

Literatuuronderzoek

Om een effectieve applicatie te ontwikkelen zijn verschillende strategieën en functies belangrijk. Herinneringen via pop-up meldingen helpen gebruikers consistent te blijven. Positieve feedback en een beloningssysteem bevordert de motivatie. Een aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk ontwerp verhoogt het gebruik. Ook is herhaling belangrijk om een gewoonte te maken. Sociale steun kan extra motivatie bieden, maar kan ook voor druk zorgen. Vermijd overmatige sociale steun en een complexe interface. Zorg voor een persoonlijke en vriendelijke benadering. (Wetenschappelijke) Methodes zoals SMART- en TOTE-doelen kunnen helpen de effectiviteit te bevorderen. Zorg voor gebruiksvriendelijke functies om notities en subdoelen in te stellen. Deze strategieën en functies kunnen gebruikers ondersteunen in het behalen van hun persoonlijke doelen.

<https://essay.utwente.nl/68580/1/Zijlstra%2C%20D.N.%20-%20s1305239%20%28verslag%29.pdf>
<https://essay.utwente.nl/68580/>

Concurrentieonderzoek

Finch

Positieve punten

- Het concept van Finch is een virtueel huisdier die gebruikers aanmoedigt om voor zichzelf te zorgen aan de hand van doelen en activiteiten. Door doelen te behalen en dagelijks in te loggen groeit het huisdier, wat motiverend werkt.
- De functies van Finch zijn heel breed, zo kun je doelen behalen, stemmingsdagboek bijhouden, ademhalingsoefeningen, vragen beantwoorden, motiverende quotes zien en je eigen huisdier en kamer customizen.
- Binnen Finch kunnen gebruikers contact maken met vrienden om elkaar aan te moedigen, dit kan als steun en motiverend werken.

Negatieve punten

- Er zijn betaalde opties, waardoor de gebruiker niet van alle functies kan gebruiken.
- Er is een grote hoeveelheid aan functies en activiteiten wat het voor nieuwe gebruikers overweldigend en moeilijk te gebruiken kan maken.

Roubit: Comfort Daily Routine

Positieve punten

- De applicatie zorgt voor een routine met quotes, een dagboek en to do aanbevelingen. De applicatie heeft niet veel functies en kan zo minder overweldigend zijn.
- Je kan de routines aanpassen op eigen leefstijl en behoeften.

Negatieve punten

- De applicatie heeft minder functies, waardoor het voor sommige gebruikers niet voldoende kan helpen bij bevorderen van een gezonde (mentale) leefstijl.
- De navigatie binnen de applicatie is onduidelijk, ook kan je niet simpel doelen afvinken en moet je hiernaar zoeken.

Moodpress – Mood Diary Tracker

Positieve punten

- De applicatie biedt een stemmingstracking waar gebruikers hun gevoelens, gedachten en ervaringen in kunnen vastleggen. Dit help gebruikers gewoontes te herkennen mb.t. mentale gezondheid.

- De applicatie bied een dagboek wat een beeld kan geven van de welzijn van de gebruiker. Dit is handig voor gebruikers om mentale gezondheid willen monitoren via een dagboek.

Negatieve punten

- Omdat er alleen stemmingstracking en dagboek is spreekt de applicatie niet alle voor gebruikers die op zoek zijn naar een applicatie die helpt bij het bevorderen van mentale gezondheid en productiviteit.

MosCow-Methode

Must Have

- Lokaal opslaan van doelen
- Doelen toevoegen
- Doelen verwijderen
- Eenvoudige en toegankelijke interface
- Rustgevend ontwerp (minimalistisch en duidelijke icons)
- Responsive voor telefoon
- Omzetten naar applicatie

Should have

- Notificaties voor doelen
- Laadscherm
- Stemmingstracker
- Voortgang bijhouden
- Personalisatie van huisdier (dier en naam)
- Motiverende opmerkingen en tips

Could have

- Customizen van thema's en kleuren in de app
- Puzzels en mindfulness
- Koppeling met smart watch of health app.
- Interactieve functies met huisdier
- Responsive voor laptop

Won't have

- Sociale interactie tussen gebruikers
- Huisdierverzorging
- Biometrische data voor tracken
- Professionele begeleiding binnen de app

Interviews

Om een inzicht te krijgen op behoeften van de gebruikers heb ik zes mensen geïnterviewd (zie bijlage 2).

