

Yuniku Proces Document

JAMIL DJABARKHAN - 500779034 - BD3 - 23 JANUARI 2020

Intro

Case

Fast Fashion

Introductie

Een leuke zonnebril, gekke sneakers en nieuwe jeans, één klik en het ligt in je winkelmandje. Nog even langs de Primark, H&M of de Zara en je hebt weer een nieuwe outfit voor het weekend. Grote winkelketens spelen in op het verlangen om steeds weer 'iets nieuws' te dragen.

Dit principe staat bekend als Fast fashion, het verkopen van grote hoeveelheden goedkope kleding is het dominante businessmodel van de kledingindustrie op dit moment.

Design Challenge

Hoe kunnen we d.m.v. een digitaal product onze doelgroep (jongeren tussen de 15 en 25 jaar die fast fashion kopen) hun kleding aankoopkeuze, <u>online</u> (voordat ze naar de winkel gaan) bewuster maken waardoor ze op <u>lange termijn</u> geen impulsieve kleding aankopen doen, waardoor het aantal kledingstukken wat ze kopen per maand van 4 (of meer) fast fashion kleding stukken naar 2 kledingstukken daalt per maand.



Het concept: Yuniku

Yuniku is een app waarin je gemakkelijk je kledingkast kan digitaliseren. Met behulp van en grote database aan bestaande kleding en merken kunnen nieuwe gebruikers gemakkelijk hun kleding aan de app toe voegen, wat voorkomt dat ze 1 voor 1 foto's van hun items moeten maken om toe te voegen aan de app.

De app stelt elke dag meerdere nieuwe outfit combinaties weer met jouw bestaande items.

Dankzij de app heeft de gebruiker een goed overzicht van de kleding die hij heeft. De app zal aanduiden welke items je nog weinig of niet gedragen hebt en deze items in nieuwe verrassende outfit combinaties laten zien. Hierdoor blijft het dragen van al je items leuk, interessant en relevant.

Als je een foto van een nieuw kledingstuk upload, laat de app zien hoe je dit kledingstuk kan dragen met bestaande items samengevoegd in meerdere outfits. Deze outfits kan je gemakkelijk delen met vrienden op social media, zodat je naar hun mening kan vragen en zo weet of je een item wel moet kopen.

Ook herkent de app, op het moment dat je een nieuwe item toe wilt voegen, of je het item (of iets soortgelijks) al hebt. De app herinnert je hier dan aan en laat je outfit combinaties zien met de items die je al hebt. Op deze manier blijven je oude kleding items relevant en interessant om steeds weer op nieuwe manieren te dragen.

MVP's aan de hand van Job Stories

Job stories

1.

Als ik op een nieuw toestel de app gebruik, wil ik een account kunnen hebben en hierop kunnen inloggen, zodat ik altijd toegang heb tot mijn gedigitaliseerde kleding.

2.

Als ik de app voor het eerst wil gaan gebruiken, wil ik op een gemakkelijke manier mijn kledingkast kunnen digitaliseren, zodat ik hier niet teveel tijd en moeite in hoef te stoppen.

3.

Als ik de app open wil ik dat de app passende suggesties voor outfits geeft die rekening houdt met bijvoorbeeld het weer, zodat ik outfits heb die passen bij de omstandigheden die er zijn.

4.

Als ik online op mijn mobiel een kledingstuk op social media zie en de foto hiervan kopieer en plak in de app, wil ik dat de kleding software van de app automatisch kan herkennen of het kledingstuk (of iets soortgelijks) al wel of niet heb (door middel van algoritmes), zodat ik niet onnodig kleding koop wat ik al heb.

5.

