



GOT 2 PLAY

Design Document

In het designdocument leg ik uit hoe het ontwerpproces is verlopen, tegen welke problemen ik ben aangelopen en hoe ik deze getackeld heb. De applicatie heb ik meerdere malen getest om tot nieuwe inzichten te komen in het gedrag van de doelgroep.

Inhoudsopgave

Inleiding	blz. 3
Wireframes/Paper Prototyping	blz. 4
Style Guide	blz. 5
Ontwerpcriterij	blz. 6
Grid en richtlijnen	blz. 8
App design: samenvattend versie 1	blz. 9
App design: samenvattend versie 2	blz. 12

Inleiding

Uit onderzoek blijkt dat steeds minder mensen aan clubvoetbal doen, maar de behoefte aan voetballen wordt niet minder. De redenen lopen uiteen, maar de meest voorkomende reden is dat clubvoetbal verschillende verplichtingen met zich meebrengt.

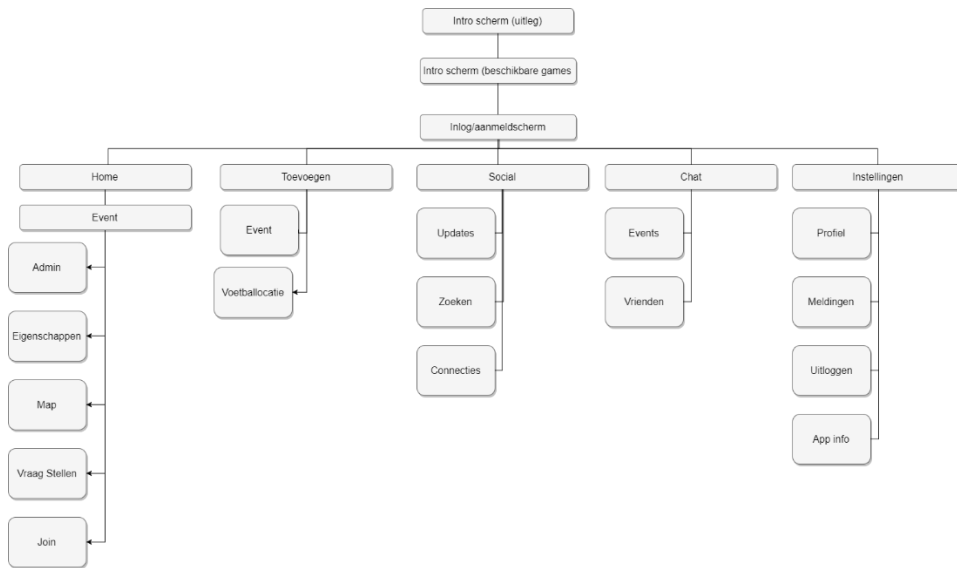
Er is een grote groep mensen die wel willen voetballen, maar niet via officiële kanalen (bijvoorbeeld in clubverband). Hieruit heb ik besloten om een mobiele applicatie te ontwikkelen voor deze groep mensen. Het doel van het project is om een oplossing te conceptualiseren, ontwerpen en te realiseren voor mensen die willen voetballen buiten officiële kanalen om en daarmee binding binnen de wijken, dorpen en steden te stimuleren.

Ik ben gestart met verschillende concepten, uiteindelijk heb ik 1 concept uitgekozen en gecombineerd met verschillende elementen van andere concepten die ik heb bedacht. De concepten zijn te vinden in het gedeelte onderzoek.

De applicatie is gericht op het organiseren van voetbalwedstrijden. Gebruikers kunnen zich aanmelden en meteen beschikbare wedstrijden joinen. Ook kunnen zij een wedstrijd aanmaken om vervolgens andere mensen uit te nodigen. Er is ook een sociaal aspect aan de applicatie, je kan namelijk contact opnemen met medegebruikers. Het sociale aspect van de applicatie zal een grote rol spelen. Mensen kunnen elkaar zoeken, vinden en met elkaar 'verbinden'. Daarnaast zal de applicatie een 'tijdlijn' weergave hebben waarin je updates ziet van mensen waarmee je verbonden bent. Zo kunnen gebruikers foto's, video's, voetbalevents delen, maar ook vragen stellen aan elkaar. Ook zal de gebruiker een eigen profiel kunnen maken om het te personaliseren. Mensen kunnen via de applicatie met elkaar communiceren en ervaringen delen.