Op basis van de behoeften van de gebruikers wordt er gefocust op een persoonlijk virtueel huisdier waar je zelf doelen kan toevoegen, eventueel mindfulness oefeningen kan doen en stemmingstracker. Voortgang wordt bijgehouden en gebruikers zullen worden beloond met consistent gebruik van de app. Het ontwerp van de app zal rustgeven en gebruiksvriendelijk zijn. Daarnaast zullen er notificaties en motiverende opmerkingen gegeven worden om de gebruikers te motiveren de app te gebruiken en hun doelen te behalen.

Eventueel wanneer er tijd over is kan er ook een koppeling worden gemaakt met gezondheidsapps of smartwatches om te meten of doelen behaald zijn. Met als doel om de app

effectief en toegankelijk te maken voor gebruikers om zo hun mentale gezondheid en productiviteit te bevorderen.

User tests

Tijdens de eerste gebruikerstest heb ik bij persoon A iteratie 1 getest. Het kiezen van een dier en naam was eenvoudig, maar het hamburger menu was onduidelijk en zouden daar niet het menu verwachten. Verder was het toevoegen van nieuwe doelen ook makkelijk, maar werd voorgesteld om hints te geven. Op basis van de feedback heb ik een nieuwe iteratie gemaakt en deze getest bij persoon B. Het was wel onduidelijk dat de hond onderin de knop was naar het menu, maar zodra de gebruiker dit wist vond de gebruiker dit wel prettig en persoonlijk. De locatie van koppelen van smart watch had wel ergens anders gemogen en de stijl moet overal consistent zijn. Vervolgens heb ik iteratie 3 weer getest bij persoon A.

Bij A/B testing werd de navigatie van iteratie 2 als persoonlijker en gebruiksvriendelijker ervaren door zowel persoon A als B.

Bijlage 1. Project X planning: ZenPet

Projectbeschrijving

Onderwerp

ZenPet is een mobiele applicatie gemaakt als een Progressive Web App (PWA) waar gebruikers voor een virtueel huisdier kunnen zorgen door dagelijkse doelen, kalmerende activiteiten en eenvoudige puzzels uit te voeren. De app bevat ook mindfulness en stemmings tracker, gericht op het verbeteren van de welzijn van de gebruiker.

Doelstellingen

- Virtuele huisdier: Gebruikers kunnen hun ZenPet een naam geven en kiezen om het persoonlijker te maken.
- Mindfulness en ontspanning bevorderen: Door middel van dagelijkse doelen, kalmerende oefeningen (ademhaling en meditatie) en eenvoudige puzzels om je gedachten sterker te maken.
- Stemmings tracker: Gebruikers kunnen hun dagelijkse stemming invoeren.
- Voortgang bijhouden en belonen: Dagelijkse logins bijhouden om streak op te bouwen en op basis van voortgang ZenPet laten groeien en mogelijkheden tot aanpassingen.

Reden van keuze

Ik heb voor dit onderwerp gekozen omdat er een toenemende behoefte aan applicaties die het mentale welzijn bevordert. Dit is een onderwerp die me ook op persoonlijk niveau raakt. Hierom wil ik niet alleen voor mezelf, maar ook voor anderen een toegankelijke applicatie maken die de welzijn van mensen bevordert.

Onderzoeksvraag

“Hoe kan je met een mobiele applicatie de mentale welzijn en dagelijkse productiviteit van gebruikers bevorderen?”

Onderzoeksmethoden

- Gebruikersinterviews: Om achter de behoeftes en wensen van gebruikers te komen met betrekking tot virtuele huisdieren en doelen.
- Gebruikerstesten: Om het ontwerp en gebruiksvriendelijkheid van de app te testen.
- A/B-testen: Om verschillende logo's en interfaces te testen.