Als ik een nieuwe item (wat ik nog niet heb) toe wil voegen in de app, wil ik dat de app mij alle mogelijke outfit combinaties met het item kan laten zien en dat ik het gemakkelijk met vrienden kan delen, zodat ik aan de hand van hun mening met de mogelijke outfit combinaties weet of ik het item moet kopen.

add combine share wear

Yuniku add combine share wear

Screen flowchart & screen details

JAMIL DJABARKHAN - 500779034 - BD3 - 23 JANUARI 2020

Screen flowchart



Screen details

Zero state	Introductie app	Inloggen	Account aanmaken	Home
- inloggen - beginnen met introductie app	- geslacht kiezen - kleding toevoegen	- gegevens invoeren	- email adres & wachtwoord invoeren	- outfit combinaties bekijken - outfit dragen
Outfit combinatie	Gedragen outfits	Mijn items	Items details	Item combinaties
- outfit dragen - outfit delen	- alle outfits die je hebt gedragen bekijken	- al je items bekijken - zien hoeveel items je hebt - zien hoeveel van je items je gedragen hebt	- item details bekijken - item bewerken - item verwijderen	- alle mogelijke outfit combinaties zien - outfit combinatie delen
Item toevoegen	Zoek item in app	ltem	Edit item	ltem toevoegen
- item in database zoeken - foto uploaden - foto plakken	- categoriseren op merk/ kleding	- app herkent of je het item al hebt - item details	- transparant maken - uitsnijden - roteren - inzoomen	- item specificaties geven - item toevoegen aan kledingkast

Upload/ plak foto

- foto uit bibliotheek uploaden
- foto plakken
- app herkent of je het item al hebt

Profiel

- Shop voorkeuren
- bewerken
- Shop statistieken
- bekijken
- uitloggen

Yuniku

add combine share wear

Ervaringseigenschappen

JAMIL DJABARKHAN - 500779034 - BD3 - 23 JANUARI 2020

Ervaringseigenschappen

Designing with purpose

Op basis van designing with purpose hebben wij het woord 'stijlvol gekregen.'

Stoelen & auto's

Ik heb meerdere foto's van stoelen & auto's verzameld. Allerlei soorten stoelen/ auto's die je allemaal in een andere setting kan vinden. Op basis hiervan heb ik verschillende woorden per foto bedacht en gekeken welke ervaringseigenschappen ik hieruit kan halen wat ik in mijn concept wil verwerken.

De woorden die groen zijn zal ik meenemen in mijn concept.

Ervaringseigenschappen: Stoelen



Luxe Modern Duur High Tech



Iconic



Klassiek Comfortabel Zacht Aanzienlijk



Chique Comfortabel Lounge Iconic



Simpel Modern Clean



Zakelijk Makkelijk Vertrouwbaar

Ervaringseigenschappen: Auto's



Sportief Snel Duur Luxe



Duurzaam Futuristic



Compact Gebruiksvriendelijk Klein Makkelijk



Klassiek Tijdsgebonden Elegant

Yuniku

add combine share wear

Concurrentie

JAMIL DJABARKHAN - 500779034 - BD3 - 23 JANUARI 2020

Concurrent: Like to know it

BIJVOEGLIJKE NAAMWOORDEN

Minimalistisch

Basic

Clean

Persoonlijk



Concurrent: Mallzee

BIJVOEGLIJKE NAAMWOORDEN

Speels

Visueel



Concurrent: Cladwell

BIJVOEGLIJKE NAAMWOORDEN

Clean

Clear

Iconic

Consistent

Chronologisch

Conversational

Unified



Concurrent: Smart Closet App

BIJVOEGLIJKE NAAMWOORDEN

Clean

Duidelijk



Gekozen Ervaringseigenschappen

Ervaringseigenschappen

Op basis van dit onderzoek heb ik de keuze gemaakt voor mijn ervaringseigenschappen. Aan de hand van de concurrentie heb ik ook een keuze gemaakt dat het belangrijk is dat mijn product onderscheidend is van de de rest. Veel apps die een soortgelijk concept hebben als ik zien er vaak hetzelfde uit.

Aan de hand van deze ervaringseigenschappen zal mijn product zich onderscheiden van de concurrentie:

Simpel

De app moet een simpele uitstraling hebben, omdat het een kledingsapp is zullen er veel foto's zijn van kleding wat er heel gedetailleerd uit kan zien op de foto. Daarom moet de rest van de app simpel zijn, om in balans met de kledingfoto's te zijn.

Clean

De app moet een cleane uitstraling hebben. Dit zodat het fijn is voor de gebruiker om de app te gebruiken.

Iconic

Omdat veel kleding apps er hetzelfde uit zien wil ik dat mijn app zich onderscheid van de rest door middel van bijvoorbeeld een opvallende kleur die je niet terug ziet in de concurrentie.

