

STRIDE.

ALEX DE NEEF - 23073896 - CMD2.C

INHOUD

STYLESCAPE

ACCEPTATIECRITERIA

PLANNING STRATEGIE

DESIGN TECHNIEKEN

flowchart

sitemap

wireframes

usability testing

Styleguide

HI-FI EN PROMPT ARGUMENTATIE

BRONVERMELDING

STRIDE.
STYLESCAPE

STYLESCAPE

Naam
STRIDE.

Lettertype
Titel: Staatliches
Body: Libre Franklin

Kleuren
#FECD45
#FD8742
#B2CBFF
#BBB85B
#193E11

Illustraties
Ronde vormen

Validatie
Doelgroep bevestiging: Ervaarde de stylescape als;
rustig, maar tegelijkertijd actief.
De illustraties maken het motiverend en speels.



STRIDE.

ACCEPTATIECRITERIA

Acceptatiecriteria 1 - nieuwe routes

User story:

Als wandelaar wil ik keuze in wandelroutes, zodat ik nieuwe routes kan ontdekken en gemotiveerd blijf om regelmatig te wandelen.

Scenario:

Zoekt nieuwe wandelroute.

Gegeven:

De gebruiker opent de nieuwe wandelroutepagina.

Wanneer:

De gebruiker een filter kiest.

Dan:

Krijgt de gebruiker een lijst van wandelroutes te zien door gebruik van de filter.

En krijgt de gebruiker de afstand van elke route

En de moeilijkheidsgraad van elke route wordt getoond.

En krijgt de gebruiker de optie om een route te selecteren en om deze te starten.

Acceptatiecriteria 2 - gezondheid

User story:

Als gebruiker wil ik inzicht krijgen in hoe wandelen mijn gezondheid verbetert, zodat ik gemotiveerd word om te blijven wandelen.

Scenario:

Gezondheidsvoordelen bekijken.

Gegeven:

De gebruiker opent het gezondheidsrapport.

Wanneer:

De gebruiker een wandelroute heeft voltooid.

Dan:

Krijgt de gebruiker een overzicht van de gewandelde afstand

En krijgt het aantal stappen en de verbrande calorieën te zien.

En toont tips om wandelen in de dagelijkse routine op te nemen of te verbeteren.

Acceptatiecriteria 3 - motivatie

User story:

Als gebruiker wil ik gemotiveerd worden, zodat wandelen een onderdeel wordt van mijn dagelijkse routine.

Scenario:

Gebruiker wil meer wandelen.

Gegeven:

Behouden van streak.

Wanneer:

De gebruiker zijn dagelijkse wandeling voltooit.

Dan:

Ontvangt de gebruiker een beloning, zoals een virtueel medaille.

En wordt er een 'streak' opgebouwd die bijhoud of je elke dag wandelt.

Acceptatiecriteria 4 - veiligheid

User story:

Als wandelaar wil ik veilige en goed verlichte routes kunnen kiezen, zodat ik mij prettig en zonder zorgen voel tijdens mijn wandeling.

Scenario:

Bekijken van goed verlichte routes.

Gegeven:

Gebruiker opent een kaart met veilige en goed verlichtte wandelroutes.

Wanneer:

De gebruiker een filter kiest.

Dan:

Krijgt de gebruiker informatie te zien over de veiligheid van elke route, zoals goed verlichte gebieden, de aanwezigheid van bewaking of het gebruik van populaire routes.

Acceptatiecriteria 5 -contacten

User story:

Als wandelaar wil ik met anderen kunnen afspreken om samen te wandelen, zodat ik sociale contacten kan onderhouden.

Scenario:

Wil een gezamenlijke wandeling maken.

Gegeven:

Toont beschikbare vrienden.

Wanneer:

De gebruiker zijn beschikbare tijden invult om een wandeling te maken.

Dan:

Dan krijgt de gebruiker een lijst met vrienden die dezelfde beschikbaarheid hebben aangegeven

En kan de gebruiker een of meerdere matches accepteren om mee af te spreken

Acceptatiecriteria 6 - filters

User story:

Als wandelaar wil ik routes kunnen kiezen op basis van afstand, tijd en locatie, zodat ik variatie heb en altijd een passende route kan vinden.

Scenario:

Zoekt route naar persoonlijke voorkeur.

Gegeven:

Toont ideale routes.

Wanneer:

De gebruiker de filters aanpast.

Dan:

Dan kan de gebruiker de gewenste afstand, tijd en locatie invullen.

Acceptatiecriteria 7 - ontdekken

User story:

Als wandelaar wil ik onderweg suggesties krijgen voor nieuwe plekken, zodat ik mijn omgeving beter leer kennen.

Scenario:

Wil omgeving beter leren kennen.

Gegeven:

Ontvangt suggesties over huidige locatie.

Wanneer:

de gebruiker die route nog nooit of voor een van de eerste keren wandelt.

Dan:

Kan de gebruiker van route wisselen, zodat hij/zij nieuwe plekken ontdekt.

Acceptatiecriteria 8 - weeromstandigheden

User story:

Als wandelaar wil ik vooraf kunnen zien waar en wanneer het prettig wandelen is, zodat ik niet in een regenbui terechtkom.

Scenario:

Wil droog wandelen.

Gegeven:

Ontvangt een weervoorspelling.

Wanneer:

Kiest een route.

Dan:

Krijgt de gebruiker een melding of de route geschikt is op basis van het verwachte weer

En krijgt de gebruiker een suggestie voor een geschikter tijdstip als er regen wordt verwacht.

En Kan de gebruiker een notificatie instellen om gewaarschuwd te worden voor plotselinge weersveranderingen

STRIDE.

PLANNING

PLANNINGSTRATEGIE

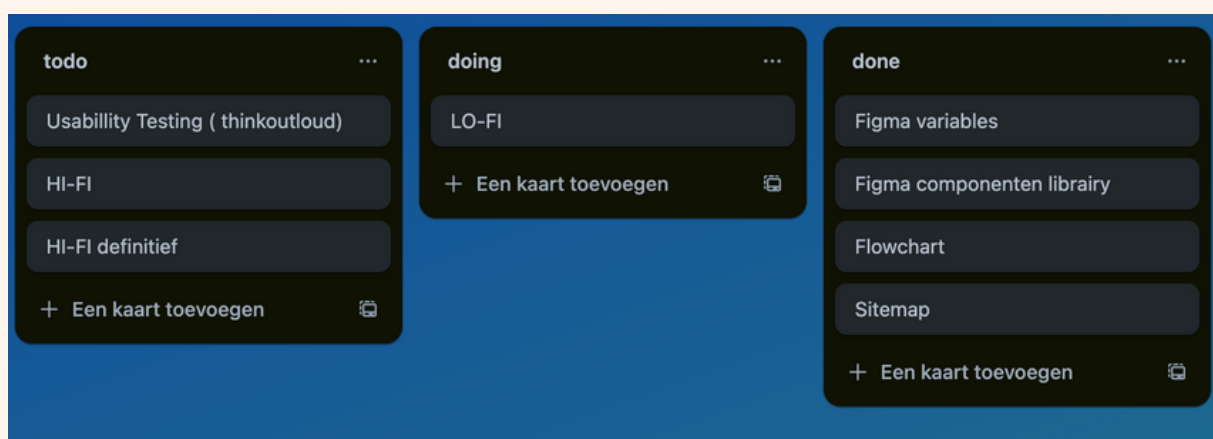
Aan het begin van de individuele opdracht is de opdracht gegeven om een eigen planning te creëren.

