

# USER NEED STATEMENTS & IDEEËN

## MENSGERICHT ONTWERPPROCES ITERATIE 1



### 3.1.2 User Need Statements & Ideeën

Om de behoeften van gebruikers binnen ons product te begrijpen hebben we gebruikgemaakt van interviews en empathy maps. Op basis van deze inzichten hebben we user need statements geformuleerd en hieruit ideeën bedacht. Dit proces helpt bij het verduidelijken van de eisen en wensen van de doelgroep en vormt een basis voor de verdere ontwikkeling van het product. Dit sluit aan bij de Stepping Stones van CMD, die een gestructureerde aanpak bieden in het ontwerpproces.

### Onderzoeksproces en methoden

Om de user need statements te formuleren, hebben we de volgende methoden toegepast, in lijn met de eerste stappen van de Stepping Stones:

#### 1. Empathize (Verkennen & Begrijpen)

- **Interviews:** We hebben met vier gebruikers gesproken uit de doelgroep (volwassenen tussen de 35 en 65 jaar). De gesprekken richtten zich op dagelijkse routines, uitdagingen en voorkeuren op het gebied van herinneringen en taakbeheer.
- **Empathy Maps:** Op basis van de interviews hebben we empathy maps opgesteld. Deze maps helpen om inzicht te krijgen in wat gebruikers zeggen, doen, denken en voelen met betrekking tot hun dagelijkse gewoonten en het onthouden van taken.

#### 2. Define (Definiëren)

- Vanuit de inzichten uit de empathy maps en interviews hebben we user need statements geformuleerd. Elke statement beschrijft een specifieke behoefte van de gebruiker en vormt de basis voor ideegeneratie.

#### 3. Ideate (Ideeën genereren)

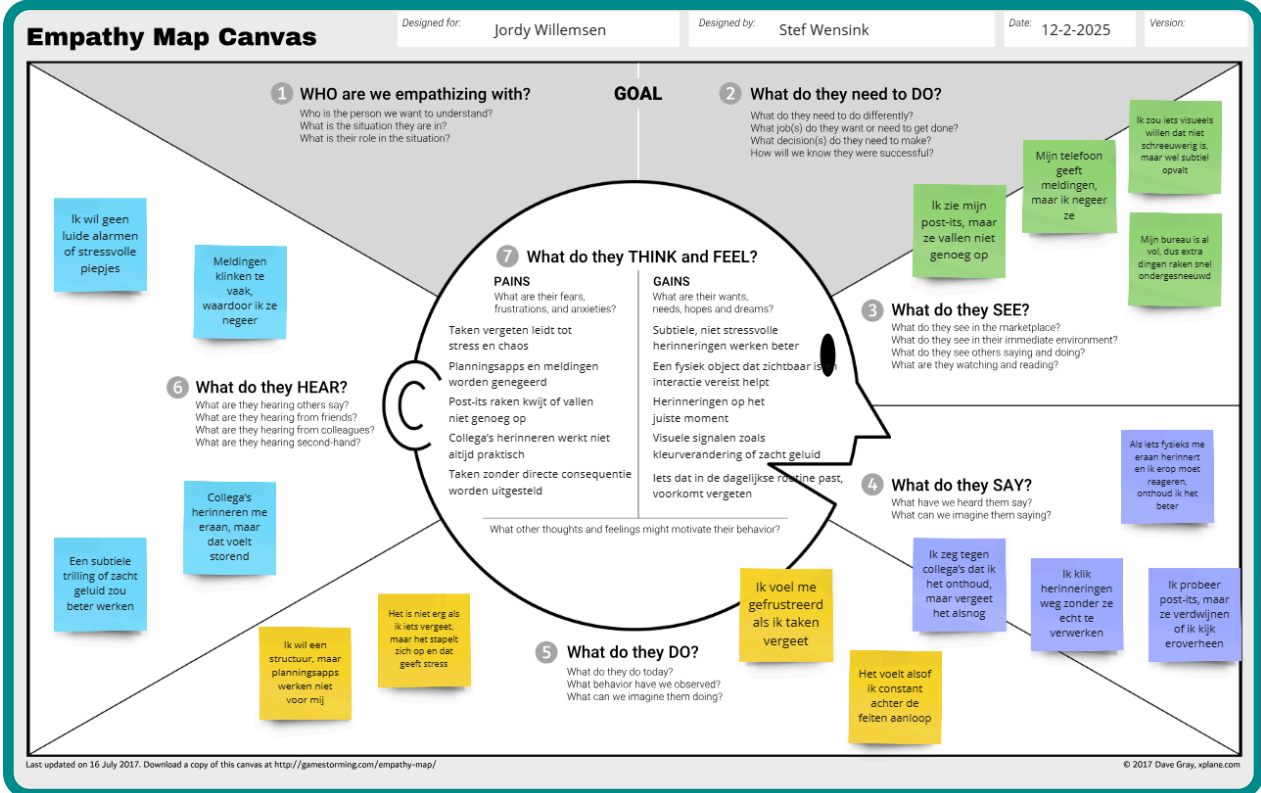
- Per user need statement hebben we minimaal drie ideeën bedacht. Deze ideeën zijn visueel uitgewerkt in ruwe schetsen om de concepten tastbaar te maken. De schetsen laten zien hoe de gebruiker interactie heeft met het product en hoe de oplossing geïntegreerd wordt in hun dagelijkse routine.