Makkelijk

Om het de gebruiker zo makkelijk mogelijk te maken, wil ik dat de app makkelijk te gebruiken is. Het moet snel duidelijk zijn wat er verwacht wordt van de gebruiker op een pagina.

Praktisch

De doel van een pagina moet helder zijn. Het is praktisch zodra dit duidelijk is. Dat is ook heel belangrijk van deze app.

Modern

Omdat veel jonge gebruikers (doelgroep: jongeren tussen 15 -25 jaar) de app zullen gebruiken, moet de app een frisse jonge moderne uitstraling hebben wat hun aanspreekt.

Yuniku

add combine share wear

Moodboard

JAMIL DJABARKHAN - 500779034 - BD3 - 23 JANUARI 2020

Mood board



Mood board —> Ervaringseigenschappen



Clean & Praktisch

Deze app heeft een hele cleane uitstraling, weinig kleur, simpele vormen en alles is makkelijk te vinden. Dit maakt het ook praktisch, herkenbaar en fijn om te gebruiken.



Clean & Simpel

Dit logo heeft een hele simpele en cleane uitstraling. Het is fijn om te zien en heel minimalistisch.



Iconic & Modern

Deze schoen is iconic, het is een populaire schoen en veel gewild. Ook heeft het opvallende kleuren die je niet snel terug ziet wat het iconic maakt en onderscheidend. Ook heeft de schoen een hele moderne uitstraling, je ziet het alleen in deze tijd.



Makkelijk & Praktisch

De haakjes zijn heel makkelijk te gebruiken en de functie staat direct centraal. Het is herkenbaar en omdat het zo makkelijk is wordt het ook praktisch om te gebruiken.

		B	6	¢	₹
6	5	\$	创	S	9
Q	0	Ð	Ø+	0	\odot
8	P+	ጵ	Ρ	۲	Ø

Praktsich & Simpel

Deze iconen zijn heel simpel en allemaal in een zelfde soort stijl ontworpen, wat het makkelijk herkenbaar maakt en praktisch, omdat de gebruiker gelijk weet waar ze voor staan.



Simpel

Dit kleur gebruik is simpel. Het zijn hele zachte kleuren.

Eerste scherm ontwerp op basis van ervaringseigenschappen

Simpel - Clean - Iconic Makkelijk - Praktisch - Modern



add combine share wear





add combine share wear

Mini Design Rationale

JAMIL DJABARKHAN - 500779034 - BD3 - 23 JANUARI 2020

Zero state - voeg items toe aan je kledingkast



1.

Dit kopje heb ik vet en groot gemaakt om de aandacht te trekken zodat de bezoeker van het scherm hier landt en weet wat hij op dit scherm moet doen.

2.

Ik heb de blokken waarin de afbeeldingen zitten een slagschaduw gegeven om de verschillende elementen bij elkaar te laten horen en hiermee een duidelijke structuur aan te geven om het scherm overzichtelijk te maken.

3.

Ik heb de grijze lijn gebruikt om structuur aan te duiden om het scherm overzichtelijk te maken.

4.

Ik heb het vlak van deze foto roze gemaakt met een vinkje erbij als er op wordt geklikt(en dus geselecteerd) om guidance te generen zodat de bezoeker een duidelijk beeld krijgt van het doel om meerdere items te selecteren.

5.

Deze roze button heeft een slagschaduw om een visuele connectie tot stand te brengen zodat de bezoeker guidance heeft en weet dat hij er op moet klikken.

6.

Deze proces balk heeft een roze lijntje dat meebeweegt om een visuele connectie tot stand te brengen zodat de bezoeker een einddoel in zicht heeft.

7.

Deze tekst is er om guidance genereren om de bezoeker een richting te geven zodat hij weet wat hij moet doen op dit scherm.

Zoek een item op & bekijk details



100 % heavy cotton

Fabric

1.

Dit kopje bevindt zich naast het terug knopje en is hier onderdeel van om guidance te genereren zodat de bezoeker een overzicht heeft van waar hij is en hoe hij terug gaat.

2.

Deze button is blauw gemaakt om de de aandacht te trekken zodat de bezoeker hier landt.

3.

Deze witte rechthoek is gebruikt om structuur aan te duiden zodat de bezoeker een overzicht van de informatie heeft.

