

LUK'S	BC 3.1.1 Je formuleert heldere en duidelijke ontwerp- en onderzoeksvragen die je tijdens het doorlopen van een ontwerpproces beantwoordt.	BC 3.1.2 De student inventariseert de wensen en behoeften van gebruikers binnen de toepassingscontext van een aangereikt probleem met behulp van aangereikte methoden.	BC 3.1.3 Je geeft oplossingsrichtingen vorm in een werkend fysiek prototype waar de gebruiker interactie mee heeft zodat je relevante gebruikerstests uit kunt voeren.

1

Ontwerp vraag:

3.1.1

“Hoe kan de **Albert Heijn** een interactieve oplossing ontwerpen die zorgt dat **volwassenen tussen 35 - 45 met ADHD** hun boodschappen niet vergeten en zij zonder stress kunnen koken?”

Theorie:

Kort, Concreet, Open, Relevant en Positief

De ontwerp vraag is gemaakt volgens de theorie. Hij is zo kort mogelijk, concreet en gericht op het doel. Het is een open vraag je kunt er geen ja of nee op antwoorden. Hij is relevant voor ons onderzoek en positief omdat je een oplossing zoekt.

2

Onderzoeksvragen:

3.1.1

- Wat zijn de huidige oplossingen die gevonden zijn voor het probleem?
- Wat is ADHD?
- Wat zorgt ervoor dat deze doelgroep veel vergeet?
- Kun je slecht koken als je stress hebt?
- Vergeet deze doelgroep nog meer dan alleen boodschappen?
- Hoeveel mensen tussen 35-40 hebben ADHD?

Theorie:

Geeft richting, geeft focus en geeft begrenzing

De onderzoeksvragen zijn ook gemaakt volgens de theorie. Het zijn allemaal doelgerichten en relevante vragen met een duidelijk kader waar je antwoord op kan geven.

3

De frontale kwab van de hersenen lijkt zich langzamer te ontwikkelen als je ADHD hebt.

3.1.1

Attention Deficit Hyperactivity Disorder

Implusief, Hyperactiviteit en Aandachtsproblemen

3,2% van volwassenen heeft ADHD.

Dit is wat informatie dat wij gevonden hebben tijdens ons literatuuronderzoek. Hiermee hebben wij antwoord kunnen geven op: Wat is ADHD? en Hoeveel mensen tussen 35-40 hebben ADHD.

4

Interview

3.1.2

“Ik vind het erg vervelend als ik iets vergeet. Ik kom daardoor in tijdsnood als ik ga koken. Dit hinderd ook andere en hier baal ik erg van.”

De verschillende interviews hebben ons geholpen om het probleem te achterhalen en hier dieper op in te gaan met onze doelgroep.

De empathy map heeft ons geholpen om uit te zoeken waar de oplossing aan moet voldoen. Het heeft ons op een makkelijke manier veel inzicht in het probleem gegeven.

5

Huidige oplossingen:

3.1.1

- Soorteren boodschappenlijstje in categorieën
- Lijstje afstemmen op de lay-out van de winkel
- Maaltijdplanner
- Het lijstje door de dag/dagen heen bijhouden
- Je maaltijden vooruit plannen

Uit de verschillend interviews en het literatuur onderzoek hebben wij al verschillende oplossing voor ons probleem achterhaald. Dit heeft ons bij het ontwerpproces geholpen om iets te bedenken wat nog niet bestaat.

6

3.1.2



7

Waaraan moet de oplossing voldoen?

3.1.2

- Zorgen dat er begrip is vanuit de omgeving rondom de invloeden die ADHD op een persoon heeft.
- Frustratie kantelen.
- Iets wat er voor zorgt dat je zonder stress kan koken.
- Het moet interactief zijn.
- Iets wat er voor zorgt dat je aandacht bij een ding kan houden.
- Iets wat er voor zorgt dat je je boodschappen niet vergeet.
- Het moet nog niet bestaan, of niet goed kunnen werken.
- Het moet rust in je hoofd brengen.

Deze lijst hebben wij verzameld doormiddel van interviews en als uitgangspunt om oplossingen te gaan bedenken gebruikt. Hierdoor wisten we zeker dat de oplossing aansluit op de doelgroep.

8

Doelgroep segmenteren:

3.1.2

Volwassenen met ADHD met **focus op hun gezin / kinderen**.

Volwassenen met ADHD met **focus op hun werk / carrière**.

