

Waarom Aktiv?

Bij het ouder worden komt naast pensioen (leuk!) ook sarcopenie kijken (stom!). Dit is een combinatie van een afnemende spiermassa met een toenemende vetmassa. Dit kun je niet voorkomen, maar gelukkig wel verlichten. Stop je na je pensioen met regelmatig bewegen? Dan heb je een kleinere kans om op een gezonde en vitale manier te genieten van je oude dagen.

Wanneer men met pensioen gaat, heeft men in één keer een overvloed aan vrije tijd. Dit is een valkuil voor mensen die regelmaat in hun leven willen vasthouden of vormen, maar tegelijkertijd is het ook de sleutel naar de oplossing, men heeft immers meer tijd om lichaamsbeweging te realiseren.

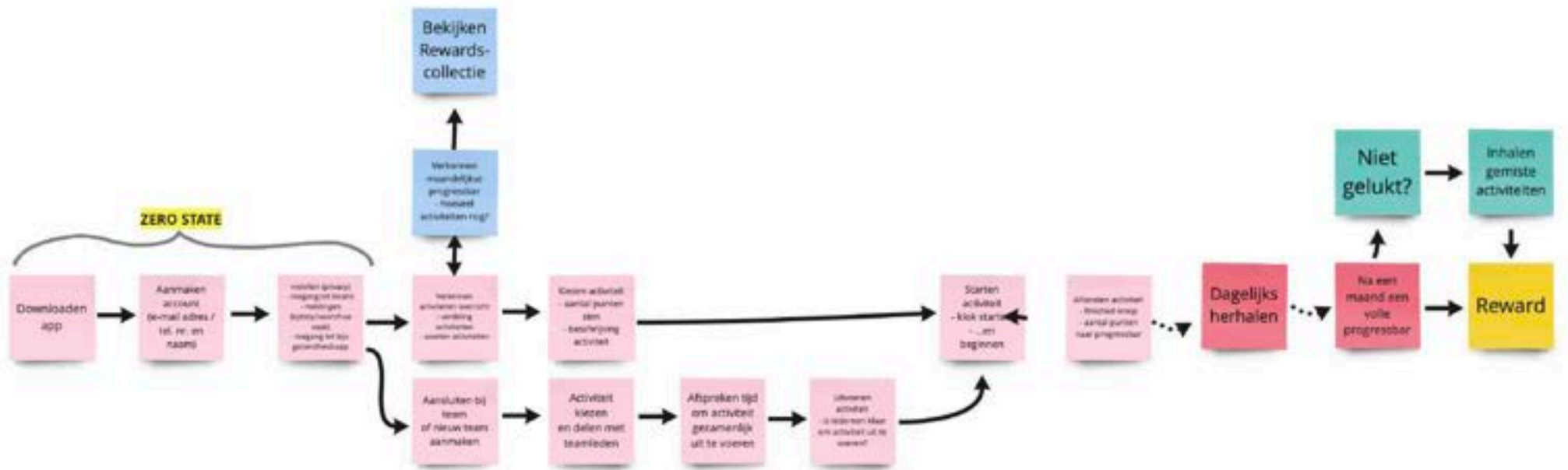
Een app zelf kan er niet voor zorgen dat iemand meer gaat bewegen. Hiervoor is motivatie van de gebruiker zelf cruciaal. Aktiv haakt hier dan ook op in en dient als een hulpmiddel om deze motivatie vast te houden en te versterken.

Wat is Aktiv?

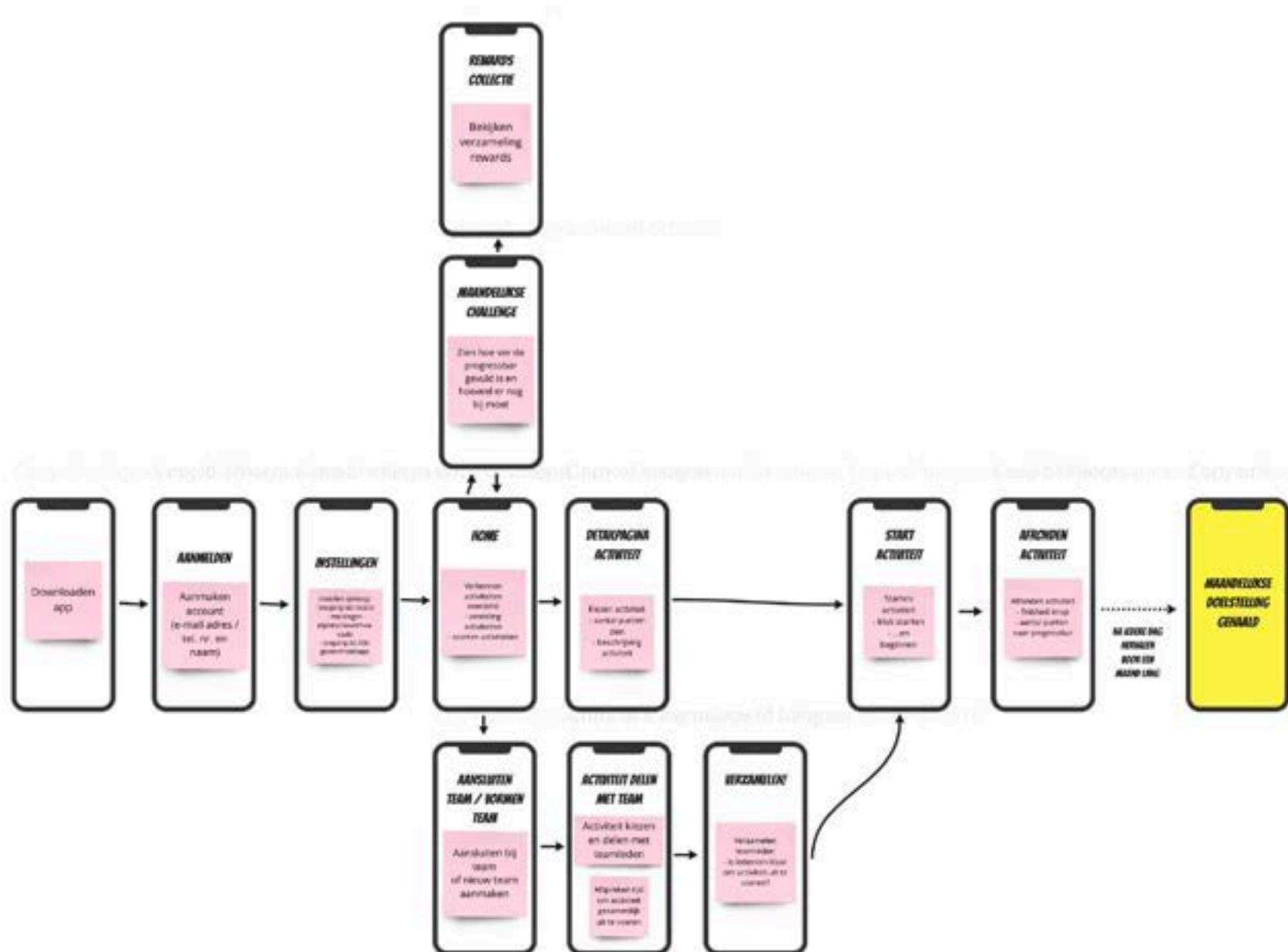
Het belangrijkste onderdeel van Aktiv is het aanbod van honderden activiteiten. Dit brede aanbod biedt de mogelijkheid aan de gebruiker om een gewenste keuze te maken, passend naar humeur, weer en tijd. Dit aanbod zal overweldigend zijn als de app geen andere vorm van begeleiding dient. De volgende drie onderdelen zorgen ervoor dat de gebruikers hun motivatie optimaal kunnen gebruiken.

