

ONDERZOEK

MENSGERICHT ONTWERPPROCES START

Onderzoek het probleem

Enzo en ik hebben vervolginterviews gehouden om te kijken hoe groot dit probleem is en of er echt een goede oplossing voor nodig is. Hierdoor kregen we beter inzicht in hoe vaak mensen hiermee worstelen en welke bestaande oplossingen wel of niet werken.

Interviewvragen (afbeelding 3)



1

Geheugen & Vergeetachtigheid

- Welke taken vergeet u vaak?
- Kunt u een recent voorbeeld geven?
- Hoe beïnvloedt dit uw dagelijkse routine of werk?

2

Huidige Oplossingen

- Hoe probeert u momenteel te voorkomen dat u dingen vergeet?
- Welke hulpmiddelen gebruikt u? Wat werkt hier goed aan en wat niet?
- Welke bestaande oplossingen werken niet voor u en waarom?

3

Nieuwe Mogelijkheden

- Wat zou u helpen om taken beter te onthouden?
- Denkt u dat een visuele herinnering beter zou werken?
- Hoe belangrijk is flexibiliteit of aanpasbaarheid voor een oplossing?

4

Interactieve Oplossingen

- Heeft u eerder digitale of fysieke herinneringssystemen geprobeerd? Wat vond u daarvan?
- Hoe zou een fysiek interactief product u kunnen helpen?
- Welke interactie zou u prettig vinden? (bijv. licht, trillingen, geluiden)
- Zou u willen dat het product uw gewoontes analyseert en zich daarop aanpast?

Afbeelding 3: Interviewvragen

Interview Jordy Willemsen (47, IT-consultant) (afbeelding 4)



1

Vergeeten taken

- Water drinken, vooral tijdens lange vergaderingen of focuswerk.
- Afspraken noteren, vooral spontane meetings of last-minute wijzigingen.
- Taken afronden die niet direct urgent lijken, zoals administratie bijwerken.

2

Huidige oplossingen

- Telefoonwekker instellen, maar deze wordt genegeerd of weggelikt.
- Post-its op bureau plakken, maar deze raken kwijt of worden over het hoofd gezien.
- Collega's vragen om herinneringen te geven, maar dit werkt niet altijd praktisch.

3

Problemen

- Werkdag verloopt chaotisch, geen vast ritme voor pauzes en zelfzorg.
- Planningsapps geven te veel meldingen, waardoor hij deze uitzet.
- Te afhankelijk van digitale oplossingen, waardoor herinneringen niet 'zichtbaar' genoeg zijn.
- Taken worden uitgesteld omdat er geen directe consequenties zijn als hij ze vergeet.

4

Ideeën oplossing

- Een subtiele herinnering op het bureau, bijvoorbeeld een object dat van kleur verandert of licht geeft.
- Een fysiek object dat je moet aanraken om de herinnering te bevestigen, zodat het een gewoonte wordt.
- Een herinneringssysteem dat werkt met context (bijvoorbeeld een notificatie die pas komt als hij aan zijn bureau zit).
- Een kalmerende herinneringsmethode zonder stressvolle meldingen, zoals een zachte trilling of geluid.

Afbeelding 4: Interview Jordy Willemsen

Interview Roos Wensink (54 jaar, fysiotherapeut) (afbeelding 5)



1

Vergeeten taken

- Sleutels kwijt, vooral als ze haast heeft.
- Afspraken vergeten die niet direct in haar agenda staan.
- Tijd nemen voor ontspanning, omdat ze altijd bezig is met werk of huishoudelijke taken.
- Sportmomenten inplannen en volhouden, omdat het niet direct een prioriteit voelt.

2

Huidige oplossingen

- Sleutels op een vaste plek leggen, maar dit lukt niet altijd in de haast.
- Agenda gebruiken, maar soms geen tijd om meteen iets in te vullen.
- Gebruik van een smartwatch voor herinneringen, maar meldingen zijn niet altijd effectief.
- Op het laatste moment bedenken dat ze iets vergeten is, wat stress veroorzaakt.

