

ONTWERPVRAAG & ONDERZOEKSVRAGEN

MENSGERICHT ONTWERPPROCES ITERATIE 1



3.1.1 Herzien van de ontwerp vraag en onderzoeksvragen

Op basis van de bevindingen uit datapunt 3B hebben we de ontwerp vraag en onderzoeksvragen aangepast. Uit de feedback bleek dat de oorspronkelijke doelstelling niet specifiek genoeg was. Daarom hebben we deze nu duidelijker geformuleerd en beter afgestemd op de behoeften van de gebruikers.

We hebben de empathy maps geanalyseerd door de inzichten uit de vier interviews samen te voegen. Hierdoor konden we overeenkomsten en verschillen tussen gebruikers in kaart brengen en segmenten binnen de doelgroep bepalen. Dit hielp ons om een ontwerp vraag te formuleren die aansluit op de behoeften en ervaringen van de doelgroep.

De ontwerp vraag is aangescherpt om beter aan te sluiten bij de behoeften van de gebruikers. In de eerste versie werd de doelgroep niet goed beschreven en was de context te vaag. We hebben nu duidelijker aangegeven dat we ons richten op volwassenen van 35 tot 65 jaar, met specifieke taken zoals het innemen van medicijnen en het bijhouden van afspraken. Dit maakt het probleem duidelijker en zorgt ervoor dat het product beter aansluit bij de behoeften van deze specifieke groep.

Daarnaast hebben we de doelstelling aangepast door meer nadruk te leggen op de fysieke interactie met het product. Dit helpt om een gebruiksvriendelijke oplossing te creëren zonder digitale meldingen, wat goed aansluit bij wat de doelgroep zoekt.

Vergelijking van de ontwerp vragen (afbeelding 1&2)

- **Oorspronkelijke ontwerp vraag:** Hoe kunnen we een interactief product ontwikkelen dat volwassenen helpt bij het onthouden van dagelijkse taken?
- **Herziene ontwerp vraag:** Hoe kunnen we een fysiek interactief product ontwikkelen dat volwassenen tussen de 35 en 65 jaar op een gebruiksvriendelijke manier helpt bij het onthouden van belangrijke dagelijkse taken, zoals het innemen van medicijnen en het bijhouden van afspraken, zodat ze meer structuur en minder stress ervaren in hun dagelijks leven?

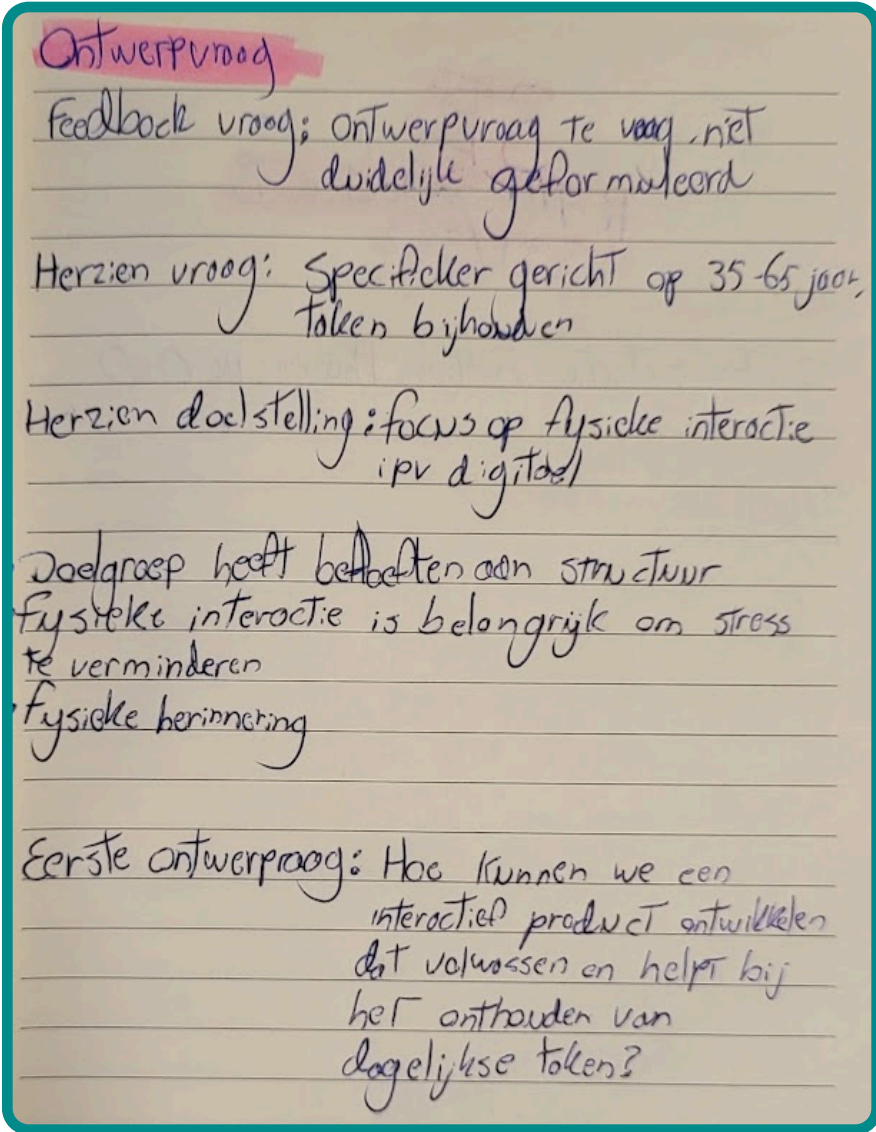
Door deze herziening is de ontwerp vraag nu duidelijker en beter gericht op de specifieke doelgroep, wat het product effectiever zal maken.

