

Design Rationale ASN Bank

Joy van Oostveen
Magenta, Fuchsia B

Hugo Keizer
500851487

17 juni 2021
Project individueel 2
CMD 2021 blok 4



asn  bank

Probleemsituatie

asn  bank

Uitleg

Probleemsituatie

Kinderen zien geld heel anders dan volwassenen. 10 cent vinden is voor een kind tussen de 6-8 jaar alsof ze zojuist een briefje van 50 gevonden hebben. Het is belangrijk dat kinderen de waarde van hun geld gaan inzien en er bewust mee leren omgaan. Dit is ook noodzakelijk voor hun toekomst, want dan speelt geld opeens een grotere rol dan nu. Milieu is evengoed een belangrijk punt om rekening mee te houden. Als ze al jong meewerken aan een beter milieu hebben ze daar in de toekomst profijt van. Kinderen moeten dus bewuster worden van hun geld en het milieu.



Methodes

asn  bank

Methode

Inspiration Wall

Waarom?

Een makkelijke manier om je ideeën te bewaren en bij elkaar te houden. Zo heb je later altijd nog een overzicht als je ze nodig hebt.

Hoe?

Ga alleen of samen met een groep opzoek naar inspiratie voor je opdracht. Je kan dit vervolgens op een whiteboard of iets anders bij elkaar zetten om zo een overzicht te creëren van alle ideeën die jullie hebben gevonden of bedacht. Probeer elke keer als je het whiteboard weer ziet iets erbij te verzinnen.



Methode Moodboard

Waarom?

Een handige methode om alvast wat dingen rondom je onderwerp te verzamelen en daarmee de sfeer voor je uiteindelijke ontwerp vast te leggen.

Hoe?

Maak een verzameling van afbeeldingen, kleuren, typografie en meer om de sfeer mee te beschrijven. Je kan dit digitaal of fysiek weergeven.

Kijk ook gelijk wat dus wel en niet goed bij elkaar past.



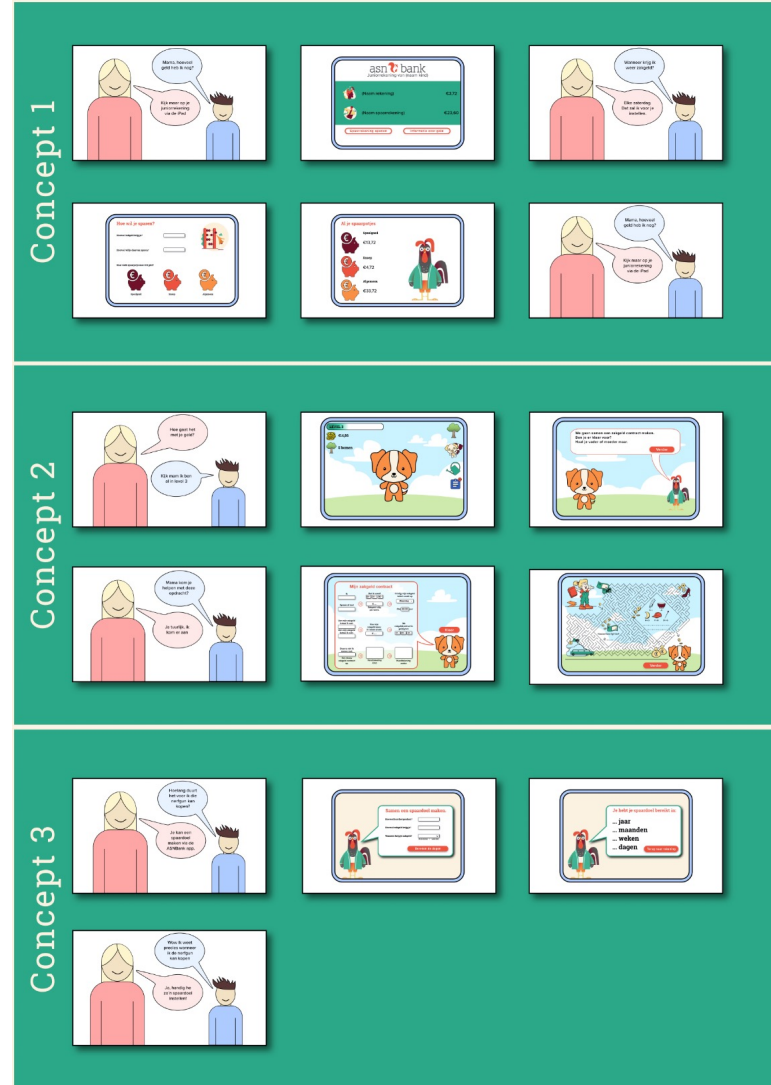
Methode Storyboarding

Waarom?

