

Datapunt 3D

Jochem Bakker
2153973
Stamgroep 1A
2024-25

Omvat:

- Infographic met een samenvatting van het proces van Eline en Maarten

Bijhorende Leeruitkomsten:

LUK 3.1 De student betreft medestudenten om zich een beeld te vormen van haar ontwikkeling als ontwerper en kan deze inzichten omzetten naar persoonlijke leerdoelen.

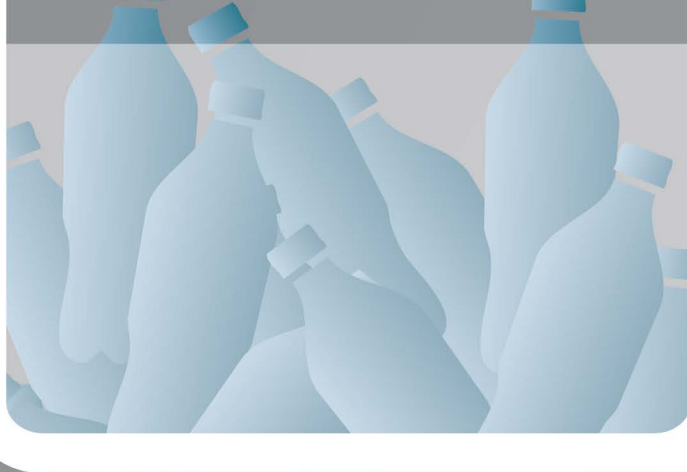
- **BC 3.1.1** Je formuleert heldere en duidelijke ontwerp- en onderzoeksvragen die je tijdens het doorlopen van een ontwerpproces beantwoordt. [Onderzoeken]
- **BC 3.1.2** De student inventariseert de wensen en behoeften van gebruikers binnen de toepassingscontext van een aangereikt probleem met behulp van aangereikte methoden. [Onderzoeken]
- **BC 3.1.3** Je geeft oplossingsrichtingen vorm in een werkend fysiek prototype waar de gebruiker interactie mee heeft zodat je relevante gebruikerstests uit kunt voeren. [Ontwerpen]

Daar waar het begrip van Leeruitkomsten (LUK's) wordt bewezen door middel van het behalen van Beoordelingscriteria (BC's) wordt de BC aangegeven tussen haakjes.

Probleem verkenning



Het proces begon met korte straatinterviews om dagelijkse
ergerenissen te vinden. Voor het kiezen van het probleem zijn deze
straatinterviews verwerkt in een Empathy Map, deze is te vinden bij
als bijlage van dit document.



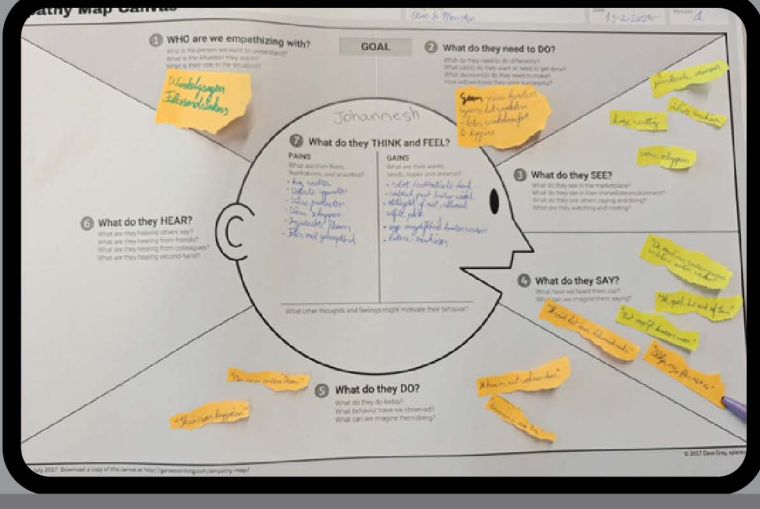
Een ontwerp vraag moet gericht gesteld zijn om je later in het
proces effectief naar het antwoord te leiden. De eerste
ontwerp vraag was meer gericht op de doelgroep dan het
probleem, op basis van deze feedback is de ontwerp vraag
verfijnd naar:

