

SKATRIXX OVERDRACHT



ICT & Media Design | Fontys Hogescholen

Urban Sport Performance Centre (USPC)



1 INLEIDING

1.1 Wat staat er in dit document?

SenSkate is een slim skateboard dat de rotatie, acceleratie, voetplaatsing en balans van een skater meet. Zeer succesvol bij de skaters, maar niet overdraagbaar en gebruikersvriendelijk. Vanuit daar is het Skatrixx project opgestart. Om deze technologie toegankelijk te maken voor alle skateboarders. Om te kijken of dit een mogelijkheid was, is er een haalbaarheidsonderzoek en interesseonderzoek gedaan naar de mogelijkheden van een tracking device (met app) dat geplaatst kan worden op een skateboard.

De tracking device is haalbaar en concreet onderzocht. De app daarentegen was nog niet verder uitgewerkt. Dit document is bedoeld om een overzicht te geven van alle producten / onderzoeken / verslagen over de app die zijn gemaakt in de periode 31 augustus tot 12 januari.

In het begin van de stageperiode is er onderzoek gedaan naar de doelgroep en gekeken naar de mogelijke functies voor in de app. Ook is er een app gevisualiseerd en geprototyped. Deze staan beschreven in de bijbehorende documenten en het algemene scriptie document.

In dit overdrachts document wordt eerst beschreven welke bestanden waar te vinden zijn, en een korte beschrijven van de inhoud erin.

Vervolgens worden prioriteiten en aanbevelingen verder toegelicht met betrekking tot de applicatie en het design ervan.

De laatste pagina bevat nog een aantal links naar webpagina's voor extra literatuur en diepgang.



2 DIRECTORY

Assets: bevat verschillende gebruikte elementen in de documenten of designs.

-**Icons:** Alle gebruikte icons in het design en clickable prototype. Zie het 'Used.txt' document voor gebruikersrechten.

-**Photoshoot:** Bedrijfseigendom afbeeldingen. Skater: Raymund ten Broek.

-**Usable Images:** Algemene afbeeldingen gebruikt rondom de gemaakte documenten.

Clickable Prototype: Een website omgeving om de look & feel van de app te weergeven. Local server environment nodig!

Instructies: <https://documentation.mamp.info/en/MAMP-Windows/Installation/>

Git repo: <https://github.com/NinePointEight1/Skatrixx-Prototype>

Design: er zijn in totaal 3 designs ontwikkeld (zie bijbehorende mappen), waarbij 1 design is gefinaliseerd. Zie de map 'Final' voor een compleet overzicht van het gekozen design.

Research: In totaal zijn er 4 soorten onderzoeken uitgevoerd.

-**Creationtool:** Door de vele software mogelijkheden om de applicatie te realiseren, was het onduidelijk welke het beste hierbij aansluit. In dit document staat die aanbeveling beshreven.

-**Doelgroep:** Het doelgroep onderzoek is verdeeld in 3 fases. Het eerste document; 'Interviews.pdf' gaf de inzichten op doelgroepsegmentatie. Het tweede onderzoek dat is uitgevoerd zijn de survey's. Hierin staat verheldering over welke parameters de doelgroep wil inzien. Het laatste document; 'AdviesRapport' geeft een opsomming en advies.

-**Gamification:** Toepassing van gamification elementen in de app.

-**Usability:** Een onderzoek uitgevoerd om UX-Painpoints in het design te achterhalen.



3 AANBEVELINGEN

3.1 Uitbreiding Gamification

Een element van de app wat hoge prioriteit heeft is Gamification. Voor nu zijn de functies toegepast in de app maar deze zijn nog niet uitgebreid of getest.

Het eerste punt zijn de Challenges. Het advies hierbij is om te kijken naar de verschillende games die de skaters onderling al spelen. Hierbij kan dan de sensor data worden toegepast voor een nieuwe skate ervaring en beleving. Het is verstandig om zelf challenges/ games te bedenken die uniek zijn en geheel samenwerken met de app. Een ander belangrijk punt over de challenges is: "varieer de lengte, moeilijkheidsgraad en voltooiingstijd van de uitdagingen." hier zal ook naar gekeken moeten worden.

Als laatste is het natuurlijk ook van belang wanneer de challenges in de app gerealiseerd zijn deze zorgvuldig te testen met de doelgroep

Zie onderdeel 'Gamification' op bladzijde 6 voor meer literatuur over dit onderdeel.

3.2 Toepassing van Leaderboards

Leaderboards zijn een integraal deel van de app. Ze geven meteen een reden om de app te gebruiken en voor de skaters om beter te worden. Alleen, op dit moment staan de leaderboards er statisch in. Er zal moeten worden gekeken naar het effectief overbrengen van positie en **waarom** ze een hoge rank willen veroveren. Een leaderboard gericht op skills bevat uiteindelijk altijd dezelfde top 10 spelers. Dit geeft geen competitie en maakt het leaderboard overbodig.

Het advies hierbij is om elke week of 10 dagen, een nieuwe leaderboard toe te passen. Bijv.:

Week 1: Meeste kickflips

Week 2: Meest verzamelde badges in die week.

Week 3: Meeste nieuwe tricks geleerd.

Met deze manier is er sterke integratie met de rest van de functies in de app. Wel is het belangrijk om dit ook weer afstemmen met de doelgroep.

Zie onderdeel 'Leaderboards' op bladzijde 6 voor meer literatuur over dit onderdeel.



