



Productverantwoording en implementatieplan

Wonen Autisme Toolkit: 'Ik test een app!'

Nina Int-Veen, Karlijn Klaassen, Désirée Penning, Gina Polzin en Laura de Ridder

Productverantwoording en implementatieplan

*Behorende bij het afstudeeronderzoek 'Ik test een app!': Een kwalitatief evaluerend onderzoek
naar de Wonen en Autisme Toolkit*

**Deze productverantwoording en het implementatieplan is opgesteld ten behoeve van het
studieonderdeel 'Onderzoek & Innovatie' van de opleidingen Pedagogiek en Sociaal Pedagogische
Hulpverlening in opdracht van het lectoraat 'Levensloopbegeleiding bij autisme' en het Dr. Leo
Kannerhuis.**

*Bachelor Pedagogiek en Sociaal Pedagogische Hulpverlening
Aan de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen*

Nijmegen, mei 2015

Auteurs

Nina Int-Veen
Karlijn Klaassen
Désirée Penning
Gina Polzin
Laura de Ridder

Opdrachtgevers

Maurice Magnée
Lectoraat 'Levensloopbegeleiding bij autisme'
Nijmegen

Hilde de Waart
Dr. Leo Kannerhuis
Doorwerth

Eerste begeleider Pedagogiek
Wybren Grooteboer

Eerste begeleider SPH
Nienke Slagboom

Inhoudsopgave

1. Inleiding.....	3
2. Keuzes voorafgaand aan het projectresultaat	3
3. Productbeschrijving.....	4
4. Waarom dit product?.....	4
5. Draagvlak.....	6
6. Implementatieplan.....	6
Bibliografie	8
Bijlage I. 'Verbetercatalogus SocialCheckIn!'	10
Bijlage II. Impressie visueel deel product.....	30
Bijlage III. Checklist voor evaluatie met respondenten	32
Bijlage IV. Ingevulde checklists test product.....	33
Bijlage IV a. Respondent WAT 30.....	33
Bijlage IVb. Respondent WAT 37.....	34

1. Inleiding

In dit document zal het product, dat ontwikkeld is naar aanleiding van het afstudeeronderzoek 'Ik test een app: een kwalitatief en evaluerend onderzoek naar de Wonen en Autisme Toolkit', verantwoord worden. Dit afstudeeronderzoek bouwt voort op het eHealth-projectplan genaamd Wonen en Autisme Toolkit (W.A.T.) dat werd opgesteld in samenwerking van het Dr. Leo Kannerhuis en Pluryn (Dr. Leo Kannerhuis, 2013). In het kader van het W.A.T.-project is door IT-ontwikkelaar Noxqs een Wonen en Autisme Toolkit ontwikkeld van twee apps: StandBy! en SocialCheckIn! met als doel om jongvolwassenen met ASS in de leeftijd van 17-25 jaar ondersteuning te bieden bij het vergroten van de zelfstandigheid binnen verschillende woonsituaties; van 24-uursbegeleiding tot volledig zelfstandig wonen (Dr. Leo Kannerhuis, 2013; Kainama & Hagen, 2014-a, b). Het afstudeeronderzoek waar dit product resultaat van is betreft een kwalitatief evaluerend onderzoek naar beide ontwikkelde apps (op te vragen bij de onderzoekers). Een belangrijke uitkomst van dit onderzoek betreft de conclusie dat de apps potentie hebben om bij te dragen aan zelfstandigheid, maar dat voor daadwerkelijke aansluiting nog veel verbetersuggesties doorgevoerd zouden moeten worden. In overleg met de opdrachtgevers is daarom dit product ontworpen waarin de verbetersuggesties voor SocialCheckIn! zijn verwerkt. In dit document zullen de keuzes benoemd worden die gedurende het ontwikkelen van het product zijn gemaakt met betrekking tot de inrichting en vormgeving. Daarbij zal een verdere verbinding gelegd worden met de resultaten van het praktijkonderzoek. Ook zal in dit document een implementatieplan worden opgenomen. Dit plan zal weergeven op welke manier het Dr. Leo Kannerhuis en It-ontwikkelaar Noxqs het product kunnen implementeren binnen hun organisatie, zodat het product op doelgerichte wijze ingezet kan worden bij de doorontwikkeling van SocialCheckIn!.

2. Keuzes voorafgaand aan het projectresultaat

Bij de totstandkoming van het product zoals beschreven in hoofdstuk 3 hebben een aantal keuzes een rol gespeeld. Deze zullen hieronder kort worden toegelicht. Zoals in de inleiding genoemd, is er voortgebouwd op een bestaand projectplan en het daaruit voortgekomen product (Dr. Leo Kannerhuis, 2013). Bij de productontwikkeling zijn door de opdrachtgever en IT-ontwikkelaar een aantal keuzes gemaakt. Deze zijn weloverwogen gemaakt en hebben geleid tot SocialCheckIn! in de geteste pilotversie. Bij het praktijkonderzoek is echter gebleken dat bepaalde keuzes m.b.t. functies en vormgeving volgens de respondenten heroverwogen zouden moeten worden. Bij de totstandkoming van dit projectresultaat heeft de beleving van respondenten voorop gestaan, waardoor wellicht zaken die bij de ontwikkeling van SocialCheckIn door Noxqs bewust achterwege zijn gelaten, nu opnieuw worden aanbevolen.

Bij het praktijkonderzoek zijn zowel StandBy! als SocialCheckIn! met respondenten getest en geëvalueerd. Dit projectresultaat omvat echter slechts de verbeteruggesties voor SocialCheckIn!. Deze keuze is in overleg met de opdrachtgevers gemaakt om twee redenen: het tekort aan respondenten voor StandBy! waardoor een product ter verbetering niet gebaseerd zou zijn op valide resultaten en de lagere prioriteit die de doorontwikkeling van StandBy! al vanaf de start van het W.A.T.-project heeft voor de opdrachtgevers (Kainama & Hagen, 2014-a, p. 16). De app waarop het uiteindelijke product gebaseerd is betreft SocialCheckIn!. Deze heeft als doel om de zelfstandigheid binnen het zelfstandig wonen te vergroten, door de motivatie om activiteiten te ondernemen van de doelgroep te versterken. Dit kan gedaan worden door voorafgaand een ‘planning’ te maken van plaatsen waar de cliënt naar toe wil gaan. Deze kunnen bevestigd worden door in te checken op de betreffende plaats. (Dr. Leo Kannerhuis, 2013, p. 4).

3. Productbeschrijving

Het hoofdproduct betreft een “verbetercatalogus”, die ingezet kan worden bij de doorontwikkeling van SocialCheckIn! (zie bijlage I). Doelgroep voor het product zijn zowel opdrachtgevers het Dr. Leo Kannerhuis en het lectoraat Levensloopbegeleiding bij Autisme als IT-ontwikkelaar Noxqs, die in het W.A.T.-project samenwerken aan (door)ontwikkeling van de app. In de catalogus zijn de door de respondenten genoemde verbeteruggesties uit het praktijkonderzoek visueel verwerkt. Elke pagina bevat een afbeelding van één van de tabbladen uit de app, op zo’n manier dat daarin de verbeteruggesties visueel zijn weergegeven. De verwerkte verbeteruggesties voor elk tabblad zijn naast de betreffende afbeelding weergegeven in de vorm van quotes uit de interviews en enquêtes bij het praktijkonderzoek.

Als visueel deelproduct is een reeks transparante sheets ontworpen (zie bijlage II voor een impressie). Op deze sheets zijn de verschillende verbeteruggesties die in de catalogus per tabblad zijn weergegeven, verwerkt tot “individuele” verbeteruggesties. Per tabblad van SocialCheckIn! zijn één tot drie verbeter sheets gemaakt die over afbeeldingen van de pilotversie (daterend van 30 maart 2015) heen gelegd kunnen worden. De respondent kan op een bijbehorende ‘checklist’ aanvinken welke verbeteruggesties hij wel/niet zou verwerken in zijn “ideale SocialCheckIn!” (zie bijlage III).

4. Waarom dit product?

Anno 2015 is eHealth in de wereld van zorginnovatie een steeds belangrijker onderzoeksgebied (Gemert-Pijnen, Nijland & Appelman, 2012). Het begrip eHealth omvat in de breedste zin alle informatie- en communicatietechnologie die ingezet wordt om de zorg te ondersteunen en het

welzijn van patiënt of cliënt te verbeteren (CeHRes, 2012-a). Volgens deze definitie valt dus ook SocialCheckIn! onder eHealth-technologie. Voor de ontwikkeling van succesvolle eHealth-producten die aansluiten bij de behoeften van de beoogde gebruikers, heeft het Center for eHealth Research (CeHRes) een 'roadmap' ontwikkeld. Uitgangspunt van de roadmap is dat de ontwikkeling van eHealth-producten volgens een aantal stappen gebeurt, waarbij elke fase tussentijds wordt geëvalueerd met betrokkenen: 'formative evaluation' (CeHRes, 2012-b). De ontwikkeling van SocialCheckIn! zit met het testen van de pilotversie (als onderdeel van het afstudeeronderzoek 'Ik test een app') in de 'Design' fase, waarbij na evaluatie met de beoogde gebruikers de pilotversie wordt doorontwikkeld en daarna opnieuw voorgelegd (CeHRes, 2012-c). Noxqs maakt bij het ontwikkelen van nieuwe eHealth producten gebruik van een iteratief proces (Dr. Leo Kannerhuis, 2013, p.7), dat inhoudelijk aansluit bij de CeHRes roadmap. In beide methoden staat de betrokkenheid van de beoogde gebruikers bij tussentijdse evaluatie centraal. Dit om aansluiting van het product bij de doelgroep te waarborgen. De testfase van SocialCheckIn! door respondenten die bij het afstudeeronderzoek heeft plaatsgevonden vormt als het ware de 'formative evaluation' in de design-fase, waarbij aanbevelingen voor een aangepast tussenproduct een logische uitkomst zijn. Bovendien stelt dit product het Dr. Leo Kannerhuis en Noxqs in staat om de 'formative evaluation' van de huidige pilotversie te herhalen met een grotere of bredere groep ervaringsdeskundigen. Dit maakt de uitkomsten op basis waarvan eventuele doorontwikkeling plaatsvindt meer valide (vrij naar Donk & Lanen, 2011, p. 266). Bij de uiterlijke vormgeving van het product heeft de literatuur omtrent de inzet van visuele hulpmiddelen in de communicatie met mensen met autisme een belangrijke rol gespeeld. Om de communicatiemogelijkheden van mensen met autisme zoveel mogelijk tot uiting te brengen wordt in verschillende bronnen het belang van 'totale communicatie' onderschreven: de ondersteuning van auditieve (gesproken) informatie met visuele middelen (Didden & Huskens, 2008; Kamio & Toichi, 2000; Logopedie Doelgericht, z.d.; Participate!, z.d.). Verder is bekend dat mensen met autisme vaak een beperkt voorstellingsvermogen hebben (Coachpraktijk Balans, 2011; Wijngaarden-Cremers & Gaag, 2009). Visuele middelen spreken daarom vaak meer aan en zijn voor deze doelgroep eenduidiger dan geschreven tekst (M. Post, Workshop interviewen van mensen met autisme, 12 februari 2015). Omdat de betrokkenheid van de doelgroep bij het ontwikkelproces een belangrijk uitgangspunt is van Noxqs en het Dr. Leo Kannerhuis, is het van belang dat voor de gespreksvoering met ervaringsdeskundigen tijdens evaluatiegesprekken een communicatievorm wordt gevonden die aansluit. Het product is zo ontwikkeld dat het Dr. Leo Kannerhuis en Noxqs dit in kunnen zetten in hun gespreksvoering met ervaringsdeskundigen zodat deze mogelijke veranderingen in SocialCheckIn! kunnen visualiseren. Ook de meer persoonlijke overweging van de onderzoekers om de respondenten

het gevoel te geven iets bij te dragen en dat hun mening serieus genomen wordt speelt in de totstandkoming van het product een rol. Voor alle jongvolwassenen, maar met name voor respondenten met autisme is dit zeer belangrijk (Delfos, 2014; M. Post, Workshop interviewen van mensen met autisme, 12 februari 2015). Door de verbeteruggesties die door de respondenten gedaan zijn een plek te geven in het product, wordt aan dit belang gehoor gegeven.