4.

Dit kopje is vetgedrukt en donkerder van kleur om de aandacht te trekken zodat de bezoeker hier landt.

5.

Deze roze button is in hoofdletters geschreven om guidance te genereren zodat het wervend werkt voor de bezoeker om hierop te klikken.

6.

Dit vlak op de achtergrond heb ik roze gemaakt om de content blokken erbinnen bij elkaar te laten horen en hiermee een duidelijke structuur aan te duiden om het scherm overzichtelijk te maken.

7.

Dit kopje heb ik vetgedrukt gemaakt en hoofdletters gegeven zodat het duidelijk wordt dat de tekst eronder bijhoort en hiermee dus structuur aan wordt gegeven om het scherm overzichtelijk te

8.

Deze foto is relatief groot en in het midden gecentreerd om de aandacht te trekken zodat de bezoeker hier landt en weet dat het om deze foto gaat.

9.

Dit content blokje met de foto erin heeft een slagschaduw om een visuele connectie tot stand te brengen zodat het wervend werkt voor de bezoeker en hier dus op gaat klikken.

Uitleg scherm - na het aanmaken van een account



1.

De achtergrond van het scherm is donkerder gemaakt om een visuele connectie tot stand te brengen zodat het een richting aan de bezoeker geeft en weet dat het donkere minder belangrijk is dan de rest en zich dus weet hij zich niet op het donkere vlak moet focussen.

2.

Dit content blokje is wit met een roze rand omdat ik hier de belangrijkste focus op wil hebben zodat de bezoeker van het scherm hier landt.

3.

Dit pijltje is wit en opvallend en heeft een andere stijl dan de rest van het scherm om geleiding te genereren om de bezoeker een richting te geven van wat hem te doen staat. 4.

Deze roze button is gecentreerd in het midden met een slagschaduw en valt dus op om een visuele connectie tot stand te brengen om de bezoeker een richting te geven om het einddoel te bereiken.

Yuniku

add combine share wear

Styleguide

JAMIL DJABARKHAN - 500779034 - BD3 - 23 JANUARI 2020

Fonts & Typografie

Header	Museo Sans 700	22 pt
H1	MUSEO SANS 700	18 PT
Body	Museo Sans 300	12 pt
Foto - tekst	Museo Sans 900	11 pt
Button	MUSEO SANS 700	18 PT
Footer	MUSEO SANS 500	16 PT

Colors







#FOFOFO

#FFFFFF

Set up your closet < PANTS & SHORTS Tap on items similar to what you already have to add them to your closet. Don't worry, you can add more items later after you are finished setting up the basic closet! Blue jeans Black jeans Jogger Blue chino Black chino Blue shorts Grey trousers Dark trousers Continue NEXT: SHOES

Vormentaal



Huisstijl

Er wordt gebruik gemaakt van rechthoekige vormen met een klein rond randje rondom de hoeken van 4pt.

Er is ook veel witruimte tussen de tekst en de button zelf op de simpele stijl van de app door te communiceren.

Alles in simpele kleuren gebruikt van vooral wit met grijs.

De meest belangrijke knoppen hebben de roze kleur gekregen die terug gevonden kan worden in de huisstijl.

Content blokken

De content blokken met de afbeeldingen van de kleding erin zijn ook zo simpel mogelijk gemaakt, omdat de afbeeldingen van de kleding natuurlijk al veel detail bevatten en om het zo in balans te houden. Deze content blokken hebben ook een schaduw gekregen om de nadruk op elk blokje te leggen.



Midden

In het midden van de header altijd de titel van de pagina zodat de gebruiker weet wat er op die pagina verwacht wordt.

Links

Links is er altijd de optie om een keuze ongedaan te maken. Dit in het geval van een icoontje waardoor je terug kan gaan naar de vorige pagina. Of simpelweg een knop met de tekst "cancel" om weg te gaan van een bepaalde actie.

Rechts

Rechts in de header wordt gebruikt voor overige acties die op die pagina nuttig zijn. Een "kruis" icoontje om weg te gaan, een "done" button om een actie af te ronden of een "deel" button om gemakkelijk de behoefte van de gebruiker te vervullen mocht hij een outfit willen delen.

