

Interviewprotocol Develop 1 – Fysieke en cognitieve ergonomie

Projectnaam: RevUp

Projectteam: Diego Vande Vyvere; Mattiz Vermeulen

Onderwijsinstelling: Universiteit Gent - Campus Kortrijk

Studie: Industrieel Ingenieur – Industrieel Ontwerpen

Fase: Start van develop, afwerken onbeantwoorde vragen uit define fase

Methodologie

fysiek:

De geïnterviewde krijgt 4 prototypes met verschillende lay-outs van knoppen en joysticks. De gebruiker plaatst de prototypes zelf op het stuur. Het design zorgt voor een verstelbare positie van de input methode. Liefst zitten de knoppen onder de duim maar bestaande interfaces van sommige motoren kunnen deze plek al opnemen. De achterliggende redenen van de gekozen positie worden opgevraagd. Hierna overlopen de geïnterviewden de prototypes en worden ze gerangschikt samen met wat kwalitatieve feedback.

cognitief:

De geïnterviewde gaat roleplayen dat hij/ zij aan het rijden is. Er wordt een scherm met een POV beeld voor de gebruiker gezet en er wordt gevraagd om op de baan te focussen. De geïnterviewde draagt een helm en een van de prototypes wordt onder hem gezet waar het stuur zou zijn. Het prototype zal op willekeurige momenten een melding tonen en er wordt gevraagd aan de gebruiker om de meldingen luidop te vertellen op het moment dat ze gezien worden. Met een onmerkbare input van de interviewer toont het prototype een mogelijke melding. De interviewer timed hoe lang het duurt vooraleer de geïnterviewde ze ziet gevolgd door kwalitatieve feedback.

Onderzoeksvragen

1. Waar kunnen de knoppen op het stuur geplaatst worden zonder pinkers, claxon, ... te belemmeren.
 2. Hoe worden de inputs getoont/ geordend voor de gebruiker
 3. Is de output duidelijk genoeg tijdens het rijden (zon, vibratie, ...)?
 4. Kan de gebruiker de verschillende inputs duidelijk onderscheiden?
 5. Kunnen kleuren of woorden gebruikt worden en in welke mate?
-

Structuur en timing

| Deel | Onderwerp | Tijd |
|------|---------------------------|--------|
| 1 | Introductie & toestemming | 5 min |
| 2 | Voorstelling concept | 5 min |
| 3 | Fysieke ergonomie | 20 min |
| 4 | Cognitieve ergonomie | 20 min |
| 6 | Wrap-up & open feedback | 5 min |

Discussiegids

Deel 1: Introductie (5 min)

Bedankt dat je meedoet. We werken aan een slim GPS-systeem voor motorrijders. In dit gesprek willen we wat user tests doen met wat snelle prototypes. Er zijn geen foute antwoorden of handelingen. Alles wordt anoniem verwerkt. Is het goed dat ik dit gesprek opneem of notities neem voor analyse achteraf?

Deel 2: Voorstelling concept (5 min)

- Slim GPS-systeem
 - Input van alle bestuurders in groep
 - Kapitein krijgt meeste output
 - Route wordt aangepast door: tanken, dorst, slecht gevoel van 1 van de leden, iemand die niet mee kan, ...
 - Wat is jouw eerste gedachte bij dit concept?
 - Wat kan er nog bij of weggelaten worden?
 - Zou je het nuttig vinden om te gebruiken?
-

Deel 3: Fysieke ergonomie (20 min)

user roleplay met prototypes knop opstelling

- Eerste gedachten bij prototypes?
- Ranking van verschillende opstelling van 1-5

| | A | B | C | D | E |
|-----------------|---|---|---|---|---|
| Grote knop | | | | | |
| Opstelling knop | | | | | |
| Vorm knop | | | | | |
| Gemak bediening | | | | | |

(A = vierkant op elkaar ; B = vierkant naast elkaar ; C = joystick ; D = cirkel op elkaar)

- Overale ranking van prototypes van best tot slechts
 - Mogelijke verbeterpunten?
-

Deel 4: Cognitieve ergonomie (20 min)

user roleplay met prototypes figma

- Welk prototype vond je het duidelijkst en waarom?
 - Vind je het belangrijk om verschillende kleuren te hebben van verschillende meldingen of zouden ze te veel afleiden?
 - Moet elke melding een kleur hebben of kunnen enkel de belangrijkste een kleurtje krijgen?
 - Welke moeten een kleur hebben?
 - Is het prototype met de woorden duidelijker dan de symbolen?
 - Is het prototype met de woorden duidelijker dan de leds?
-

Deel 6: Wrap-up & open feedback (5 min)

- Zijn er elementen die je nog mist in dit systeem?
 - Zijn er dingen waarvan jij denkt: dit zou ik anders doen?
 - Wil je betrokken blijven bij verdere testen of ontwikkelingen?
-

Opname & privacy

Voor de verwerking van deze gegevens vragen we je toestemming om je antwoorden te gebruiken voor ons ontwerp. Alles blijft anoniem en wordt enkel intern gebruikt.

Prototypes