5. Draagvlak

Door draagvlak te creëren onder de doelgroep, de opdrachtgevers en de ontwikkelaar wordt ervoor gezorgd dat er in de toekomst daadwerkelijk iets met het product en het implementatieplan wordt gedaan (Donk & Lanen, 2011). Dat er in de praktijk draagvlak is voor het ontwikkelde product is op verschillende manieren gewaarborgd. Allereerst is bij de totstandkoming van het product gebruik gemaakt van triangulatie. Het product gebaseerd op zowel bevindingen uit de literatuur als bevindingen uit het afstudeeronderzoek, de methoden en belangen uit de praktijk en overige bronnen (Donk & Lanen, 2011). Verder heeft gedurende het onderzoeksproces en de ontwikkeling van het product als resultaat daarvan, regelmatig contact plaatsgevonden met de opdrachtgevers en via hen met Noxqs. Ideeën zijn gedeeld en bediscussieerd, waardoor uiteindelijk het productidee met de meeste potentie in de implementatie is uitgewerkt. Om het draagvlak voor de verbeteruggesties en de vormgeving van het product bij de doelgroep te toetsen is het visuele deel van het product op woensdag 20 mei 2015 voorgelegd aan twee respondenten die deel hebben genomen aan het praktijkonderzoek. Hieruit is gebleken dat er vanuit beide respondenten draagvlak is voor het product, dat bijdraagt aan de verdere ontwikkeling van SocialCheckIn!. Van de 23 verbeter sheets hebben beide respondenten 16 opties aangekruist (waarvan veel overlappend) die zij graag in de app terug zouden zien wanneer deze verbeterd is (zie bijlagen IVa en IVb). Zij gaven beiden aan indien deze veranderingen doorgevoerd worden meer gemotiveerd te zijn om de app, ook voor een langere tijd, te gaan gebruiken. Dit laat zien dat de beleving van de doelgroep voldoende centraal staat in de verbetercatalogus, waardoor er draagkracht is bij de doelgroep.

6. Implementatieplan

Zoals wellicht reeds duidelijk is geworden in de productverantwoording, is de 'Verbetercatalogus SocialCheckIn!' met het visuele deel als onderdeel daarvan, bedoeld als een "catalogus" van verbeteruggesties, waaruit Noxqs inspiratie kan putten voor doorontwikkeling van SocialCheckIn!. Het doel is het product door te ontwikkelen op zo'n manier dat deze in elke fase van het iteratieve proces beter gaat aansluiten bij de beoogde gebruikers. Om die aansluiting te

garanderen is het visuele deel ontwikkeld om verbetersuggesties voor te leggen aan een grotere groep respondenten en zo meer draagvlak voor een eventueel doorontwikkelde versie van SocialCheckIn! te creëren. De studentonderzoekers presenteren graag een aantal mogelijke toepassingen voor de 'Verbetercatalogus SocialCheckIn!':

- Evaluerend onderzoek naar SocialCheckIn! onder een grotere/bredere onderzoekspopulatie. Het product kan voorgelegd worden aan een grotere groep respondenten in een evaluatief gesprek om een inventarisatie te doen van verbetersuggesties waar het meeste draagvlak voor is. Deze kunnen verwerkt worden in een nieuwe, verbeterde versie van de app.
- Een onderzoek naar de bredere implementatiemogelijkheden van SocialCheckIn!. Door eenzelfde evaluatie als hierboven beschreven met een doelgroep zonder autisme te laten plaatsvinden kunnen wellicht uitspraken gedaan worden over de aansluiting van de app in de huidige en/of verbeterde versie bij een bredere doelgroep.
- Subsidieaanvraag voor vervolgonderzoek en/of doorontwikkeling. De gebruikspotentie van de app wordt volgens de respondenten vergroot als de weergegeven verbetersuggesties worden doorgevoerd. Met name voor de verbetersuggesties die door veel respondenten worden aangevinkt op de checklist is blijkbaar draagvlak. Deze potentie zou de basis kunnen zijn van een nieuwe subsidieaanvraag.
- Omdat het product zowel visueel als schriftelijk wordt aangereikt krijgt IT-ontwikkelaar Noxqs een duidelijk beeld van de wensen van de doelgroep, een belangrijk aandachtspunt bij hun iteratieve werkwijze. Hoewel het gevormde projectresultaat gericht is op SocialCheckIn! zou een zelfde soort product/evaluatiemethode kunnen worden ingezet bij de doorontwikkeling van StandBy!. De 'Verbetercatalogus SocialCheckIn!' zou hierbij visueel en schriftelijk als voorbeeld kunnen dienen.

Op 2 juni 2015 zal de 'Verbetercatalogus SocialCheckIn!' gepresenteerd en overgedragen worden aan opdrachtgever H. de Waart van het Dr. Leo Kannerhuis (als vertegenwoordiger voor het lectoraat Levensloopbegeleiding bij Autisme en Noxqs). De studentonderzoekers wensen hen veel succes en plezier bij de doorontwikkeling van de Wonen en Autisme Toolkit.

Bibliografie

- Autismeplein. (2011, 11 juni). *NoXqs Labs: medewerkers met autisme worden software engineer*. [online afbeelding]. Gedownload op 7 mei 2015, van <http://www.autismeplein.nl/noxqs-labs-medewerkers-met-autisme-worden-software-engineer/>
- Center for eHealth Research and Disease Management (CeHRes). (2012-a). *About eHealth*. Geraadpleegd op 22 mei 2015, van http://www.ehealthresearchcenter.org/wiki/index.php/About_eHealth
- Center for eHealth Research and Disease Management (CeHRes). (2012-b). *CeHRes Roadmap*. Geraadpleegd op 22 mei 2015, van http://www.ehealthresearchcenter.org/wiki/index.php/CeHRes_Roadmap
- Center for eHealth Research and Disease Management (CeHRes). (2012-c). *Design*. Geraadpleegd op 22 mei 2015, van <http://www.ehealthresearchcenter.org/wiki/index.php/Design>
- Coachpraktijk Balans. (2011, 1 april). *Informatie: Voorstellingsvermogen bij autisme*. Geraadpleegd op 22 mei 2015, van <http://www.coachpraktijkbalans.nl/informatie-voorstellingsvermogen-bij-autisme>
- Delfos, M.F. (2014). *Ik heb ook wat te vertellen! Communiceren met pubers en adolescenten* (8^e druk) . Amsterdam: SWP.
- Didden, R. & Huskens, B. (red.). (2008). *Begeleiding van kinderen en jongeren met autisme*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Donk, C. van der., & Lanen, B. van. (2011). *Praktijkonderzoek in zorg en welzijn*. Bussum: Coutinho Uitgeverij.
- Dr. Leo Kannerhuis. (2013). *Projectplan W.A.T?! Wonen en Autisme Toolkit: Behorende bij de aanvraag voor 'Toolkit wonen ASS'*. Interne publicatie. Doorwerth: Dr. Leo Kannerhuis.
- Elbers, E. (1991). *Context en suggestie bij het ondervragen van jonge kinderen*. Gezin, 3, 234-243.
- Gemert-Pijnen, L. van., Nijland, N. & Appelman, B. (Eindred.).(2012). *eHealth- onderzoek in beeld: Betere eHealth-technologieën door slimmer ontwerpen*. Twente: Center for eHealth Research (CeHRes), Universiteit Twente.

- HAN. (z.d.). *Kenniscentrum HAN Sociaal*. [Online afbeelding]. Gedownload op 7 mei 2015, van <http://www.han.nl/onderzoek/kennismaken/han-sociaal/>
- Kainama, D. & Hagen, S. van der. (2014-a). *W.A.T. Wonen Autisme Toolkit: Procesbeschrijving*. Interne publicatie. Elst: Noxqs zorginnovatie.
- Kainama, D. & Hagen, S. van der (2014-b). *W.A.T. Wonen Autisme Toolkit: Specificatie*. Interne publicatie. Elst: Noxqs zorginnovatie.
- Kainama, D. & Hagen, S. van der (2014-c). SocialCheckIn! logo [intern gepubliceerde afbeelding]. Elst: Noxqs zorginnovatie.
- Kamio, Y., & Toichi, M. (2000). Dual acces tot semantic in autism: Is pictoral access superior to verbal access? *Journal of Child Psychopathology and Psychiatry* (41), 859-867.
- Kohnstamm, R. (2009). *Kleine ontwikkelingspsychologie II, de schoolleeftijd*. Houten: Bohn Stafleu van Loghum.
- Logopedie Doelgericht. (z.d.). *Autisme*. Geraadpleegd op 22 mei 2015, van <http://www.logopediedoelgericht.nl/logopedie-logopedist-logopediepraktijk-hilversum-behandelgebieden/logopedie-autisme-logopediepraktijk-hilversum-edel/>
- Participate!. (z.d.). *Visuele ondersteuning gebruiken*. Geraadpleegd op 22 mei 2015, van <http://www.participate-autisme.be/go/nl/mijn-kind-helpen-in-zijn-ontwikkeling/mijn-kind-helpen/dagelijks-leven-begrijpelijk-maken/wat-kan-je-doen/visuele-ondersteuning-gebruiken.cfm>
- Respijtwijzer. (z.d.). *Dr. Leo Kannerhuis, Hoofdkantoor*. [Online afbeelding]. Gedownload op 7 mei 2015, van <http://www.respijtwijzer.nl/zoek-zorgaanbieder/dr-leo-kannerhuis-hoofdkantoor/d68b7fc0-fe15-47fa-ab34-13b5c58dfb84>
- Wijngaarden-Cremers, P.J.M.van. & Gaag, R.J. van der. (2009). *In gesprek over: Autisme Spectrum Stoornissen bij volwassenen*. Geraadpleegd op 22 mei 2015, van [http://www.autismebegeleiding.nl/autisme/images/stories/pdf-map/Folder_In_gesprek_over_autisme_bij_volwassenen_\(NVVP\).pdf](http://www.autismebegeleiding.nl/autisme/images/stories/pdf-map/Folder_In_gesprek_over_autisme_bij_volwassenen_(NVVP).pdf)