Hoewel dit in het begin van de opdracht voor structuur en overzicht heeft geholpen werkte het later een beetje tegen, aangezien alles wat ik maakte “definitief” af zou zijn.

Na mijn eerste ronde een sitemap maken en een LO-FI ontwerp, is er getest om te kijken of de flow van de app correct was. Dit bleek helaas niet zo te zijn.

De feedback zorgde ervoor dat ik de sitemap opnieuw heb gemaakt en daarvoor heb ik ook de LO-FI moeten veranderen. Dit heeft nog wat tijd gekost waar ik niet op had gerekend.

Ook merkte ik dat ik zonder een visuele planner veel meer vrij voelde om langer te zitten aan een proces, wat ook heeft geholpen met het verbeteren van het ontwerp.



Trello is gebruikt als hulpmiddel om door middel van “to do - doing - done” de planning onder controle te houden en inzicht te geven.

STRIDE.

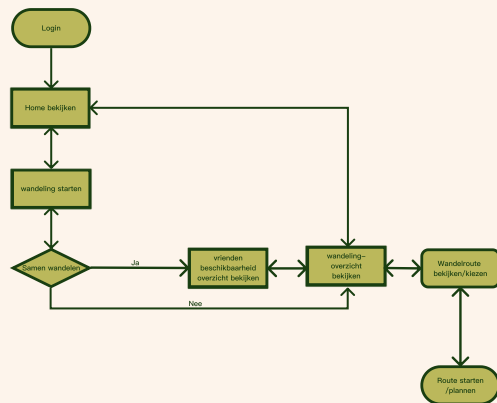
DESIGN TECHNIEKEN

FLOW CHART

Er is met een flowchart geprobeerd een flow te creëren voor verschillende scenarios. Na het testen bleken de flowcharts niet meer echt van waarde te zijn en niet enorm belangrijk in het proces.

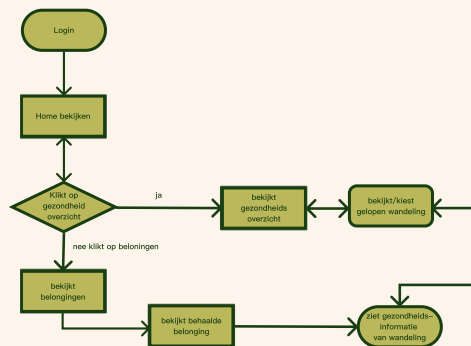
flowchart 1

SCENARIO : GEBRUIKER WIL EEN WANDELING STARTEN



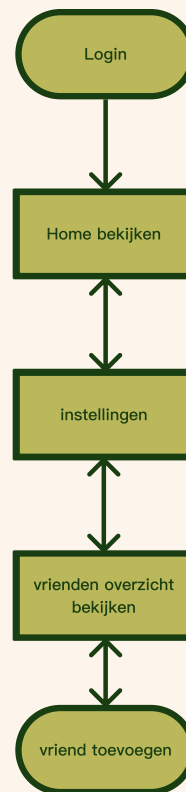
flowchart 2

SCENARIO : GEBRUIKER WIL VOORTGANG ZIEN VAN VORIGE WANDELINGEN



flowchart 3

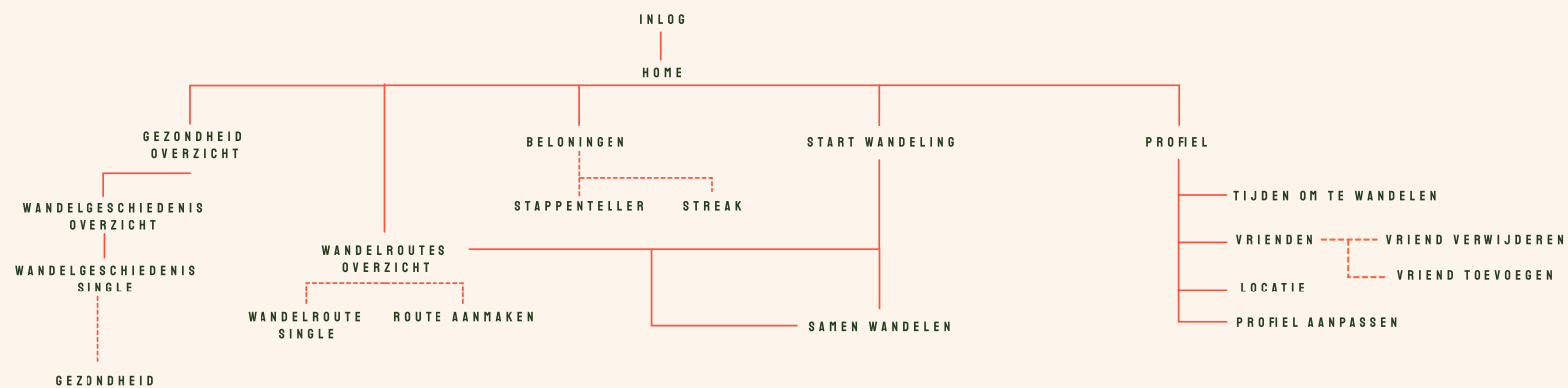
SCENARIO : GEBRUIKER WIL VRIENDEN BEHEREN



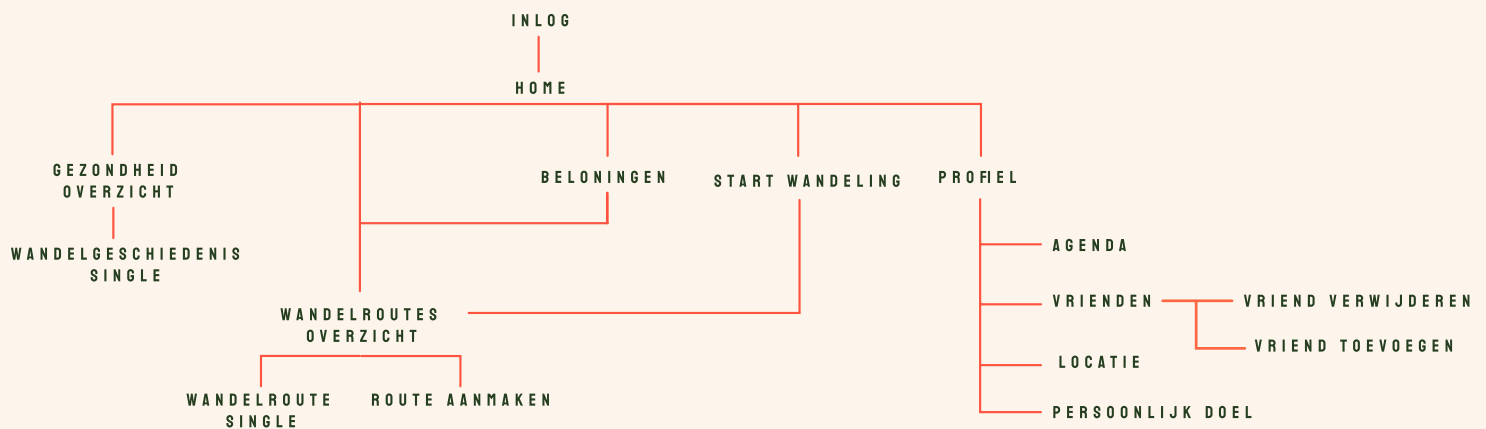
SITEMAP

Om een beter beeld te krijgen van de structuur van de app, is gebruik gemaakt van een sitemap. In het begin van het ontwikkelen van deze app is een site map gemaakt, die na het testen van de LO-FI is veranderd aan de hand van de betreffende testresultaten.

