

SAMENVATTING DATAPUNT 3B

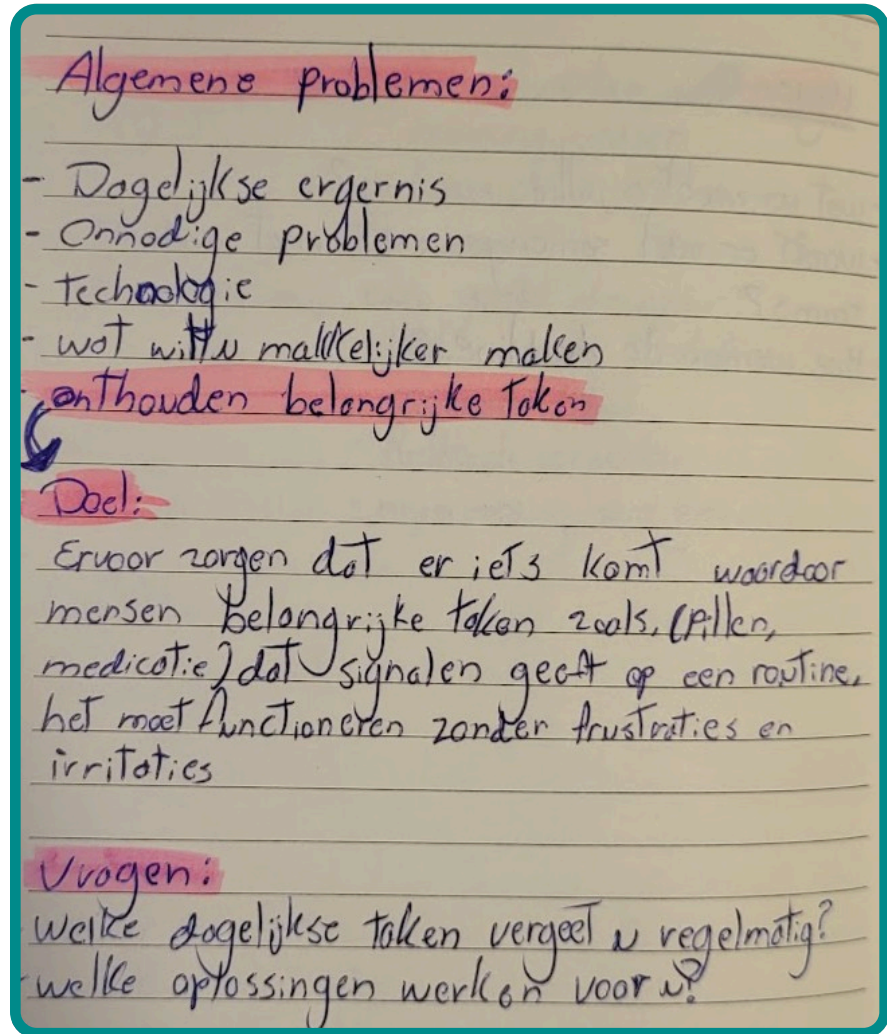
MENSGERICHT ONTWERPPROCES ITERATIE 2

3.1.1 Formuleren van ontwerp en onderzoeksvragen

Het doel van dit onderzoek was om veelvoorkomende alledaagse frustraties bij volwassenen tussen de 35 en 65 jaar in kaart te brengen. Via straatinterviews hebben we onderzocht welke problemen een fysiek interactief product kan oplossen. (afbeelding 1)

De onderzoeksvragen richtten zich op de problemen rondom vergeetachtigheid en het gebruik van bestaande herinneringssystemen:

- Hoe kan een fysiek interactief product volwassenen helpen bij het onthouden van belangrijke dagelijkse taken?
- Welke interactievormen zorgen voor een subtiele en effectieve herinnering?
- Hoe kan een product op een niet storende manier worden geïntegreerd in de dagelijkse routine?