#### 4. Prototype (Maken & Testen)

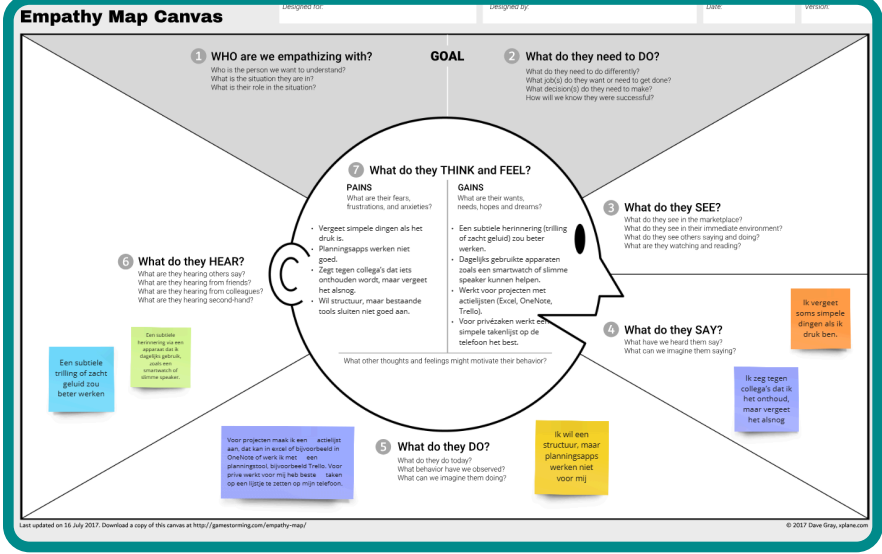
- Op basis van de gegenereerde ideeën kunnen we nu verder met het uitwerken van prototypes. Dit kan in de vorm van wireframes, mockups of functionerende prototypes. Dit helpt om de oplossing concreter te maken en te testen.

#### 5. Test (Valideren & Verbeteren)

- Door middel van gebruikerstests en iteratieve verbeteringen kunnen we nagaan of de ontworpen oplossingen daadwerkelijk aansluiten bij de behoeften van de gebruiker. Feedback wordt meegenomen om het product verder te optimaliseren.



Afbeelding 3: Empathy map Stef



Afbeelding 4: Empathy map Overeenkomsten

[Bekijk onze Empathy maps](#) [Klik hier!](#)

### Koppeling met de ontwerpvrraag

Door deze aanpak hebben we een beter beeld gekregen van de echte problemen en wensen van de doelgroep. Deze inzichten vormen de basis voor ontwerpbeslissingen, zoals welke interactievormen het meest effectief zijn en hoe we subtiele herinneringen kunnen implementeren zonder overprikkeling te veroorzaken. Dit draagt direct bij aan het ontwikkelen van een oplossing die daadwerkelijk waarde toevoegt aan het dagelijks leven van de gebruiker.



#### User Need Statement 1 (afbeelding 5)

"Als drukbezette volwassene wil ik een subtiele herinnering aan mijn waterinname zonder afleiding, zodat ik gezond blijf zonder gestoord te worden."

**Idee: HydrateGlow, een slimme waterfles met subtiele lichtsignalen**

- De fles gloeit zacht op als het tijd is om te drinken.
- Het lichtsignaal stopt zodra de gebruiker de fles optilt en drinkt.
- Geen storende geluiden of schermen, alleen visuele hints.

#### User Need Statement 2 (afbeelding 6)

"Als iemand die vaak mijn sleutels kwijtraakt, wil ik een slimme en visuele manier om ze snel terug te vinden, zodat ik stress en tijdverlies voorkom."