Sitemap voor testen



Sitemap na testen (uiteindelijke sitemap)



WIREFRAME

Deze wireframes zijn gemaakt voor het testen. Uit de test en de theorie uit het boek, is gebleken dat sommige prompts en pagina-indelingen niet correct bleken te zijn of de flow niet prettig was. Al deze inzichten zijn te zien in de test resultaten



Home-page

gebruiker wordt gemotiveerd om te lopen. En het is een groot navigatie systeem



Beloningen-page

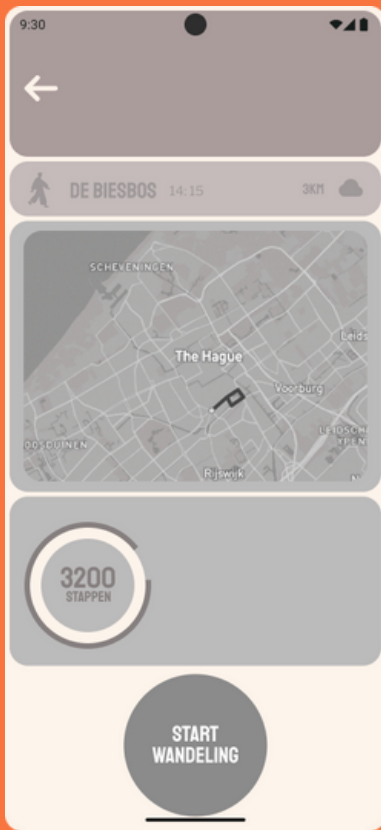
beloningen van gebruiker worden getoond



Overzicht-page

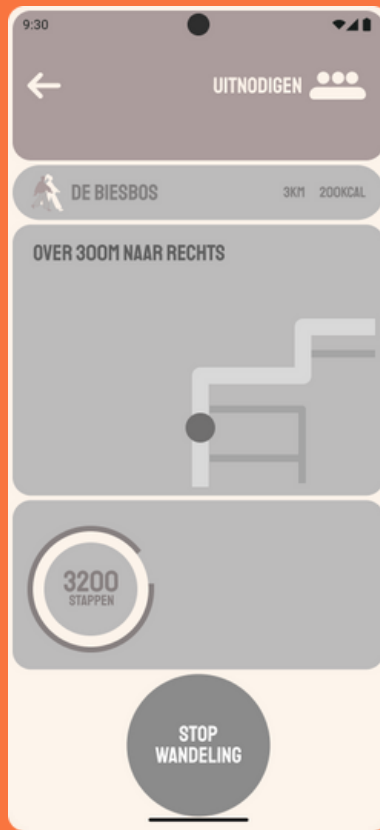
overzicht van wandelroutes worden getoond

WIREFRAME



start wandeling-page

hier kan de wandeling worden gestart



stop-page

hier kan de wandeling worden gestopt



overzicht-filter-page

hier kan de gebruiker filteren op routes



Gezondheid-page

gebruiker kan eerdere routes bekijken en de gezondheid zoals de hoeveelheid stappen en calorieën bekijken

USABILITY TESTING

Feedback

- inlog pagina? met wat moet ik inloggen?
- Aanbevolen route wordt overheen gekeken en is niet duidelijk.
- Medaille neemt wel heel veel aandacht weg van de knoppen
- Eerste opmerkingen
 - veel informatie
 - zien start als eerst
 - vinden dat route starten misschien onderaan moet
- start route knop blijkt niet om een route gelijk te starten maar om naar een overzicht te gaan (voelt als valse hoop om snel te gaan lopen). Dit kan anders verwoord worden.
- Niet met graden werken maar met wolkjes voor meer duidelijkheid 20°C is niet per definitie goed weer (het kan regenen).
- Start knop bij route starten pagina.
- Progressie zien kan ook onderaan of beetje verstopt, is nu te veel aanwezig.
- Willen locatie niet kunnen zoeken maar met behulp van pin vastzetten met de vinger.
- Samen wandelen nog een beetje onduidelijk. Met wie kan ik wandelen?
- Locatie is verplicht en voorwaardelijk dus hoeft geen optie op de app te zijn.

Reflectie

Na het lezen van de theorie uit het boek en de test resultaten, is opgevallen dat verschillende prompts, niet correct waren. Zo bleek bij de beloningen pagina niet motiverend genoeg om weer te gaan wandelen en dat er veel stappen waren om een wandeling te gaan maken.

Op de homepagina bleek dat te veel informatie zichtbaar was dat niet helpt bij de motivatie of ability. Ook waren er meerdere grote prompts te zien op de pagina dat juist tegen elkaar werkt en de gebruiker minder motiveert.

STYLE GUIDE

Om een beter beeld te krijgen waar het uiterlijk van de app moet voldoen, is een style guide gemaakt. Hiermee kan er gemakkelijker gehouden worden aan één stijl en is juist lastiger om hier zomaar van af te wijken.

Om het nog gemakkelijker te maken, is er gebruik gemaakt van een componenten bibliotheek en local styles.

Local styles

Text styles

AG headline font · 32/Auto

Ag Text font · 14/Auto

AG Title font · 24/98.4

AG subheader font · 16/Auto

Ag Link font · 14/Auto

Color styles

 Primair color

 Secundair color

 Tetriar color

 Quaternair color

 Accent color

 Text color dark

 Text color light

 Background color

Grid styles

 Grid

STRIDE.

KLEUR.

