

# Interviewrapport Wave 2

---

## Projectinformatie

**Projectnaam:** RevUp

**Projectteam:** Diego Vande Vyvere; Mattiz Vermeulen

**Onderwijsinstelling:** Universiteit Gent - Campus Kortrijk

**Studie:** Industrieel Ingenieur – Industrieel Ontwerpen

**Veld:** Gebruiksgericht Ontwerpen

**Fase:** Discovery & early validation

**Vooronderzoek:** Enquêtes via Reddit, analyse groepsdynamiek bij motorrijders, literatuur over emotiedetectie

---

## 1. Doelstelling en kadering

We willen dieper inzicht krijgen in de communicatie-ervaringen van motorrijders tijdens groepsritten, en onderzoeken of emotie-detectie via technologie zoals een Emotiebit een meerwaarde kan bieden. Deze interviews vormen een cruciale stap in het uitwerken van een gebruikersgericht ontwerp dat stress en frustraties tijdens motortochten minimaliseert. Omdat we via het formulier reeds zicht hebben op de algemene frustraties en communicatiegewoonten, focussen we ons nu op de interactie met ons prototype: welke input- en outputvormen zijn wenselijk en bruikbaar?

---

## 2. Respondenten

We interviewen ervaren motorrijders die regelmatig in groep rijden. Hun perspectief helpt ons om de praktische noden, frustraties en kansen te begrijpen. In totaal zijn 4 personen geïnterviewd:

Respondent	Leeftijd (jr)	Ervaring (jr)	Groepsgrootte	Communicatiemiddelen
Bram	22	2	3	Handgebaren, intercom
Conner	21	1	3	Handgebaren, intercom
Yentl	21	2	2–6	Handgebaren, intercom
Killyen	20	4 (brommer)	2-3	Handgebaren, leider volgen

---

### 3. Methode

- **Interviewduur:** 20 - 25 min per respondent
- **Locatie:** Fysiek en videocall
- **Structuur:** Gestructureerd aan de hand van vier thema's:
  1. Inputvormen
  2. Outputfeedback
  3. Te communiceren situaties
  4. Conceptfeedback
- **Data-opname:** Geluidsopname (met toestemming) en notities in de gespreksgids.

---

### 4. Belangrijkste Resultaten

#### 4.1 Inputvormen

- **Handgebaren:** Universeel begrepen, weinig technische drempel.  
*"Mijn eerste reactie is een handgebaar (of met de voet) – die kent iedereen."*
- **Verbaal via intercom:** Handig indien beschikbaar, maar niet altijd aanwezig.  
*"Ik gebruik zo'n inputs nietzelf, maar als je intercom hebt, is verbaal snel."*
- **Fysieke knop op stuur:** Goedkeurend ontvangen; kleding of helmstations minder gewenst.  
*"Kleding, nee – bij hoge snelheid niet handig."*
- **No-go's:** Bewegingsgebaren met hoofd, ingewikkelde bediening die te veel aandacht vraagt.

**Implicatie:** Primair ontwerp: inputmethode op stuur + optioneel intercomcommando. Vermijd body-mounted sensoren voor directe bediening.

---

## 4.2 Outputfeedback

- **Voorkeur:** Geluid → schermtekst → LED-licht  
*"Geluid via intercom is ideaal, scherm geeft meer context."*
- **Trilling:** Wordt negatief beoordeeld: motortrillingen interfereren.  
*"Trillen lijkt mij geen goed idee—mijn motor trilt al genoeg."*
- **Lichtsignalen:** Geschikt mits voldoende helderheid en contrastrijke kleuren (bijv. oranje voor waarschuwingen).  
*"Oranje vind ik goed—herkenbaar als waarschuwing."*

**Implicatie:** Voor veel informatie is een scherm met duidelijke hiërarchie handig om snel en duidelijk de nodige informatie te delen. Extra visuele inputs zoals lichtjes en kleurtjes kunnen wat meer aandacht trekken bij de nodige situaties.

---

## 4.3 Te communiceren situaties

- **Praktisch:** Tankstop, pauze, route aanpassing, wachten op groep.  
*"Route, tanken, pauze"*
- **Veiligheid:** Wegdekgevaren, politie/flitsplichtpunten.  
*"Putten of gevaarlijke chauffeurs wil ik snel kunnen melden."*
- **Emoties:** Behoeft tot emotie-uitingen (stress, ongemak) vooral via manuele knoppen, automatische detectie wekt twijfels.  
*"Automatische mood-detectie vind ik vaag; liever zelf aangeven."*

**Implicatie:** Vier snelle communicatie knoppen: tanken, pauze, gevaar, "wacht op mij" plus een optionele emotie-knop.

---

## 4.4 Feedback op concept

- **Slimme routevoorsteller:** Zeer gewaardeerd om bochtenrijke wegen en rustplekken aan te wijzen.  
*"Leuke routes ontdekken is top, zeker als de weg goed berijdbaar is."*
- **Emotiebit & automatische pauze:** Gemengde feedback; sommigen zien meerwaarde, anderen zien praktische drempels en vertrouwen kwesties.  
*"Een manueel signaal om te stoppen vertrouw ik meer dan automatisch gedetecteerde stress."*

- **Algemene indruk:** Concept wordt ‘interessant en bruikbaar’ genoemd mits juiste balans tussen automatisering en controle.

**Implicatie:** Emotiedetectie wordt mogelijk een optionele module met een manuele override en visuele bevestiging alvorens te handelen. In volgende waves wordt er een finale beslissing gemaakt of een automatische emotiedetectie wel nodig is.

---

## 5. Conclusies

1. **Input:** Primair een intuïtieve inputmethode op het stuur voor de vier hoofdacties (+ optionele emotie-knop).
  2. **Output:** Prioriteit voor visuele meldingen op een scherm met andere visuele inputs (lichtjes, ringen, ...) met mogelijk auditieve input.
  3. **Functionaliteit:** Focus op praktische communicatie, emotie-monitoring optioneel en transparant.
  4. **Vervolg:** Prototype iteratie rondom deze vier knoppen en outputmethodes, gevolgd door gebruikerstesten in Wave 3.
- 

## 6. Bijlagen

- Interview transcripts Wave 2