Footer

Menu



Menu

Het menu zal altijd onderaan in de app aanwezig zijn en bestaat uit 4 sub categorien. Om aan te geven op welke pagina je bent, verandert het icoontje in de roze kleur.

Add & edit item

5	2	Ц	\Diamond
Rotate	Zoom	Crop	Erase

Add & edit een item

Als je een item wilt toevoegen komt hiervoor in plaats van de footer een menu waarin je snel de item kan bewerken.

Process balk



Process balk

In dit geval (in de zero state) wordt de footer gebruikt om aan te duiden waar je bent in het proces voordat de zero state klaar is en je kan beginnen met het gebruiken van de app.

Icoontjes



Stijl

Alle iconen zijn in dezelfde stijl ontworpen.

Ze hebben allemaal een afgerond randje rondom de hoeken.

Menu/footer



Edit item

	7
5	

X













Weer icoon



Om aan te geven dat je je in een activestate bevindt is het icoontje roze gemaakt zodat de bezoeker weet op

Knoppen



Afgeronde hoeken

Alle knoppen hebben rechthoekige vormen met afgeronde hoeken. De knoppen hebben simpele kleuren in de stijl van de huisstijl. Als er een knop op de pagina een belangrijke functie heeft, is die knop in de roze kleur van de huisstijl zodat het opvalt

Slagschaduw

De meeste knoppen hebben een slagschaduw gekregen om ze op te laten vallen. Hierdoor weet de gebruiker dat het klikbaar is.

share 🕑



Teks + icoontje

Als er genoeg ruimte op de pagina is en de knop een van de weinige elementen op die pagina is krijgt de knop een icoontje, zodat het duidelijk voor de gebruiker wordt welke actie hoort bij de knop.

Tabellen

3 kolommen

Bij de tabellen wordt er gebruikt gemaakt van een structuur van 3 kolommen als er overzicht moet worden gegeven van items van de gebruiker.

All men	
Clothing	
Bags	
Shoes	
Accessoires	

Lijstjes

Dezelfde content

Er wordt gebruik gemaakt van lijstjes om heel veel content die met hetzelfde te maken hebben tegelijkertijd te structureren.



2 kolommen

In het geval dat er iets gezocht moet worden door de gebruiker wordt er een 2 kolom structuur gebruikt in de tabel

Name	KEYSTONE SS TEE	>
Category	T-shirt	>
Brand	BBC ICECREAM	>
Fabric	100% cotton	>

Product details

Ook hiervoor worden lijstjes gemaakt.

Structuur elementen



Lijn

Dit lijntje wordt gebruikt om aan te duiden dat het een header is en dus een vaste element is op de pagina.

Content blokje

Dit witte content blokje is een structuur element om alle informatie over het item te laten zien.

Roze blokje

Dit roze blokje wordt gebruikt zich te onderscheiden van de rest binnen het witte blok.

Yuniku

add combine share wear

Visual designed schermen

JAMIL DJABARKHAN - 500779034 - BD3 - 23 JANUARI 2020

Zero state

Flow

De button die je elke keer naar de volgende stap brengt in de zero state is elke keer in eenzelfde stijl zodat het herkenbaar is voor de gebruiker die een flow creëert.

Flow

Doormiddel van de tekst in de header weet de gebruiker wat er van hem verwacht wordt

Flow & Hierarchie

Door middel van deze tekst weet de gebruiker wat er van hem verwacht wordt op de pagina.

Flow & Hierarchie

Door middel van het proces balkje weet de gebruiker dat hij deelneemt aan een proces wat uit een aantal stappen bestaat en krijgt feedback hoe ver hij is en heeft zicht op een mogelijk eindpunt in het proces.





Home - outfits van de dag

Flow

Nadat de zero state is voltooid beland je op de homepagina. Hier is een uitleg scherm zodat de gebruiker weet waar hij is + wat hij hier moet doen. Zo ontstaat er een flow.



Flow

Zodra de gebruiker klaar is op de homepagina wordt hij begeleidt naar de 'add item' pagina. Hier is ook weer een uitleg scherm zodat de gebruiker weet waar hij is en wat hij hier moet doen.