ACCENT

#B2CBFF

QUARTERNAIR

#BBB85B

TETRIAR

#BBB85B

SECUNDAIR

#FD6742

PRIMAIR

#FECDA5

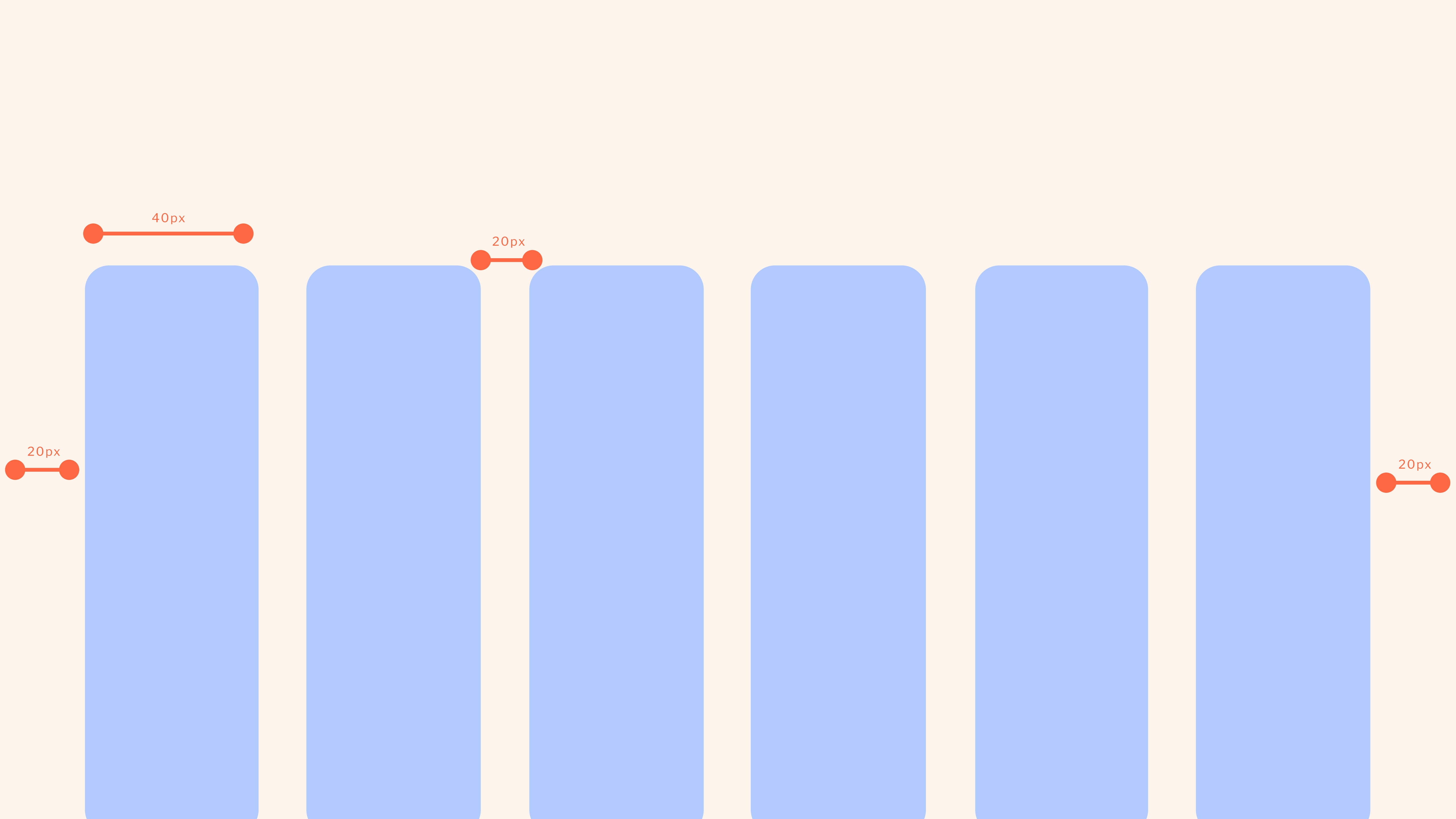
FONT.

Libre Franklin

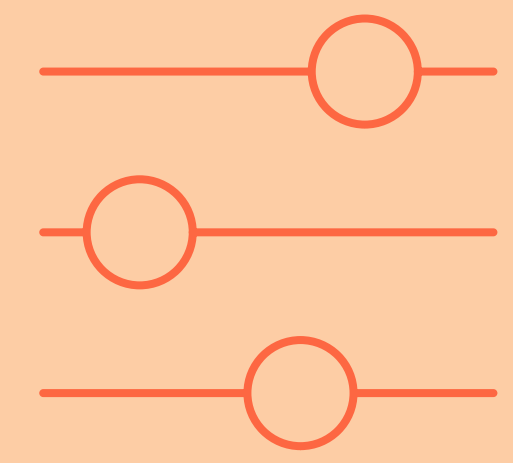
Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit. Prae-
dapiibus nisi purus, non pharetra
vestibulum a. Donec placerat
iaculis pharetra. In sed volupta-
Maecenas ultrices, libero a soci-
blandit, dui sapien congue ex,
lobortis eros erat sit amet ma-
vitae finibus ante. Sed rutrum
ligula in iaculis. Duis facilisis a
orci vel posuere. Suspendisse
nibh nec neque rhoncus aliqua
ligula ligula. Phasellus pulv-
esuada nibh rutrum loborti-

STAAT LICHES

GRID.



U.I.