Wireframes/Paper Prototyping

Om de flow/volgorde van de applicatie in een logische wijze op te stellen, heb ik wireframes gemaakt van de in-app schermen om de core functionality en de navigation flow te testen en te verbeteren. Ik heb getest welke type menu's de doelgroep ervaart als prettig, ook heb er ik op gelet dat doelen met zo min mogelijk 'kliks' te behalen zijn. Ik heb verschillende scenario's opgesteld, waaruit de doelgroep verschillende taken hebben moeten voltooien. Het gedrag heb ik geanalyseerd door middel van het tellen van aantal klikken, het bijhouden van tijd en achteraf een korte interview te houden.



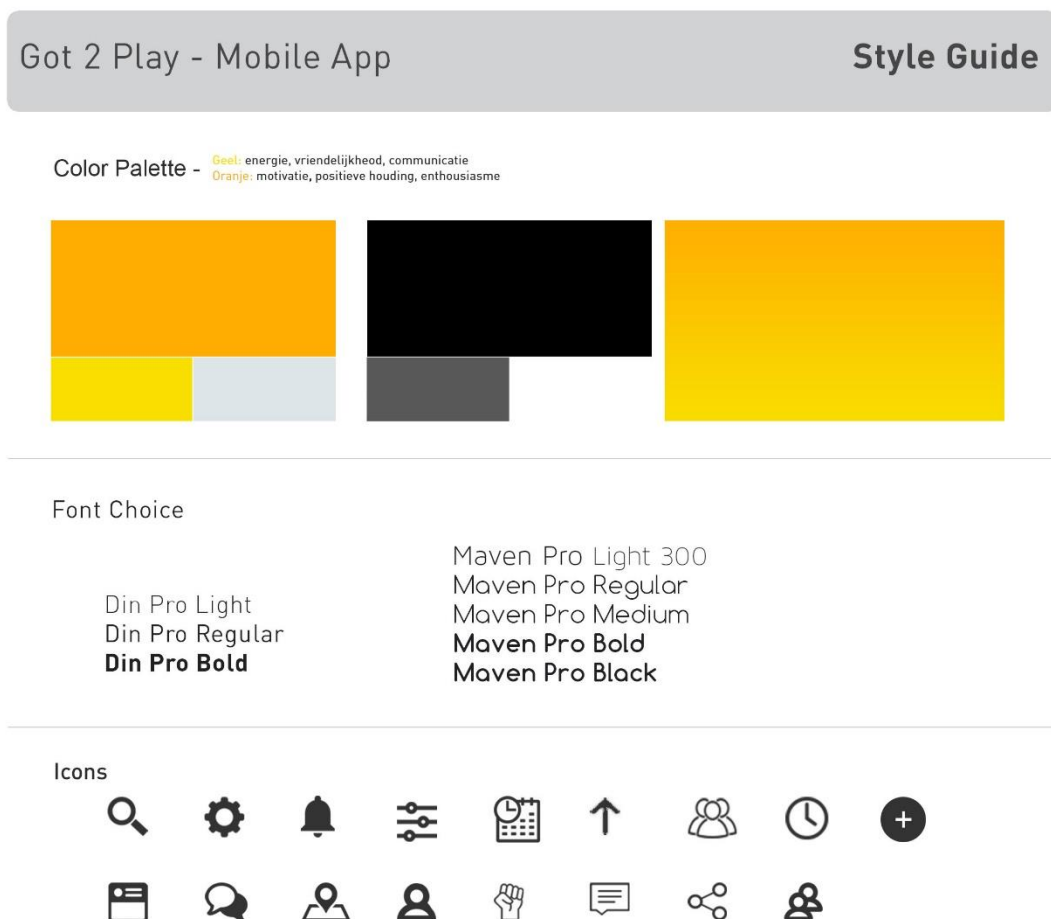
Resultaten:

- Geen overlappende menu's gebruiken
- De navigation flow werd op sommige plekken ervaren als omslachtig

Style Guide

Voordat ik in-app schermen zou maken, heb ik eerst een styleguide gemaakt. Hiervoor heb ik onderzoek gedaan naar kleuren, de betekenis er van en hoe deze worden ervaren door de doelgroep. Ook heb ik advies gevraagd van een grafisch designer omdat dit niet mijn specialisme is en het advies goed gebruikt kan worden.

Uiteindelijk heb ik besloten om voor de kleur oranje te gaan (als main kleur). Oranje staat voor motivatie, positieve houding en enthousiasme. De doelgroep vindt de kleur oranje uitnodigend en associeert met voetbal (in verband met het nationale elftal). Ook heb ik verschillende lettertypes getest bij de doelgroep en hier een keuze uit gemaakt.



Bron: Hauff, Ashton. "Color Psychology In Marketing: The Complete Guide [Free Download]." CoSchedule Blog, 7 May 2018, coschedule.com/blog/color-psychology-marketing/#meanings.