Planning

Week 1: Planning en Ontwerp

- Dag 1-2: Concept uitwerken, literatuuronderzoek, inspiratieonderzoek, interview, persona's en logo maken.
- Dag 3-4: Wireframe en design in Figma maken.
- Dag 5: User tests uitvoeren en iteraties maken.

Week 2: Ontwikkeling

- Dag 1: Maak de virtuele huisdier en basisinteracties.
- Dag 2-3: Dagelijkse doelen toevoegen (lokaal opslaan).
- Dag 4-5: Stemmings tracker functie toevoegen.

Week 3: Testen en Implementatie

- Dag 1-2: Applicatie met doelgroep testen.
- Dag 3-4: PWA omzetten naar een mobiele app.

Coach

Voor dit project is Maikel als coach.

Bijlage 2. Interview resultaten

Algemene informatie

1. Wat is je leeftijd?
23 jaar
22 jaar
24 jaar
51 jaar
51 jaar
20 jaar
2. Wat is je geslacht?
Vrouw
Man
Man
Man
Vrouw
Vrouw
3. Wat is je beroep?
Marketing & Sales specialist
Student HBO-ICT
Process en system support
Product Owner ICT
Geen werk (arbeidsongeschikt)
Student HBO-ICT

Gebruik apps

4. Gebruikt je momenteel een app voor je welzijn of productiviteit?
Nee
Nee
Ja, Finch
Ja, gezondheidsapp van Apple
Ja, VGZ Mindfulness app
Ja, Finch
5. Indien ja:
Hoe vaak gebruik je deze app?
Elke dag
3x per week
1x per maand
Bijna elke dag
6. Wat vind je goed aan deze app?
Dat ik elke dag doelen kan afstrepen.
Geeft direct inzicht in slaapritme en daarbij een indicatie hoe goed slaap was.
Duidelijke uitleg van de oefening, fijne stem die de meditatie begeleidt en fijn dat de duur en korte uitleg van het soort meditatie erbij staat.
Je doelen halen.
7. Wat mis je in deze app?
Niets perse
Geen idee
Dat ik eraan wordt herinnert om hem te gebruiken.
Herinneringen om doelen te behalen. Nu vink ik alles snel aan eind van dag af.

Behoeften en Verwachtingen

8. Waar heb je moeite mee op gebied van welzijn?
Angsten met o.a. bellen.
Concentratie vermogen.
Moeite met gelukkig zijn.
Tot rust kunnen komen na drukke werkdag.
Minder gestress en minder piekeren.
Gelukkig te zijn en doel te vinden in het leven.
9. Hoe ga je om met stress of angst?
Ontwijkend gedrag, dus niet bellen.
Niet mee omgaan, bestaat niet voor mij (ontkennend gedrag).
Heb ik niet echt.
Enkel stress mbt tot werk.
Bewust een rustige ademhaling gebruiken.
Ik ontwijk het liever, ga gamen, serie of film kijken.
10. Zou je geïnteresseerd zijn in een app die helpt bij het verbeteren van je welzijn?
Ja, misschien dat ik me dan beter zal voelen.
Eigenlijk niet, maar zou wel kunnen helpen.
Ja misschien wel
Misschien
Ja, ik zou willen proberen of het fijn is.
Ja, wil graag gelukkiger zijn en een doel hebben.
11. Wat zou je motiveren om regelmatig de app te gebruiken?
Als ik merk dat het een positief effect heeft op mijn leven.
Gratis vouchers, net zoals die app waar je bij wandelen cent per km krijgt.
Als ik het gevoel heb dat het mij hulp biedt.
Als ik naar persoonlijke doelen toe kan werken.
Een melding dat het tijd is voor een oefening.
Wel meldingen krijgen en doel hebben om het dagelijks te doen.