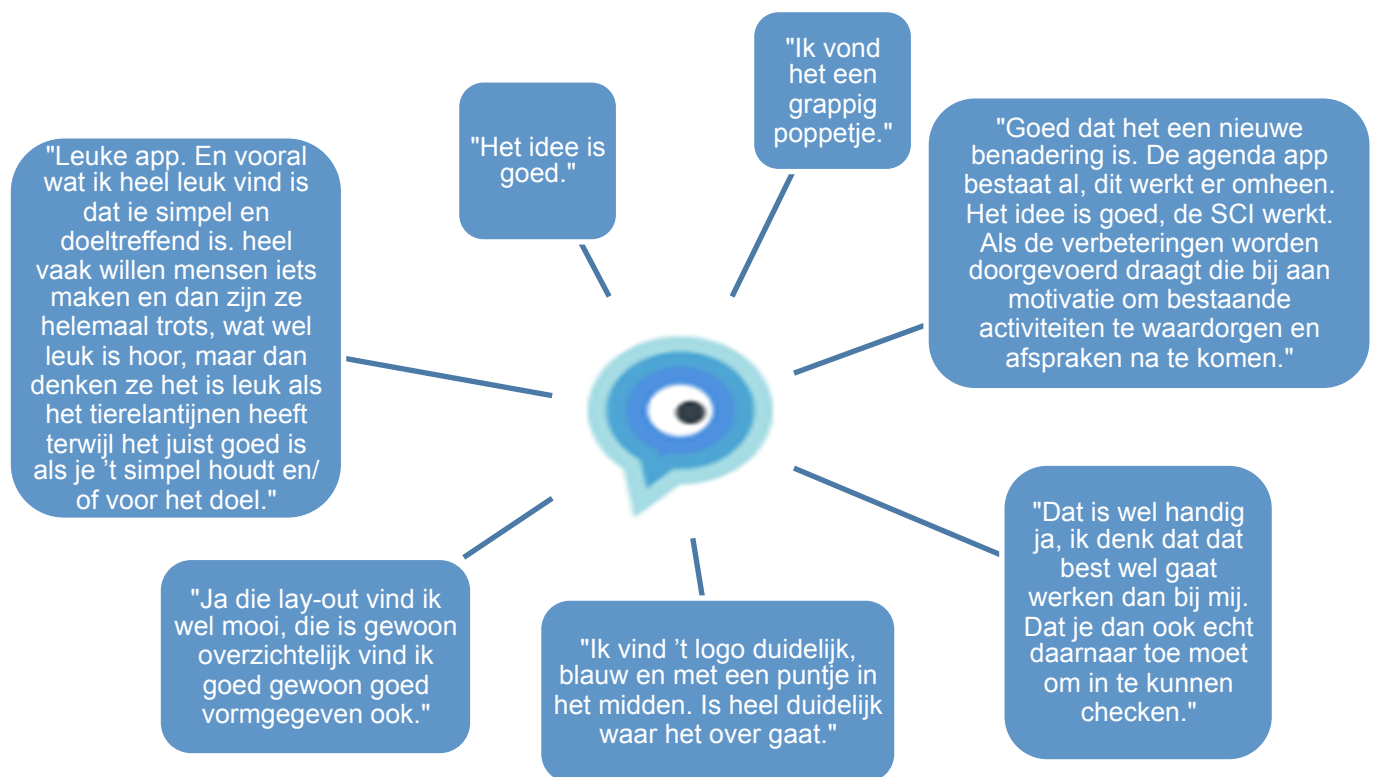
Bijlage I. 'Verbetercatalogus SocialCheckIn!'

16:28		DI, 2 JUNI					
							
Wi-Fi	Locatie	Trillen	Scherm-rotatie	Bluetooth	Lees-modus		
					☐ Automatisch		
Aanbevolen sneltoetsen (S Pen)							
							
Meldingen				Wissen			
Verbetercatalogus SocialCheckIn! Ontworpen door Nina Int-Veen, Karlijn Klaassen, Désirée Penning, Gina Polzin en Laura de Ridder in samenwerking met de ervaringsdeskundigen In opdracht van het Dr. Leo Kannerhuis en het lectoraat 'Levensloopbegeleiding bij Autisme' Uitgegeven op 2 juni 2015							
	"Een wekker die afgaat wanneer je moet gaan"						
	"Tijd er voor jezelf bij zodat de activiteiten echt in volgorde staan"						
	"Ja ik ga hem zeker uittesten ja"						
	"Ik vond het een grappig poppetje"						
	"Misschien nog activiteiten achteraf kunnen bijwerken/verwijderen"						

Inleiding

Voor u ligt het product dat ontwikkeld is naar aanleiding van het W.A.T.-afstudeeronderzoek. Het onderwerp van het onderzoek is het testen van de app SocialCheckIn!. Deze is ontwikkeld voor de doelgroep jongvolwassenen met ASS in de leeftijd van 17-25 jaar. Het onderzoek geeft antwoord op de vraag in hoeverre de pilotversie van de app aansluit bij de beoogde doelgroep. Gedurende het onderzoek werd duidelijk dat de respondenten een grote potentie in de app zien, mits er een aantal verbeteringen worden doorgevoerd. De uit de interviews en enquête rollende verbeterideeën werden gebundeld en gevisualiseerd in de hierna volgende verbetercatalogus.

Volgens de CeHRes roadmap zit het ontwerpproces van de app op het moment in de 'Design' fase, de fase van ontwikkeling (CeHRes, 2012). Deze catalogus kan ook toekomstig nog worden gebruikt om grootschalig te toetsen welke verbeteringen er zouden moeten worden doorontwikkeld. Hij kan aangevuld en bijgesteld worden aan de hand van het verloop van de ontwikkeling. Hoe dit kan worden gedaan staat in de gebruikswijzer op de volgende pagina.



Gebruikswijzer

In deze catalogus vindt u de oorspronkelijke schermen van SocialCheckIn! waarin de verbeterideeën van de respondenten verwerkt zijn. Naast deze sheets staan relevante quotes van de respondenten uit de, in het afstudeeronderzoek, afgenomen interviews en enquêtes. Deze sheets kunnen gebruikt worden bij de doorontwikkeling van SocialCheckIn!. Niet alle verbeterideeën in deze catalogus zijn even realiseerbaar, maar kunnen mogelijk als basis dienen voor realiseerbare ideeën. Wanneer er een vervolgonderzoek plaatsvindt kan deze verbetercatalogus worden aangevuld of bijgesteld aan de hand van de nieuwe ideeën van de betreffende doelgroep.

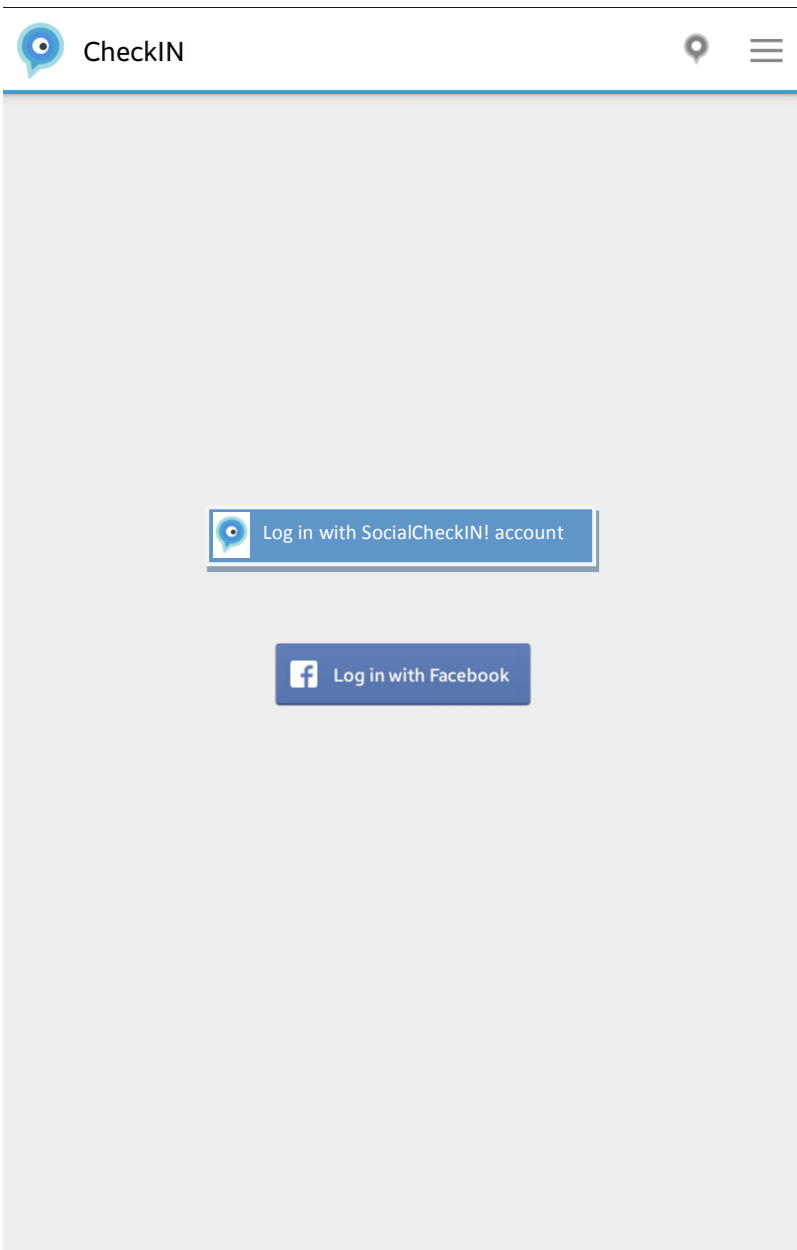
Daarna volgen nogmaals de verbeter suggesties maar dan op transparante vellen. Deze vellen kunnen worden gebruikt bij de evaluatie van alle, uit het onderzoek voortgekomen, verbeter suggesties door de respondenten. Dit om er zeker van te zijn dat de individuele verbeter suggesties ook aansluiten bij de meerderheid van de respondenten. Alle sheets zijn genummerd en betiteld. Wanneer het een oorspronkelijk scherm is vindt u deze links onderaan de pagina en wordt bijvoorbeeld genummerd als 1.0, 2.0, etc. Wanneer het een verbeterpunt is vindt u deze rechts onderaan de pagina en wordt bijvoorbeeld genummerd als 1.1, 1.2, 2.1, etc.

De papieren vellen, de schermen van de oorspronkelijke app, dienen uit de insteekhoezen gehaald te worden om onder te transparante vellen gelegd te worden.