Flow & Hierarchie

Zodra de gebruiker dan een item toevoegt, krijgt hij weer een uitleg. Dit keer is de uitleg voor wat er gebeurd op als hij klikt op de button, wat er dan gebeurt op de volgende pagina. Zo weet de gebruiker wat de volgorde is op het scherm (belangrijk en minder belangrijk)



Zero state

Get started/login

Het eerste scherm. Hier is een introductie tekst zodat je weet waar de app over gaat.



Kies een geslacht

Je moet een geslacht kiezen zodat de app op basis daarvan informatie over de gebruiker op kan doen.



Stel je kledingkast samen

Voeg basis items toe aan je kledingkast

Om te beginnen heeft de app een lijst aan basis items samen gesteld waaruit de bezoeker items kan selecteren om toe te voegen aan zijn kledingkast. Hierdoor wordt de stap om zelf foto's van al je items te maken makkelijker voor de bezoeker.



Korte beschrijving

Er is een korte beschrijving onder het kopje zodat de gebruiker weet wat er van hem verwacht wordt.



Home - outfits van de dag

Na de zero state - aan de slag met de app

De app laat je automatisch landen op de home pagina. Hierbij is een korte uitleg zodat de gebruiker weet wat hij moet doen en wat hem te wachten staat op dit scherm.

Home

Op de home pagina kan je klikken op de button "wear outfit". Dit registreert het systeem en als feedback krijg je een melding rechts bovenaan op het agenda icoontje.

Gedragen outfits

Als je op het agenda icoontje klikt zie je al jouw gedragen outfits.



Voeg items toe aan je kledingkast

Uitleg scherm

Op deze scherm zitten belangrijke functionaliteiten verwerkt, daarom is het belangrijk dat de gebruiker hier begeleidt wordt en weet wat hij moet doen.



Upload image

Je kan een foto item toevoegen aan je kledingkast.

outfits w already want to	vith it and it v nave similar buy!	will recogn items from	ize if you what you	u	
Se	arch iter	m in inv	rentory	/	
	Uploa	ad imag	je		
	Pas	te item			

Selecteer foto

Selecteer een foto van een item uit je bibliotheek

Pictures cancel Take picture Library

Je hebt het item al

De app herkent door middel van algoritmes dat je het item wat je toe wilt voegen al hebt. Hij laat zien wat je al hebt zodat je niet onnodig dubbel items koopt.



Voeg items toe

Je hebt het item niet

In dit geval herkant het systeem dat je het item nog niet hebt. Je kan op "see how to wear this item!" klikken om mogelijke outfit combinaties te bekijken.



ADD ITEM TO CLOSET

Mogelijke outfits

Je kan op een outfit klikken om te zien hoe het eruit ziet.

Deel een outfit

Zodra je op een outfit klikt zie je uit welke items het bestaat. Je kan een outfit delen op social media. Vraag naar de mening van vrienden!

Deel een outfit

Vraag naar de mening van je vrienden. Hierdoor wordt het koopproces vertraagd.



Voeg items toe

Add item

Als je op"ADD ITEM TO CLOSET" klikt voeg je de foto van het item toe aan je kledingkast.



ADD ITEM TO CLOSET

Edit item

Erase background

<

Eerst krijg je de keuze om de foto van het item te bewerken.

Edit item

done

DC

0

Erase

Edit item

Hier wordt de item transparant gemaakt voor een mooiere en een meer professionele uitstraling.

Add item details

Zodra je het item bewerkt hebt kan je nog details toevoegen zoals merk en categorie.



Voeg een item toe

Add item

Als je de item details hebt ingevuld (niet alles hoeft) kan je het item toe voegen.



Animatie - begin

Als je op "add item" klikt voeg je de item toe en verschijnt er een animatie

Animatie - eind

Animatie is bijna klaar, je wordt gelinkt naar de volgende pagina.

Nieuwe item

Hier kan je het item vinden die je net had toegevoegd.



Mijn kleding

Alle items

Op deze pagina zie je dus al je items. In het schuifbalkje zie je hoeveel items je hebt.



Ongedragen items

Als je op het schuif knopje klikt heb je een overzicht van alle items die je nog niet hebt gedragen.



Item details

Zodra je op een item klikt komt de gebruiker om een nieuw scherm waar je alle details over dat item terug kan vinden.