Ontwerpcriteria

Ik heb ontwerpcriteria opgesteld dat en opgesteld volgens het MoSCoW model:

Must Have

- Geschikt om op recente smartphones te gebruiken (op de veel gebruikte besturingssystemen ios en android, hybride app).
- De gebruiker kan na 1 minuut gebruik van de app in 2 zinnen uitleggen waar de app voor bedoeld is.
- Stimuleert binding.
- Irritaties voorkomen bij het eerste gebruik, door middel van inlogschermen bij het eerste gebruik te vermijden.
- Alleen relevante informatie van de gebruiker vragen bij het aanmaken van een profiel (naam, gebruikersnaam, emailadres).
- Het gebruik van de applicatie mogelijk maken voor de gebruikers, zonder dat er beheerders content dienen te controleren of te maken.
- Uitsluitend bedoeld om in de 'staande stand' te gebruiken op een smartphone.
- Duidelijk aangeven (in de voorwaarde) dat de informatie een indicatie is van het aantal mensen dat meedoen en er altijd mensen bij kunnen komen die geen weet hebben van de applicatie, openbare voetballocaties kunnen dus niet gereserveerd worden.

Should Have

- Duidelijkheid scheppen over locatie van het event (afstand).
- Duidelijke, realistische en relevante eigenschappen toevoegen mogelijk maken bij het aanmaken van een event (m.b.t. type game, spelregels, niveau, aantal mensen, eventuele kosten, etc.)
- Betrouwbare systeem voor niveauverschil in gebruikers implementeren, dat niet minder kundige voetballers demotiveert.
- Informatie van het event duidelijk tonen aan de gebruikers.
- Gebruikers mogelijkheid bieden om hun profiel persoonlijker te maken door een profielfoto in te stellen om elkaar makkelijker te herkennen.
- Gebruikers laten zoeken op specifieke eigenschappen (leeftijd, type spel, spelregels, etc.)
- Gebruiker mogelijkheid bieden om profiel af te schermen voor andere gebruikers (i.v.m. privacy).
- Gebruikers kunnen zelf voetballocaties toevoegen (met bijhorende informatie, zoals grootte van het veld, type surface, foto, video, etc.).
- Vraag stellen betreft een event mogelijk maken (via chat)
- Communicatie mogelijk maken voor de mensen (onderling) die meedoen met het event (via chat)

Could have

- Specifieke locaties filteren/zoeken mogelijk maken.
- Suggesties van mogelijke interessante events tonen (bijvoorbeeld gebaseerd op interesses en/of eerdere ervaringen van de gebruiker).
- Beheerder (degene die het event heeft aangemaakt) meer rechten bieden in de applicatie met betrekking tot het event dat is aangemaakt (beheerdersrechten). Hiermee wordt bedoeld dat de 'maker' van het event goedkeuring kan geven aan de mensen die mee willen doen.
- Gebruikers mogelijkheid bieden om met elkaar te 'connecten' (vrienden worden).
- Mensen met elkaar connecten gebaseerd op profiel (soortgelijke mensen met elkaar connecten).
- Gebruikers de mogelijkheid bieden om specifieke locaties te 'volgen' (en van de events op desbetreffende locaties op de hoogte houden).
- Bij het aanmaken van een event relevante (bijvoorbeeld populaire of dichtstbijzijnde) voetballocaties tonen als suggestie.
- Eventuele kosten laten delen via de applicatie.
- Gebruikers herinneren als een event nadert (waaraan de gebruiker mee wilt doen) door middel van push notificaties.