3

Problemen

- Drukke dagen, geen tijd om stil te staan bij kleine maar belangrijke routines.
- Vergetelheid zorgt voor frustratie en tijdsverlies, vooral als ze moet teruglopen om iets te halen.
- Te afhankelijk van digitale oplossingen, terwijl ze juist minder schermtijd wil.
- Moeite met het creëren van nieuwe gewoontes, omdat er geen directe feedback is als ze iets vergeet.

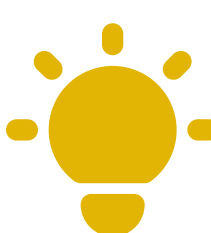
4

Ideeën oplossing

- Een slim sleutelrek dat een signaal geeft als ze de deur uitgaat zonder sleutels.
- Een fysieke reminder die haar herinnert aan ontspanning of sport, bijvoorbeeld door een trilling of lichtsignaal.
- Een planner met tactiele feedback, bijvoorbeeld een agenda met voelbare markeringen of een subtiele trilfunctie.
- Een 'routinehulp' die haar motiveert door kleine beloningen of positieve feedback te geven.

Afbeelding 5: Interview Roos Wensink

Conclusie uit onderzoek



Uit de interviews blijkt dat veel volwassenen moeite hebben met het onthouden van dagelijkse taken. Zowel Jordy als Roos ervaren problemen met taken die niet direct urgent lijken, zoals voldoende water drinken, afspraken noteren of tijd nemen voor ontspanning. Hoewel ze verschillende oplossingen proberen, zoals alarms, post-its en planningsapps, blijken deze niet altijd effectief. Digitale herinneringen worden vaak genegeerd of als storend ervaren, terwijl fysieke herinneringen niet altijd opvallen of consequent worden gebruikt.

Daarnaast geven beide deelnemers aan dat een te grote afhankelijkheid van digitale oplossingen soms juist voor extra stress of afleiding zorgt. Ze zoeken naar subtiele en minder opdringerige manieren om herinnerd te worden aan hun taken. Een interactief fysiek product dat inspeelt op hun routines en een zachte, niet-stressvolle herinnering geeft, zou hier een waardevolle oplossing voor kunnen zijn.

3.1.1 Ontwerp vragen

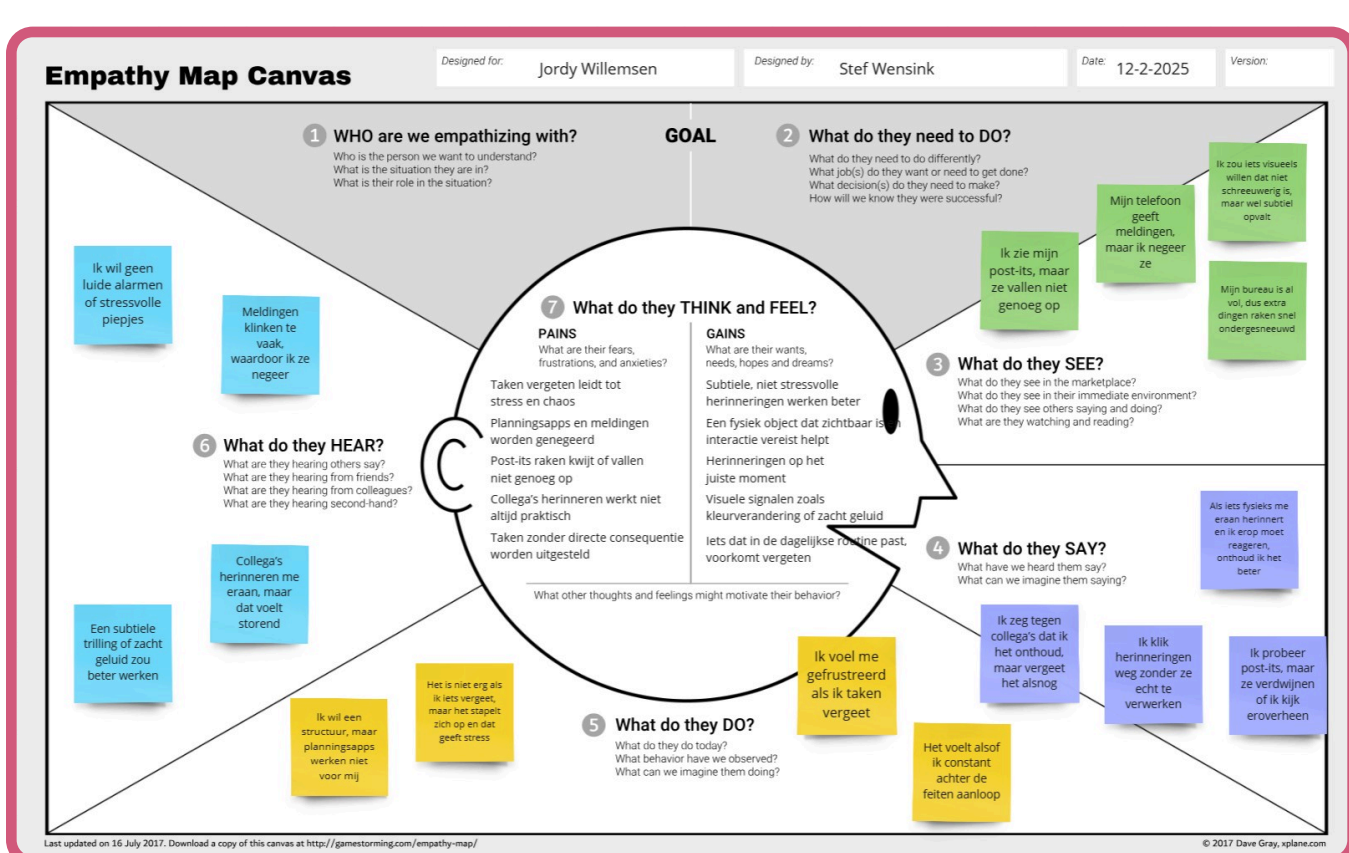
Uit het onderzoek, gebaseerd op interviews met volwassenen, blijkt dat het onthouden van dagelijkse taken vaak een uitdaging is. Bestaande digitale oplossingen zoals telefoonmeldingen of notities worden regelmatig genegeerd of als storend ervaren. Tijdens de interviews kwamen patronen naar voren in zowel de problemen als mogelijke oplossingen. Op basis van deze inzichten zijn de volgende ontwerp vragen geformuleerd:

