

Usability Research Protocol – wave 2

Project informatie

Projectnaam: Zuin

Er wordt gewerkt rond duurzaamheid in huis. Hierbij worden kinderen ingezet om hun ouders aan te zetten om zuiniger te leven en tegelijk zelf ook bij te leren over duurzaamheid.

Onderzoeker:

- Sam Verkimpe (*Sam.Verkimpe@UGent.be*), Student Industrieel Ingenieur Industrieel Ontwerpen
- Maxim Depever (*Maxim.Depever@UGent.be*), Student Industrieel Ingenieur Industrieel Ontwerpen
- Jitse Van Laer (*Jitse.VanLaer@Ugent.be*), Student Industrieel Ingenieur Industrieel Ontwerpen

Doelstelling en kadering

Kinderen hebben vaak geen besef wat elektriciteit doet, hoeveel apparaten verbruiken en wat de invloed hiervan is op de planeet. Het doel is dus enerzijds om kinderen hier bewuster over te maken, maar anderzijds ook om hun ouders aan te sporen het gebruik thuis te verminderen. Ouders met jonge kinderen hebben het vaak druk, waardoor er niet altijd tijd is om heel hard te letten op hun verbruik. Kinderen hebben vaak een grote invloed op hun ouders, en zouden zo dus een reminder kunnen zijn voor de ouders om zuiniger te zijn met elektrische apparaten. De testen worden uitgevoerd om erachter te komen welke interface het meest intuïtief is. Dit wordt uitgevoerd in kader van usertesting.

Oriëntatie in ontwerpproces

Definition-fase

Methode

usability research

Respondenten

- **Steekproefomschrijving (N = 6)**

De respondenten zijn gezinnen met kinderen die in de lagere school zitten. 6 december 2025 worden de testen uitgevoerd in de Krook in Gent. Gezinnen kunnen dan vrijwillig deelnemen aan een kort interview. Voor de namen zijn pseudoniemen gekozen om de privacy van de respondenten te beschermen.

Kind	Leeftijd	Gender	Gezin
Alex	10 jaar oud	jongen	Test samen met papa, broer en zus
Lena	8 jaar oud	meisje	Test samen met papa en 2 broers
Bram	8 jaar oud	jongen	Test samen met papa, broer en zus
Noo	7 jaar oud	meisje	Test samen met papa
Milo	6 jaar oud	jongen	Test samen met ouders en jongere zus
Ella	4 jaar oud	meisje	Test samen met ouders en oudere broer

Wat wordt er getest?

Welke interface vinden kinderen het leukste om mee te interageren, zet het meeste aan om bewuste keuzes te maken en de interactie met de ouder/ voogd aan te gaan over energie.

Wat wordt er gemeten?

Hoe dat kinderen interageren met de verschillende interfaces en hoe makkelijk ze energiebewuste keuzes kunnen maken aan de hand van de interface.

Hoe wordt dit gemeten?

De kinderen krijgen de 3 interfaces voorgelegd en krijgen de kans om op elke interface 3 opdrachten uit te voeren,

Stap voor stap beschrijving

1) *De respondenten krijgen een interface die op Figma gegenereerd is*

- 2) *Vervolgens krijgen ze enkele opdrachten die ze moeten uitvoeren*
- 3) *Er wordt getimed hoelang het duurt om de opdrachten uit te voeren en er wordt meegekeken op het scherm hoe de respondent de interface gebruikt*
- 4) *Als de opdrachten gelukt zijn, wordt dit proces herhaald voor de andere interfaces*
- 5) *De interfaces worden vergeleken op snelheid in gebruik en de mening van de respondent*

Opdrachten

- *Blus de keuken*
- *Ga opzoek naar Fantasy Island*
- *Bekijk het verhaaltje van de week*

Analyse