

Loyalty app Club Ruis

Design Brief



Ian Stewart
Harold Konickx
19 Feb | v1.0

Introductie

CLUB RUIS

Op de website omschrijft Ruis zichzelf als volgt:

” *Ruis is een tijdelijke verstoring van het ideale, het is niet gestructureerd en niet relevant. Het is een tijdelijke fase, betwixt and between, niet het een en ook niet het ander. Ruis staat voor vrijheid en tolerantie. Ruis is een club in Haarlem met een exclusieve en internationale touch. Club Ruis geeft jou een ongestructureerde en irrelevante verstoring van het alledaagse. Wij omarmen welvaart en verhogen de kwaliteit van het (nacht)leven.*

Bezoekers van Ruis kunnen rekenen op een kleurrijke mix van vernieuwende elektronische muziek, een vrije sfeer en attente bediening. Ruis biedt ruimte aan 400 mensen. (Club Ruis, z.j.)



Fig. 1, Ingang Club Ruis <http://clubruis.nl>

VOORGESCHIEDENIS VAN HET PROJECT

Het project is ontstaan tijdens het lopen van mij stage. De eigenaar van club Ruis had het idee voor een loyalty app om de binding en interactie om en in de club te verbeteren. Tot nu toe is het project alleen een idee en zal vanaf nul opgebouwd moeten worden. Hierbij is de doelgroep vanzelfsprekend de bezoekers van club Ruis.

Naast club Ruis is Haarlem Jazz & More een belanghebbende. Deze organisatie is opzoek naar een concept om, voor het jaarlijkse event, de line-up te presenteren. Dit wordt graag gezien in een de vorm van een native app. Hierbij is het van belang dat Haarlem Jazz & more het concept in zijn eigen gekozen kleuren kan gebruiken.

MIJN VOORGESCHIEDENIS MET HET PROJECT

Tijdens mijn stage heb ik veel met technieken omtrent React gewerkt. Om een native app te ontwerpen en realiseren heb ik gekozen om met ReactNative te werken. ReactNative bied een makkelijke manier om middels de React Javascript library een native app te bouwen.

” With React Native, you don't build a "mobile web app", an "HTML5 app", or a "hybrid app". You build a real mobile app that's indistinguishable from an app built using Objective-C or Java. React Native uses the same fundamental UI building blocks as regular iOS and Android apps. You just put those building blocks together using JavaScript and React. (Facebook, z.j.)

Naast ReactNative kan een native app gemaakt worden met Objective-C, Java of Swift (iOS). In deze talen heb ik helaas geen kennis dus houden deze oplossing voor mij op.

DOELGROEP

De doelgroep bestaat uit bezoekers van club Ruis die ongeveer tussen de 18 en 24 jaar zijn. Deze mensen wonen/ komen van Haarlem of omgeving Haarlem. De bezoekers van Ruis zijn opzoek naar vernieuwende elektronische muziek.

Probleemsituatie

ALGEMEEN

Momenteel is er weinig interactie en binding met de gasten van de club en de club zelf. De binding en interactie mist voornamelijk als de gasten in de club zijn. Nu wordt middels social media gepoogd binding te creëren, hier wordt vooral de agenda mee gepromoot. De huidige interactie bestaat momenteel alleen uit een betaal interactie met de kassa. Hierbij zal de uitdaging zijn om deze interactie uit te breiden en verder te 'enhancen'.

GASTEN CLUB RUIS (DOELGROEP)

Momenteel bestaat de binding en interactie uit de agenda van de club en het betalen bij de kassa. Hierbij krijgt een gast van de club niet het idee dat hij/zij een 'speciale' gast is. Zonder een bepaalde 'status' binnen de club, is het voor de gast lastig om binding en interactie te hebben met de club. Hiernaast kan de gast in meerdere clubs in de omgeving korting winnen/ krijgen middels apps etc. Maar is dit niet aanwezig bij club Ruis.

EIGENAAR CLUB RUIS (OPDRACHTGEVER)

Momenteel is het voor de eigenaar lastig om binding en interactie op te wekken bij de gasten van de club. Dit is vrijwel alleen te bereiken via de agenda op social media. Hiernaast wordt er door veel omliggende clubs/ kroegen kortingen aangeboden via bv. de Bardoggy app. Omdat deze niet beviel binnen club Ruis is er nu geen mogelijkheid hiertoe.

De context

OPDRACHTGEVER

De opdrachtgever is de eigenaar van club Ruis. Deze heeft de volgende behoeftes:

- Brand loyalty
- Binding en interactie met club gasten
- Meer traffic
- Data over bezoekers
- Werkend product

GEBRUIKERS

De gebruiker zal de bezoeker van club Ruis zijn. Deze hebben vermoed ik de volgende behoeftes:

- Sparen van club coins
- Krijgen van kortingen/ deals
- Club agenda kunnen zien
- Zich speciaal willen voelen

TRENDS

De laatste tijd wordt er in de technische wereld veel gemaakt met libraries als React.JS en Vieux.JS. Deze libraries maken het voor developers makkelijker om een User Interface (UI) te maken voor de browser.

Design Challenge

Hoe kan een native app club Ruis helpen om meer binding en interactie te krijgen met de gasten, zonder dat dit de club experience belemmert.