Functionaliteiten

12. Wat vind je van het idee van een virtueel huisdier dat helpt bij het behalen van dagelijkse doelen en het verbeteren van je welzijn?
Super leuk.
Opzich wel vet.
Het idee klinkt leuk.
Op zich een goed idee als een echt huisdier niet mogelijk zou zijn.
Leuk.
Wel leuk, zou me wel motiveren misschien.
13. Hoe belangrijk vind je het om een huisdier te kunnen personaliseren (uiterlijk, naam, etc)?
Heel belangrijk, dat motiveert mij meer om de app te gebruiken.
Wel belangrijk, dat maakt het persoonlijker.
Denk wel belangrijk, want dan maak je het persoonlijk.
Essentieel.
Dat hoeft niet perse. Voor mij zou het voldoende zijn om het soort dier vb hond, kat, konijn, etc te kunnen kiezen.
Denk wel belangrijk, zodat het beter bij mij past.
14. Zou je gebruik maken van mindfulness of ontspannen oefeningen binnen de app?

Denk ik niet, heb ik het geduld niet voor.

Nee, ik heb daar geen tijd voor.

Jawel, zou het overwegen.

Misschien wel, maar uitdaging zou zijn om het vol te houden.

Ja dat zou ik leuk vinden.

Ik denk het wel, maar niet te lange oefeningen.

15. Zou je baat hebben bij het bijhouden van je stemming in de app?

Ja zou wel fijn zijn om bij te houden.

Nee denk het niet.

Nee, zie daar persoonlijk het nut niet van in.

Misschien wel, maar dan om een trend te kunnen waarnemen over langere termijn.

Nee daar heb ik geen behoefde aan.

Ik zou het wel fijn vinden om aan te geven, maar hoeft niet bijgehouden te worden. Heb geen baat aan het zien hoe ik me afgelopen dagen voelde.

16. Hoe belangrijk is het voor je om je voortgang bij te houden en beloningen te ontvangen?

Voortgang wel belangrijk omdat je progress kan zien en beloningen ook omdat dit mij zou motiveren.

Ja is wel fijn om voortgang te zien en beloningen zijn wel belangrijk voor mij.

Voortgang bijhouden lijkt me wel nuttig, maar beloningen ontvangen lijkt me minder nuttig. Het is iets voor jezelf.

Voortgang is wel belangrijk, maar beloning niet.

Wel belangrijk vb complimenten of bemoedigen zoals goed gedaan ofzo.

Voortgang bijhouden wel fijn, maar niet essentieel. Leef vooral op de dag. En hoeft niet perse een beloning, maar aanmoedigingen en zeggen dat ik het goed doe zou wel fijn zijn.

17. Zou je eenvoudige puzzels (bijvoorbeeld schaken of sudoku) willen spelen als onderdeel van de app?

Nee heeft geen toegevoegde waarde.

Alleen schaken zou ik wel leuk vinden.

Denk het niet, voor specifieke spelletjes zijn al betere op zichzelf staande apps.

Zeker, dat kan helpen bij ontspanning.

Nee, dat werkt niet ontspanned voor mij.

Denk dat de app zelf puur voor doelen en ontspanning fijner is, voor puzzels heb je ook andere apps die al fijner zijn. Heb dat liever gescheiden.

Interface en gebruiksvriendelijkheid

18. Wat verwacht je van het ontwerp van de app?

Rustgevende omgeving met niet te veel drukte details.

Niet al te druk en minimalistisch.

Moderne stijl, met niet te felle of saaie kleuren. Misschien persoonlijk instelbaar. Dus dat je zelf je thema voor je app kan kiezen.

Toegankelijk en makkelijk te gebruiken. Hoe simpeler hoe beter.

Gezondheidskleuren vb groen en een symbool dat staat voor gezondheid of mentaal welzijn.

Rustige en ontspannen omgeving, met pastel kleuren en makkelijke navigatie.

19. Wat zou de app voor je gebruiksvriendelijk maken?

Als er duidelijke symbolen worden gebruik en als hij snel werkt.

Als ik hem kan customizen zoals ik wil.

Logische navigatie en dat het responsive is.

Simplicity door duidelijke grote buttons en niet teveel info.

Niet teveel doorklikken en duidelijk zijn.

Simpele navigatie.