Won't have

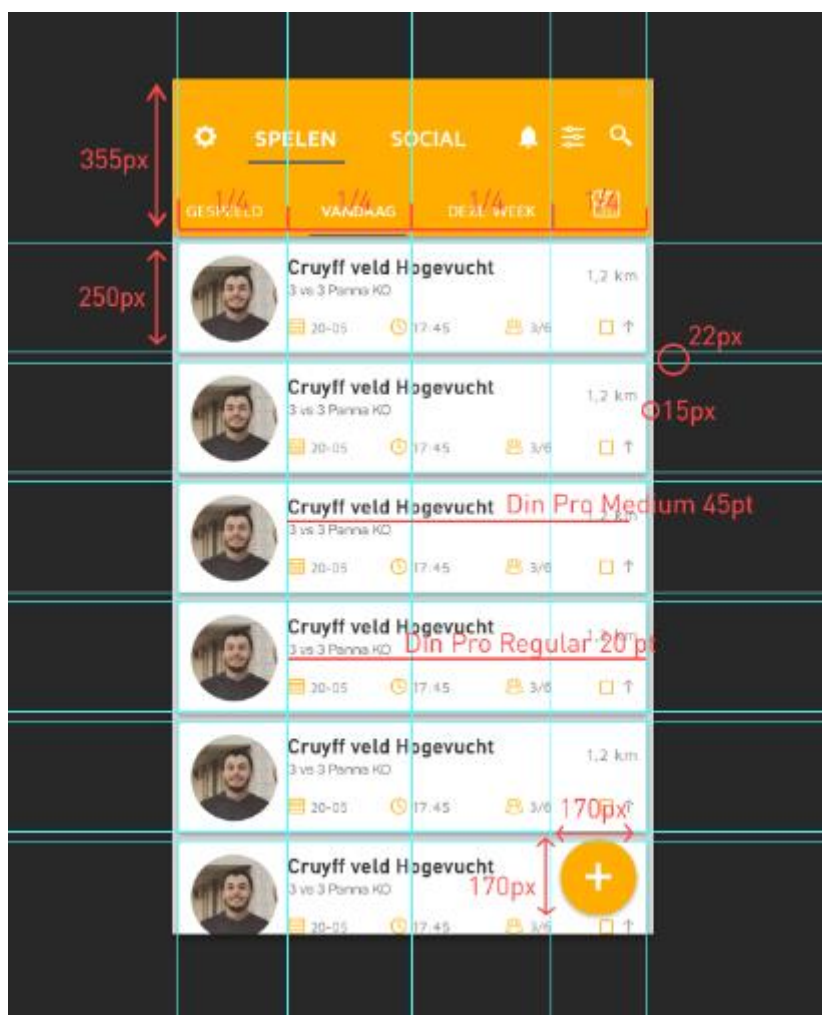
- Betrouwbaarheidsniveau koppelen aan de gebruikers.
- Gebruikers elkaar laten beoordelen op niveau en sportiviteit.
- Gebruikers mogelijkheid bieden om over 'koetjes en kalfjes' te chatten, maar dit duidelijk onderscheiden van chat gerelateerd aan het event.

Grid en richtlijnen

Voordat ik begon met ontwerpen heb ik de volgende regels opgesteld:

- er wordt gebruik gemaakt van een grid. Een grid systeem helpt bij het aanmaken van nieuwe schermen. Ook zijn dit richtlijnen om het ontwerp consistentie te houden.
- Hiërarchie speelt een belangrijke rol. Belangrijke informatie staat op de voorgrond. Dit wordt gedaan door middel van kleuren, lijnen, etc.
- Consistentie. Patronen en elementen keren terug (typefaces, buttons, etc.)
- Informatie wordt gehunkt waar nodig is. Te veel informatie/handelingen in 1 keer wordt ervaren als onduidelijk.

De applicatie zal ontworpen worden met een grid systeem. Dit zorgt er voor dat de schermen consistentie zijn en in latere fases nieuwe schermen sneller gemaakt kunnen worden.

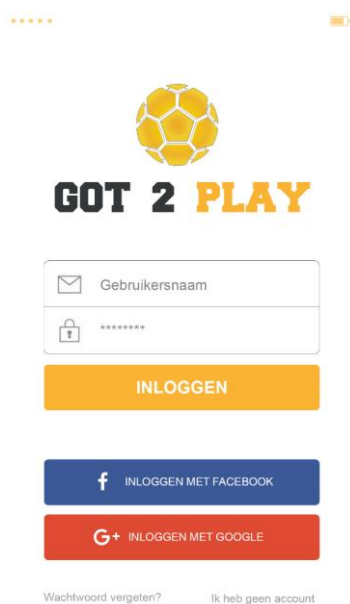


Dit is de basis grid die ik heb gebruikt. Deze grid werd als basis genomen bij elk aangemaakt scherm. Uit de usertests is gebleken dat het niet op elk scherm toepasselijk was. Waar nodig is zijn de richtlijnen aangepast (op bepaalde schermen).

App design: samenvattend versie 1

Ik heb de belangrijkste in-app schermen gemaakt om zo snel tests te kunnen uitvoeren. Met deze test wil ik graag (nogmaals) de flow testen. Ik heb al gezien met de paper prototype test wat de gebruikers ervaren als prettig als het aankomt op de navigation flow. Met de tweede test wil ik kijken of ik de wijzigingen goed heb uitgevoerd. Ik heb verschillende (basis)schermen gemaakt en deze door middel van MarvelApp omgetoverd tot een klikbare prototype.