- 1) Op de filterfunctie kan de gebruiker zijn of haar wensen doorgeven en op deze manier snel en gericht zoeken in het brede aanbod. De filteropties zijn “sportief”/“recreatief”, “individueel”/“samen” en “binnen”/“buiten”.
- 2) Het doel dat Aktiv voor de gebruiker stelt is om dagelijks te bewegen. De gebruiker wordt uitgedaagd om dit doel te behalen door middel van een progressbar die maandelijks vernieuwd wordt. December heeft 31 dagen; de progressbar van december is dan ook gevuld als de gebruiker die maand 31 activiteiten heeft uitgevoerd.
- 3) Een sociaal vangnet is een effectieve manier om te voorkomen dat je in het duister valt. Aktiv biedt dan ook de mogelijkheid om teams te vormen en zo samen een activiteit uit te voeren.

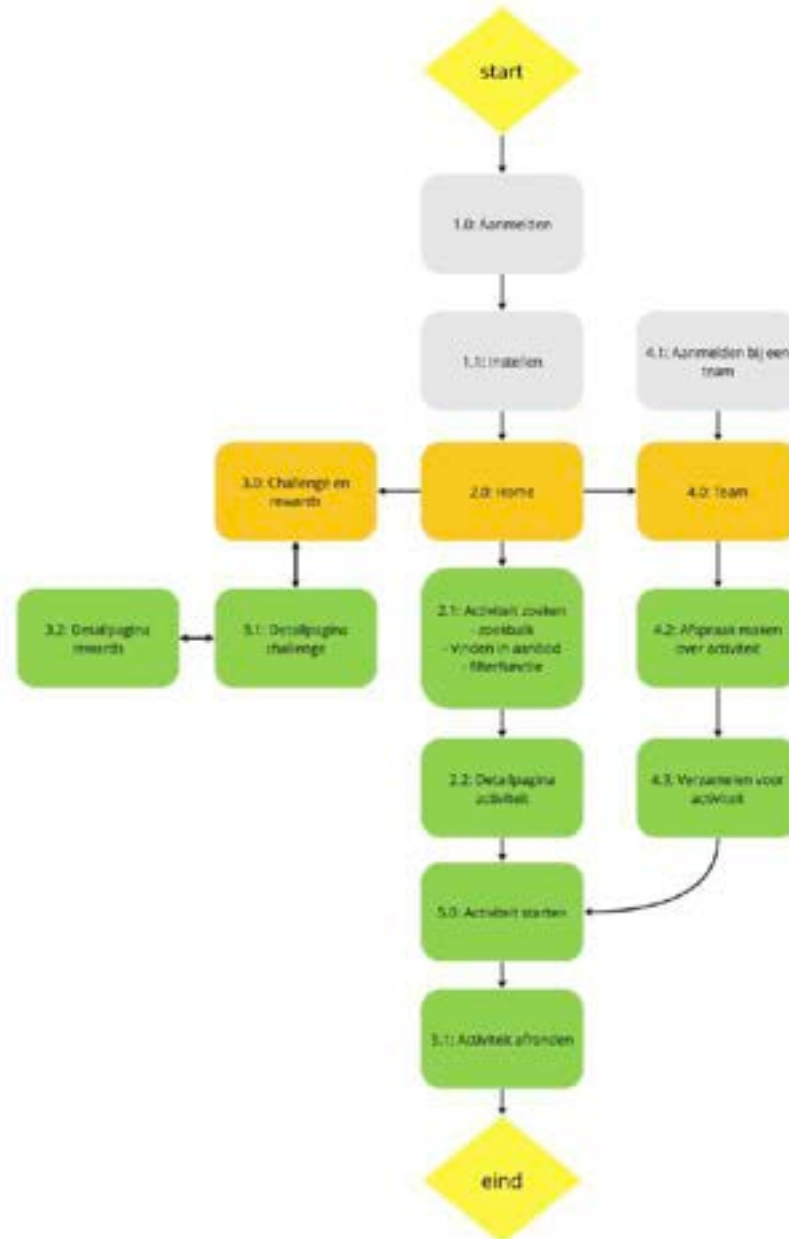
User Process Flowchart



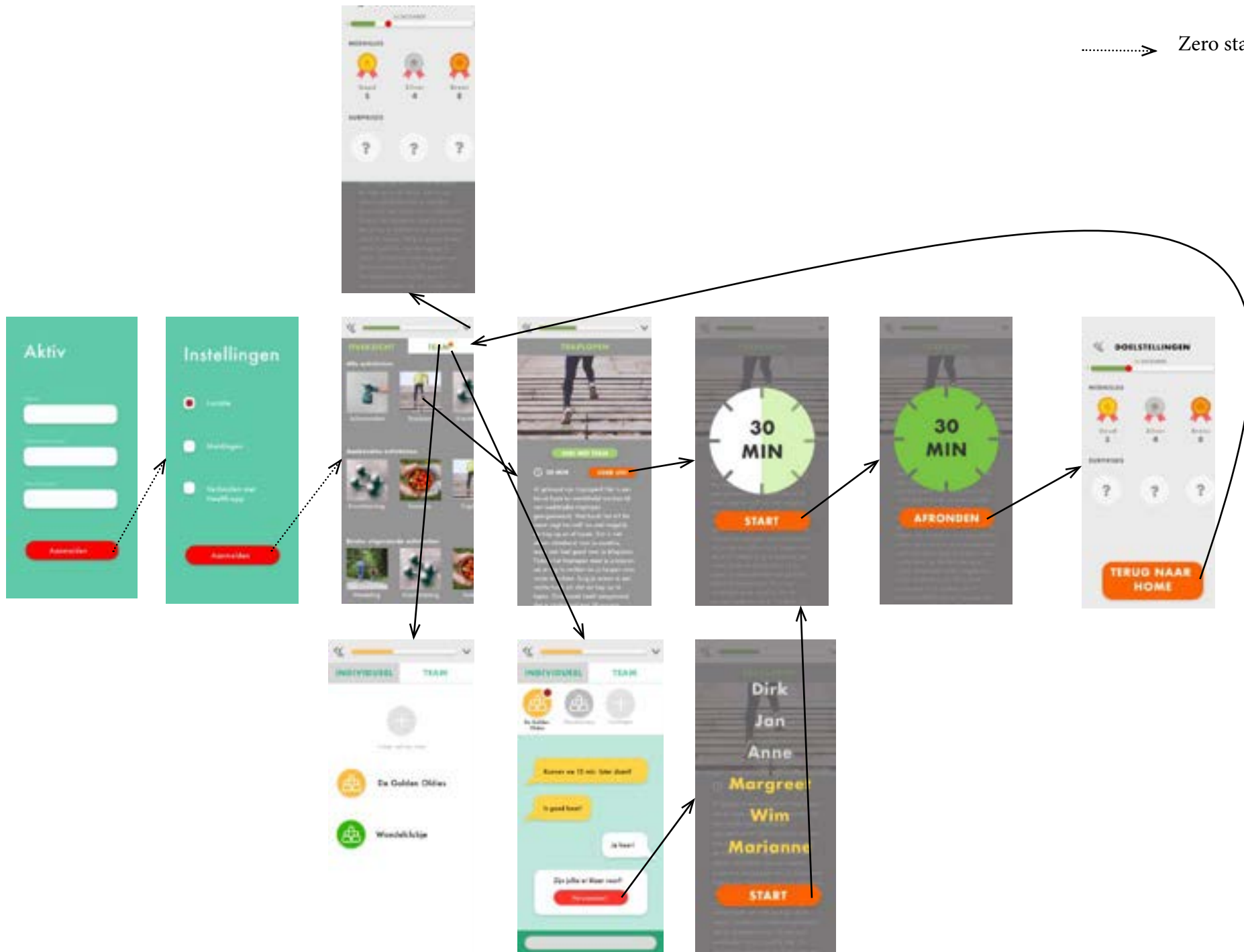
Screen flowchart



Flowchart



.....> Zero state



Fonts