Afbeelding 1: Onderzoeksopzet

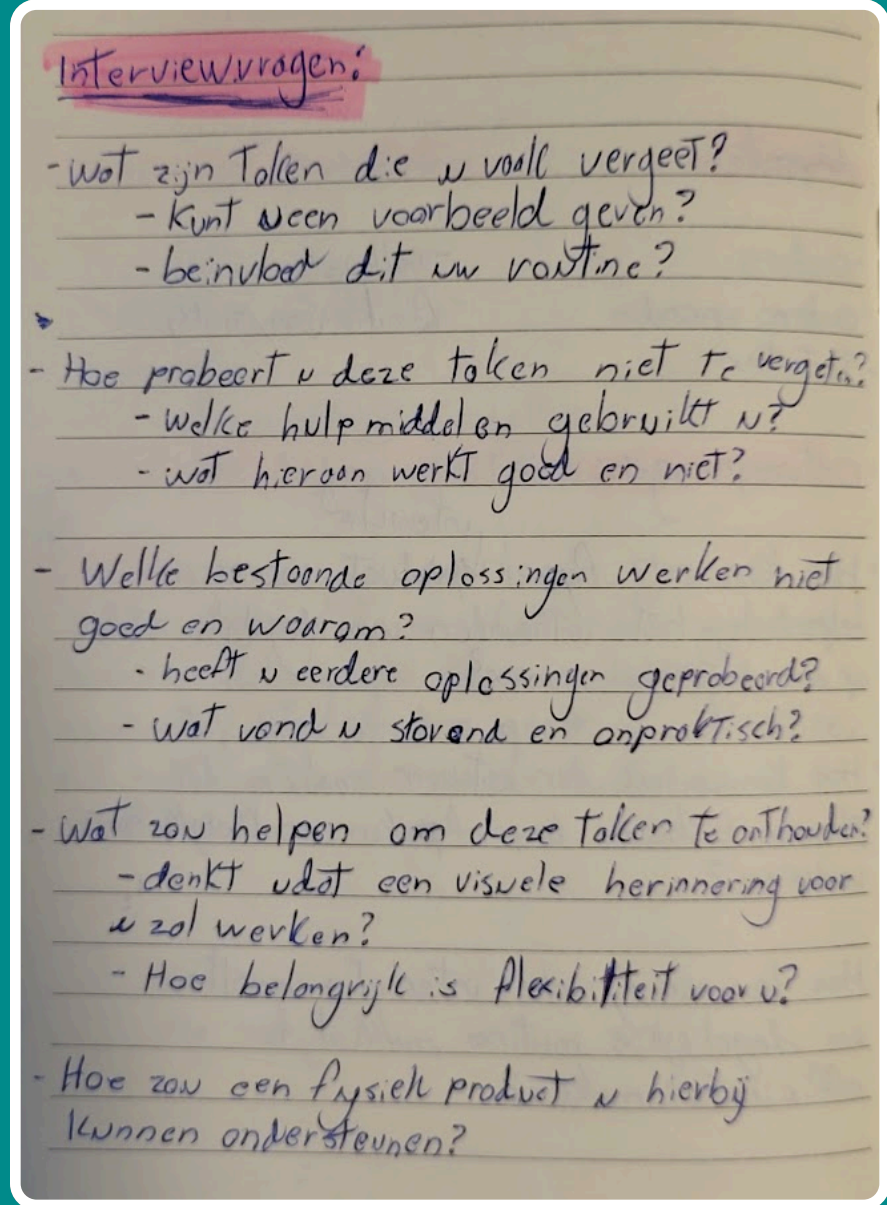
Op basis van de onderzoeksresultaten is de centrale ontwerpvraag geformuleerd: Hoe kan fysieke interactie worden ingezet om herinneringen subtieler, persoonlijker en effectiever te maken?