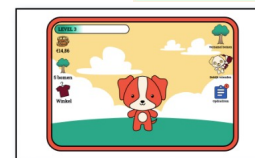
Door een storyboard te maken kan je je concept meer in context brengen en zo voor andere duidelijk maken wat je doel is.

Hoe?

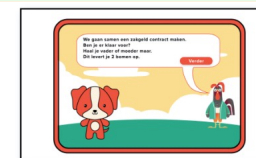
Zorg dat je eerst een basis idee hebt voor je concept. Bedenk dan hoe je het verhaal er omheen wil vertellen. Combineer achtergrond met voorgrond en tekst om er een geheel van te maken. Probeer in het storyboard zelf zo min mogelijk tekst te zetten en alleen over de schermen een korte toelichting te geven van wat er te zien valt voor de kijker.



Een kind gebruikt de ASN Bank app om meer over geld te leren en goed bezig te zijn voor het milieu.



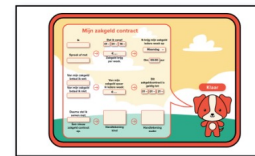
Het overzicht van zijn profiel laat hij aan zijn moeder zien, want hij is er trots op.



Om bomen te verdienen gaat hij een opdracht doen. Hiervoor heeft hij hulp nodig van zijn ouders.



Het kind haalt zijn moeder er bij om samen de opdracht uit te voeren en zo bewuster te worden van zijn zakgeld.



Door samen een contract te maken leert het kind hoeveel zakgeld hij krijgt en wanneer hij het krijgt. Op die manier hoeft hij er niet steeds om te vragen en weet hij ook hoeveel hij mee kan sparen.



Door het afronden van de opdracht heeft hij 2 bomen verdiend. Die bomen worden ergens in Nederland geplant door ASN Bank, wat weer goed is voor het milieu.



De moeder is blij dat haar kind nu een goed overzicht heeft van hun afspraken. Nu hoeven ze daar niet meer moeilijk over te doen.

Bruikbaarheidstesten

Waarom?

Na het maken van je concept of prototype is het handig om andere er ook naar te laten kijken om zo fouten die je over het hoofd hebt gezien eruit te halen en je werk nog beter te maken.

Hoe?

Zorg voor een testplan waarin je voor jezelf uitschrijft wat je doel is, wie de tester is, welke opdrachten je gaat geven en wat de vragen na afloop zullen zijn. Aan de hand van je testplan kan je dan met verschillende personen (het liefst wel uit je doelgroep) gaan testen. Laat ze eerst de opdrachten uitvoeren, zonder dat je tips geeft en vraag achteraf de interview vragen en eventueel nog nieuwe vragen als je daar op bent gekomen door de uitvoering van de opdrachten.

Inleiding (Lees de inleiding rustig voor)	
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Naam	
Contactgegevens	
Leeftijd	
Welke groep op school	
Scenario (Lees je scenario rustig voor, let op zeg niets voor)	
Opdrachten (Lees de opdracht rustig voor, let op zeg niets voor) Vul in tijdens de test wat je opvalt, en waar je nog over wilt vragen.	
Opdracht 1	Als je naar het beginscherm kijkt, kan je me dan vertellen wat alle knoppen inhouden?
Opdracht 2	Als je terug wilt naar je beginscherm van af je rekening, hoe doe je dat?
Opdracht 3	Je wilt naar de site van ASN Bank om te zien waar jouw verdiende bomen zijn geplaatst. Hoe kom je daar?
Opdracht 4	
Interviewvragen voor na de test:	
Vraag 1	Is het duidelijk hoe de knoppen werken?
Vraag 2	Had je iets anders verwacht als je op een knop drukt?
Vraag 3	Vind je het handig hoe de rest van wat je ziet?
Vraag 4	Snap je waarom de groene balk linksboven steeds groener wordt?
Vraag 5	