Titels (HTML-element: h1)

FUTURA BOLD, 20 PX, UPPERCASE

Kopjes (HTML-element: h2)

Futura Bold, 15 PX

Tekst content (HTML-element: p)

Futura Medium, 15 PX

- Character-spacing: 30
- Line-spacing: 25

Kleurenschema

#68BEA4



Hoofdkleur

#3DB185



Hoofdkleur, schaduw

#FBBB45



Accentkleur

#E83D39



Tweede kleur

#68BEA4



Tweede kleur, schaduw

#E4E3E2



Achtergrondkleur

#707070



Kleur tekst content

#2E2E2E



Kleur tekst content, accentkleur

Knoppen

PRIMAIRE ACTIE

SECONDAIRE ACTIE

DEEL MET TEAM

FILTEREN



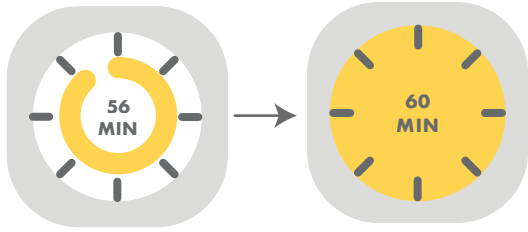
Logo



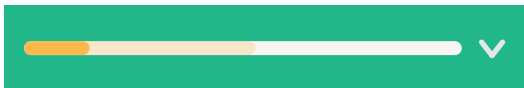
Beeldtaal



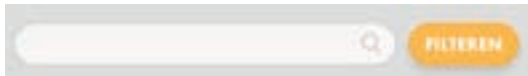
Componenten



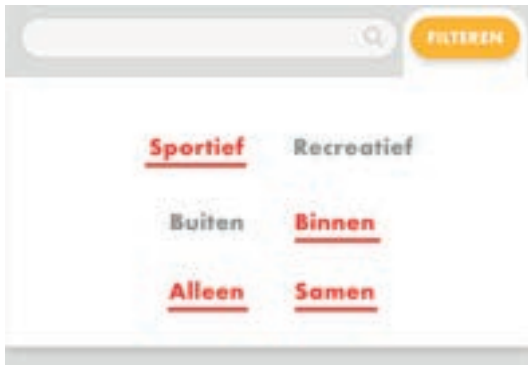
Links: tijd instellen, rechts: tijd voltooid (grijze achtergrond is alleen voor de stylesheet)



Progresbar, licht geel is indicatie waar de bar eigenlijk zou moeten zijn.