**Hoe kunnen wij een oplossing ontwikkelen om het
inleveren van vieze statiegeldflessen prettiger te maken
om het winkelcomfort en de hygiëne te verbeteren?**

Het gehele proces van het opstellen van de ontwerp vraag is te vinden als bijlage (BC 3.1.1)

Interviews

Vervolgens zijn er onderzoeksvragen opgesteld om een Interview Guide te maken.
Onderzoeksvragen zijn direct meetbaar en erg specifiek om zo snel mogelijk nuttige
antwoorden ervan te krijgen. De volledige lijst van onderzoeksvragen en de Interview Guide
zijn te vinden als bijlage. Het afnemen van deze interviews geeft een goed beeld van waar je
naartoe kan om het antwoord op de ontwerp vraag te vinden. Door het maken van een
Empathy Map kregen Eline en Maarten een nog beter beeld van waar de gebruikers nog
meer over dachten tijdens het winkelen (BC 3.1.2).



User Need Statements

- Als winkelganger wil ik niet te lang hoeven wachten bij het
flessenautomaat, zodat ik door kan gaan en prettiger
winkel.
- Als winkelganger wil ik dat alle flessen geaccepteerd
worden, zodat er geen onduidelijkheid bestaat en ik mijn
tijd niet verdoe.
- Als winkelganger wil ik geen plakkerige flessen en blikken
in de tas, zodat ik comfortabeler winkel en een beter
hygiëne behoud.
- Als winkelganger wil ik beter werkende flessenautomaten,
zodat ik makkelijker mijn flessen terugbreng.
- Als winkelganger wil ik beter werkende flessenautomaten,
zodat anderen minder lang op mij hoeven te wachten als ik
flessen inlever.

Met behulp van de interviewresultaten konden User Need
Statements worden opgesteld (BC 3.1.2). Deze zullen de
opgedane inzichten vertalen naar de directe wensen van de
gebruiker waar vervolgens nog gericht een oplossing voor
kan worden bedacht (BC 3.1.1). Eerst konden de
onderzoeksvraag en ontwerp vragen verder aangescherpt
worden op basis van de resultaten. Dit wordt verder
beschreven in de "UNS" bijlage.

Gefilterde User Need Statements:

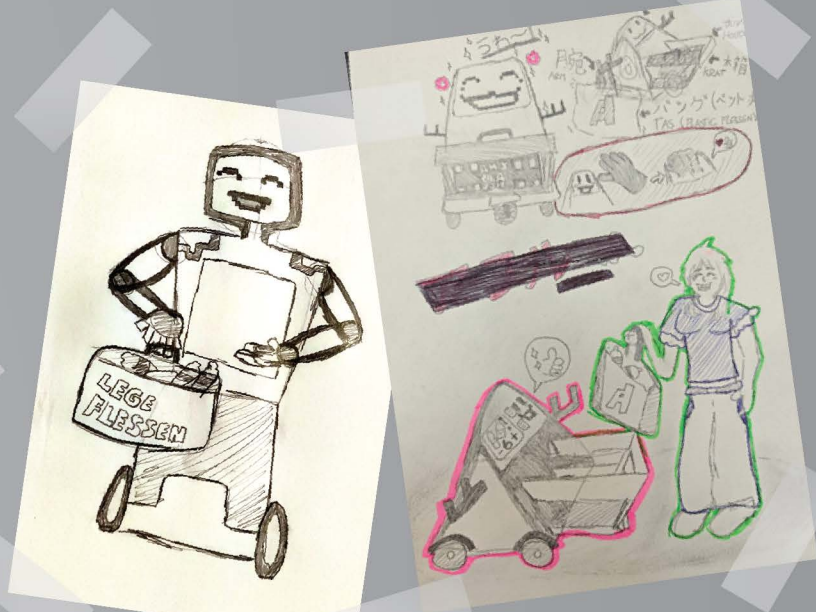
1. "Als winkelganger wil ik dat alle flessen
geaccepteerd worden, zodat er geen
onduidelijkheid bestaat en ik mijn tijd niet
verdoe."
2. "Als winkelganger wil ik geen plakkerige flessen
en blikken in de tas, zodat ik comfortabeler
winkel en een beter hygiëne behoud."