Deze vellen kunnen, stuk voor stuk, over de oorspronkelijke papieren app heen gelegd worden om het gewenste 'scherm' samen te stellen.

Bij deze catalogus is een checklist toegevoegd waarop alle uit het onderzoek voortgekomen verbeter suggesties vermeld zijn. Hierop kunnen de, door de respondent, aangegeven punten aangevinkt worden. Deze checklist kan bij elke evaluatieronde bijgesteld worden. Na deze selectie heeft de respondent zijn/haar utopische app samengesteld.

Als laatste zijn er twee voorbeeldchecklisten bijgevoegd om te laten zien hoe de respondent dit in kan vullen.



“Nou ik zou het zelf niet fijn vinden als dat aan Facebook gekoppeld zit want niet iedereen uit mijn omgeving weet dat ik die diagnose heb.”

Inloggen keuze Facebook of account aanmaken 1.2

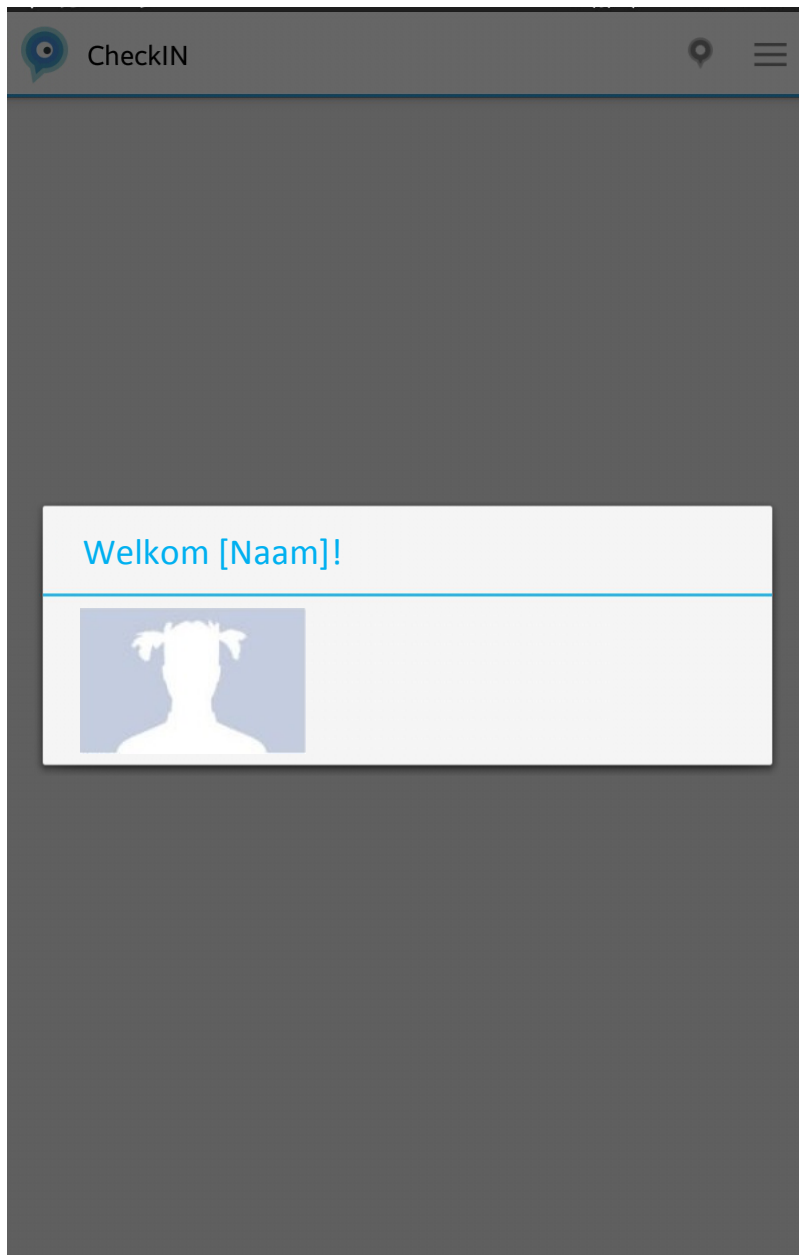
Maak SocialCheckIN! profiel aan

1. Kies je gebruikersnaam
2. Kies een wachtwoord
3. Bevestig je wachtwoord
4. Kies een profielfoto
5. Kies een achtergrond

“Ik snap wel dat het aan Facebook gelinkt wordt maar dan zou ik eerder, maar dat is denk ik te omslachtig, een ander soort account er aan verbinden waar de mensen van dezelfde doelgroep elkaar kunnen vinden zeg maar (...) Dat je daarin mee neemt dat ze ook met andere mensen contact hebben dan in hun eigen comfortzone.”

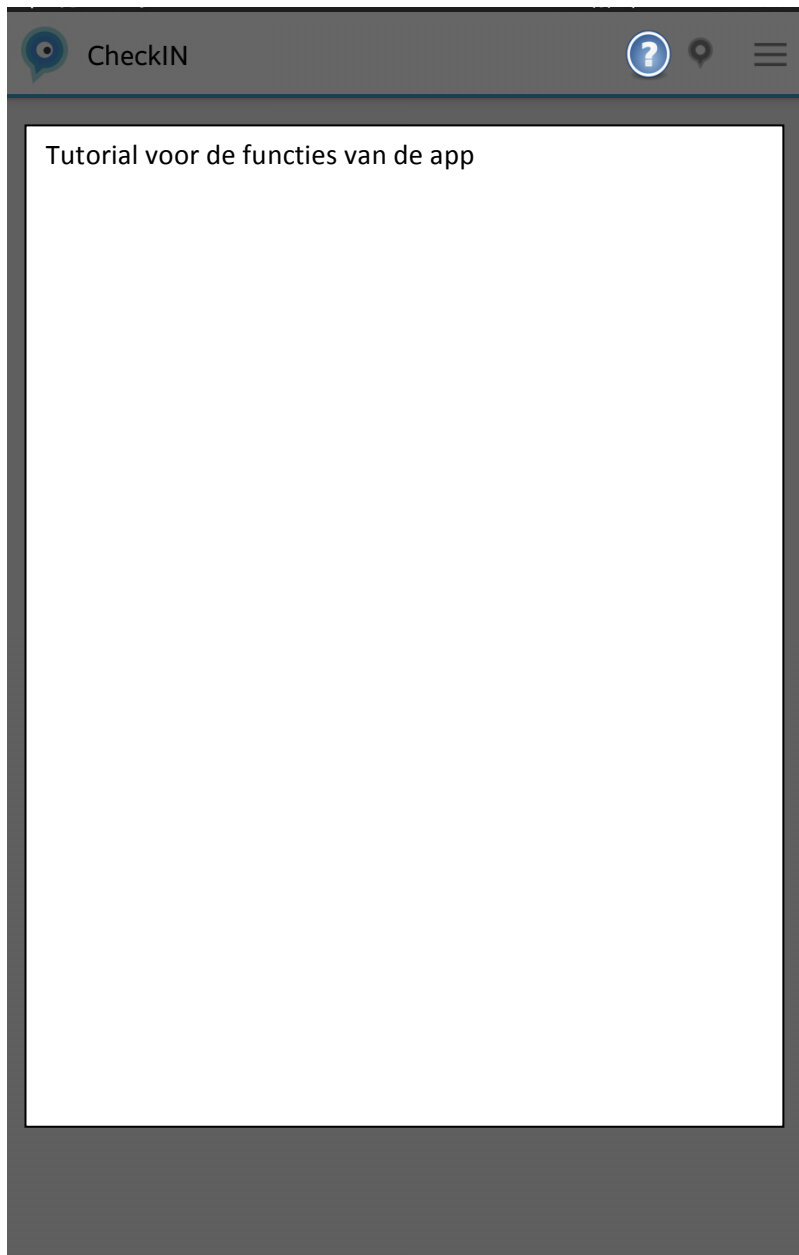
“Het zou sowieso handig zijn om er een wachtwoord op te hebben als optie. Sommigen vinden dat handig.”

In verband met 1.2: Personalisatie opties: *wachtwoord/profielfoto/achtergrond*
profiel 2



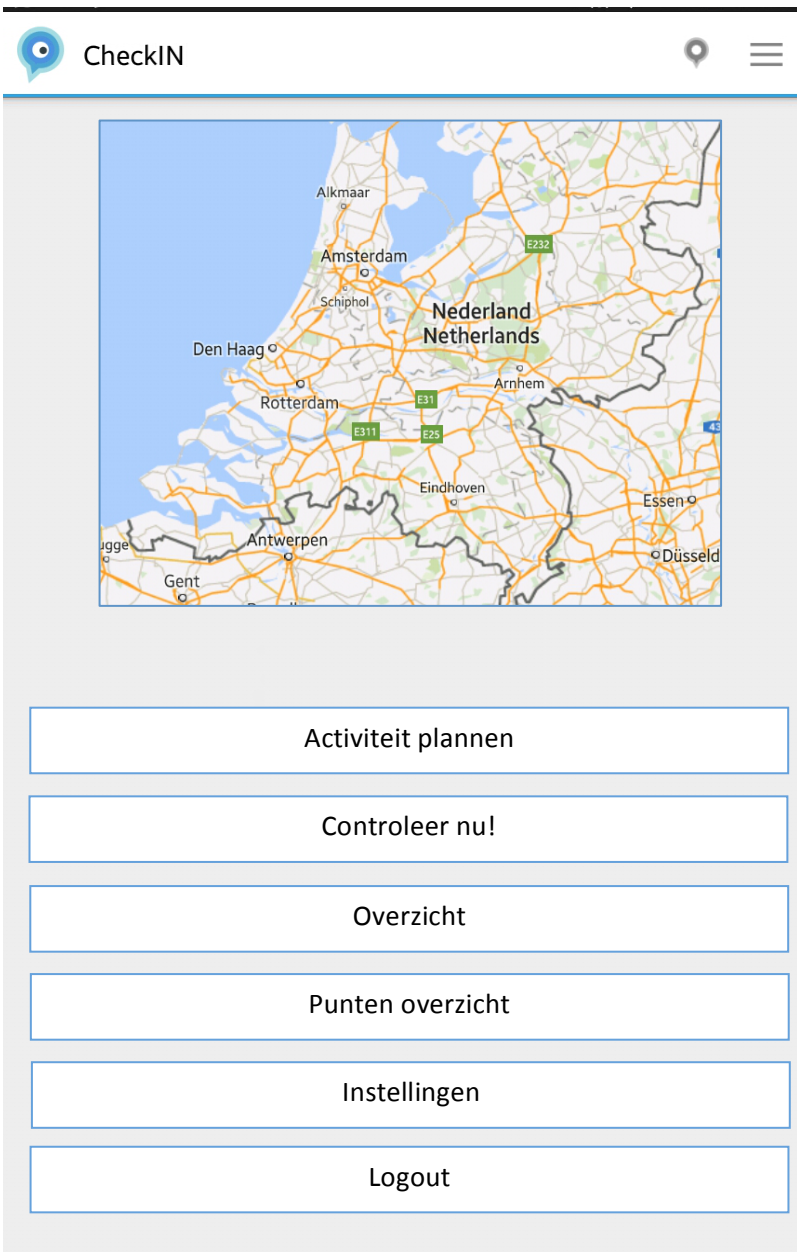
“Duidelijke lay-out, beetje saai, zou leuk zijn als je de app wat persoonlijker kan maken, bijvoorbeeld door een profielfoto, of een leuke achtergrond.”

