

## 1. Inleiding

Het iteratieve ontwikkelproces van WeRelate is gericht op het stapsgewijs verbeteren van de app, waarbij gebruikersonderzoek, feedback en evaluaties een centrale rol spelen. Door middel van methodische handelingen en het toepassen van Agile-principes zijn meerdere iteraties doorlopen. Dit rapport documenteert de belangrijkste iteraties, beslissingen en inzichten die zijn opgedaan gedurende het proces.

De iteraties zijn onderverdeeld in vier fases: **Conceptontwikkeling, Wireframing & Prototyping, Testen & Valideren** en **Optimalisatie & Implementatie**. Elke fase heeft bijgedragen aan de verbetering van het ontwerp, de gebruiksvriendelijkheid en de technische haalbaarheid van de app.

---

## 2. Iteratie 1: Conceptontwikkeling

**Doel:** Het ontwikkelen van een sterk concept dat aansluit bij de doelgroep.

### Activiteiten:

- **Doelgroepanalyse:** Onderzoek naar de wensen, behoeften en pijnpunten van de doelgroep (mensen met ADHD, ASS, en chronische aandoeningen).
- **Brainstormsessies:** Divergente technieken werden toegepast om creatieve ideeën te genereren, zoals het dagelijkse 3-match-systeem en het vermijden van keuzestress.
- **Branding & Identiteit:** Ontwikkeling van de naam *WeRelate* (en eerdere opties zoals *WeUnite* en *RelateMe*), logo-ontwerp en huisstijl, waarbij kernwaarden als verbinding, toegankelijkheid en authenticiteit centraal stonden.
- **Concepttoetsing:** Eerste validatie van het concept via gesprekken met gebruikers en docenten.

### Belangrijkste beslissingen:

- **Dagelijks 3 matches-systeem:** Gebruikers krijgen dagelijks drie voorgestelde matches in hun inbox in plaats van zelf door profielen te scrollen.
- **Freemium verdienmodel:** Besluit om de app gratis aan te bieden met premium functies.

- **Logo & Huisstijl:** De stijl werd gericht op warme, toegankelijke kleuren met een moderne uitstraling die rust en veiligheid uitstraalt.

#### Inzichten:

- De doelgroep had behoefte aan een rustgevende en gebruiksvriendelijke app-ervaring zonder keuzestress.
  - Het gebruik van inclusieve taal in branding en communicatie bleek essentieel voor vertrouwen en toegankelijkheid.
- 

### 3. Iteratie 2: Wireframing & Prototyping

**Doel:** Visueel inzicht krijgen in de structuur, flow en gebruikservaring van de app.

#### Activiteiten:

- **Low-fidelity wireframes:** Schetsen van de eerste versie van de schermen, zoals het onboardingproces en de profielpagina.
- **Gebruik van Figma:** Voor het eerst werd gewerkt met Figma in plaats van Adobe XD. Basisprincipes van Figma werden aangeleerd, evenals meer geavanceerde technieken zoals het maken van toggles, sliders, animaties en radiobuttons.
- **High-fidelity prototypes:** Realistische visualisaties van de schermen, met gebruik van de huisstijl en branding. De onboarding-flow werd volledig uitgewerkt met gebruik van interactieve elementen.
- **Onboarding-animaties:** Onderzoek naar een creatieve onboarding-ervaring. Het idee van *Amber de Stoïcijnse Steen* werd bedacht als speelse avatar, maar uiteindelijk verworpen om de rust in de app te bewaren.

#### Belangrijkste beslissingen:

- **Gebruik van Figma:** De overstap naar Figma maakte het iteratieproces sneller en visueel aantrekkelijk.
- **Onboarding-ervaring:** Het idee van een speelse avatar (Amber) werd verlaten om rust en eenvoud in het ontwerp te behouden.
- **Wireframes naar prototypes:** De wireframes werden omgezet naar klikbare prototypes, waardoor interactie en navigatie getest konden worden.

### Inzichten:

- Visueel overzicht en eenvoud zijn essentieel voor de doelgroep.
  - De keuze om Amber niet te gebruiken bracht rust in de interface, wat positief werd ontvangen door testgebruikers.
- 

## 4. Iteratie 3: Testen & Valideren

**Doel:** Gebruikersfeedback verzamelen om ontwerp- en functionaliteitskeuzes te verbeteren.

### Activiteiten:

- **User surveys:** Er werden surveys afgenomen bij potentiële gebruikers om inzicht te krijgen in hun behoeften, verwachtingen en gebruikservaring.
- **Usability tests:** De high-fidelity prototypes werden getest door gebruikers, met als focus gebruiksgemak, navigatie en onboarding.
- **Feedbackanalyse:** Feedback van gebruikers en docenten werd geanalyseerd en geprioriteerd met behulp van de MoSCoW-methode (Must have, Should have, Could have, Won't have).