- Hoe kan een fysiek interactief product helpen om waterinname en afspraken te onthouden zonder afleiding?** Telefoonmeldingen worden vaak genegeerd of als storend ervaren. Een subtiele, niet-opdringerige herinnering kan mogelijk effectiever zijn.
- Hoe kan een ontwerp het vinden van sleutels efficiënter maken en stress verminderen?** Het verliezen van sleutels werd meerdere keren benoemd als frustrerend probleem. Een slimme oplossing die een signaal geeft of een visuele hint biedt, kan hierbij ondersteunend helpen.
- Hoe kan fysieke interactie worden ingezet om herinneringen subtieler, persoonlijker en effectiever te maken?** Herinneringen worden vaak onbewust genegeerd. Een product dat interactie vereist, zoals aanraken of verplaatsen, kan bijdragen aan een betere opname van de herinnering.
- Hoe kan technologie op een niet-storende en gebruiksvriendelijke manier worden geïntegreerd in de dagelijkse routine?** Digitale schermen en notificaties worden niet altijd als prettig ervaren. Een fysieke oplossing met een intuïtieve, laagdrempelige interface kan een passend alternatief zijn.

Op basis van deze vragen ligt de focus op “Hoe kan fysieke interactie worden ingezet om herinneringen subtieler, persoonlijker en effectiever te maken?” Deze vraag sluit nauw aan bij de uitdagingen en behoeften die tijdens de interviews zijn geïdentificeerd. Bestaande herinneringssystemen worden regelmatig als opdringerig of ineffectief ervaren. Een interactief fysiek product biedt mogelijk een innovatieve en toegankelijke oplossing die aansluit op dagelijkse routines.

3.1.2 Empathy map (afbeelding 6)

Enzo en ik hebben allebei één interview omgezet in een Empathy Map. Vervolgens hebben we deze samengevoegd om de overeenkomsten en verschillen tussen onze interviews in kaart te brengen. Dit hielp ons beter te begrijpen welke behoeften en uitdagingen de mensen gemeen hebben en waar de grootste pijnpunten liggen. Via de link is het Miro bord te bekijken.



Afbeelding 6: Empathy map

[Link naar Miro Empathy map](#)