Welkomsttekst met naam en profielfoto 3



“Oké. Heeft iemand toevallig een handleiding of zo? Ik snap er niks van.”

“Het startscherm is vrij leeg zag ik. Stonden alleen twee knoppen. Misschien iets van uitleg of zo, wat je moet doen om waar te komen. (...) Misschien dat er daarboven dan staat (...) Om daarheen om dit te doen druk daarop misschien zoiets (...) Misschien dat er daarboven dan staat, want er was een vrij leeg vlak nog. Dat er gewoon staat van om daarheen om dit te doen druk daarop misschien zoiets.”



“Nou ja gewoon beginnen met een soort simulatie of zo van een puntje in een landkaartje of zo, of een check weet je, zoiets. En dat je dan ergens in een menuutje komt, dat je dan dat menuutje ziet dat je start met dat je dingen kunt invoeren. Want nu moet je er rechtsboven in gaan en moet je het maar uitzoeken. Rechts bovenin aanklikt en dan pas kom je in dat menu en voor de rest niks in je beginscherm hebt staan.”

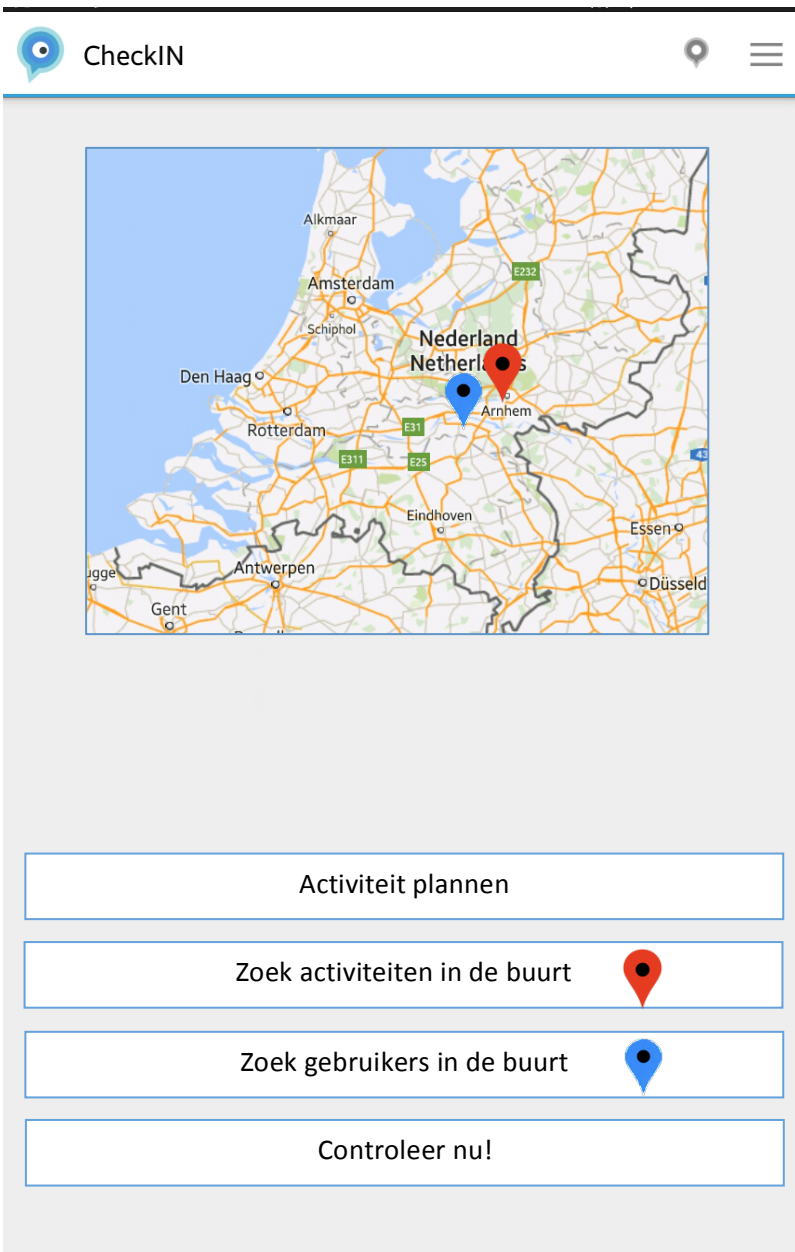
“Een groot vraagteken want je ziet twee knoppen staan. Controleer nu of activiteit plannen. Dan denk ik van, oké, wat wil je dan wat ik hiermee ga doen?”

“Op het startscherm, zou ik persoonlijk de knoppen: controleer nu en activiteit plannen omdraaien, omdat je eerst een activiteit plant, en daarna controleert of je er bent. Verder vind ik de navigatie goed.”

Kaartweergave op startscherm 5.1

Wisselen van ‘Controleer nu!’ en ‘Activiteit plannen’ 5.2

Optiemenu op het startscherm 5.3



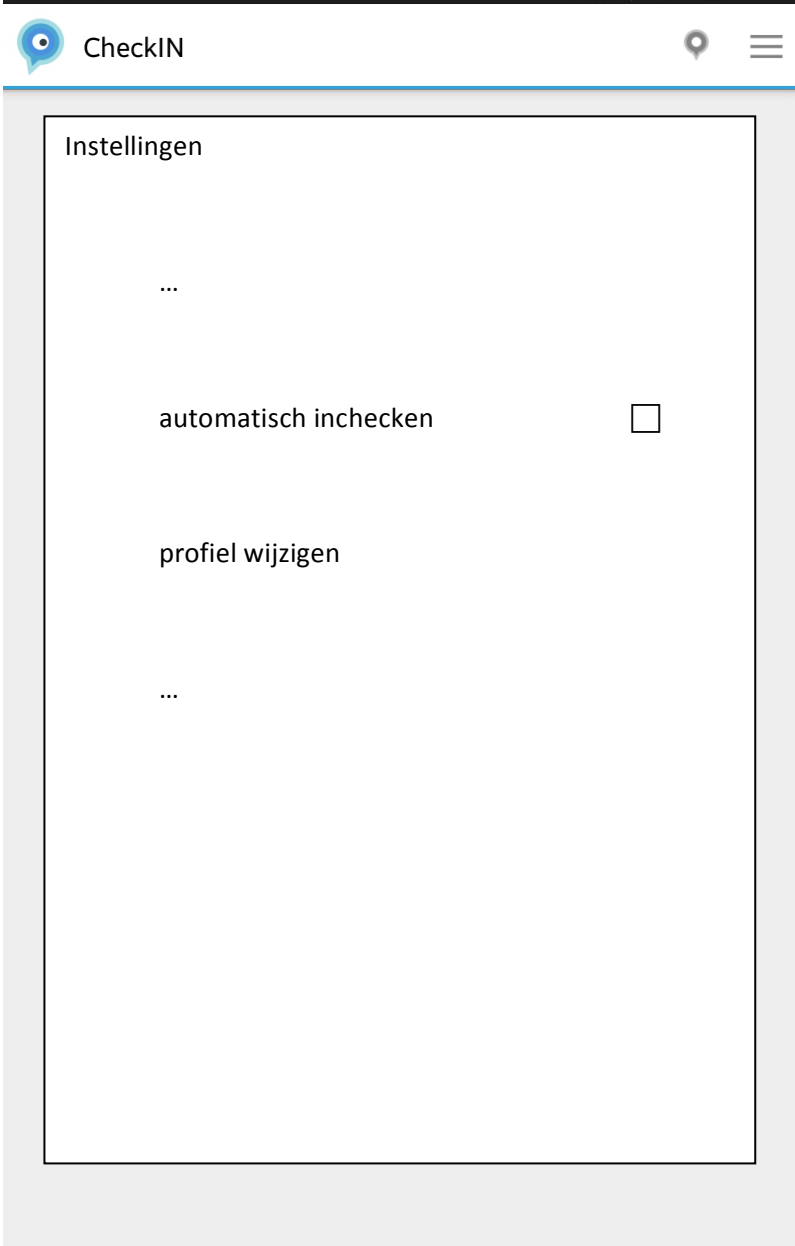
“Het zou leuk zijn als de app ook tips kan geven voor festivals of activiteiten in de buurt. En als de app de tips kan geven binnen bepaalde leeftijden. Bijv. iemand krijgt een festival activiteit te zien voor 18 +.”

“Dat je kan zien wat je Facebook vrienden doen.”

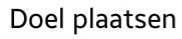
“Zodat men met ‘medelotgenoten’ samen activiteiten kan plannen en elkaar kan motiveren.”

Zoeken naar ‘activiteiten in de buurt’ 6.1

Zoeken naar ‘gebruikers in de buurt’ 6.2



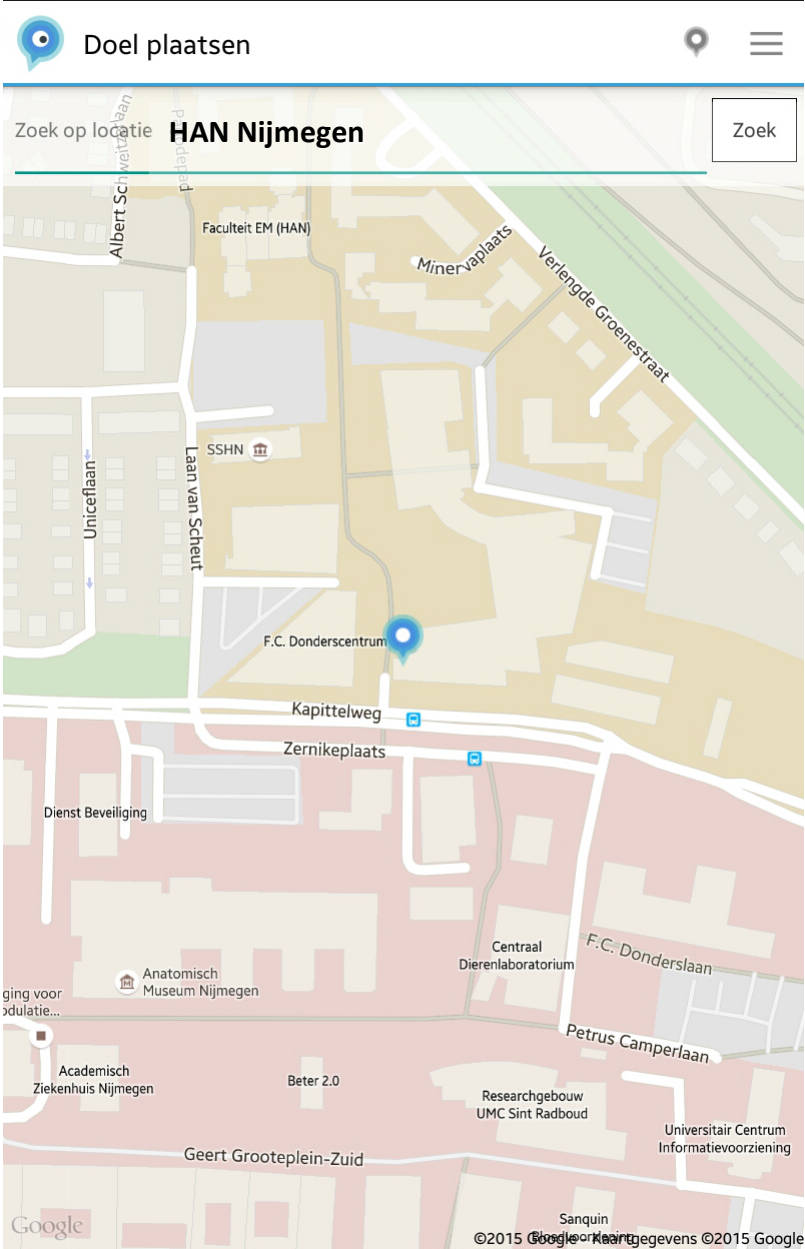
“Misschien is dat het wel van het zal misschien heel erg helpen voor mensen om te schakelen van ik ben hier nu dus ik check in dat ze dit misschien bij elke activiteiten zouden doen bij mij is het zo ik zou het dan eerder gebruiken als het gewoon automatisch zou gaan want dan loopt het wat soepeler. Je komt ergens binnen je kijkt op je mobiel nou ik ben ingecheckt en dan kan je verder van in principe, extreem gezien is het een beetje jezelf voor de gek houden van ik hoef niet een apparaat om me te vertellen van dat ik ergens ben.”