### Belangrijkste beslissingen:

- **Vereenvoudigen van de onboarding:** Op basis van gebruikersfeedback werd besloten om de onboarding minder druk te maken.
- **Verfijnen van het match-systeem:** De gebruikers wilden meer duidelijkheid over hoe de matches werden gekozen, wat leidde tot de beslissing om het HEXACO-persoonlijkheidsmodel in de app te integreren.
- **Gebruik van MoSCoW:** Functionele eisen werden geprioriteerd, waarbij “must-have” functies (zoals het 3-match-systeem) als prioriteit werden genomen.

### Inzichten:

- Door usersurveys te combineren met usability tests konden diepere inzichten worden verkregen.
- Gebruiksvriendelijke en intuïtieve navigatie werd cruciaal bevonden door gebruikers, wat leidde tot iteraties in de flow.

---

## 5. Iteratie 4: Optimalisatie & Implementatie

**Doel:** De definitieve versie van het interactieve mediaproduct realiseren.

**Activiteiten:**

- **Ontwikkeling van frontend (HTML, CSS, Flexbox):** De frontend van de app werd ontwikkeld met gebruik van HTML, CSS en Flexbox. Layouts werden geoptimaliseerd voor toegankelijkheid en responsiveness.
- **Integratie van backend-functionaliiteit:** Samenwerking met het backend-team om functionaliteiten zoals het dagelijks matchen te realiseren.
- **Interactie-ontwerp:** Interactieve componenten zoals knoppen, toggles, sliders en animaties werden verfijnd.
- **Validatie en eindtests:** Eindgebruikers testten de app nogmaals om gebruikservaring en functionaliteiten te verifiëren.

**Belangrijkste beslissingen:**

- **Optimalisatie van navigatie:** Navigatie-elementen werden vereenvoudigd op basis van eerdere testresultaten.
- **Technische integratie:** Samenwerking met de backend zorgde voor real-time dataverwerking en verbeterde prestaties van de app.
- **Finale visuele stijl:** Besluiten over layout, flow en lettertype werden definitief vastgesteld.

**Inzichten:**

- Het gebruik van HTML, CSS en Flexbox gaf meer controle over de lay-out en responsiveness van de app.
- De samenwerking met backend-ontwikkelaars leerde het belang van duidelijke communicatie tussen disciplines.

---

## 6. Overzicht van Belangrijkste Leerpunten

1. **Iteratief werken:** Door elke iteratie te documenteren, werd het proces inzichtelijker en konden we eerder gemaakte keuzes onderbouwen.

2. **Tools & Technieken:** De overstap van Adobe XD naar Figma bood meer mogelijkheden voor geavanceerde animaties, toggles en interactieve componenten.
  3. **Gebruikersgericht ontwerpen:** Door continu feedback te verzamelen, ontstond een product dat beter aansluit bij de behoeften van de doelgroep.
  4. **Multidisciplinaire samenwerking:** De samenwerking met backend-ontwikkelaars heeft mijn inzicht vergroot in de technische implicaties van ontwerpkeuzes.
  5. **Technische vaardigheden:** Ervaring opgedaan met HTML, CSS, Flexbox en het toepassen van frontend-principes zoals responsiveness.
  6. **Besluitvorming op basis van MoSCoW:** Het gebruik van de MoSCoW-methode hielp bij het prioriteren van functies.
- 

## 7. Conclusie

Het iteratieve proces van WeRelate toont aan hoe doorlopende verbeteringen leiden tot een product dat beter aansluit bij de wensen van de eindgebruiker. Door gebruikersonderzoek, feedback en technische samenwerking werden concept, ontwerp en implementatie geoptimaliseerd. De toepassing van Agile-methodologie, MoSCoW-prioritering en iteratieve werkwijzen hebben geleid tot een gebruiksvriendelijke, visueel aantrekkelijke en functionele app.

De kennis die ik heb opgedaan over user-centered design, het iteratieproces en de samenwerking met backend-ontwikkelaars, heeft me gevormd tot een veelzijdigere mediadesigner. Dit proces heeft bewezen dat gebruikersgericht denken, consistente evaluatie en aanpassingen cruciaal zijn voor het ontwikkelen van succesvolle digitale producten.