3.2
KILOMETER

3500
KCAL

BEKIJK JE PROGRESSIE

→

3.2
KILOMETER

3500
KCAL

DE BIESBOS

14:15

3KM

DE BIESBOS

14:15

3KM

WANDELROUTES

→

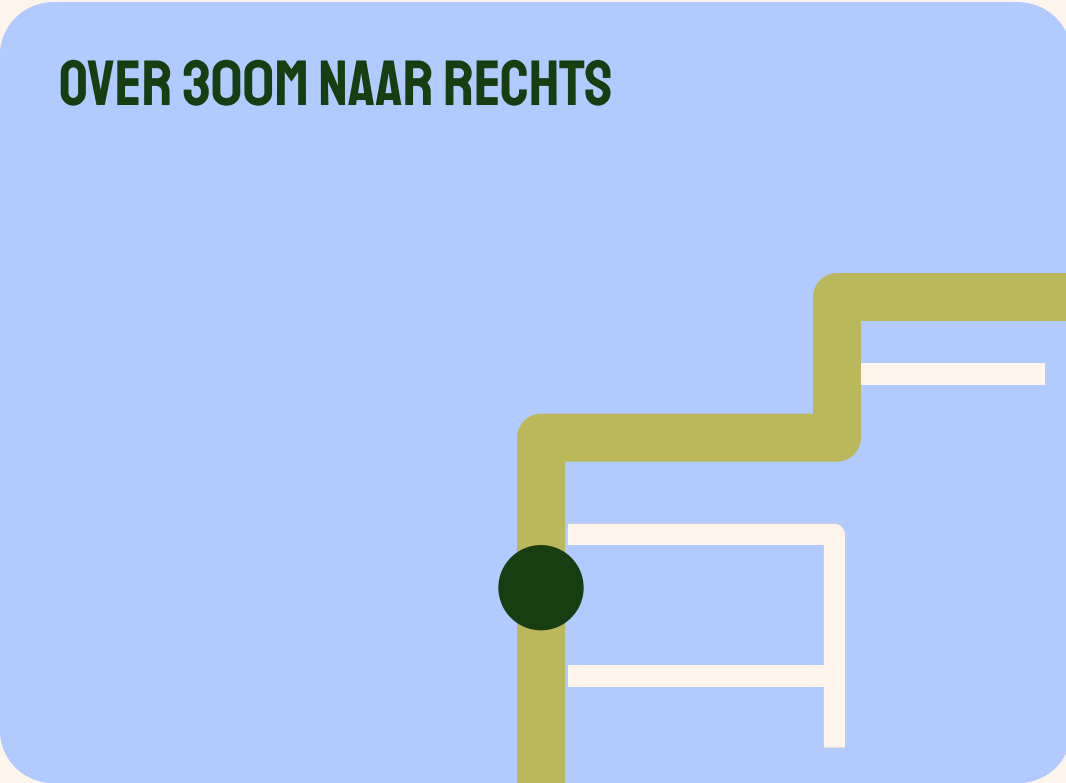
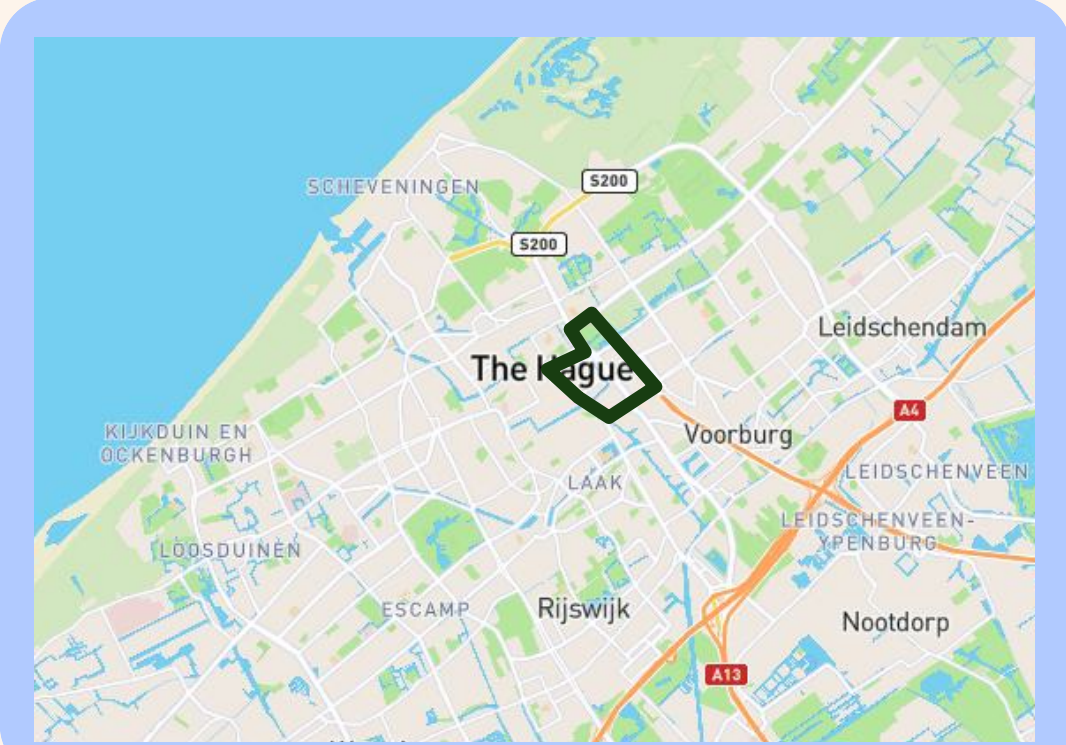
VORIGE ROUTES

Biesbos	5KM	350kcal
Biesbos	5KM	350kcal

WANDELROUTES

VORIGE ROUTES

Biesbos	5KM	350kcal
Biesbos	5KM	350kcal



LATEN WE JE DOEL BEHALEN →

PLAN WANDELING

30

WOUW AL 30 DAGEN LOOP JIJ AL 5KM ELKE DAG!
KANJER!

30

30 DAGEN

30

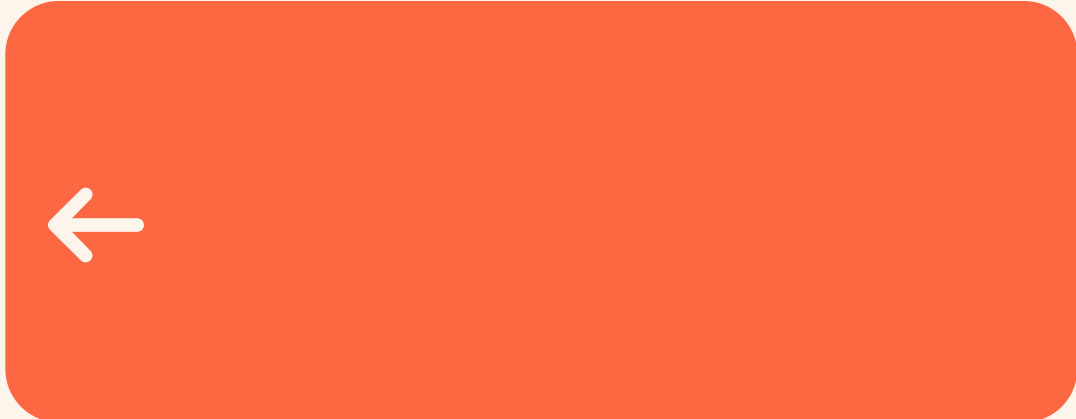
WOUW AL 30 DAGEN LOOP JIJ AL 5KM ELKE DAG!
KANJER!

LATEN WE JE DOEL BEHALEN →

STRIDE.

LATEN WE WANDELEN

Als je inlogt op de app gaat u akkoord met het locatie delen



←

👤

VANDAAG, 12 APRIL

WO

DO

VRI

ZA

ZO

MA

DI

6

7

8

9

10

11

12

DE BIESBOS 14:15

3KM

←

PROFIEL

VOEG VRIENDEN TOE

+

AGENDA

PERSOONLIJK DOEL

5000 stappen

←

⚙️

VANDAAG, 12 APRIL

MA

DI

WO

DO

VRI

ZA

ZO

11

12

13

14

15

16

17

EIGEN ROUTE MAKEN →

←

UITNODIGEN

👥

WELKOM TERUG, ALEX!

👤

30

WOW AL 30 DAGEN LOOP JIJ AL 5KM ELKE DAG! KANJER!

←

⚙️

Locatie naam...

☐

SAMEN WANDELEN

☐

GOEDE VERLICHTING

TIJD

14

:

15

☒

LAAT ALLEEN DROOG WEER TIJDEN ZIEN

AFSTAND

WEINIG KM

VEEL KM

VANDAAG, 12 APRIL

MA

DI

WO

DO

VRI

ZA

ZO

11

12

13

14

15

16

17

EIGEN ROUTE MAKEN →

STRIDE.

HI-FI SCHERMEN & PROMPTS

PROMPT

Het home scherm is eigenlijk een enorm prompt van **confettiregen** dat de gebruiker moet motiveren. Dit wordt gedaan door middel van **babysteps** waarbij de gebruiker door middel van positieve feedback steeds verder wordt begeleid naar het gewenste gedrag (blz. 69).

Het zijn allemaal kleine **micro-prompts** die leiden naar de hoofd-prompt dat de gebruiker daadwerkelijk vraagt om een actie uit te voeren.

Zo begint het scherm al met een beloningssectie om de gebruiker al iets te geven zonder dat hij/zij daar iets voor heeft moeten doen. Hiermee wordt op een positieve wijze geprobeerd om de persoon te motiveren om door te gaan. Een stuk **wederkerigheid**(blz. 25).