3.1.2 Inventarisatie van wensen en behoeften van gebruikers

Om inzicht te krijgen in de behoeften van de gebruikers, hebben we straatinterviews gehouden met volwassenen binnen de doelgroep. De interviews richtten zich op dagelijkse routines, vergeetachtigheid en de effectiviteit van bestaande oplossingen zoals planningsapps, post its en telefoonmeldingen. (afbeelding 2)

Onderzoeksopzet

- **Vorbereiding:** We hebben een lijst met open vragen opgesteld om inzicht te krijgen in dagelijkse gewoonten, uitdagingen en frustraties.
- **Uitvoering:** We interviewden willekeurig volwassenen in winkelstraten en parken. De interviews bestonden uit vragen over vergeetachtigheid, huidige oplossingen en wensen voor een betere herinneringsmethode.
- **Selectie van deelnemers:** De doelgroep bestond uit volwassenen die zelfstandig verantwoordelijk zijn voor hun dagelijkse planning en verplichtingen.
- **Aantal interviews:** We streefden naar ten minste 5 interviews en hebben uiteindelijk 7 gesprekken gevoerd.



Afbeelding 2: Interviewvragen

Resultaten en interviews

De interviews brachten enkele veelvoorkomende problemen naar voren:

Vergeeten van dagelijkse taken: Zoals het innemen van medicijnen, water drinken, of sleutels kwijt zijn.

Rommel in gedeelde ruimtes: Sommige mensen ervaren frustratie over huisgenoten of collega's die niet opruimen.

Technologische frustraties: Bestaande herinneringssystemen worden vaak als storend of ineffectief ervaren.

Tijdsmanagement: Veel mensen vinden het lastig om afspraken en taken effectief te plannen zonder overweldigd te raken.

Interview met Jordy Willemsen (47, IT consultant)

- **Vergeeten taken:** Water drinken, afspraken noteren, niet urgente taken uitstellen.
- **Huidige oplossingen:** Telefoonmeldingen negeren, post its kwijtraken, te afhankelijk van digitale planners.
- **Mogelijke oplossing:** Een subtiele fysieke herinnering op zijn bureau die kleur of licht gebruikt.

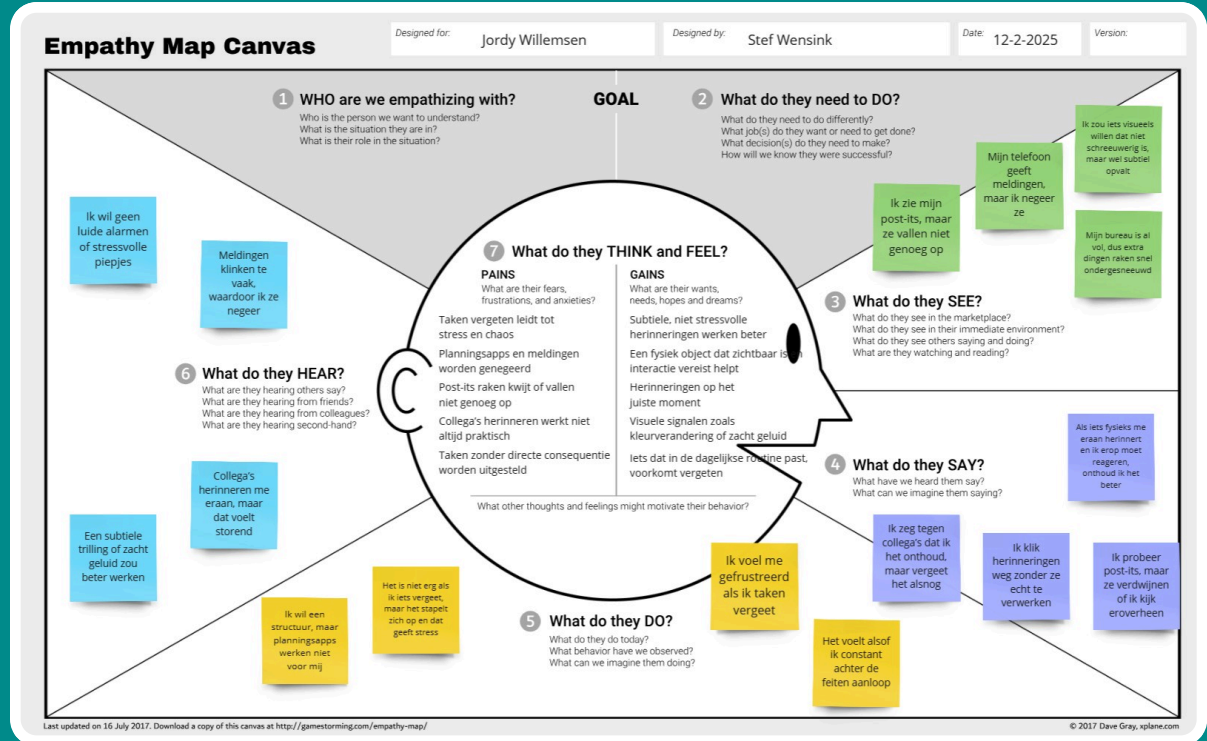
Interview met Roos Wensink (54, fysiotherapeut)