De zoekbalk en filter-knop



De filteroptie: de opties die naast elkaar zijn, zijn elkaars tegenpolen. De rode, onderstreepte opties zijn nu geselecteerd.



Navigatiebalk binnen het aanbod; toont aan in welke categorie de gebruiker zit.



Details van een activiteit; bovenin de titel, vervolgens een korte omschrijving van de activiteit en onderaan de minimale tijd van de activiteit.



Het rode bolletje is een indicatie dat de gebruiker berichten heeft gemist.



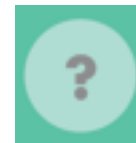
Tijdstip van de activiteit instellen.



Aan de hand van een maandkalender een datum uitkiezen. Het handige aan dit formaat is dat je kan zien op welke dag de datum valt.



Een gouden, zilveren en bronzen medaille; hangt af van het aantal activiteiten dat je uitvoert.

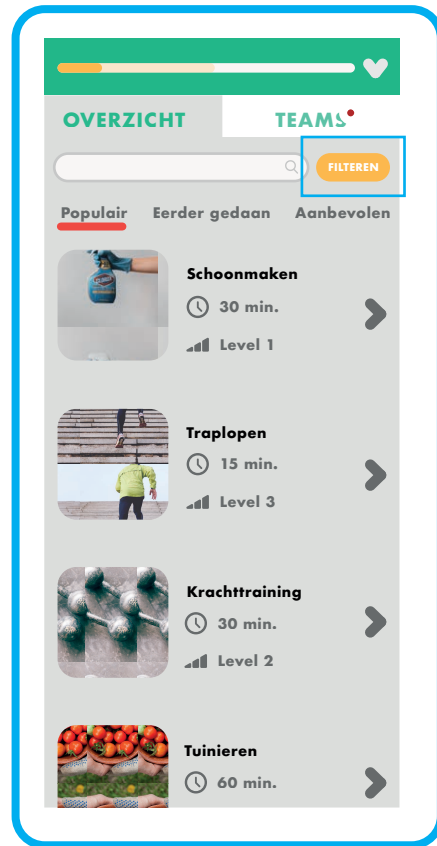


Dit vraagteken betekend dat er een verrassings-reward achter zit.

Belangrijkste schermen: home-scherf

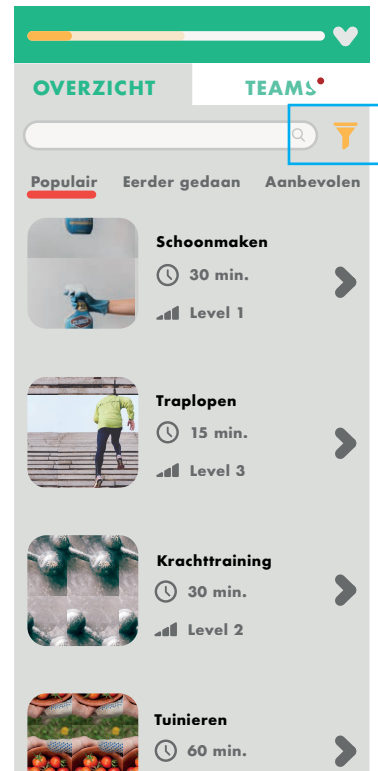
Met UsabilityHub heb ik screenshots van verschillende iteraties van schermen van Aktiv doorgestuurd naar vrienden van mijn ouders, allemaal van rond de 60 jaar oud.

Deze iteraties zijn van de home-pagina en gaan om de filterknop (aangegeven met blauw).

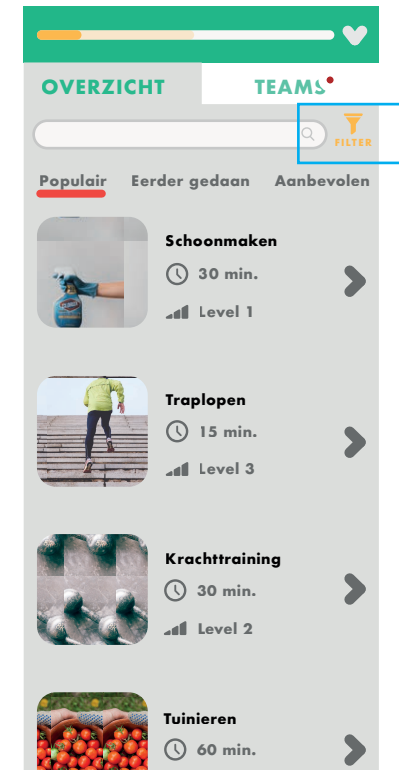


Dit is een vrij 'normale' knop, de functie van de knop staat letterlijk met tekst aangegeven.

Deze iteratie heeft de overduidelijke voorkeur gekregen uit de test.



Dit was de originele keuze die ik had gemaakt, waar ik niet aan had gedacht was dat ouderen die niet zo bekend zijn met technologie, niet zouden begrijpen wat het symbool betekend.