Focus

Mijn focus zal vooral liggen bij het realiseren van het product. Ik zal dus meer tijd besteden aan het schetsen en het designen. En meer bezig zijn met het coderen van een werkende app.



Fig. 2, React Native <https://blog.algolia.com/how-we-updated-our-js-libs-for-react-native/>

Product visie

Het te ontwerpen product moet meer binding en interactie bieden voor de gasten van club Ruis. Het doel van de applicatie is dat de doelgroep middels gamification meer binding en interactie krijgt zonder de totale club experience te belemmeren.

REEDS BESTAANDE OPLOSSINGEN



Fig. 3, Piggy app <https://www.piggy.nl/app>

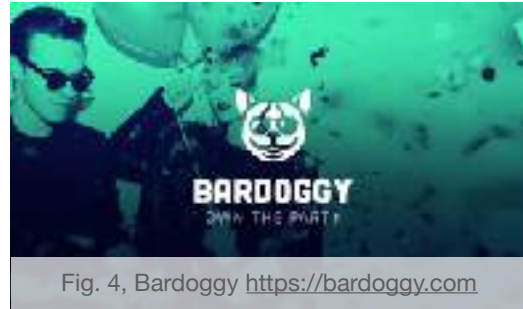


Fig. 4, Bardoggy <https://bardoggy.com>



Fig. 5, Hema <https://www.hema.nl/meerhema>

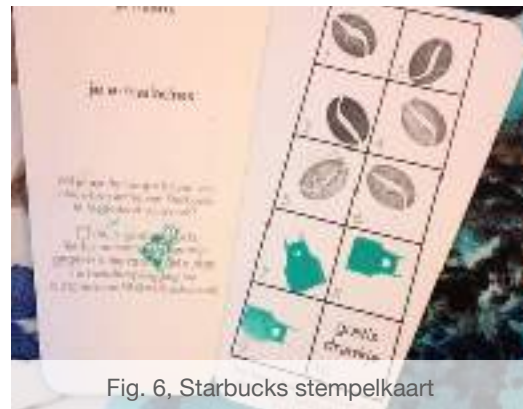


Fig. 6, Starbucks stempelkaart

Impact product

INLOGGEN MET FACEBOOK

Een dienst als facebook, als voorwaarde om als consument gebruik te kunnen maken van de app, kan voor de gebruiker als vervelend worden gezien. Hierbij kan het voorkomen dat de gebruiker niet over een facebook account beschikt en/ of geen account wil.

“ Het bedrijf weet veel meer over je dan de meest opdringerige regering ooit over haar burgers heeft geweten (Lanchester, 2017)

SCANNEN VAN PERSOONLIJKE CODE

Het scannen van je persoonlijke code kan voor een bezoeker gezien worden als iets vervelends. Hierbij kan het idee worden opgewekt dat de bezoeker getracked wordt.

RIJEN BIJ INGANG

Alsmede dat de bezoeker bij binnenkomst zijn persoonlijke code laat scannen, kan het zijn dat de rijen bij de deur langer worden. Dit zal de totale club experience kunnen belemmeren.

DATA TRACKING

Het opslaan van informatie over de gebruiker en wat deze in de club koopt. Doormiddel van deze informatie kan een duidelijker beeld worden gemaakt van een gast. Deze data vind een bezoeker wellicht privé of het niet waard om te delen.

Mijlpalen

LO-FI PROTOTYPE

Validatie: Opdrachtgever

Feedback: Bevat concept alle benodigde functionaliteiten (Opdrachtgever)

REQUIREMENT LIST

Validatie: Opdrachtgever, gebruiker

Feedback: Zijn de eisen correct geïdentificeerd

CUSTOMER JOURNEY

Validatie: Opdrachtgever, gebruiker

Feedback: Is de interactie duidelijk

COMPARISON CHART

Validatie: Opdrachtgever

Feedback: Zijn de belangrijkste punten van concurrenten/ andere oplossing aanwezig

HI-FI PROTOTYPE

Validatie: Gebruiker

Feedback: Is het design passend en is de interactie duidelijk

TASK ANALYSIS

Validatie: Opdrachtgever, gebruiker

Feedback:

- Is het design aantrekkelijk
- Is het design passend
- Is de interactie duidelijk

DIGITAL PROTOTYPE

Validatie: Opdrachtgever

Feedback: Bug-vrij en robuust

Onderzoeksvragen

- Wat zijn de technische eisen?
- Wat zijn de wensen van de doelgroep
- Wat zijn de randvoorwaarden van de opdrachtgever?
- Wat zijn voor en nadelen van andere apps?
- Wat zijn de belangrijkste punten in het gebruik van de app?
- Welke design trends zijn interessant voor deze app?
- Welke guidelines ga ik volgen?

Bronnenlijst

- Club Ruis. (z.j.). Geraadpleegd op 12 februari 2018, van <http://www.clubruis.nl>
- Facebook. (z.j.). React Native. Geraadpleegd op 19 februari 2018, van <https://facebook.github.io/react-native/>
- Lanchester, J. (2017, 27 september). It Zucks! Geraadpleegd op 19 februari 2018, van <https://www.groene.nl/artikel/it-zucks>