Divergeren/ Convergeren



Voor het Divergeren hadden ze de creatieve
techniek Mindmapping gekozen om snel veel
ideeën op papier te krijgen. Hiermee kregen ze
snel een beeld van de grenzen van hun aparte
ideeën zodat ze later konden divergeren naar de
specifieke oplossing die ze zouden uitwerken.

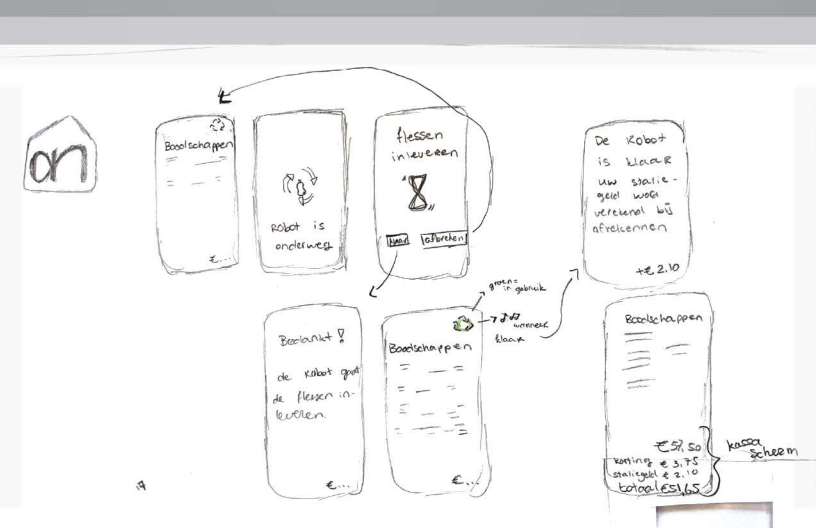
Voor het Convergeerproces hebben ze eerste
gekozen welke ideeën op de mindmap hun het
meest aansproken en deze verder uitgewerkt naar
schetsen om een visueel beeld te geven van hun
idee voor een oplossing, ze kozen hiervoor een
ophaalrobot.



Proto- typeren

Roleplay-methode:

Eerst begon Eline met het scenario uitspelen om een beeld te
krijgen van wat wel en niet werkte. Ik zelf was hiervoor een
rollenspeler en heb geholpen met de methode van interactie
(BC 3.1.3). Uit dit rollenspel bleek dat een fysieke knop of robot
onhandig zou zijn sinds het te snel verwarring zou veroorzaken
in een klant, zeker mensen die niet handig zijn met complexe
moderne technologie. Voor het Paper Prototype dat ze
vervolgens zouden maken moest dus makkelijker te bedienen
zijn en meer lijken op bestaande oplossingen voor andere
problemen.



Door de papieren schermen in het model te vervangen kon de interactie van de gebruiker worden gesimuleerd (BC 3.1.3).
Uit de testresultaten bleek dat het ontwerp toch lastiger te gebruiken was voor mensen buiten onze medestudenten dan
eerder bleek. Feedback van testers was positief over het concept maar vonden de uitwerking in de huidige staat nog te
veel vanuit een jong-volwassen oogpunt gemaakt, nog niet klaar voor een bredere markt daarbuiten.

Progressie van het antwoorden van de ontwerp vraag (BC 3.1.1):

Hoe kunnen wij een oplossing ontwikkelen voor volwassen winkelgangers die recyclen belangrijk vinden
om het inleveren van vieze statiegeldflessen prettiger te maken en het winkelcomfort en de hygiëne te verbeteren?

Dit hele proces van culmineerde in het maken van een fysieke prototype om op echte gebruikers te testen heeft ervoor
gezorgd dat Eline en Maarten grote stappen hebben kunnen maken om hun antwoord te vinden. Zelfs als hun fysieke
prototype nog niet aan hun wensen of die van de gebruikers voldoet kwam er wel positieve feedback op het idee. De
feedback die ze kregen op hun prototype kunnen ze meenemen naar de volgende stappen van het proces om dichterbij
het antwoord op hun ontwerp vraag te komen.