- **Vergeeten taken:** Sleutels kwijt, afspraken niet inplannen, geen tijd voor ontspanning.
- **Huidige oplossingen:** Sleutels op een vaste plek leggen, smartwatch gebruiken, maar meldingen negeren.
- **Mogelijke oplossing:** Een slim sleutelrek of een planner met tactiele feedback.

Empathy Map (afbeelding 3)

Om de overeenkomsten en verschillen tussen gebruikers beter te begrijpen, hebben we de interviews vertaald naar empathy maps. Dit hielp ons inzicht te krijgen in hun pijnpunten, doelen en gedragingen. De belangrijkste inzichten:

- Mensen willen herinnerd worden zonder afleiding of extra stress.
- Digitale herinneringen worden vaak genegeerd of als opdringerig ervaren.
- Een fysieke, visuele of tactiele herinnering heeft meer impact dan geluid of notificaties.



Afbeelding 3: Empathy map

Bekijk onze Empathy maps

Klik hier!

3.1.3 Oplossingsrichtingen en fysiek prototype

Met de verzamelde inzichten hebben we verschillende oplossingsrichtingen verkend en vertaald naar een fysiek interactief prototype. Enkele concepten die we hebben overwogen:

- Een object dat van kleur verandert of licht geeft als subtiele herinnering.
- Een fysieke herinnering die interactie vereist, zoals aanraken of verplaatsen.
- Een systeem dat herinneringen activeert op basis van context (bijv. als iemand aan een bureau zit).
- Een kalmerende herinneringsmethode zonder stressvolle meldingen, zoals een zachte trilling.

Het gekozen prototype is een fysiek object dat een subtiele herinnering geeft door middel van lichtsignalen. Dit ontwerp is getest met gebruikers om de effectiviteit en gebruiksvriendelijkheid te beoordelen.

Gebruikerstests

- We hebben het prototype in de werkomgeving van de testgebruikers geplaatst.
- Observaties en feedback lieten zien hoe zij op de herinneringen reageerden.
- Op basis van deze data hebben we het ontwerp aangepast om de interactie intuïtiever en effectiever te maken.

Conclusie

Door middel van onderzoek, interviews en gebruikerstests hebben we een product ontwikkeld dat aansluit bij de behoeften van de doelgroep. Dit fysieke interactieve product biedt een subtiele en effectieve herinnering, zonder de afleidingen en nadelen van bestaande digitale oplossingen. Het onderzoek toont aan dat fysieke interactie kan bijdragen aan betere gewoontes en het verminderen van vergeetachtigheid, waardoor gebruikers hun dagelijkse taken efficiënter kunnen beheren.