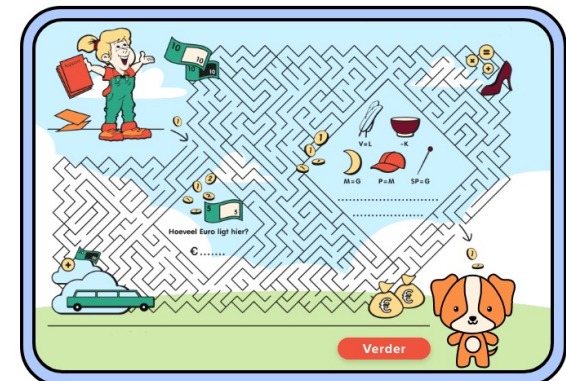
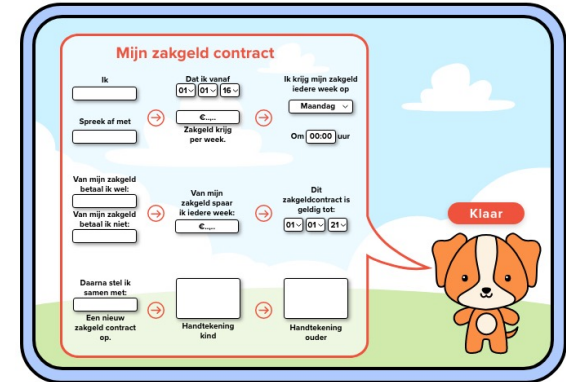
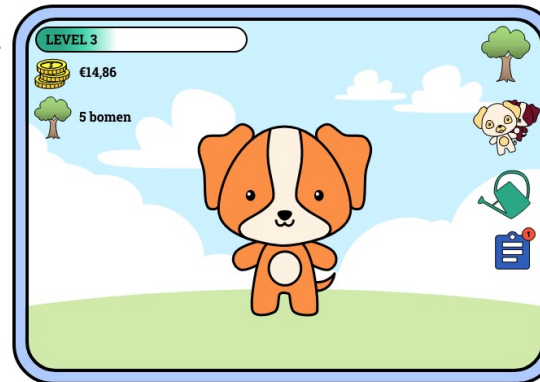
Inleiding vooraf (op gemak stellen, aanmoedigen hardop denken, toestemming filmen)	
Wat ga je zeggen om te beginnen?	Ik zou het waarderen als je letterlijk alles wat in je op komt qua vragen of opmerkingen gewoon noemt. Niks is fout en alles wat je zegt kan me helpen het product te verbeteren. Klik vooral overal op en kijk maar wat er gebeurt.
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Scenario Beschrijf hier uitgebreid de context, geef een inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven. Beschrijf de plek, de activiteit en wat de gebruiker wil bereiken, maar zeg niets voor!	
Maak het voor de proefpersoon duidelijk in welke situatie hij / zij zich bevindt.	Je bent een kind tussen de 6-8 jaar die weinig kennis heeft over geld en natuur. Je hebt net een nieuwe app gedownload van ASN Bank en wil kijken wat de mogelijkheden zijn om hier met je geld om te leren gaan en hoe het zit met het milieu.
Opdrachten Beschrijf hier de opdrachten waarmee je de onderzoeksvragen onderzoekt. Zorg dat het geen handhaving voor jouw interface is, maar een opdracht uit de echte wereld.	
Opdracht 1	Je vrienden hebben deze app ook, hoe kan je ze toevoegen?
Opdracht 2	Je wil bomen verdienen, hoe doe je dat?
Opdracht 3	Je hebt geld van opa en oma gekregen, waar vind je dat terug?
Opdracht 4	Je wil graag iets kopen in de shop, maar hebt nog te weinig munten. Hoe kom je aan meer munten?
Interviewvragen voor na de test (over welke onderwerpen heb je nog vragen, denk daarbij niet alleen aan deze test, maar welke informatie zou je graag nog van de doelgroep willen weten.)	
Vraag 1	Denk je dat je de opdrachten kan maken die de app je geeft?
Vraag 2	Is er iets waarvan je zegt dat lijkt me leuk om met de app te kunnen doen?
Vraag 3	Vind je de vriendenlijst toegevoegde waarde hebben?
Vraag 4	Zou je het leuk vinden om te zien waar de verdiende bomen staan?
Vraag 5	

Iteraties

asn  bank

Concept Versie 1

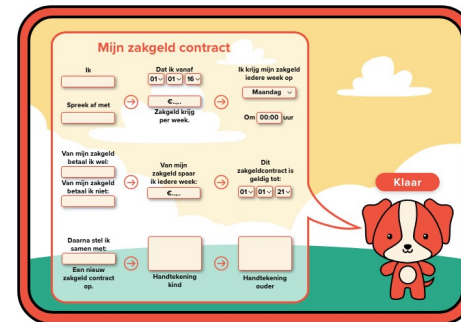
Dit was mijn allereerste ontwerp na de feedback op mijn storyboards. Ik was er nog niet helemaal over uit of dit nou volledig was wat ik wilde, maar het moest in ieder geval hierop lijken. Links heb je geld en bomen. Die kan je verdienen met opdrachten maken. Rechts heb je opdrachten voor bomen en opdrachten voor geld. Ook heb je een vriendenlijst en gieter. Bij de vriendenlijst kan je vrienden toevoegen en zien hoe ver ze al zijn. De gieter wil ik iets mee doen dat je daar je geld kan uitgeven maar wat weet ik nog niet precies eigenlijk. Het hondje is je main character en die komt bij alle spellen weer terug.



