

# Concept test protocol 4.1



**Vak:** Gebruiksgericht ontwerpen

**Design Challenge:** Werkbaar werk in de zorg

**Docenten:** Bastiaan Baccarne & Yannick Christiaens

**Studenten:** Demaegdt Pieter, Schrijvers Finn, Tops Bram

# Inleiding

Dit concept test protocol wordt gekaderd binnen het vak gebruiksggericht ontwerpen met als thema: “Werkbaar werk in de zorg”. Take five heeft twee doelen, het analyseren, maar ook het bestrijden van burn-out bij zorgverleners die werken onder een hoge werkdruk. Dit gebeurt d.m.v. 3 componenten: een wearable die het stressniveau meet, een feedback unit die de status van alle gebruikers visualiseert en een verifactor die doordachte pauzes zal voorstellen en loggen.

## Doel:

Deze test bevindt zich **in de develop-fase** waar voornamelijk het ergonomische aspect wordt onderzocht. Hierbij ligt de **primaire focus op de feedback unit**. Hiervoor wordt op cognitief vlak de **duidelijkheid van de signalisatie** onderzocht. Het doel van dit onderzoek om aan de hand van bevonden inzichten nieuwe ontwerp vragen te vinden.

Analyse van deze inzichten en opgekomen ontwerp vragen zijn te vinden in [Concept test rapport 4.1.docx](#).

## Methode (n=5):

Voorgaande tests hebben al waardevolle inzichten opgeleverd in de herkenbaarheid van visuele elementen. Nu ligt de focus op het vastleggen van de optimale **abstractieniveaus**. Hierbij wordt er gebruik gemaakt van een eenvoudig prototype, dat wordt ondersteund door foto's van dieren met een verschillend abstractieniveau (zie [Bijlagen](#)). Hierbij wordt er gebruik gemaakt van volgende methodes:

### Card Sorting:

Deelnemers ontvangen kaarten met dier-abstractieniveaus (realistisch, gestileerd, geometrisch, extreem abstract) en rangschikken deze op basis van wat het meest duidelijk is.

### Think Aloud + Kwantitatief + A/B Testen:

Een prototype met dier en een geïntegreerde lichtindicatie wordt in de verpleegpost ingezet. Zorgverleners worden gevraagd om in 2 verschillende situaties direct op te noemen wat er wordt waargenomen (situatie 1: dier maakt beweging, situatie 2: dier maakt beweging + LED-indicatie). Om zo het kwantitatief verschil in duidelijkheid te kunnen vastleggen tussen beiden.

## Materiaal:

- Informed consent
- Foto's
- Notities
- Prototypes: (FU met uitwisselbare dieren)

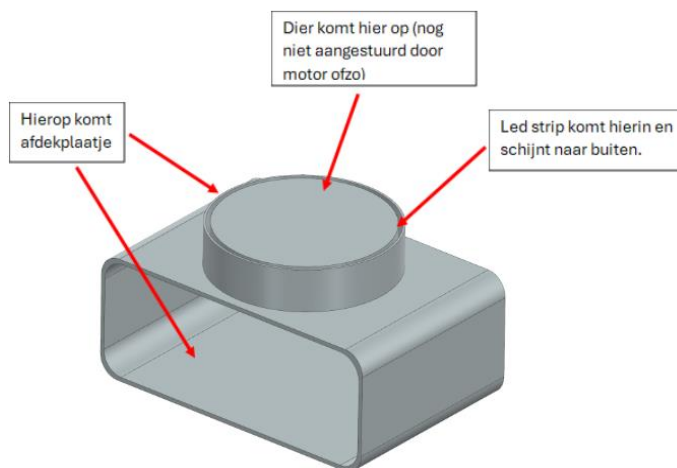
# Prototypes

Uit [test rapport 3.2](#) Blijkt dat de voorkeur op vlak van metaforen voornamelijk ligt binnen de categorieën flora en fauna. Ook zijn de gewenste gevoelens bekomen: blijheid, vertrouwen en anticipatie die een kalmte moeten opwekken bij de gebruiker.

De rest van de feedback unit (zonder het dier) werd bepaald via **brainstorming** (zie Figuur 1), hiervoor maakte elk teamlid zoveel mogelijk schetsen binnen 15 min. Hierna werden alle ontwerpen besproken om mogelijke complicaties in kaart te brengen. Op basis daarvan werden er keuzes gemaakt en design requirements vastgelegd. (aangeduid in het oranje). Als besluit van deze brainstorming, wordt er verder gewerkt met het design te zien op Figuur 2.