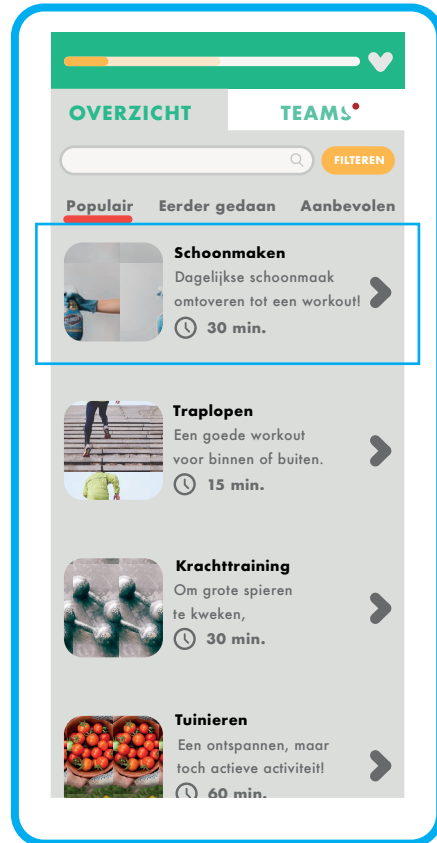
Deze iteratie is een combinatie van de andere twee; het combineert het symbool en de tekst. Het idee erachter is dat mensen een symbool (beeld) beter onthouden, en dat er voor de mensen die niet weten wat het symbool betekend er tekst is om dit toe te lichten.

Dit ontwerp van de knop is niet zo robuust als de andere twee, waardoor hij een beetje wegvalt in het scherm.

Belangrijkste schermen: home-scherm

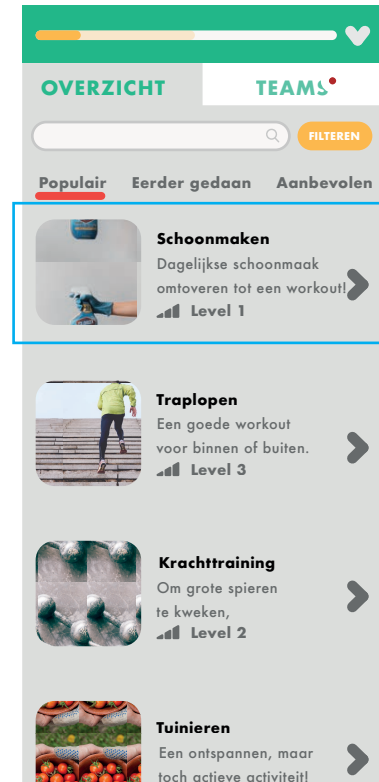
Wanneer de gebruiker op de home-pagina komt, is mijn doel, als ontwerper, om de gebruiker nieuwsgierig te maken naar de activiteiten, maar ook om genoeg informatie te bieden zodat de gebruiker niet op elke link moet klikken om duidelijkheid te krijgen.

Deze iteraties zijn van de home-pagina en gaan om de activiteiten-links (aangegeven met blauw).



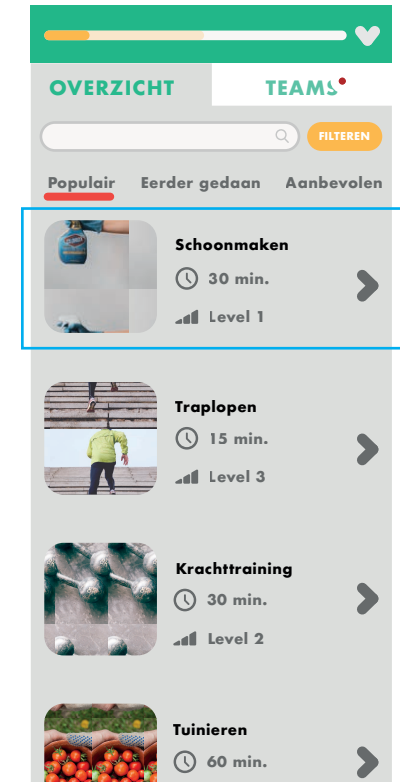
Er staat een kleine tekst bij iedere activiteit, om de gebruiker snel te informeren over de activiteit.

Daaronder staat de minimale tijd van de activiteit, zo moet de gebruiker minimaal 30 minuten schoonmaken om de activiteit te voltooien.



Er staat een kleine tekst bij iedere activiteit, om de gebruiker snel te informeren over de activiteit.

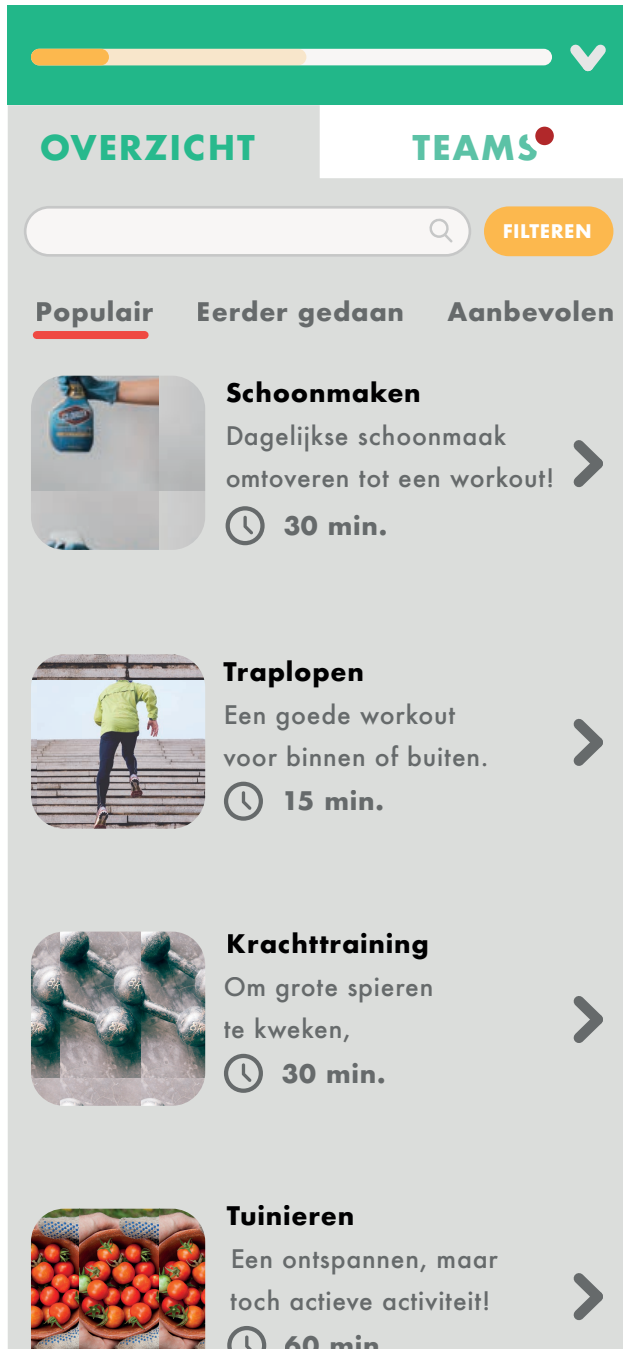
Daaronder staat het level, de moeilijkheidsgraad van de activiteit.