Concept Versie 2

De meest opvallende aanpassing zijn toch wel de kleuren. Dit was een feedback puntje waar ik zelf ook al over Zat te twijfelen. De kleuren zijn nu echt Voor ASN Bank zelf, dus past het beter bij de opdrachtgever. Onder alle knoppen staat nu ook in het kort wat het is, omdat het jonge kinderen zijn, dus dat kan ze helpen voor het verduidelijken.

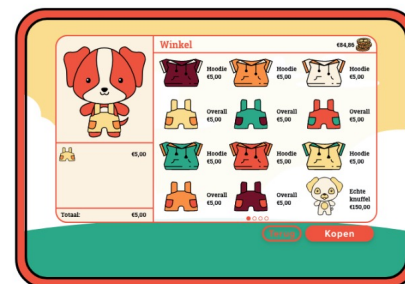
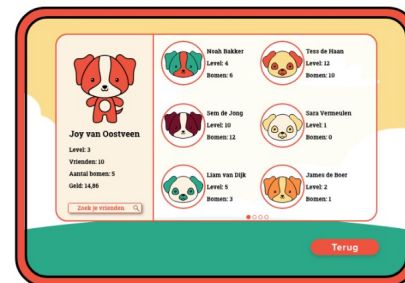
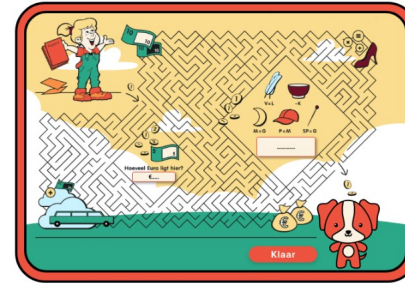
De gieter vond ik toch geen toegevoegde waarde hebben dus die heb ik weg gehaald.



Iteraties

Concept Versie 2

Er is nu een winkel toegevoegd. Hierin kunnen de kinderen hun verdiende geld uitgeven aan kleding voor hun character. Ook hebben ze de optie om langer te sparen. Dan kunnen ze een fysieke knuffel kopen, maar dat sparen duurt natuurlijk langer dus dat is een goede uitdaging voor ze. De bomen die ze verdienen kunnen ze ook daadwerkelijk bezoeken op de locatie waar deze geplant worden. Hiervoor krijgen ze een link en uitleg op het bomen scherm. Verder groeit hun character naar mate ze verder komen met levels.