3.3 Iteratie van het design

Het design blijft continue evolueren gedurende de productie van de app. Wel zijn er een aantal adviezen die ik wil meegeven om zo snel mogelijk te behandelen.

Friendly Leaderboards:

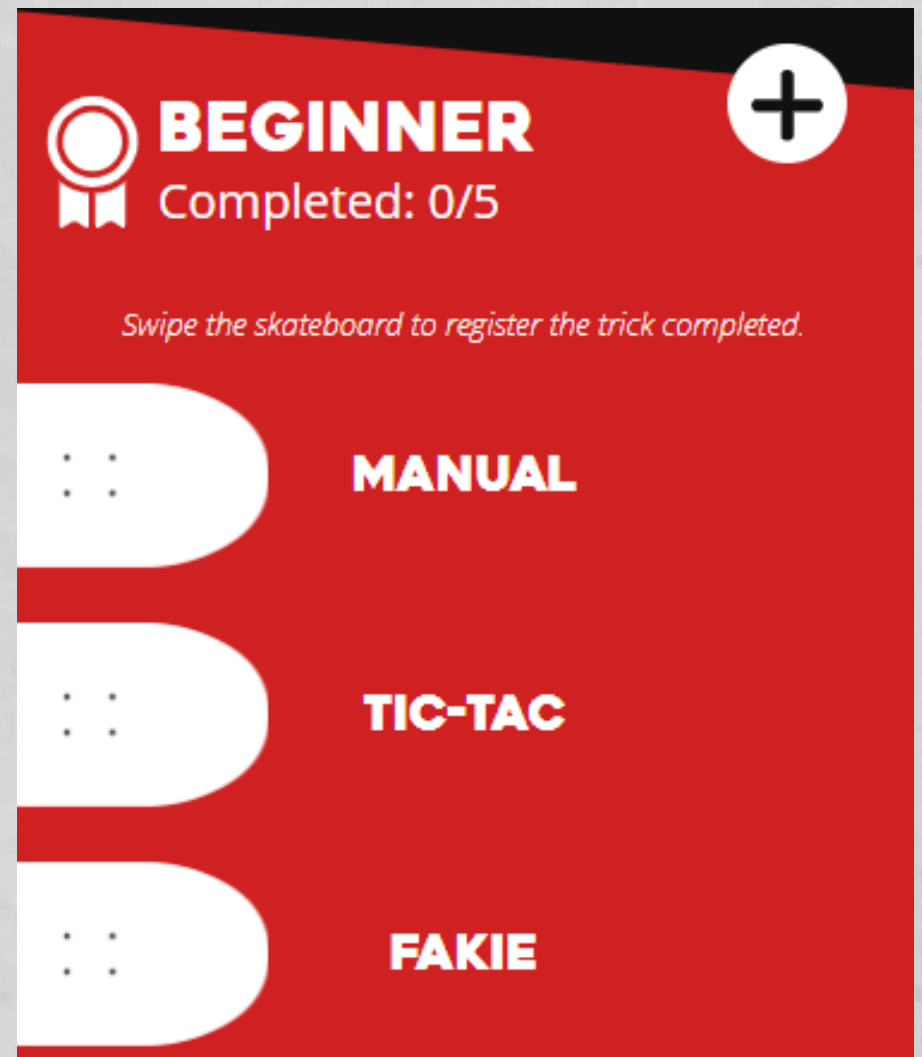
Met deze pagina kan de gebruiker zijn vriendschappelijke toernooien inzien en er ook zelf nieuwe creëren. Het aanmaken van een nieuw toernooi staat op dit moment niet mooi in de app. Verder is het creatie scherm ook niet intuïtief en zijn er weinig opties om uit te kiezen. Het is verstandig om de gebruiker niet alle informatie in 1 slag te geven. "Guide them page by page, setting by setting" zoals door design experts wordt verteld.

Badges:

Ook badges zijn een belangrijk deel van het Gamification aspect. Op dit moment staan er een weinig aantal op 1 pagina weergegeven. Het advies is om dit ten eerste uit te breiden, en ten tweede om dit scherm te itereren. Het is verstandig om de gebruiker duidelijk te laten zien welke badges hij bijna heeft verdient, en zijn collectie te delen. Kijk naar Duolingo of Codecademy voor een goed voorbeeld hiervan.

Knowledge Base:

De knowledge base pagina is op aanvraag van de doelgroep geïmplementeerd om een overzichtelijke manier te geven over de kennis van hun tricks. De gebruiker kan nu zelf aangeven of die een trick onder de knie heeft of niet. Het advies hierbij is wanneer trickdetectie gerealiseerd dit proces ook te automatiseren. Hierbij moet wel gekeken worden naar de vele variaties van tricks. Ook dit zal moeten worden afgestemd worden met de doelgroep.



4. MEER LITERATUUR

Gamification

https://www.researchgate.net/publication/331103642_The_Effect_of_Gamification_in_Sport_Applications

https://dharmamonk.files.wordpress.com/2014/01/guildresearch_gamification2013.pdf

<https://www.learningguild.com/publications/103/getting-gamification-right-22-best-practices/>

Leaderboards

<https://activatorsa.co.za/game-mechanics-leaderboard/>

https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/102729/how_to_gamify_2017.pdf?sequence=1

Overig

https://www.researchgate.net/publication/310623230_Analyzing_Gamification_of_Duolingo_with_Focus_on_Its_Course_Structure

<https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>

<https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>