**Idee: KeyTrack, een slim sleutelrekje met lichtsignaal**

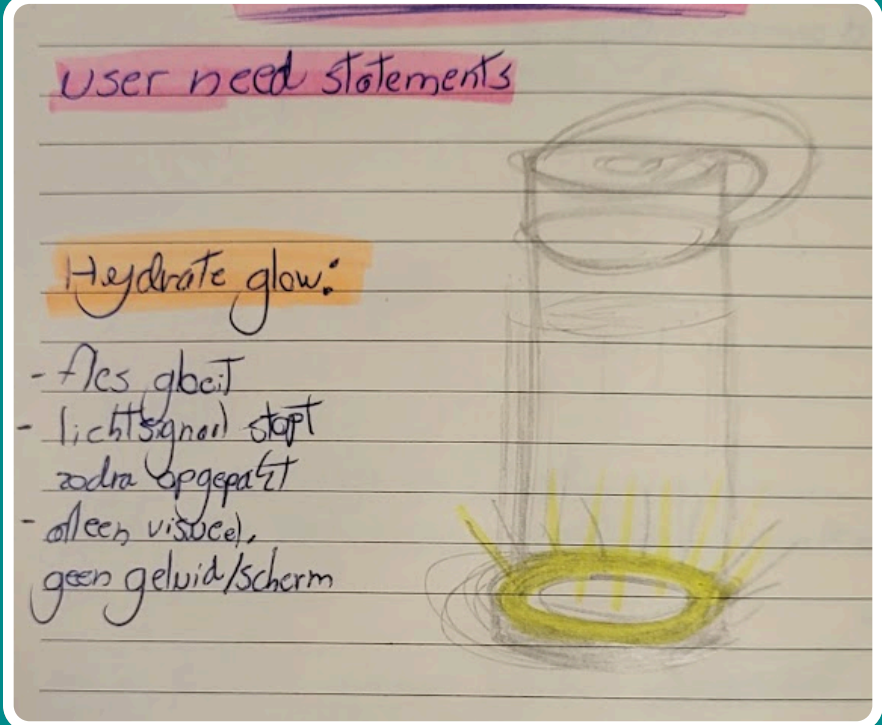
- Geeft een subtiele lichtpuls als je de deur uitgaat zonder je sleutels.
- Kan gekoppeld worden aan een app die op basis van je routine een herinnering geeft.
- Werkt zonder storende geluiden, puur visuele feedback.

#### User Need Statement 3 (afbeelding 6)

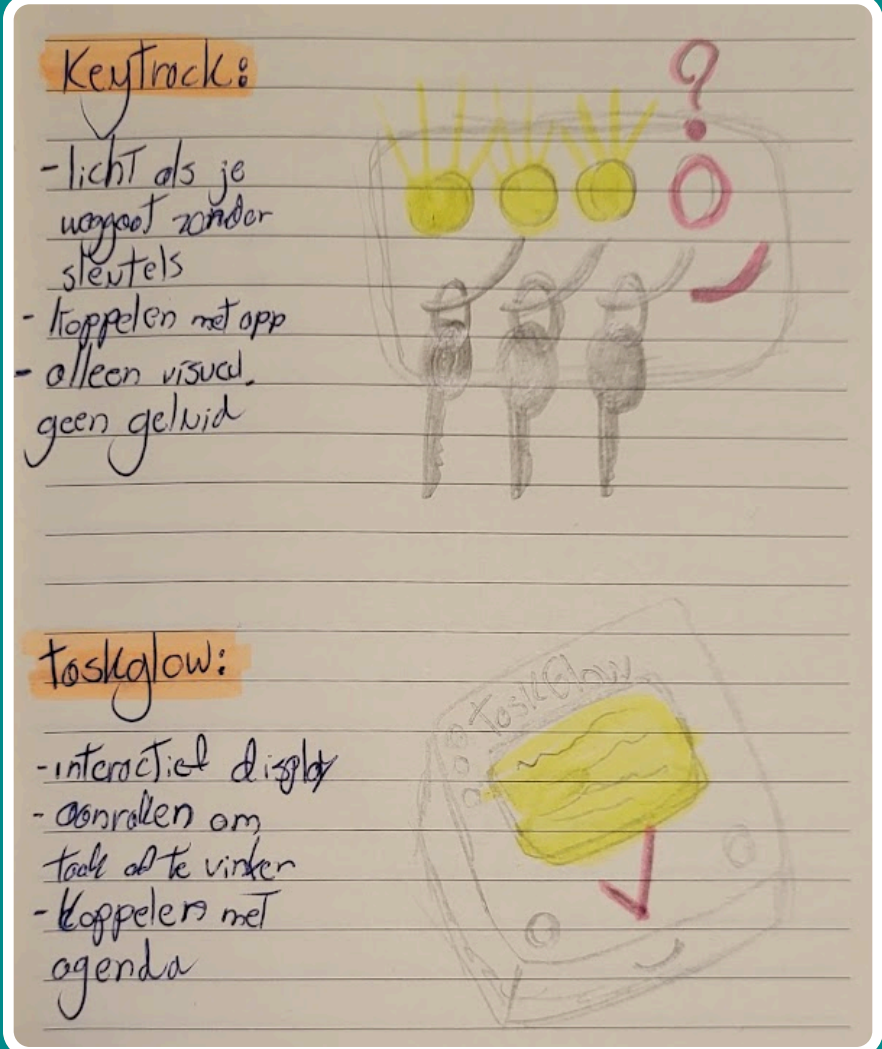
"Als gebruiker van herinneringsapps wil ik een interactief product dat me op een natuurlijke manier helpt taken te onthouden, zodat ik notificatiemoedheid vermijd."

**Idee: TaskGlow, een fysieke taakherinnering op je bureau**

- Klein interactief display dat taken subtiel visueel maakt met lichtsignalen.
- Kan eenvoudig worden aangeraakt om een taak af te vinken.
- Koppelen met bestaande planners zonder storende meldingen.



Afbeelding 5: User Need Statement 1



Afbeelding 6: User Need Statement 2&3