“Als je een activiteit had gepland, dat deze niet in het ‘geheugen’ bleef staan. Als je de volgende week dezelfde activiteit hebt, moet je het weer opnieuw invoeren.”

Zoeken op bedrijfsnaam 8.1

Onthouden van eerder gebruikte locaties 8.2



“Bedrijfsnamen in plaats van adressen.”

“Nou ik zag wel inderdaad adressen en zo, maar dan weet je dus nog niet precies wat er zit. Dus meestal onthoudt je ook wel iets op naam zeg maar. Als je, denk ik als jongere met autisme hier zit en je wil wat gaan doen. Dan denk ik dat je niet denkt van ik ga naar straat nummer nog wat, maar ik ga naar een sportschool of zo.”

Voorbeeld van ‘Zoeken op bedrijfsnaam 8.1’

 CheckIN! maken



Titel

afstudeeropdracht

Domein

Studie & Werk

Week

20

(11/5 - 17/5)

Aantal

1

keer per week

Dag

Woensdag

Tijd

Locatie

Radboud Universiteit Nijmegen, Nijmegen

Vrienden

Lorem et ipsum

Herinnering

geen

bij aanvang

5 minuten ervoor

15 minuten ervoor

30 minuten ervoor

1 uur

2 uur

Opslaan

“Aantal. Ja. Aantal wat? Aantal dagen, aantal uur, aantal mensen?”

“Ja en er stond ook aantal, en ik snap niet helemaal wat aantal nou is aantal hoeveel punten ik ervoor krijg.”

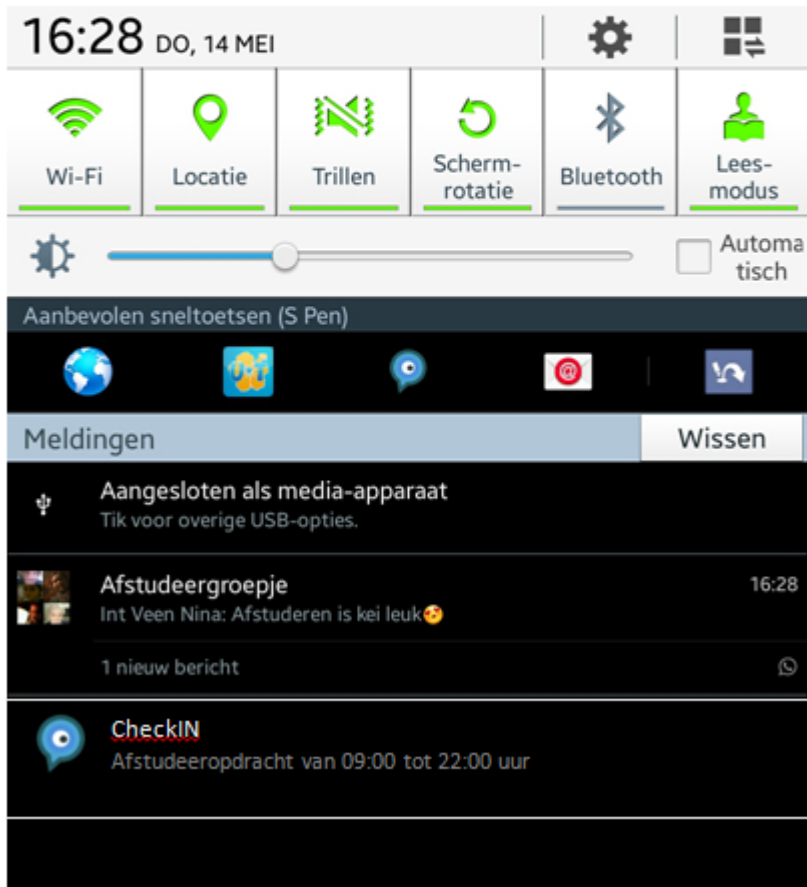
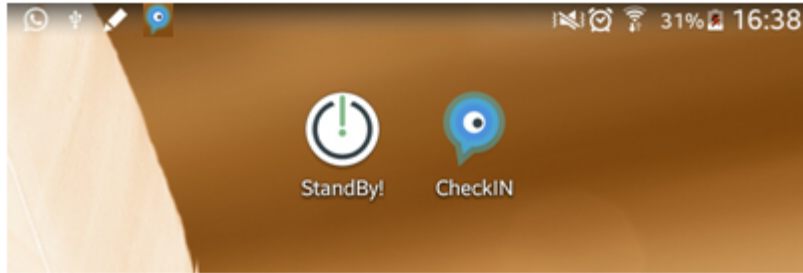
“Je kan niet instellen hoe laat je er, hoe laat je, het lijkt erop dat je niet kan instellen hoe laat een afspraak is.”

“Ik heb nog niet gezien waar ik kan instellen dat ik bijvoorbeeld met jullie een afspraak heb om 13:30 uur zeg maar. Dat kan ik niet instellen.”

Definitie van ‘Aantal’ 9.1

Invoeren van een tijdstip 9.2

Kiezen van een alarmfunctie 9.3



“Een wekker die afgaat wanneer je moet gaan.”

Meldingen van de app 10

 CheckIN

Deze week

dinsdag14.5.2014, 19:00 uur

bayrische abend

Ontspanning

 Dorpsstraat 94, Nimwegen

woensdag

soepcafee

Ontspanning

 Van Broeckhuysenstraat 46, Nimwegen

woensdag

afstudeeropdracht

Studie & Werk

 Universit t Nimwegen, Nimwegen

woensdag

afstudeer

Studie & Werk

 Peter van Den Breemerweg 9-11, Soest

woensdag

afstudeeropdracht

Studie & Werk

 Radboud Universiteit Nijmegen, Nijmegen

activiteit bekijken/bewerken

activiteit verwijderen

Wil je deze activiteit verwijderen?

doorgaan

terug

“Dagelijkse overzicht toevoegen.”

“Datum aan activiteiten toevoegen.”

“Ik heb denk ik een activiteit aangemaakt maar ik kan hem nergens terug vinden.”

“Tijd er voor jezelf bij zodat de activiteiten echt in volgorde staan.”

“Maar wat nou als je bijvoorbeeld maandag naar de bioscoop gaat en donderdag naar dansen en het is allebei sport en je moet het allebei doen, maar ’t staat niet als activiteit en je vindt dat lastig om dat te onthouden of zo? Nou je hebt een domein. Dat is een gezamenlijke noemer, zeg maar. dan weet je dus niet welke de ene en welke de andere is Want het staat allebei onder sport. Je moet er dan op klikken om het te zien.”

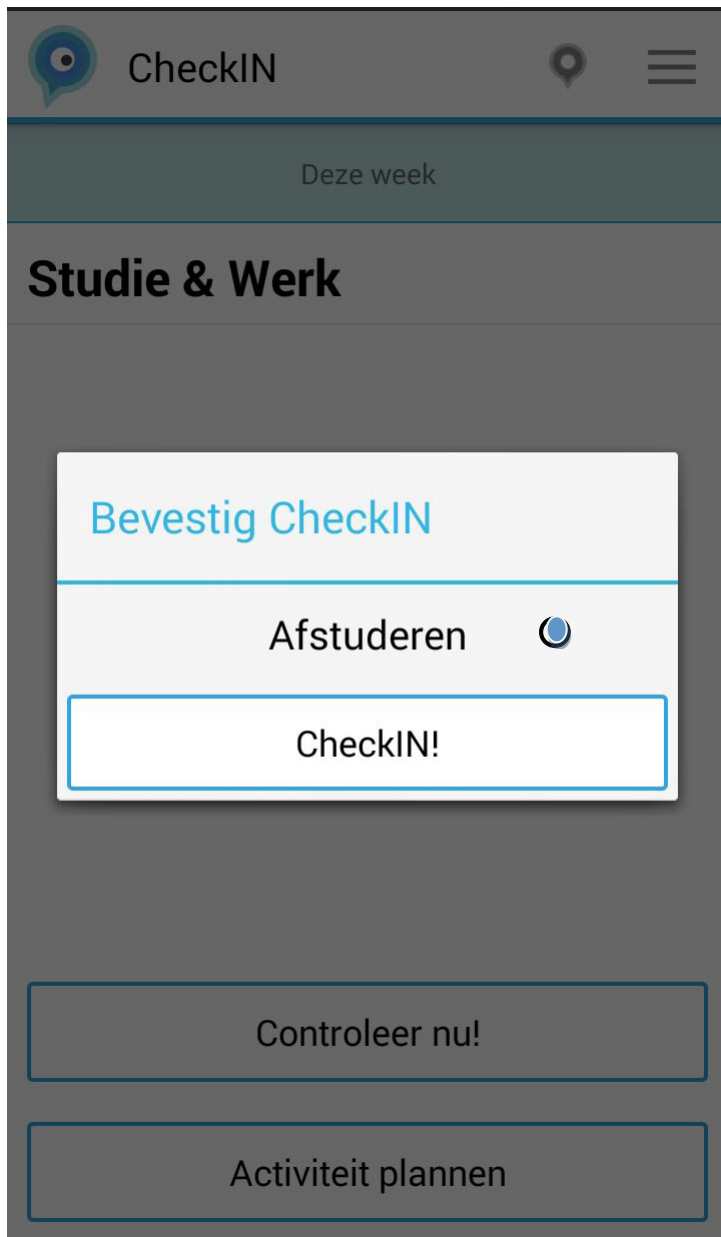
“Verder zag ik nergens de optie om een CheckIN! te verwijderen, bijvoorbeeld als je de verkeerde dag hebt aangeklikt. Het zou fijn zijn als je hem dan kan verwijderen, en even een nieuwe aan kan maken met de juiste dag.”