Door de doelgroep te segmenteren werd het een stuk makkelijker om UNS te maken. En daardoor konden we doelgericht oplossingen gaan bedenken.

10

Telefoon

Gezin

Uitverkocht

Beloning

Barcode

Koken

3.1.1

Tijdsverlies

Categorieën

ADHD

Snel afgeleid

Route

Boodschappenlijstje

Vergeeten

App

Zelfscan

Werken

Boodschappen

Korting

Geluid

Datums

Verschillende soorten eten

Mind map

11

Moodboard

3.1.1

Ik heb nog een moodboard gemaakt omdat ik dit een hele makkelijke en snelle manier vind om inspiratie op te doen. Ik heb deze erg veel gebruikt bij het maken van mijn Figma prototype.

12

Schetsen

3.1.1

Wij hebben allebij afzonderlijk van elkaar schetsen gemaakt. Dit zijn een aantal van mijn schetsen. Tijdens het schetsen hebben ik alles wat in mij op kwam getekend en opgeschreven. Hierdoor konden we elkaar makkelijk onze ideeën uitleggen.

13

Eerste oplossing

3.1.1

Een app waarin je je boodschappenlijstje kunt maken die vervolgens door de app wordt omgezet in een **route door de winkel**. Wanneer je in de winkel bent kun je deze app **koppelen aan de zelfscan** en deze lijstje je dan de weg langs de producten van je lijstje.

14

Prototype 1 - Zelfscan

3.1.3

Het **eerste prototype** dat wij gemaakt hebben was een paperprototype van de zelfscan en de route hierop.

Hierbij hoorde **3 test taken**:

- Je bent in de **Albert Heijn** en wil jouw **lijstje** koppelen. Hoe doe je dit?
- Hoe zou jij nu op de zelfscan naar de route kunnen gaan die gekoppeld is met jouw boodschappenlijstje?
- Hoe denk jij deze routeomschrijving te gebruiken?

Hiermee wouden wij er achter komen of ons gemaakte prototype aansluit om de gekozen doelgroep, en of dit hun probleem zou oplossen/verminderen.

15

Prototype 2 - App

3.1.3

Het **tweede prototype** dat wij gemaakt hebben was een Figma prototype van de Telefoon app genaamd **"Kompas"** (Omdat de app net zoals een kompas de wegwijst) en alle functies van de app zoals:

- Je kunt zien wat je eerder gekocht hebt/in huis hebt.
- Je kunt verbinden met de zelfscan.
- Je kunt een gezamenlijk boodschappenlijstje maken.
- Je kunt een barcode scannen voor informatie.
- Je kunt de route van tevoren in zien.
- Om alles duidelijk vindbaar te maken zijn alle producten aangegeven met foto's.
- Je kunt zien wanneer producten over de datum zijn en hoe lang je er dus nog van kan eten.

Ook hiermee wilde wij er achter komen of alle functies van het prototype voor de doelgroep begrijpbaar zijn en of deze het probleem oplossen/verminderen.

Link:

<https://www.figma.com/proto/PIVf8laBpZnFEACEKm63?node-id=0-1&from=source%3Ft=0-6>

3.1.3



Test taken Prototype 2 - App

3.1.3

Taak 1: Kun je een product toevoegen en weg halen uit het boodschappenlijstje?

Taak 2: kun je deelnemer 2 weghalen uit het lijstje zodat deze er niks meer aan toe kan voegen?

Taak 3: Kun je bij de winkel route komen?

Taak 4: Lukt het om terug te komen naar de startpagina van de app?

Taak 5: Kun je mij vertellen welk product dat je in huis hebt over de datum is?



17

Prototype 1 - Zelfscan

3.1.3

afgenomen door Huug

3.1.2

Taak 1: Ik gaf haar de prototypes en liet haar er eerst ff naar kijken, ik zei vervolgens. Het is nu de bedoeling dat je doet alsof je in de Albert Heijn bent en je lijstje koppelen aan de zelfscan. Dit lukte vrij makkelijk, ze wist waar ze op moest drukken en kon ook door klikken bij het scherm waarop stond dat het koppelen was gelukt.

Taak 2: Ze keek wat rond bij de zelfscan en bekeek de mogelijke functies goed, vroeg mij ook wat welke functie was. Hier heb ik niet altijd antwoord op gegeven. Ze klikte uiteindelijk op de knop "route" en kwam ze bij de routebeschrijving uit.