21. Heb je ervaring met een andere app die je niet prettig vond?

Ja, als je bijvoorbeeld moet scrollen over scherm of als er teveel tekst stond.

Ja, dat ik moeilijk bepaalde soort meditatie kon vinden en ik de duur ervan niet kon selecteren.

Sociale interactie en steun

20. Hoe zou je zich voelen over het delen van je voortgang of prestaties binnen de app met anderen (bijvoorbeeld vrienden)?

Niet willen, is iets persoonlijks.

Nee, is persoonlijk. Misschien wel handig als je het met een psycholoog kan delen.

Voor mij hoeft dat niet, ik hecht daar geen waarde aan.

Zou niets voor mij zijn. Misschien dat anoniem wel motiverend kan zijn.

Daar zou ik geen behoefde aan hebben. Ik zou erdoor enige druk voelen en geen behoefde aan enoties of ervaringen van anderen in de app.

Niet prettig, mijn doelen en welzijn is iets van mezelf en hoeven andere niet te weten.

Als ik het wil delen doe ik dit liever face-to-face.

Algemene feedback

21. Wat zou volgens jou de app effectief maken?

Als je je voortgang terug kan zien en aangemoedigd wordt om door te gaan.

Als biometrische data kan toevoegen, bijvoorbeeld door middel van smart watch of google health koppelen.

Als het mij helpt met mijn problemen.

Misschien een moderator met specialistische kennis.

Het zou effectief zijn als het mij prikkelt om hem regelmatig te gebruiken.

Als het mij motiveert en herinnert om hem dagelijks te openen.

22. Heb je suggesties voor functies die je graag zou willen zien?

Dat ik mijn huisdier kan uitlaten.

Ik wil een melding om de zoveel tijd voor doelen te behalen.

Nee

Benader het van de positieve kant. Huisdier moet per definitie vrolijk blijven, zelfs als hij niet goed genoeg verzorgd wordt.

Notificaties, keuzes op doelen en soort meditatie ervan, keuze soort dier, motiverende opmerkingen tussendoor, tips, instellingen hoe vaak je wilt oefenen.

Geen idee

23. Heb je verder nog opmerkingen?

Een vermelding dat zijn altijd een hulpmiddel kan zijn bij mentale uitdagingen.

Samenvatting:

Om een beter inzicht te krijgen in behoeften en verwachtingen van potentiële gebruikers heb ik zes mensen geïnterviewd tussen de leeftijd van 20 en 51 jaar. De gebruikers hebben verschillende beroepen, van marketing & sales tot product owner, student en werkeloos (arbeidsongeschikt). Sommige gebruikers maakte al gebruik van welzijnsapps zoals Finch en gezondheidsapps. Deze apps hadden als positieve feedback dat het fijn was om inzicht in gezondheid en hun dagelijkse doelen te hebben, wel miste ze notificaties om herinnert te worden om de app te gebruiken.

De belangrijkste uitdagingen die de gebruikers hadden waren op het gebied van angst, concentratievermogen, stress, doel te hebben in het leven en om gelukkig te zijn. De copingstrategieën zijn ontwijkend gedrag tot ademhalingsoefeningen (mindfulness). De gebruikers gaven wel geïnteresseerd te zijn in een app die hun welzijn en productiviteit bevordert mits dit een positief effect heeft op hun leven en hen motiveert.

Het concept van een virtueel huisdier wordt positief ontvangen, waar personalisatie van het huisdier wel als belangrijk wordt beschouwd. Voor de een is het kiezen tussen dier al voldoende, terwijl de andere ook kleuren en namen wil kunnen aanpassen. De functionaliteiten van mindfulness oefeningen en stemmingstracker worden verschillend ontvangen. Sommige gebruikers vinden dit nuttig, terwijl andere hier minder waarde aan hechten. Voortgang bijhouden en beloningen wordt wel als belangrijk beschouwd omdat dit gebruikers motiveert om door te gaan.