“Misschien nog activiteiten achteraf kunnen bijwerken/verwijderen.”

,Weekoverzicht’ in het startscherm 11.1

Weergave van datum en tijdstip 11.2

Bewerken of verwijderen van activiteit 11.3



“Ja hier bevestig CheckIN! en dan huidige locatie en dan hier CheckIN! en dan gebeurt er helemaal niks”.

Aanvinkknop bij ‘Bevestig CheckIN’ 12.1



CheckIN



Doel voor week 20



10 punten



donderdag
Afstuderen
Studie & Werk

donderdag
pizza kopen!
Boodschappen

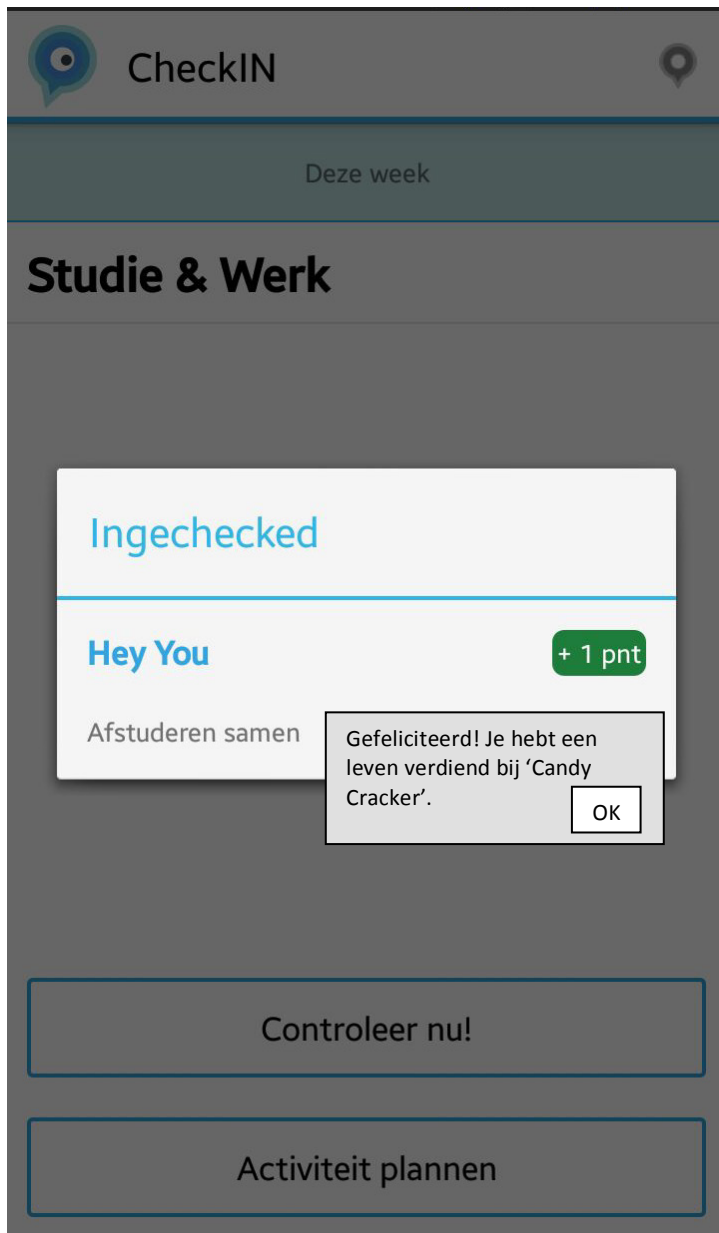
20	(11/5 - 17/5)
21	(18/5 - 24/5)
22	(25/5 - 31/5)
23	(1/6 - 7/6)
24	(8/6 - 14/6)
25	(15/6 - 21/6)
26	(22/6 - 28/6)
27	(29/6 - 5/7)
28	(6/7 - 12/7)
29	(13/7 - 19/7)
30	(20/7 - 26/7)
31	(27/7 - 2/8)
32	(3/8 - 9/8)
33	(10/8 - 16/8)
34	(17/8 - 23/8)
35	(24/8 - 30/8)
36	(31/8 - 6/9)
37	(7/9 - 13/9)
38	(14/9 - 20/9)
39	(21/9 - 27/9)

Ga zo door!

Tot nu toe 1 van de 10 punten verdiend.

“De app heeft geen overzicht waar je kunt kijken naar behaalde en niet behaalde punten van afgelopen weken, dat miste ik een beetje.”

Overzicht behaalde punten van afgelopen weken 13.1



“Als daar wat lolligs mee te doen is, in die app. Dus dat je ook daadwerkelijk wat verdient. Dat hoeft niet in geld te zijn, dat kan ook in met zoveel punten kun je iets unlocken van een andere app bijvoorbeeld. Dus dat je bij een spelletje bijvoorbeeld iets extra's krijgt of zo. Ik bedoel, misschien ga ik het dan wel gebruiken. Er moet wel iets te halen vallen zeg maar. Ik denk dat ik na 3 weken wel klaar ben met die punten. Dan denk ik ja, leuk.”

Beloning in Facebook bij behalen van punten 14.1



CheckIN



Doel voor week 21

10 punten

Lunchen met groep

Ontspanning

+ 1 pnt

Groepsoverleg resultaten

Studie & Werk

+ 1 pnt

Boekje lezen

Ontspanning

+ 1 pnt

Ideeën uitwisselen

Anders

+ 1 pnt

In het zonnetje zitten

Ontspanning

+ 1 pnt

Gefeliciteerd! Je hebt nu
toegang tot het spel 'ActiVITE'

OK

Deze week 10 punten verdiend.

“Inderdaad dat je de beloning zelf kan afspreken dat is natuurlijk ook, kan je doen maar weet je wel dat ja, dat je vanuit de app zelf ook nog een beloning krijgt of zoiets bijvoorbeeld. Want ja je zal maar geen sociaal netwerk hebben. Je hebt tien punten, je kan er alleen niks mee.”

Activeren van spel binnen app 15.1



“Maar in de app zelf zou je bijvoorbeeld beloningen kunnen doen. dat je een mini game unlockt, dat het vanuit de app een beloning geeft zeg maar.”

Bronnenlijst

Center for eHealth Research and Disease Management (CeHRes). (2012- c). Design. Geraadpleegd op 16 maart 2015, van

<http://www.ehealthresearchcenter.org/wiki/index.php/Design>

Clker. (2011). *Marker Clip Art*. Geraadpleegd op 14 mei 2015, van

<http://www.clker.com/clipart-marker-2.html>

Clker. (2014). *Google Maps Marker For Residencelamontagne clip art*. Geraadpleegd op 14 mei 2015, van

<http://www.google.de/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fwww.clker.com%2Fcliparts%2Fe%2F3%2FF%2FI%2F0%2FA%2Fgoogle-maps-marker-for-residencelamontagne-hi.png&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.clker.com%2Fclipart-google-maps-marker-for-residencelamontagne-4.html&h=594&w=372&tbid=N1GDHHysA8bKJM%3A&zoom=1&docid=GRFf7N9kQUTZ3M&ei=SrVdVeP6O4uQsAHCjYHwAQ&tbm=isch&iact=rc&uact=3&dur=382&page=1&start=0&ndsp=25&ved=0CCMQrQMwAQ>

I Like Media. (2012). *8 tips voor de ultieme profielfoto op facebook*. Geraadpleegd op 14 mei 2015, van [http://www.google.de/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fwww.ilikemedia.be%2Fwp-content%2Fgekke_profielfotos.jpg&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.ilikemedia.be%2F%3Fp%3D4117&h=276&w=409&tbid=KifrOT-](http://www.google.de/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fwww.ilikemedia.be%2Fwp-content%2Fgekke_profielfotos.jpg&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.ilikemedia.be%2F%3Fp%3D4117&h=276&w=409&tbid=KifrOT-BPq3BMM%3A&zoom=1&docid=5yh4W7ZOphKOLM&ei=noRUVabHBMv9UPeQgKAO&tbm=isch&iact=rc&uact=3&dur=6201&page=1&start=0&ndsp=24&ved=0CCQQRQMwAQ)