Daarnaast wordt de hoofd-prompt groot en opvallend getoond waardoor het meer aandacht krijgt en de rest minder voor afleiding zorgt.

Er wordt in de prompt gebruik gemaakt van de “we” vorm om te laten zien dat de gebruiker er niet alleen voor staat (**Eenheid** blz. 25).

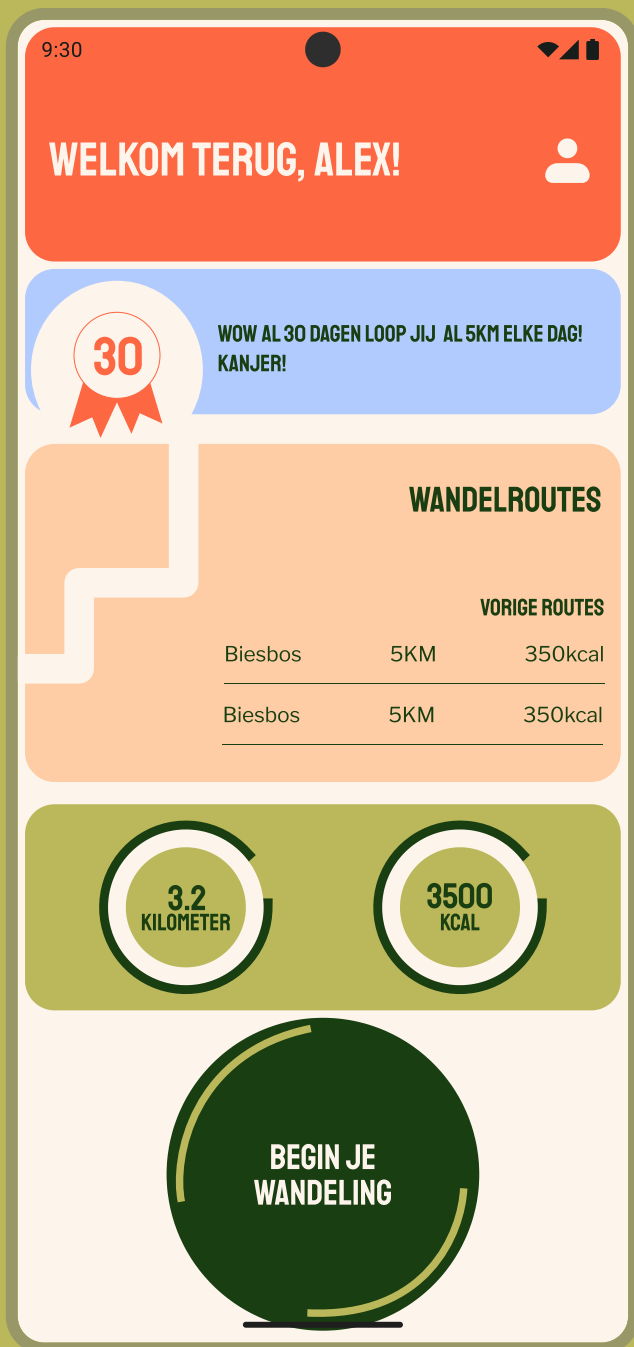
Ook aan de **ability** is gedacht. De juist opvallende knop maakt het de gebruiker makkelijker en duidelijker wat hij kan verwachten als hij hier op klikt, zodat hij niet voor hele grote verrassingen komt te staan en systeem 2 van het brein niet wordt geactiveerd (blz. 21)

De secties op de pagina staan ook op **juxtapositie** zodat de gebruiker het eerder als een groep ziet in plaats van allemaal losse elementen. Hierdoor raakt hij/zij minder snel afgeleid of haakt af om op de prompt te reageren. (Blz. 146)

HOME

DOEL

Het doel van dit scherm is, om de gebruiker te verwelkomen en motiveren om een route te beginnen met lopen.



PROMPT



In de prompt wordt twee van de 7 overtuigingsprincipes van Cialdini (blz 25.) gebruikt om de motivatie van de gebruiker te verhogen.

Zo wordt gebruik gemaakt van **Wederkerigheid en Eenheid**. Door het woord “we” te gebruiken wordt een soort gevoel saamhorigheid gecreëerd en de gebruiker te laten voelen dat hij/zij niet alleen is en dat we dit samen gaan doen. Dit geeft meer motivatie om iets te doen.

Anticiperend enthousiasme

Door de beloning te laten zien van de medaille, een compliment te geven en een visualisatie te geven wat hun volgende beloning zal zijn, zal je de motivatie verhogen om door te gaan.

Ook door de prompt vooral met makkelijke zinnen en illustraties uit te beelden, helpt het bij het voorspellen van wat er gaat komen. Zo wordt voorkomen dat het **tweede systeem** (blz. 22) aan gewakkerd wordt en de prompt minder snel zal werken.

BELONINGEN



Deze pagina wordt gebruikt als Motivatie pagina. Er wordt weinig getoond, behalve dat je de “milestones” kan terug zien (zoals dat je al 30 dagen aan het lopen bent).

Deze pagina moet helpen met het verhogen van de motivatie om een wandeling te gaan maken. Vandaar dat hier ook een prompt is geplaatst waardoor de ability erg laag ligt.

Er hoeft niet veel gedaan te worden en met de zinnen worden duidelijk aangegeven - in lieve, gemakkelijke woorden en illustraties - hoe de gebruiker verder kan gaan.

Acceptatiecriteria:

