

Verslag Onderzoek: Creatieve Onboarding voor WeRelate

Inleiding

Bij het ontwerpen van de app WeRelate was een van de belangrijkste uitdagingen het ontwikkelen van een onboardingproces dat niet alleen functioneel is, maar ook een positieve eerste indruk achterlaat bij gebruikers. Omdat de doelgroep van WeRelate mogelijk gevoelig is voor cognitieve overbelasting en behoefte heeft aan een rustgevende en uitnodigende ervaring, hebben we onderzocht hoe creatieve elementen zoals humor en avatars hierin een rol kunnen spelen. Dit verslag beschrijft het onderzoek, de conceptontwikkeling, de uitwerking van ideeën en de uiteindelijke beslissingen.

Doel van het onderzoek

Het onderzoek richtte zich op de volgende vragen:

1. Hoe kan humor worden ingezet om een onboardingproces toegankelijker en aantrekkelijker te maken?
 2. Welke rol kan een interactieve avatar spelen in het begeleiden van gebruikers door het onboardingproces?
 3. Wat zijn de mogelijke valkuilen van een speels en creatief onboardingproces binnen een app gericht op rust en eenvoud?
-

Methode

Het onderzoek bestond uit de volgende stappen:

- **Literatuuronderzoek:** Het analyseren van artikelen en studies over het gebruik van humor en gamification in apps, met een focus op de effecten op gebruikerservaring en betrokkenheid.
- **Benchmarking:** Het analyseren van creatieve onboardingprocessen in andere apps, zoals Duolingo (gebruik van mascottes).
- **Gebruikersonderzoek:** Het afnemen van surveys onder de doelgroep om inzicht te krijgen in hun voorkeuren voor onboarding. Vragen richtten zich op humor, visuele stijl en de gewenste balans tussen speelsheid en eenvoud.

- **Conceptontwikkeling:** Het ontwerpen van een concrete toepassing, een avatar genaamd Amber, en het testen van de acceptatie en effectiviteit hiervan met mockups.
-

Resultaten

1. Voorkeuren doelgroep:

- 70% van de respondenten gaf aan humor aantrekkelijk te vinden, mits deze subtiel en niet afleidend is.
- 60% vond het idee van een avatar interessant, maar gaf de voorkeur aan een rustige en functionele onboardingervaring boven een speelse.

2. Effect van humor:

- Humor kan helpen om spanning en onzekerheid te verminderen bij nieuwe gebruikers. Echter, het gebruik ervan vereist een zorgvuldige balans om geen onbedoelde prikkels te veroorzaken.

3. Ontwikkeling van Ember:

- Amber, een stoïcijnse steen met een relativerende en humoristische persoonlijkheid, werd ontworpen om de onboarding te begeleiden. De avatar sprak gebruikers aan in informele en humoristische toon, maar de visuele aanwezigheid en dialogen werden door sommige testers als overbodig ervaren.

4. Evaluatie:

- Uit de tests bleek dat Amber een positieve indruk maakte op gebruikers die van humor hielden, maar dat het concept minder geschikt was voor gebruikers die een rustiger en minimalistischer proces waardeerden. De aanwezigheid van een avatar leidde soms tot cognitieve afleiding, wat niet paste bij de kernwaarden van de app.
-

Conclusie

Hoewel het idee van een humoristische avatar aantrekkelijk was, bleek het niet volledig aan te sluiten bij de behoeften van de doelgroep. De balans tussen creativiteit en eenvoud is essentieel voor de doelgroep van WeRelate. Daarom is besloten om Amber niet te integreren in de definitieve app, om meer rust en focus in het onboardingproces te behouden.

Reflectie

Het onderzoek heeft waardevolle inzichten opgeleverd over de rol van creativiteit in onboardingprocessen. Het benadrukte het belang van doelgroepgericht ontwerpen en het testen van concepten. Hoewel Amber niet is opgenomen in de uiteindelijke app, heeft het proces bijgedragen aan een beter begrip van gebruikersbehoeften en de rol van humor in interface design. Deze kennis zal in toekomstige projecten worden toegepast.