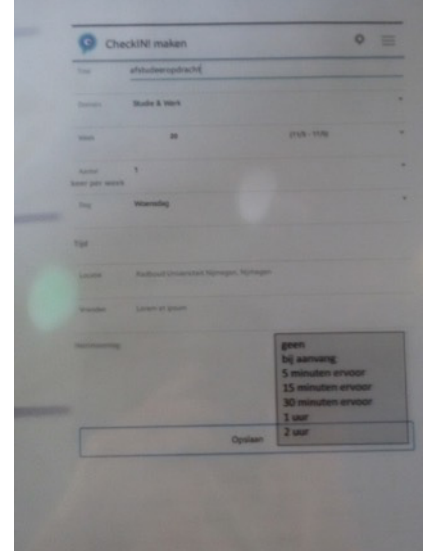
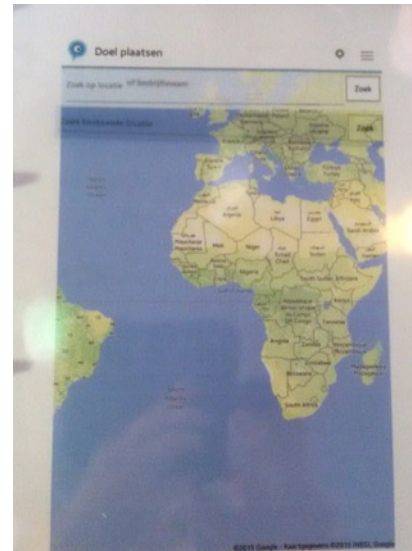
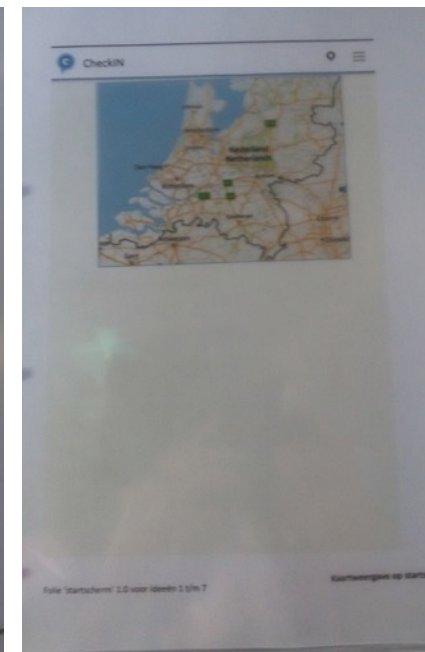
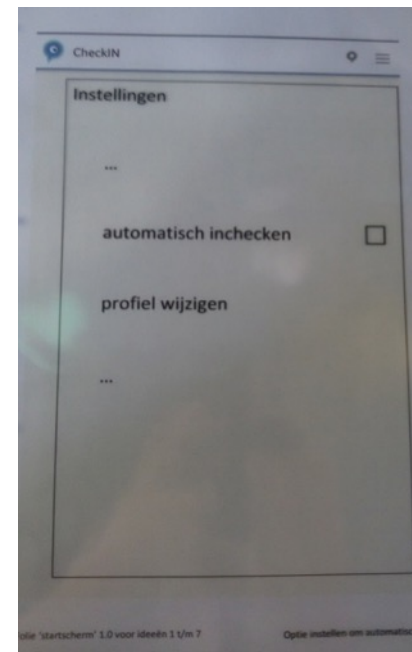
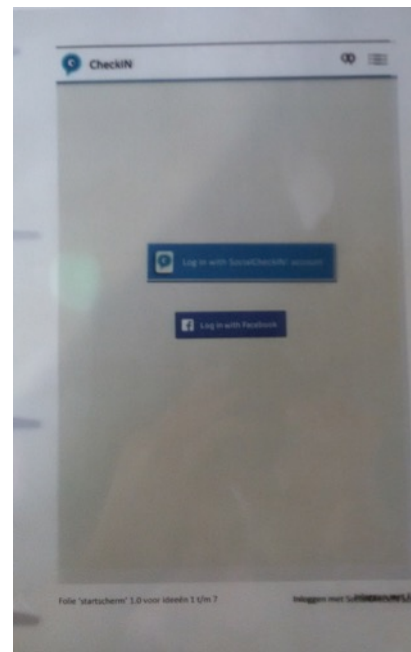
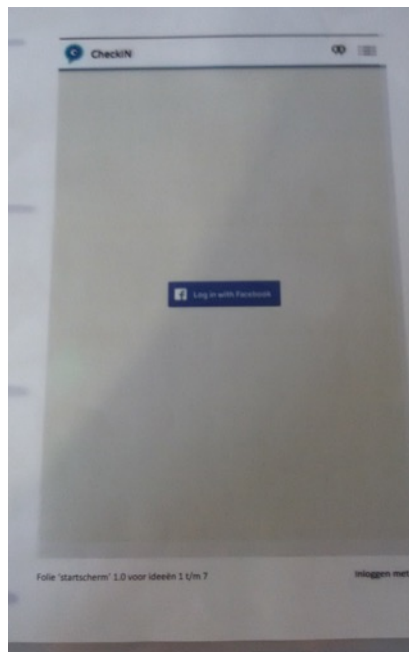
[BPq3BMM%3A&zoom=1&docid=5yh4W7ZOphKOLM&ei=noRUVabHBMv9UPeQgKAO&tbm=isch&iact=rc&uact=3&dur=6201&page=1&start=0&ndsp=24&ved=0CCQQRQMwAQ](http://www.google.de/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fwww.ilikemedia.be%2Fwp-content%2Fgekke_profielfotos.jpg&imgrefurl=http%3A%2F%2Fwww.ilikemedia.be%2F%3Fp%3D4117&h=276&w=409&tbid=KifrOT-BPq3BMM%3A&zoom=1&docid=5yh4W7ZOphKOLM&ei=noRUVabHBMv9UPeQgKAO&tbm=isch&iact=rc&uact=3&dur=6201&page=1&start=0&ndsp=24&ved=0CCQQRQMwAQ)

Imgarcade. (z.d.). *Question Mark Button Png*. Geraadpleegd op 14 mei 2015, van

<http://imgarcade.com/1/question-mark-button-png/>

De overige afbeeldingen zijn zelf gemaakte screenshots uit SocialCheckIn! Het auteursrecht hiervan behoort toe aan Noxqs Zorginnovatie te Elst

Bijlage II. Impressie visueel deel product



Checklist verbeterpunten product SCI

Naam/Respondentnummer:

- ☐ Inloggen keuze Facebook of account aanmaken 1.2
- ☐ Personalisatie opties: wachtwoord/profielfoto/achtergrond 2
- ☐ Welkomstekst met naam en profielfoto 3
- ☐ Tutorial 4
- ☐ Kaartweergave op startscherm 5.1
- ☐ Wisselen van 'Controleer nu!' en 'Activiteit plannen' 5.2
- ☐ Optiemenu op startscherm 5.3
- ☐ Zoeken naar 'activiteiten in de buurt' 6.1
- ☐ Zoeken naar 'gebruikers in de buurt' 6.2
- ☐ Optie instellen om automatisch in te checken 7
- ☐ Zoeken op bedrijfsnaam 8.1
- ☐ Onthouden van eerder gebruikte locaties 8.2
- ☐ Definitie van 'Aantal' 9.1
- ☐ Invoeren van een tijdstip 9.2
- ☐ Kiezen van een alarmfunctie 9.3
- ☐ Meldingen van de app 10

- ☐ 'Weekoverzicht' in het startscherm 11.1
- ☐ Weergave van datum en tijdstip 11.2
- ☐ Bewerken of verwijderen van activiteit 11.3
- ☐ Aanvinkknop bij 'Bevestig CheckIN' 12.1
- ☐ Overzicht behaalde punten van afgelopen weken 13.1
- ☐ Beloning in Facebook bij behalen van punten 14.1
- ☐ Activeren van spel binnen app 15.1

Laat de respondent een top 3 maken van verbeterpunten die zij het belangrijkste vinden om aan de app toe te voegen.

Opmerkingen:

Checklist verbeterpunten product SCI

W.A.T. nummer: 30

Feedback van de testronde op 20-05-2015

- ☒ Inloggen keuze Facebook of account aanmaken 1.2
- ☒ Personalisatie opties: wachtwoord/profielfoto/achtergrond 2
- ☒ Welkomsttekst met naam en profielfoto 3
- ☒ Tutorial 4 ❶
- ☐ Kaartweergave op startscherm 5.1
- ☐ Wisselen van 'Controleer nu!' en 'Activiteit plannen' 5.2
- ☒ Optiemenu op startscherm 5.3
- ☒ Zoeken naar 'activiteiten in de buurt' 6.1
- ☒ Zoeken naar 'gebruikers in de buurt' 6.2
- ☒ Optie instellen om automatisch in te checken 7
- ☒ Zoeken op bedrijfsnaam 8.1 ❸
- ☐ Onthouden van eerder gebruikte locaties 8.2
- ☒ Definitie van 'Aantal' 9.1
- ☒ Invoeren van een tijdstip 9.2
- ☒ Kiezen van een alarmfunctie 9.3

- ☒ Meldingen van de app 10
- ☒ 'Weekoverzicht' in het startscherm 11.1
- ☒ Weergave van datum en tijdstip 11.2
- ☒ Bewerken of verwijderen van activiteit 11.3 ❷
- ☒ Aanvinkknop bij 'Bevestig CheckIN' 12.1
- ☐ Overzicht behaalde punten van afgelopen weken 13.1
- ☐ Beloning in Facebook bij behalen van punten 14.1
- ☐ Activeren van spel binnen app 15.1

Laat de respondent een top 3 maken van verbeterpunten die zij het belangrijkste vinden om aan de app toe te voegen.

Opmerkingen:

- 1.1 Hele Facebook mag er af.
- 2. Ik kan de app zelf aankleden, achtergrond, profielfoto maar geen wachtwoord. Aanmaken van een persoonlijk profiel??. Welkomtekst en profielfoto is prima.
- 4. Dat miste ik, een help knop zou goed zijn. Eerste keer een rondleiding met overslaan optie'.
- 5.1 Onlogisch als je je eigen achtergrond kiest.
- 5.3 Dan hoeft het niet via een omweg.
- 6.1 Eerst contact hebben via een soort chat. Als het klikt samen iets doen. Nieuwe mensen ontmoeten.
- 6.1/2 Geselecteerd op dezelfde activiteiten. Doel wordt nu niet behaald: Als het sociale stuk erin komt past het beter bij het doel van de app.
- 7. "Dat is chill, vergeet het vaak". Wel met en pingeltje als je er bent. De punten mogen weg.
- 8.2 Dat hij je activiteit wekelijks inplant nog liever.
- 9.2 Optioneel kiezen of je dat wil.
- 10. Top doen!
- 11.3 Overtuigend ja
- 14.1. Onzin ik speel geen spelletjes.

"De punten mogen er uit. Die werken niet voor mij".

Checklist verbeterpunten product SCI

Feedback van de testronde op 20-05-2015

W.A.T. nummer: 37

- ☒ Inloggen keuze Facebook of account aanmaken 1.2
- ☐ Personalisatie opties: wachtwoord/profielfoto/achtergrond 2
- ☒ Welkomsttekst met naam en profielfoto 3
- ☒ Tutorial 4 ❶
- ☒ Kaartweergave op startscherm 5.1
- ☒ Wisselen van 'Controleer nul' en 'Activiteit plannen' 5.2
- ☒ Optiemenu op startscherm 5.3
- ☒ Zoeken naar 'activiteiten in de buurt' 6.1
- ☐ Zoeken naar 'gebruikers in de buurt' 6.2
- ☒ Optie instellen om automatisch in te checken 7
- ☐ Zoeken op bedrijfsnaam 8.1
- ☒ Onthouden van eerder gebruikte locaties 8.2
- ☒ Definitie van 'Aantal' 9.1
- ☒ Invoeren van een tijdstip 9.2 ❸
- ☒ Kiezen van een alarmfunctie 9.3

- ☒ Meldingen van de app 10
- ☐ 'Weekoverzicht' in het startscherm 11.1
- ☒ Weergave van datum en tijdstip 11.2
- ☒ Bewerken of verwijderen van activiteit 11.3 ❷
- ☒ Aanvinkknop bij 'Bevestig CheckIN' 12.1
- ☐ Overzicht behaalde punten van afgelopen weken 13.1
- ☐ Beloning in Facebook bij behalen van punten 14.1
- ☐ Activeren van spel binnen app 15.1

Laat de respondent een top 3 maken van verbeterpunten die zij het belangrijkste vinden om aan de app toe te voegen.

Opmerkingen:

- 1.2 Combinatie met Facebook inlog (keuze)
Evt. 1e keer bij gebruik "nieuwe" functie. Bij volledige tutorial knop overslaan.
- 1.5 Alleen als die een functie heeft (in combinatie met locatie zoeken).
- 5.3 Alleen als die anders leeg is.
- 6.1 Denkt dat dit niet realistisch is. Alleen fijn als het geen reclame wordt.
- 8.1 Moet optie geavanceerd zoeken bij.
- 8.2 Balkje zoekgeschiedenis + overzicht in menu.
- 9.3 Inchecken als je het logo indrukt (shortcut).
- 11.1 Naar eigen keuze.
- 11.3 Ja!!
- 13.1 Punten zijn niet zo nodig.
- 15.1 Niet voor mijn leeftijd.