3 motivatie

PROMPT

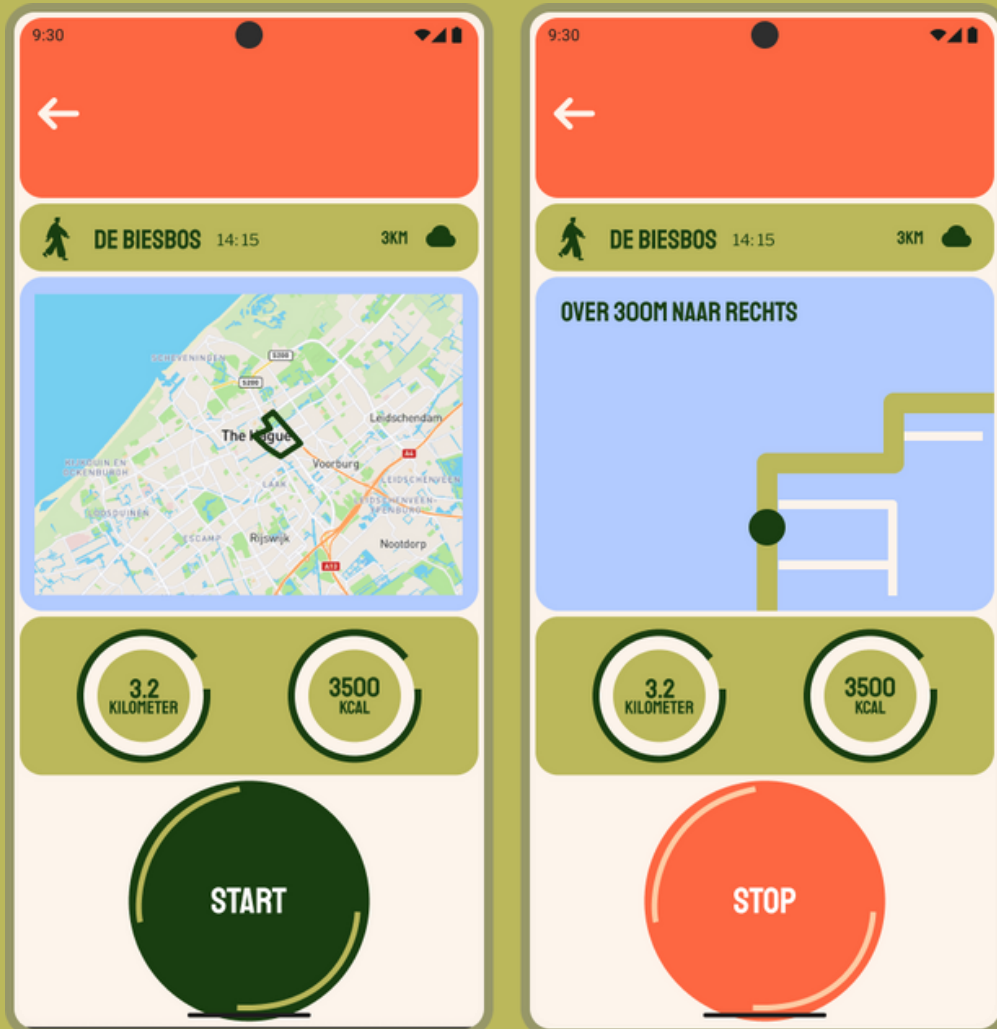


Om een wandeling te starten heb je natuurlijk een start knop nodig. Vandaar dat dan ook de motivatie principe **Reasons why** (blz. 109) het beste van pas komt bij het maken van deze prompt.

Om juist de gebruiker een goede reden te geven om op de prompt te klikken, wordt het gemakkelijker en meer motiverend voor de gebruiker om de handeling uit te voeren.

Omdat de knop hetzelfde uiterlijk heeft als op die van home pagina, zorg je voor consistentie en voor gewoontes (blz. 113). Dit helpt bij de verwachtingen van de gebruiker en zorgt dat hij/zij niet lang hoeft na te denken of op te nemen wat er allemaal gebeurt. Het maakt het geheel eenvoudiger en helpt ook nog eens bij de motivatie om daadwerkelijk te starten.

WANDELEN



Het doel van deze pagina's is dat de gebruiker ook daadwerkelijk een wandeling start. Zo is alles om de prompt heen informatief en zo min mogelijk afleidend of ingewikkeld.

Er wordt geprobeerd te laten zien wat voor wandeling de gebruiker gaat maken, hoe de route eruit ziet en hoeveel stappen hij/zij nog hoeft te lopen voor zijn persoonlijk doel.

Daarnaast wordt de prompt groot en concreet getoond onderaan het scherm wat het makkelijker maakt om op te klikken en is het duidelijk wat er mee wordt bedoeld.

PROMPT

Door de gebruiker zelf filters te laten instellen (zoals “samen wandelen”, “droog weer”, “goede verlichting”, “eigen route maken” of “route zoeken”) krijgt het een persoonlijke waarde wat helpt met het verhogen van de perceived values (blz. 106). Het laat zien aan de gebruiker dat je de best passende wandelroute wilt tonen en de app er is om die te helpen zoeken.



Dit verhoogt de motivatie voor de gebruiker omdat ze zelf kunnen beslissen hoe lang, hoe ver en of ze samen willen lopen en natuurlijk waar ze willen lopen.

De filters worden ook door middel van affordance versterkt, omdat er staat wat er gedaan moeten worden. Dit helpt bij de ability voor de gebruiker en de beste uitkomst.

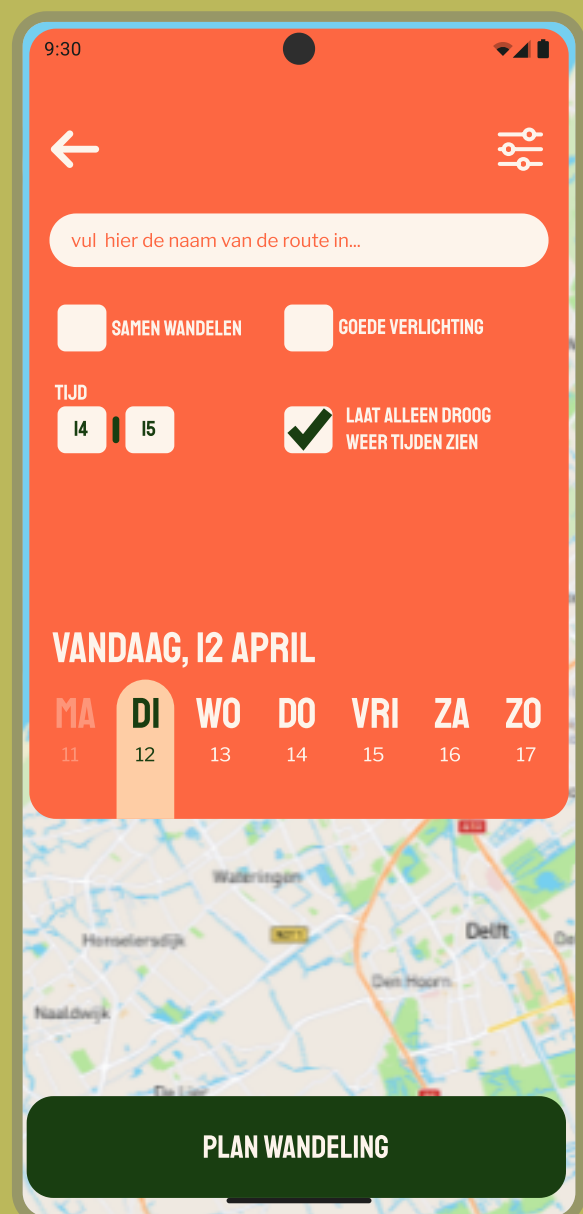
Ook wordt één van de twaalf praktische manieren gebruikt om de ability te verbeteren. “Default, pre-fill en autocomplete” (blz. 125) is de techniek die gebruikt wordt om de keuzes te verduidelijken.

FILTEREN

Zoals je vast hebt gelezen, is op deze pagina vooral gehamerd op ability omdat de motivatie, bij het maken van een eigen wandeling, vaak al hoog is. Daarom zijn deze pagina's puur voor het helpen van de gebruiker in het kiezen van een route en ligt de focus niet op een route starten.

Acceptatiecriteria:

4 veiligheid, 6 filters



GEZONDHEID

het doel van deze pagina is het tonen van eerdere wandelingen en de daarbij horende hoeveelheid calorieën en stappen die gezet zijn op die dag.

Om de gebruiker ook te laten zien waar ze gewandeld hebben, wordt er gebruik gemaakt van een map-interface waar te zien is waar de wandeling gemaakt is.