Figuur 1: Brainstorming



Figuur 2: FU Prototype

## Ontwerpvrage

Bij de ontwikkeling van de feedbackunit wordt er gericht op de **gebruikerservaring (User Experience, UX)** en hoe de interactie met de dieren als metaforen wordt waargenomen en geïnterpreteerd.

- Welke reacties zijn op er de bewegende dieren?
- Hoe gedetailleerd moeten de dieren worden weergegeven (realistisch, gestileerd, geometrisch, abstract)?
- Hoe interpreteren gebruikers de signalen van de feedbackunit (bewegende dieren, licht, kleur)?
- Hoe intuïtief is de interpretatie van de feedbackunit zonder uitleg?

## Respondenten

Er is telefonisch contact gelegd met WZC De Weister in Kortrijk. In het rapport van deze test, zullen de respondenten worden beschreven.

Omdat er gewerkt werd met gebruikers werd er een ‘informed consent’ getekend door elke participant. Deze documenten zijn te vinden in het hoofdstuk ***Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.*** in het [Concept test rapport 4.1.docx](#)

# Overzicht & structuur protocol

In dit deel zal het algemene verloop van de test uitgeschreven worden.

- DEEL 1: Inleiding & root-cause-solution
- DEEL 2: Take-five voorstellen
- DEEL 3: Prototypes + Foto's
- DEEL4: Debriefing

## Deel 1: Inleiding

**Vooraf: zet FU- in signalisatie modus!**

- **Informed consent invullen**
- Spraakopname starten

**“uitleg take five”**

**Korte voorstelling productgebruik**

**Herkenbaar voorbeeld: scène kampioenen: navragen** “bekendheid met Rorschachtesten”  
<https://www.youtube.com/watch?v=aCuZu1f5nwk> (bijlage)

In deze video is het de bedoeling dat Boma een normale zaak in de afbeeldingen herkent. Echter zijn de resultaten van de afgenomen Rorschachtesten enkel pornografisch gerelateerde antwoorden. Boma heeft geen flauw benul van wat deze vlekken zouden moeten voorstellen, terwijl de testafnemer het normale antwoord kent. Een positieve zaak dus

Het doel is om omgekeerd tewerk te gaan: hoe ver moet het signaal abstract worden gemaakt opdat dit voor omstaanders onherkenbaar is.

Een prototype met dier en een geïntegreerde lichtindicatie wordt in de verpleegpost ingezet. Zorgverleners worden gevraagd om in 2 verschillende situaties direct op te noemen wat er wordt waargenomen (situatie 1: dier maakt beweging, situatie 2: dier maakt beweging + LED-indicatie). Om zo het kwantitatief verschil in duidelijkheid te kunnen vastleggen tussen beiden.

## Deel 2: Fotoreeksen

De foto's van dieren met verschillende abstractieniveaus worden getoond aan de respondenten. Hierbij moeten ze de foto's rangschikken van meest herkenbaar naar minst herkenbaar. Er worden telkens foto's genomen van de resultaten om hiermee een analyse te maken.

## Deel 3: Korte vragen

Uit onderzoek, hebben we al een goed beeld op welke dieren er geschikt zijn als metafoor.

- Zou je het liefst zien dat iedereen hetzelfde dier heeft bv. olifant?
  - Zo nee: Heb je zelf nog suggesties op vlak van welk dier je graag zou zien?
- Welk abstractieniveau van de dieren voelt het meest natuurlijk aan als feedback?

Demonstreer werking FU a.d.h.v. licht en beweging (bv olifant) (helemaal int begin)

- Was de werking/signalisatie duidelijk zonder uitleg, waarom wel of niet?
- Voelt de manier waarop de feedback wordt gegeven natuurlijk aan? Of eerder geforceerd?
- Wat verwacht je van de FU op een drukke versus rustige werkdag?
- Zou je graag zelf de FU-kleuren en patronen willen aanpassen?

Met een PPG-sensor kan er meer gemeten worden dan enkel stress

- Gebruikt u zelf een smartwatch?
  - Zo ja: zijn er functies/ inzichten die u graag zou zien in het systeem?
  - Zo nee: uitleg rond wat er kan → vragen naar functies

## Bijlagen