Tevens wil ik testen hoe de algemene feeling en de visuele stijl wordt ervaren door de gebruikers. Hierbij let ik op of de nodige informatie duidelijk naar voren komt en of UI duidelijk is. Leesbaarheid lettertype, lettergrootte, etc.), gebruikte kleuren, icoontjes en de plekken er van wil ik hiermee testen.



- + Simpel inlogscherm
- + inloggen met facebook of google account mogelijk
- Elementen te groot
- Ik heb geen account te klein



- + Direct overzicht van beschikbare wedstrijden
- + Navigatie is duidelijk en Hiërarchie is in orde
- Lettertype te groot
- + icoon te groot
- afstand van de wedstrijden is te klein



- + Overzichtelijk
- + Woord vervangen voor iconen
- support is onduidelijk

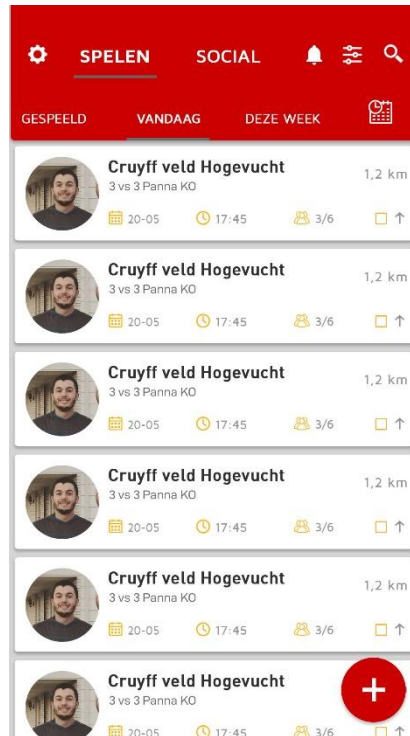


- + Alle nodige informatie wordt Weergegeven
- Te veel informatie op 1 scherm
- Lijst is te lang

Uit de prototype tests zijn er verschillende punten naar voren gekomen die ik dien te verbeteren. Er zijn bepaalde onduidelijkheden en onjuistheden die de algehele user experience verstoren. De plus en minpunten staan onder de schermen.

De gebruikers ervaren het scheiden van elementen in 'vakjes' als positief. Dit creëert overzicht en rust. Op sommige plekken zijn de grootte van bepaalde elementen niet juist. Dit verstoort de hiërarchie. Minder belangrijke informatie springt naar de voorgrond en andersom.

Omdat de main kleur vanuit de styleguide is gemaakt, is deze nog niet getest in de praktijk. Ik heb de applicatie gemaakt in meerdere (kleur)varianten. Deze heb ik aan de testpersonen laten zien en laten ervaren. De meningen waren verdeeld, maar de huidige kleur werd over het algemeen beschouwd als de beste van de 4.



App design: samenvattend versie 2

Ik heb de resultaten van de vorige test meegenomen en hierop heb ik verbeteringen doorgevoerd. Ook heb ik meer schermen gemaakt om de functionaliteiten van de applicatie beter te testen. De prototype is nu beter en completer.

De verbeteringen van de vorige test werden ervaren als positief, maar zoals verwacht is er nog ruimte voor verbetering. Na de test en een korte interview heb ik de verbeteringen die doorgevoerd dienen te worden samen gevat.

Verbeteringen die doorgevoerd moeten worden:

- 'wachtwoord vergeten' button op aanmeldscherm is overbodig
- zoekfunctie op social-scherm is overbodig
- agenda button (om op specifieke data te zoeken) vervangen voor filter button. Filter button in de topbar wordt daardoor overbodig en mag dus verwijderd worden
- 'beoordeel wedstrijd' button bij gespeelde wedstrijden sticky maken, dit wordt ervaren als duidelijker en nodigt meer uit om de wedstrijd die gespeeld is ook daadwerkelijk te beoordelen
- Spelen en Social button in topmenu centreren
- like, reageer en deel bar is nu te smal. Deze dient breder te zijn om buttons makkelijker drukbaar te maken

Na de test ben ik met dezelfde personen gaan sparren en brainstormen over worst case scenario's. Deze hebben we opgesteld en bijhorende scenario's voor bedacht. Na de test is gebleken dat er verschillende functies toegevoegd dienen te worden aan de applicatie.

De vertaling van de worst case scenario's naar de applicatie:

- Degene die de wedstrijd organiseert de mogelijkheid bieden om de wedstrijd te annuleren en tegelijkertijd iedereen er van op de hoogte te brengen.
- De mogelijkheid bieden om direct te zoeken naar de dichtstbijzijnde voetbalveld dat 'leeg' is.
- De mogelijkheid kiezen om de applicatie de teams samen te stellen?