Doelstelling

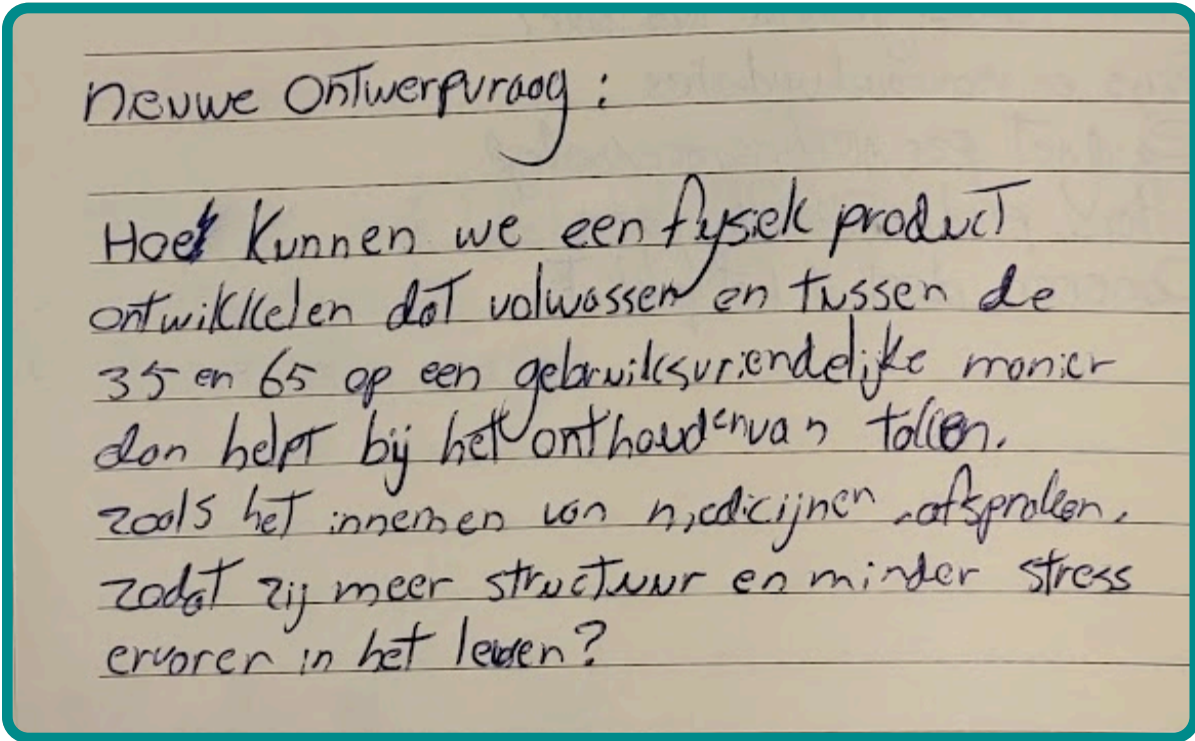
De oorspronkelijke doelstelling was eenvoudig: een product ontwikkelen om het onthouden van dagelijkse taken te verbeteren. In de herziene versie ligt de focus nu meer op het gebruik van fysieke interactie en het vermijden van digitale overbelasting. Dit maakt het product effectiever, minder invasief en toegankelijker voor de doelgroep.

- **Oorspronkelijke doelstelling:** Een product ontwerpen om het onthouden van dagelijkse taken te verbeteren.
- **Herziene doelstelling:** Het doel is een oplossing te ontwikkelen die aansluit op de dagelijkse routines van de gebruiker en gebruik maakt van fysieke interactie om herinneringen subtiel en gevoelsmatig te ondersteunen. Het product moet gebruiksvriendelijk en laagdrempelig zijn, zonder afleidende of opdringerige digitale meldingen.

Met deze verduidelijkingen wordt het ontwerp gericht en beter afgestemd op de behoeften van de doelgroep, wat de effectiviteit en acceptatie van het product zal vergroten.



Afbeelding 1: Ontwerp vraag herzien



Afbeelding 2: Nieuwe ontwerp vraag



Onderzoeksvragen

Om de ontwerp vraag te beantwoorden en tot een effectieve oplossing te komen, hebben we de volgende onderzoeksvragen geformuleerd:

1. Welke herinneringsmethoden werken het beste voor volwassenen in deze leeftijdsgroep?
2. Hoe kan fysieke interactie worden ingezet om herinneringen subtieler en effectiever te maken?
3. Welke visuele en tactiele signalen zijn het meest intuïtief voor gebruikers?
4. Hoe kunnen we een product ontwikkelen dat past binnen bestaande routines en niet als extra last wordt ervaren?
5. Op welke manier kunnen we technologie integreren zonder dat dit overweldigend of complex aanvoelt?

Door deze onderzoeksvragen te beantwoorden, krijgen we inzichten die direct bijdragen aan het ontwikkelen van ons product dat aansluit op de behoeften van de doelgroep. Ook zorgen ze ervoor dat de oplossing daadwerkelijk waarde toevoegt aan het dagelijks leven van de gebruiker.