Bovenin staat de minimale tijd van de activiteit, zo moet de gebruiker minimaal 30 minuten schoonmaken om de activiteit te voltooien.

Daaronder staat het level, de moeilijkheidsgraad van de activiteit.

Belangrijkste schermen: home-scherf



Dit is misschien wel het belangrijkste scherm van de applicatie. Vanaf hier zijn alle functies van het product zichtbaar:

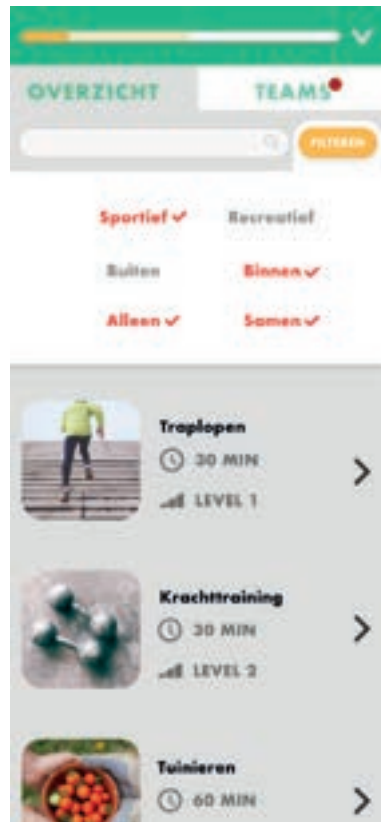
- Bovenin het scherm zie je de progresbar, deze kun je naar beneden klappen om meerdere details te bekijken. Dit zal door de gehele app bovenin zichtbaar blijven (behalve tijdens het sporten), omdat dit een hele belangrijke motivator is.
- De gebruiker kan in het 'tabbladen-systeem' zien dat er nog een pagina is, een teams-pagina. De gebruiker is niet verplicht deze functie te gebruiken, Aktiv werkt nog steeds als de teams-functie niet gebruikt wordt. Echter, kan enige sociale druk wel een motiverend effect hebben op de gebruiker. De gebruiker kan uit nieuwsgierigheid gelokt worden naar deze pagina en de functie eventueel uit te proberen, maar als de gebruiker heeft besloten dat deze functie niets voor hem/haar is, zit de knop niet in de weg.

Ik heb gekozen voor het 'tabbladen-systeem' omdat dit eenvoudig te begrijpen is. Bovendien wordt dit ook toegepast in internet-browsers, iets waar iedereen mee bekend is.

- Door middel van de zoekfunctie en de filterfunctie, kan de gebruiker snel en gericht zoeken binnen het brede aanbod aan activiteiten (volgende pagina ga ik verder in op de filterfunctie).
- Het aanbod is onderverdeeld in drie categorieën; 'populair', 'eerder gedaan' en 'aanbevolen'. Door de navigatiebalk weet de gebruiker snel hoe het systeem werkt en zal ook vrij snel wisselen tussen deze categorieën.
- Het aanbod zelf is een lange lijst met links. In elke link staat een korte tekst over de activiteit, een afbeelding en de minimale tijdsduur van de activiteit.

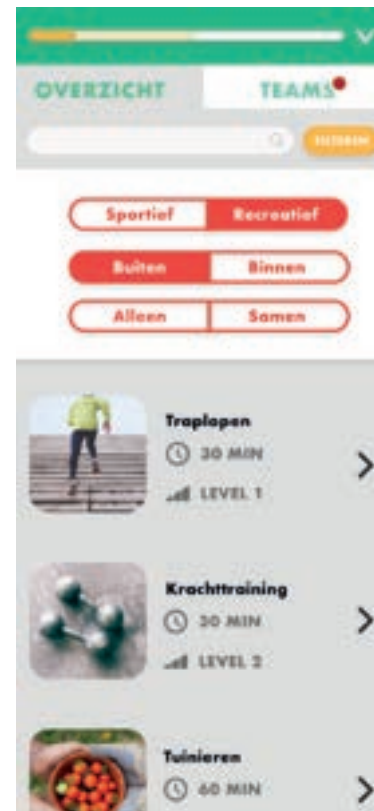
Belangrijkste schermen: home-scherm (filter-functie uitgeklappt)

Tijdens het ontwerpen vond ik het lastig om het uitgeklapte menu te ontwerpen. Er zijn een hoop manieren om opties te selecteren, maar hoe maak je duidelijk welke er geselecteerd zijn? Daarnaast moet het ook duidelijk zijn dat de opties die naast elkaar, elkaars tegenovergestelde zijn.