Voor de interface en gebruiksvriendelijkheid verwachten gebruikers een rustgevend, minimalistisch en toegankelijk ontwerp. Ze willen graag duidelijke symbolen en een simpele logische navigatie hebben. Optioneel zouden sommige gebruikers ook customisatie opties terug zien zoals het kiezen van thema's en kleuren. Gebruikers willen geen sociale interactie met andere mensen in de app. Het is geen meerwaarde aan en geven aan dat het iets persoonlijks is, behalve misschien anoniem of met een professional.

Conclusie:

Op basis van de behoeften van de gebruikers wordt er gefocust op een persoonlijk virtueel huisdier waar je zelf doelen kan toevoegen, mindfulness oefeningen kan doen en eventueel een stemmingstracker. Voortgang wordt bijgehouden en gebruikers zullen worden beloond met consistent gebruik van de app. Het ontwerp van de app zal rustgeven en gebruiksvriendelijk zijn. Daarnaast zullen er notificaties en motiverende opmerkingen gegeven worden om de gebruikers te motiveren de app te gebruiken en hun doelen te behalen.

Eventueel wanneer er tijd over is kan er ook een koppeling worden gemaakt met gezondheidsapps of smartwatches om te meten of doelen behaald zijn. Met als doel om de app effectief en toegankelijk te maken voor gebruikers om zo hun mentale gezondheid en productiviteit te bevorderen.

Bijlage 3. Scenario test - ontwerp

Tasks Iteration 1 – Person A

- Enter your name.
- Select a pet.
- Give your pet a name.
- Explore the app
- See where mindfulness stands.
- See where the puzzles are located.
- View achieved goals and the Mood Tracker (week/month).
- View your weekly and daily goals.
- Add a new goal.
- View your walked route, if health is linked.

Questions

Did you find it easy to select and name a pet?

Thats the easy part. The landing page selecting pet and name is good setup.

What did you think of the navigation in the application?

Can be bit simpler. There are a few important parts like insight and my goals, these can be easier.

Was it clear where you could find your achieved goals and Mood Tracker?

It would be nice to see some achieved goals on landing page and I didn't expect it to be in the hamburger menu.

What did you think of the process of adding new goals?

Thats quite clear and its nice. The repeatable is nice, but maybe add some hints or goals which people can add.

Was it clear how you could link your smart watch or health app with the application?

It's difficult to imagine where to find it, but profile is a good place yes.

Did you find the application's interface user-friendly?

Yes, the UI part is really good, it encourage me to use the app. It can be difficult to build. It is a good start as mock-up. The concept is good enough for this stage. Find more validation.

Do you have any suggestions for improving the design or navigation?

Maybe change the location of the burger menu, maybe add it on the dog.

Design is great, I really like the feeling like feeling helpfull, pet. The most important thing is that the pet connect to how I am doing. And see the progress. Maybe in the future to keep motivated add reward and make that the pet gains progress.

Taken Iteratie 2 – Persoon B

- Voer je naam in.
- Selecteer een huisdier.
- Geef je huisdier een naam.

Verken de app

- Bekijk waar de mindfulness staat.
- Bekijk waar de puzzels staan.
- Bekijk behaalde doelen en de Mood Tracker (week/maand).
- Bekijk je wekelijkse en dagelijkse doelen.
- Voeg een nieuw doel toe.
- Bekijk je smart watch gekoppeld is en wat je gelopen route is.

Vragen

Vond je het gemakkelijk om een huisdier te selecteren en een naam te geven?

Ja dat was makkelijk

Wat vond je van de navigatie in de applicatie?

Toen ik het eenmaal wist, maar het was me niet helemaal duidelijk op het begin dat het hondje het menu was.

Was het duidelijk waar je je behaalde doelen en Mood Tracker kon vinden?

Doelen waren duidelijk, moodtracker was voor mij niet zo duidelijk. De font mag wel groter mogen om het leesbaarder te maken. En het design passen bij elkaar maken, en weet niet of de emojis passen bij het design en de kopjes meer onderverdelen.

Wat vond je van het process om nieuwe doelen toe te voegen?

Makkelijk, kwam ik meteen uit en goed dat je er op meerdere manieren bij kan.