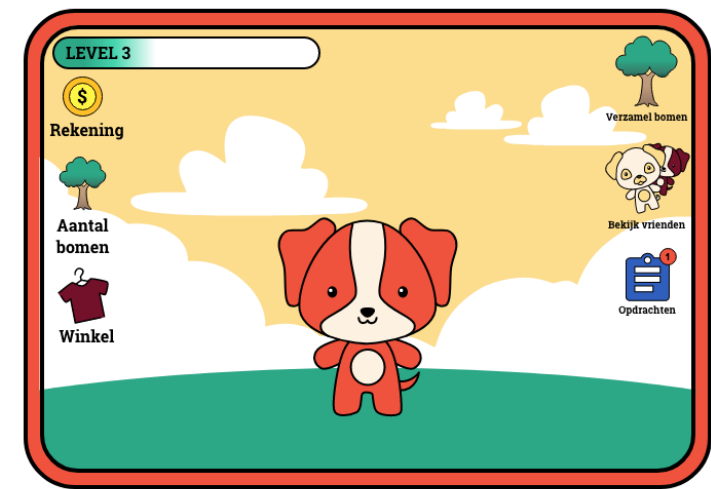
Eindproduct

asn  bank

Eindproduct

Startschermen

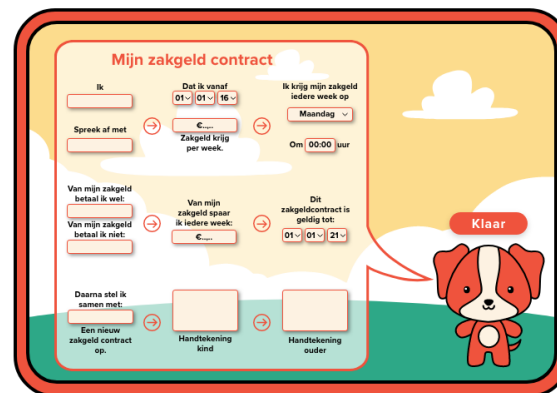
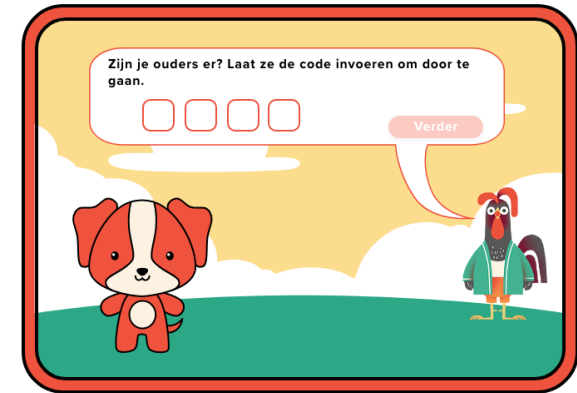
Als eerste de startschermen. Je hebt de mogelijkheid om je eigen rekening te zien. Om met het milieu bezig te zijn kan je bomen verdienen. Deze kan je dan ook daadwerkelijk in Nederland bezoeken als je dat leuk zou vinden. Hoe leuk is het om ook je vrienden hun vooruitgang te zien. Wie is er het meest milieu bewust en wie is nog niet zo ver? Natuurlijk is alleen je character wat saai, dus verdien munten met opdrachten en koop kleding voor je character. Hoe verder je komt, hoe groter je character groeit.



Eindproduct

Bomen verzamelen

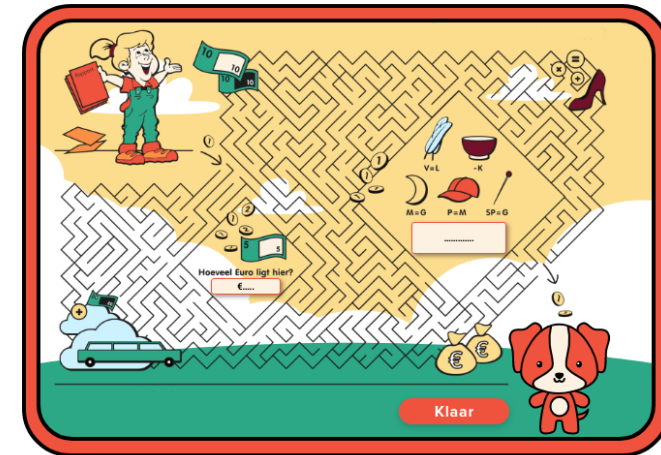
Om meer met het milieu bezig te zijn kan je bomen verzamelen. Deze worden daadwerkelijk geplant ergens in Nederland en je kan ze ook bezoeken. De opdrachten voor bomen zijn vaak wat lastiger en je hebt hier ook soms ouders of andere volwassenen voor nodig. Om zeker te weten dat je ouders er zijn moeten ze hun zelfgemaakte code invoeren. Maak de opdracht juist en verdien bomen. Hoe verder je komt hoe hoger je level wordt.



Eindproduct

Opdrachten

Opdrachten zijn er om munten te verdienen. Munten kunnen de kinderen uitgeven aan leuke outfits voor hun character, maar ze kunnen er ook mee leren sparen. Voor een hoog aantal munten kunnen ze namelijk eenmalig een fysieke knuffel kopen. Deze zullen ze daadwerkelijk krijgen, maar dat duurt een stuk langer dan het sparen voor outfits. Ze moeten hierdoor dus verstandige keuzes maken met hun verdiende munten.



Eindproduct

Overige opties

Naast spelmogelijkheden heb je ook een aantal andere opties. Zo is er een winkel met outfits en accessoires voor hun character of een fysieke knuffel. Ook hebben ze een vriendenlijst en kunnen ze daarin dus vrienden toevoegen. Zo kunnen ze zien hoe goed de andere bezig zijn met het milieu. De rekening die ze openen bij ASN Bank is ook terug te vinden binnen de app. Deze biedt ze alleen de mogelijkheid om een overzicht te hebben van hun geld, want ze zijn te jong om zomaar zelf geld over te kunnen maken naar andere rekeningen. Als laatste kunnen ze ook nog zien waar hun verdiende bomen zijn geplant. Deze locatie zouden ze dus ook daadwerkelijk kunnen bezoeken en dan daar de QR code scannen om te zien welke bomen zij verdiend hebben.