Taak 3: Ik zie dat ik hier mijn gescande producten heb en zie ook een route die ik moet volgen binnen de winkel.

Extra feedback: Hoe doen oudere dit? Als zij een fysiek boodschappenlijstje hebben hoe kunnen zij gebruik maken van de route? Hoe kan ik zien op de pagina met de routeomschrijving welke producten ik al gehad heb?

18

Prototype 2 - App

3.1.3

afgenomen door Faye

3.1.2

Taak 1: Het toevoegen van een product ging erg makkelijk de knoppen hiervoor waren duidelijk en werden makkelijk begrepen. Toen het tijd werd om een product weg te gaan halen was dit wat moeilijker er werd eerst gedrukt op het woord brood zelf omdat er verwacht werd dat dit hiermee het aantal kon aanpassen. Nadat dat niet werkte werd er pas op het minnetje gedrukt waardoor het boord uiteindelijk wel weg ging.

Taak 2: er werd gelijk op de juiste knop gedrukt namelijk het kruisje deze was dus gelijk duidelijk.

Taak 3: Ook dit ging erg gemakkelijk de juiste knop werd gelijk ingedrukt en is dus in een opslag duidelijk.

Taak 4: Er werd even getwijfeld tussen het terug pijltje en de home button maar er werd al gouv gedrukt op de home button/huisje met het argument dat dit in andere apps ook vaak voor terug naar de homepage staat.

Taak 5: Hier werd er even gekeken naar wat er te zien was en als snel werd er uitgeleegd dat hij er van uit ging dat de datum in het rood betekende dat dit product over de datum is.

19

Extra feedback

3.1.3

3.1.2

-Hoe wordt er bijgehouden hoeveel je nog van producten in huis hebt moet je dit zelf doen? Is dit dan niet onhandig om steeds te moeten invullen? En hoe doe je dit met een groot gezin?

-De functie van de datum is erg handig en kan ook goed voedsel verspilling tegengaan omdat mensen vaak gelijk iets weg gooien als het bijna over de datum is. En het zien van hoeveel je in huis hebt voorkomt wel dat je iets dubbel koopt en dus iets verspild. Tenminste als je het bijhoud.

20

Eerste conclusie

3.1.1

Onze ontwerp vraag was "Hoe kan de **Albert Heijn** een interactieve oplossing ontwerpen die zorgt dat **volwassenen tussen 35 - 45 met ADHD** hun boodschappen niet vergeten en zij zonder stress kunnen koken?" We zijn al aardig op weg met een oplossing voor deze vraag. Dit hebben we gedaan door eerst onze onderzoeksvragen te beantwoorden door literatuuronderzoek en interviews te houden. We zijn er achtergekomen wat ADHD precies inhoud, hoeveel volwassenen het hebben en wat de hoofd symptomen zijn zoals bijvoorbeeld impulsiviteit/hyperactiviteit. Ook hebben we achterhaald wat bestaande oplossingen voor het probleem waren zoals een maaltijdplanner app of gewoon weg een papieren boodschappenlijstje. Hierna zijn we gaan brainstormen en kwamen we tot een eerste oplossing. **Namelijk een app waar in je boodschappenlijstjes kunt maken die omgezet worden in een route door de winkel. zodat je langs alle producten die je nodig hebt komt en zo niks vergeet. Ook koop je zo minder impulsief andere dingen.** We hebben 2 prototypes gemaakt van deze oplossingen en hebben deze getest. Hierbij kregen we veel positieve reacties, maar ook een aantal kritische vragen die nog de moeite waard zijn om overna te denken. Zoals hoe gaan ouderen dit gebruiken die geen smartphone hebben of hier niet goed mee overweg kunnen? En de prototypes zelf hadden ook nog verbeter punten. Er zijn dus nog vervolg stappen nodig om onze oplossing nog beter temaken.

21

Vervolg stappen

3.1.1

- Meer onderzoek naar de doelgroep
- Meer testen en prototypes

Om onze oplossing nog meer aan te laten sluiten op de doelgroep zouden er nog meer prototypes en testen gemaakt en gedaan moeten worden. Zorgt deze route er wel echt over dat je niks vergeet of impulsief koopt? En is alles in de app wel duidelijk voor mensen die minder bekend zijn met technologie? Ook is er nog meer onderzoek nodig naar de doelgroep om ADHD nog verder te begrijpen.