Was het duidelijk hoe je je smart watch of health app kon koppelen met de applicatie?

Ik zocht hem bij instellingen in plaats van bij profiel en daar had ik hem dan ook verwacht.

Vond je de interface van de applicatie gebruiksvriendelijk?

Ja en nee. Het menu had ik even moeite mee om te weten waar het zat, misschien kan het wel met intro uitleg. Bepaalde features stonden op andere plek dan waar ik had verwacht.

Heb je suggesties voor het verbeteren van het ontwerp of de navigatie?

Zorg dat de dezelfde stijl overal doorgetrokken wordt.

A/B testing

Bekijk nu de navigatie in iteratie 1 welke navigatie zou je voorkeur hebben en waarom?

Iteratie 2, want is prettiger in gebruik en persoonlijker. En links bovenin voelt website achtig.

Tasks iteration 3 – Person A

- Explore the app
- See where mindfulness stands.
- See where the puzzles are located.
- View if you smart watch or health app is linked.

Questions

Was it clear where you could find puzzles and mindfulness?

It is really clear, because it is one button to go to the menu. Then its with extra.

Was it clear how you could link your smart watch or health app with the application?

If it is in preference its okay, but if its for the first time data also makes sense. For me it could be in different places. Preferences is okay, so it doesnt need to change to settings.

Do you have any suggestions for improving the design or navigation?

Maybe make the dog clickable. And I really like the insight and my goals in menu. Maybe in the future add these somewhere in the mainscreen.

A/B testing

Watch the navigation of iteration 1, which navigation would you prefer and why?

Iteration 2 navigation, if it connect the dog with how dog is doing (insight and goals). Later a setting bar or hamburger menu for the settings (account).

Bijlage 5. App testen telefoon

Test lay-out, doelen toevoegen en afvinken 1

Vragen:

- Hoe ziet de lay-out eruit? (responsive)
- Voeg een doel toe en vink deze weer af.
- Hoe ging dit proces? Wat zou anders moeten.

Samsung A52 (Persoon B)

- Ziet er goed uit, zorg dat de lay-out wel ook voor laptop er verzorgd uitziet.
- Het toevoegen van doel en afvinken ging makkelijk, alleen klikte eerst op tekst in plaats van knop. Maak hem helemaal klikbaar.

iPhone 13 mini (Persoon C)

- Layout is prima op mijn telefoon.
- Ja dat lukte en kon afvinken dan is hij weg. Hele balk klikken is wel beter, je zou hele balk als knop kunnen maken.

Test 2

Vragen:

- Voeg een doel toe en vink deze weer af
- Hoe ging dit proces? Wat zou anders moeten.
- Bekijk je wekelijkse doelen.
- Bekijk de puzzels.
- Bekijk je mood tracker.
- Hoe vind je de navigatie?
- Wat vind je van de lay-out?

Samsung A52 (Persoon B)

- Het toevoegen en verwijderen van doelen gaat vlot.
- Heb alles kunnen vinden. Navigatie is duidelijk en vlot.
- Zorg dat de uitlijning van add goals en goals even breed zijn. Zelfde geldt ook voor het menu, zorg dat de uitlijning overal klopt. Verder vind ik de stijl leuk en zacht. Fijn dat de loading screen nu een keer maar te zien is.

Samsung A52 (Persoon C)

- De goals maken en zien is heel overzichtelijk. Misschien wel een fijne toevoeging om ook een kopje met wekelijkse doelen te hebben op de landingspagina en dat ik mijn doelen ook kan afvinken in 'my goals'.
- Navigatie was fijn en alles gevonden, het is dat ik wist waar het menu was, maar is wel een dingetje als je het voor het eerst gebruikt.
- Fijn en prettig ontwerp. Wel is er op de landingspagina loze ruimte nog. Misschien kan je boven iets toevoegen of alles iets naar boven schuiven zodat je meer doelen kan zien. Ook bij de mood tracker lijkt het knopje 'montly' een dropdown menu alsof je ook daily, weekly, montly en yearly hebt. Niet heel gebruikersvriendelijk.