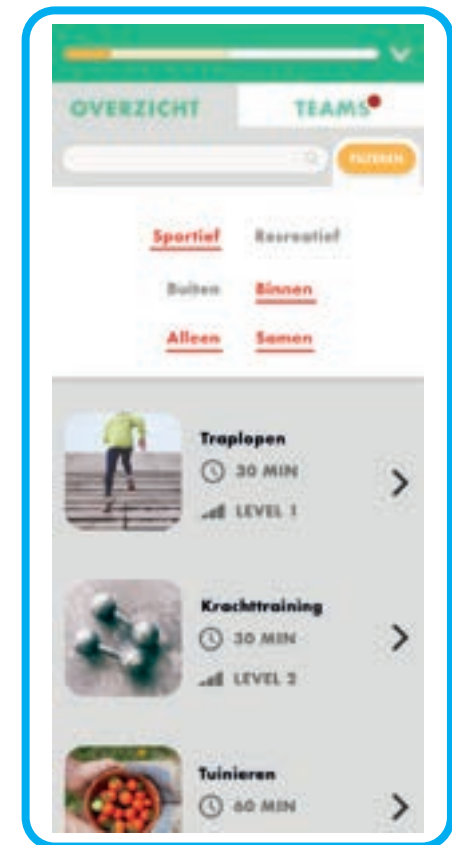
De rood-gekleurde opties met het vinkje er achter, zijn de geselecteerde opties.

In deze iteratie is niet duidelijk dat de opties die naast elkaar staan, met elkaar te maken hebben. Er zit geen hiërarchie in en oogt slordig.



Dit is het duidelijkste geval en kreeg ook de voorkeur in test.

Het is duidelijk welke opties geselecteerd zijn en het is duidelijk dat de opties met elkaar te maken hebben. Echter, door de vormgeving lijken de knoppen op andere knoppen uit de app die een actie uitvoeren, deze opties worden alleen geselecteerd.



Door de streep eronder is het duidelijk welke opties geselecteerd zijn en welke niet.

Ook staan de opties die naast elkaar staan, dicht bij elkaar waardoor het duidelijk is dat deze aan elkaar verwant zijn.

Dit scherm is uiteindelijk gekozen.

Belangrijkste schermen: detailpagina



Deze pagina informeert de gebruiker over de activiteit en is de laatste stap de gebruiker neemt voordat hij/zij de activiteit daadwerkelijk uitvoerd.

- Bovenin het scherm zie je weer de progresbar.
- Bij het klokje wordt de minimale tijdsduur van deze activiteit aangegeven.
- De 'deel-met-team' knop is de negatieve versie van de 'voer-uit-knop'. Dit is zodat de focus ligt op de primaire actie (uitvoeren van de activiteit).
- In de beschrijving staat een korte instructie van de activiteit en tips om de moeilijkheidsgraad eigenhandig omhoog te brengen.
- Onderaan staat de 'voer-uit-knop'. Als de gebruiker hierop drukt, moet men eerst de tijd instellen (z.o.z.) en kan dan vervolgens de activiteit starten.

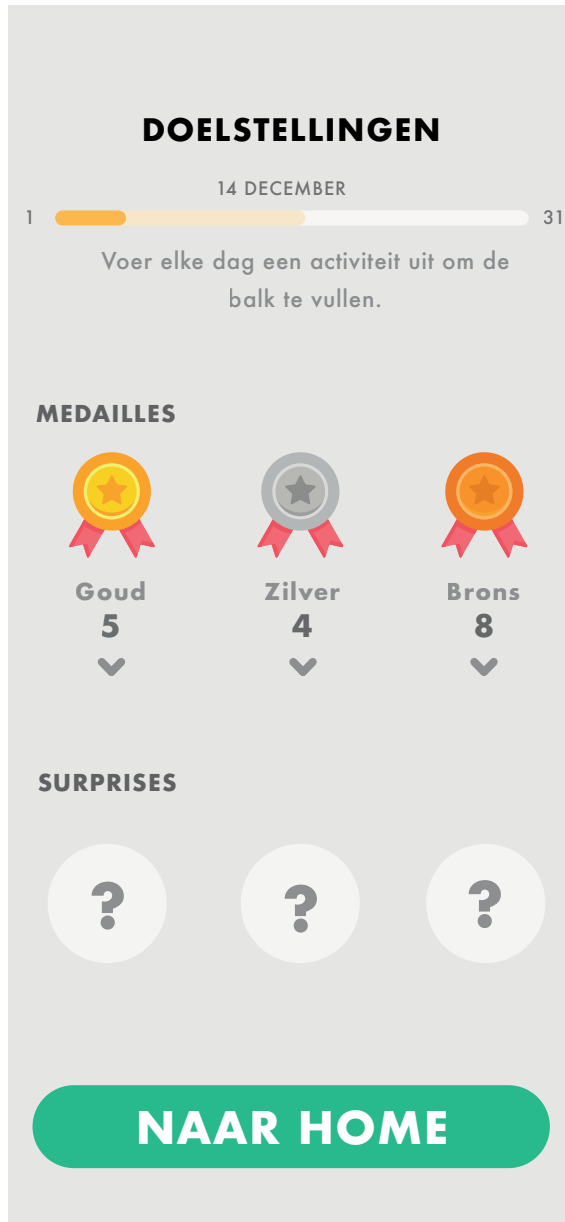
Belangrijkste schermen: tijdsduur activiteit instellen



In de klok kan de gebruiker door te sliden de tijd aanpassen. Als de minimale tijd in dit geval 10 minuten is, zal de slider niet korter worden dan tien minuten. Het getal in het midden past zich aan wanneer de gebruiker slide.

Onderaan staat de start-knop, op de zelfde plek als de 'voer-uit-knop' op de vorige pagina.

Belangrijkste schermen: activiteit afgerond



Dit is het moment dat de gebruiker punten krijgt toegevoegd aan de progresbar. Met een animatie zie je de progresbar groeien.

Verder zie je de medailles die de gebruiker tot dan heeft bereikt (>20 activiteiten uitgevoerd = gouden medaille, 10 tot 20 activiteiten uitgevoerd = zilveren medaille, >10 activiteiten uitgevoerd = bronzen medaille).

Onderaan zie je de surprises. Dit zijn rewards waar de gebruiker van tevoren niets van af weet. Onverwachtse rewards worden door mensen nog meer gewaardeerd dan rewards waar ze naar toe werken, juist omdat het onverwachts is. Deze waardering werkt motiverend.