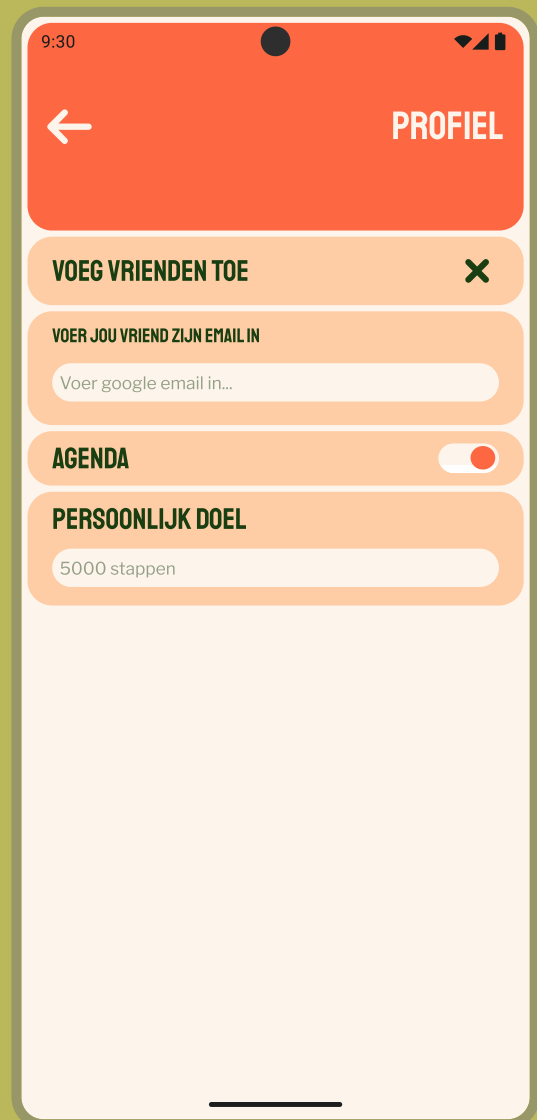
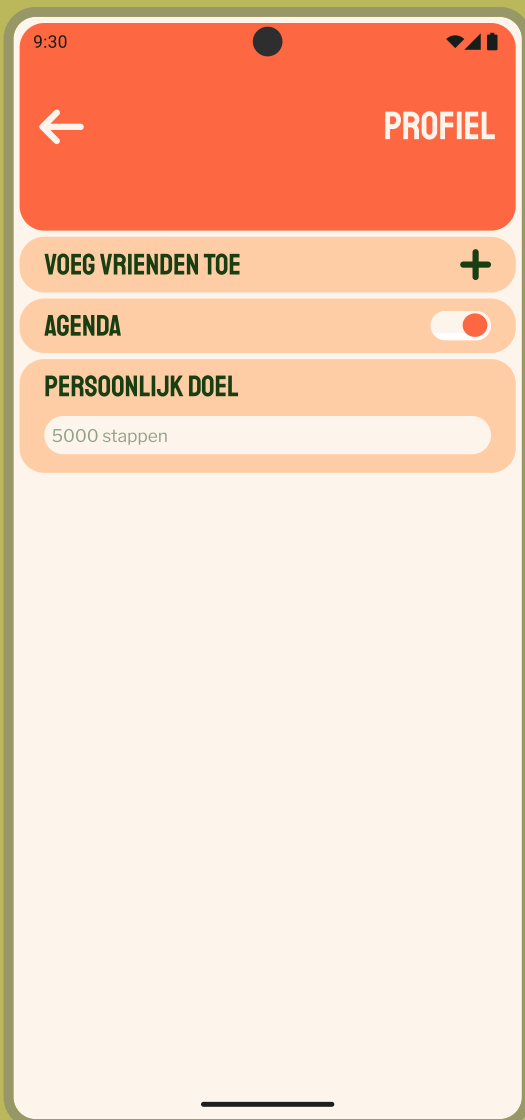
Hiermee wordt geprobeerd om de gebruiker te motiveren om vaker deze wandeling te maken.

Acceptatiecriteria:
2 contacten



INSTELLINGEN

In **Acceptatiecriteria** 5 -contacten staat dat vrienden moet kunnen toevoegen. Dit kan op de instellingen pagina waarbij je ook andere kleine opties kan veranderen, zoals het persoonlijk doel veranderen en agenda loskoppelen als men niet meer wilt dat de app je helpt met de beste tijden voor je vinden.



OVERZICHT

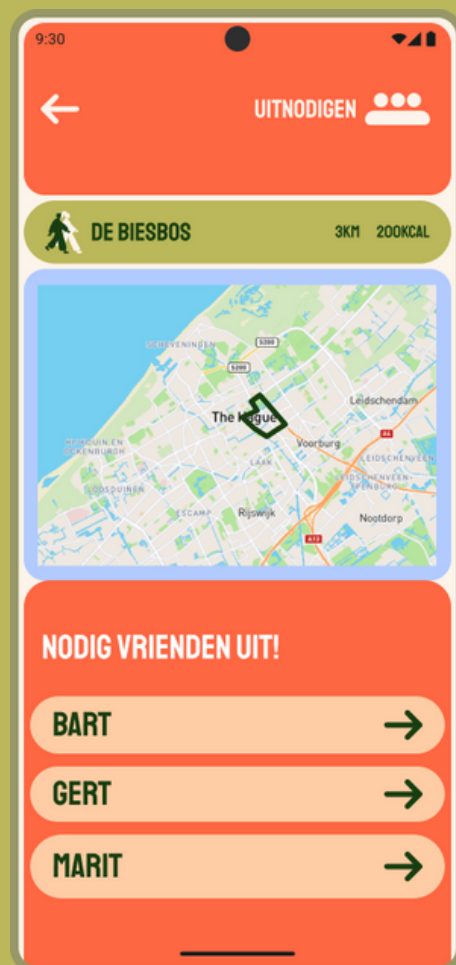
Als wandelaar wil je natuurlijk weten welke wandeling dan voor jou ideaal is. Naast dat de overzicht pagina aanbevolen routes laat zien, zorgt het bij elke route een tijdstip dat het beste is om te wandelen, wat het weer is en hoeveel kilometer het is. Als extra kun je ook van te voren zien of iemand vrij is om mee te wandelen.



Acceptatiecriteria:
1, 7 en 8

SAMEN WANDELEN

In **Acceptatiecriteria** 5 -contacten bleek het vrienden kunnen toevoegen een belangrijk onderwerp te zijn. Vandaar dat er een verschil is gemaakt tussen een wandeling alleen maken of een gezamenlijke wandeling. Bij de gezamenlijke wandeling krijg je direct te zien welke vrienden beschikbaar is om die wandeling te maken. Wil je meer vrienden uitnodigen? klik dan rechts boven om nog meer mensen uit te nodigen.



INLOG

Inloggen op deze app is verplicht. Doordat je de locatie, agenda en vrienden kan uitnodigen is het verplicht om in te loggen zodat S T R I D E. de beste wandelopties kan tonen. Inloggen met Google is dan de beste optie omdat daar al vaak de agenda, de naam/e-mailadres mee wordt gedeeld door de doelgroep.



BRON

Wouters, B., & Groen, J. (2020). Online invloed: zo pas je bewezen gedragspsychologie toe voor betere online resultaten.