Onderaan, op dezelfde plek als de start-knop op de vorige pagina, die je een knop die de gebruiker door linkt naar de homepagina. Deze is nu groen-blauw gekleurd omdat het een secundaire actie is geworden, het doel van de gebruiker is al bereikt, dus er hoeft minder nadruk op deze knop.

Belangrijkste schermen: teams



Dit is de teamspagina. Je ziet nogsteeds de progresbar bovenin het scherm.

Het team “de Golden Oldies” is nu geselecteerd. Zodra een team is geselecteerd, veranderd het symbool van drie mensen in een instellingen-symbool; hier staan de instellingen van de chat (z.o.z.).

Met de grijze plus-knop kan je een nieuw team aanmaken.

Wanneer iemand uit het team een activiteit deelt, kunnen de teamleden snel naar de detailpagina van die activiteit door op de knop ‘details’ te klikken.

Met de ronde, rode plus-knop rechts onderin het scherm kan de gebruiker een activiteit inplannen, er zal een pop-up menu komen die ik verder behandel twee pagina's verder.

Belangrijkste schermen: teams instellingen



De eerstvolgende activiteit is
TRAPLOPEN op
19 JANUARI 2021 om **15:00**

Teamleden

Kees

Jan

Anne

Margreet

Wim

Marianne

VERLATEN

NODIG LID UIT



Het symbool van instellingen in het embleem van de Golden Oldies is nu weer veranderd naar het symbool van drie mensen. Dit betekent dat als je hier op klikt, je weer teruggaat naar de chat.

In de pop-up menu wordt als eerst de eerstvolgende activiteit benoemd, mits dit van toepassing is. Dit voor het geval dat teamleden het vergeten zijn en niet op zoek willen gaan naar de datum en tijd in de chat.

Daaronder staat een lijst met alle teamleden. Dit is vooral bedoeld om duidelijkheid te behouden.

Verder kun je nieuwe mensen uitnodigen. De gebruiker kopieert dan een link die hij/zij door kan sturen naar degene die ze uit willen nodigen. Wanneer de uitgenodigde de link opent, wordt, mits de app is gedownload op de telefoon, Aktiv geopend en kan men daar de uitnodiging weigeren of accepteren. Als men Aktiv niet op zijn/haar telefoon heeft, worden ze doorgeleid naar de app in de AppStore.

Dan staat er nog de optie 'verlaten'. De gebruiker kan een team willen verlaten voor allerlei verschillende redenen, het is belangrijk om deze opties open te houden en zo vrijheid te bieden aan de gebruiker.

Belangrijkste schermen: teams inplannen test

Wanneer het team samen een activiteit hebben bepaald, kan dit 'officieel' worden ingepland. Met de zoekfunctie gaat men op zoek naar de activiteit. Dan moet de datum en tijd vastgesteld worden, iets waar verschillende oplossingen voor zijn.

Welke activiteit wilt u inplannen?

Kies een datum

JANUARI 2021

M	D	W	D	V	Z	Z
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Kies een tijd

15 : 00

BEVESTIGEN

Dit formaat, een maandagenda, is iets dat iedereen het begrijpt. Bovendien kun je de snel zien op welke dag de datum valt.

Een nadeel is dat het kleine knopjes zijn in de agenda, niet handig voor ouderen. Toch heb ik voor deze gekozen. Hier ging de voorkeur naar uit in de test en bovendien zal deze functie gebruikt worden als iemand rustig binnen zit.

Welke activiteit wilt u inplannen?

Kies een datum

19 JAN 2021

Kies een tijd

15:00

BEVESTIGEN

Deze manier zal sneller werken en het is meteen letterlijk te lezen wat de datum is dat het plaatsvind. Het nadeel is dat de dag van de week hier niet te zien is.

Belangrijkste schermen: teams inplannen

The screenshot shows a mobile app interface for scheduling a team activity. At the top, there is a header bar with a green background and a white search bar. Below the header, the main content area has a light green background. The first section is titled "Welke activiteit wilt u inplannen?" and features a search bar with a magnifying glass icon. The second section is titled "Kies een datum" and displays a calendar for January 2021. The date 19 is highlighted in yellow. The third section is titled "Kies een tijd" and shows a time picker with the time 15:00 selected. At the bottom, there is a red button labeled "BEVESTIGEN" and a green bar with a white plus icon.

Welke activiteit wilt u inplannen?

Kies een datum

JANUARI 2021 >

M	D	W	D	V	Z	Z
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Kies een tijd

15 : 00

BEVESTIGEN

+

De ronde rode knop rechtsonderin heeft als functie om een activiteit in te plannen. Deze is nu geselecteerd.

De eerste vraag die gebruiker krijgt is; “welke activiteit wilt u inplannen?”, dan kan de gebruiker deze vraag beantwoorden door met de zoekmachine snel op zoek te gaan naar de activiteit.

Met de kalender op maand-formaat kan de gebruiker snel een datum uitzoeken en ook zien op welke dag deze datum valt.

Vervolgens kiest de gebruiker de tijd; door middel van de pijltjes kan de gebruiker de tijd instellen.

Als alle informatie goed is ingevuld, drukt de gebruiker op bevestigen en is de activiteit ingepland!

Moodboard

Uit het moodboard heb ik vooral meegenomen dat iets kleurrijk (vrolijk) en strak kan zijn en dat dat vaak zelfs het beste werkt. Ik wilde niet dat het te zakelijk aanvoelde, maar ik wel dat het functioneel bleef.

Net zoals in het moodboard heb ik kleuren genomen die ver uit elkaar liggen, zodat het gehele ontwerp veelzijdig, vrolijk en speels oogt.

Moodboard maken



Ervaringseigenschappen

Ervaringseigenschappen

Bepalen

functioneel

vrolijk

veelzijdig

opvallend

strak

speels

doorgaans

speels

LINK NAAR HI-FI PROTOTYPE:

<https://xd.adobe.com/view/695ad6df-f6ec-4d43-8a98-6c179f87d06d-3c09/>