

Interview report

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.

Interviewer:

- 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 gebruiken 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 zuinigere te zijn met elektrische apparaten. De interviews worden uitgevoerd om erachter te komen welke soort producten kinderen aanspreken. De interviews worden uitgevoerd in kader van usertesting.

Methode + reden

In dit onderzoek is gekozen om interviews af te nemen met de doelgroep om de gebruikersbehoeften grondig in kaart te brengen. Tijdens een interview kan de gebruiker in eigen woorden zijn of haar ervaringen, wensen en problemen toelichten. Omdat het gesprek live verloopt, kan er meteen worden doorgevraagd op relevante punten, wat leidt tot rijkere en meer genuanceerde inzichten dan bij een schriftelijke bevraging.

Protocol

[Interview - protocol.docx](#)

Respondenten

- **Steekproefomschrijving (N = 5)**

De respondenten zijn gezinnen met kinderen die in de lagere school zitten. Op dag van de wetenschap (23 november 2025) wordt een standje opgezet in het UGent-gebouw in Kortrijk met de drie prototypes. Gezinnen kunnen dan vrijwillig deelnemen aan een kort interview.

Kind	Leeftijd	Gender	Gezin
Thomas	7 jaar	Jongen	1
Joppe	4 jaar	Jongen	1
Lander	10 jaar	Jongen	2
Jonas	11 jaar	Jongen	3
Bram	11 jaar	Jongen	3
Brian	9 jaar	Jongen	4
Jana	11 jaar	Meisje	5
Seppe	8 jaar	Jongen	5

Analyse

[Analyse interviews.docx](#)

Interview

Interview 1: Thomas & Joppe

Kennis over energie

Thomas en Joppe hebben nog maar een beperkte kennis over energie en begrijpen het concept niet volledig. Toch tonen ze een duidelijke bereidheid om te helpen, op voorwaarde dat het op een speelse en leuke manier wordt aangeboden.

Beer

Het prototype van de beer sprak hen niet direct aan. Na de uitleg over de interface met de eilanden en het blussen ervan, was er nog steeds geen enthousiasme over de beer.

Tamagotchi

Over de tamagotchi hadden de kinderen geen mening. Ze wisten niet echt wat ze ervan vonden en antwoordde met "Ik weet het niet".

Horloge

Ze waren direct overtuigd van het horloge. Ze vinden vooral de versiering met de palmboom en de kleur veranderende led heel leuk. Het idee van het blussen van de eilanden sprak hen aan om minder te verbruiken.

Motivatatie & belangrijkste features

In termen van motivatie geven beide kinderen aan dat ze effectief zouden reageren wanneer hun horloge aangeeft dat een eilandje “in brand staat”. Ze zouden bijvoorbeeld zelf de lampen uitdoen of hun papa aanspreken om samen minder energie te verbruiken.

De kenmerken die voor hen het belangrijkste zijn, zijn kleurverandering, de eilandjes, en het speelse element dat de interactie leuk maakt.

Inzicht Ouder

De ouder staat open voor het concept, maar de koopbereidheid hangt sterk af van de verhouding tussen prijs en kwaliteit. Dure gadgets zijn voor hen geen optie.

Ze zien vooral waarde in een product dat kinderen helpt zelfstandig om te gaan met energie en inzicht geeft in verbruik, bijvoorbeeld het verschil tussen lampen en verwarming.

Qua extra wensen geeft de ouder aan dat functies zoals geluid, trillen en duidelijke kleurfeedback nuttig kunnen zijn. Er is echter geen behoefte aan diertjes of figuurtjes; een eenvoudige en functionele aanpak heeft de voorkeur.

Interview 2: Lander

Kennis over energie

Lander heeft nog weinig kennis over verbruik en energie, maar begrijpt wel de basis. Hij snapt het concept dat lampen laten branden verbruikt, en dus niet goed is.

Beer

De beer sprak niet direct aan omdat deze voornamelijk op de kamer ligt, en je deze dus niet altijd bij hebt. Je ziet dus niet altijd de feedback die de beer zou aangeven.

Tamagotchi

Het Tamagotchi-achtige toestel vindt hij leuk omdat het op een spelletje lijkt, maar hij maakt zich zorgen over de batterijduur, wat voor hem een nadeel is.

Horloge

Tijdens het bekijken van de prototypes kiest hij duidelijk het horloge als zijn favoriet. Hij vindt het handig omdat je het altijd bij je hebt, en hij houdt van de digitale uitstraling. Ook de visuele feedback, zoals de eilandjes en de LED-lampjes, spreekt hem erg aan.

Motivatatie & belangrijkste features

Wat motivatie betreft zegt Lander dat hij zeker zou reageren wanneer zijn horloge toont dat een eilandje “in brand staat”. Hij zou zijn ouders erop wijzen dat er te veel energie verbruikt wordt.

Daarnaast benoemt hij enkele extra functies die hij interessant vindt, zoals trillingen of geluidjes als duidelijke waarschuwing, en een klein monstertje dat feedback geeft, bijvoorbeeld door “Goed gedaan!” te zeggen wanneer de energie verlaagd wordt.

Inzicht Ouder

De ouder van Lander zou persoonlijk geen fysiek toestel kopen. Ze geven aan dat een applicatie op een bestaand horloge (zoals een smart- of sporthorloge) veel aantrekkelijker is. De belangrijkste reden hiervoor is dat ze thuis al bewust met energie omgaan en geen extra hardware willen toevoegen die mogelijk onnodig afval creëert.

De ouder ziet wel de meerwaarde van het concept, maar verkiest een duurzame oplossing met zo weinig mogelijk fysieke impact. Qua extra wensen vinden ze trillingen of subtiele geluidjes voldoende als feedback. Meldingen moeten duidelijk zijn, maar niet opdringerig.

Interview 3: Jonas & Bram

Kennis over energie

Beide kinderen hebben een basiskennis van energie, ze tonen wel een goed begrip van klimaatimpact en waarom het belangrijk is om zuinig om te gaan met verbruik

Beer

Bram vindt de beer op zich wel leuk door het concept van de eilandjes, maar het dierlijke aspect spreekt hem minder aan. Hij zou het liever in de vorm van een robot zien. Jonas vindt de beer wel oké, hij zou het wel gebruiken.

Tamagotchi

Jonas heeft geen uitgesproken mening over de spelconsole. Hij vindt er niets speciaal aan. Bram daarentegen vindt dit het leukste prototype van de drie door het spelelement.

Horloge

Het horloge wordt door beide jongens als positief ervaren. Het is een digitaal product, met een LED-strip. Je kan het altijd bijhebben.

Motivatatie & belangrijkste features

Qua motivatie zeggen ze beide dat ze door het toestel bewuster zouden omgaan met energie en dat ze hun ouders zou aanspreken wanneer het systeem aangeeft dat er te veel verbruik is. Ze zouden vooral reageren wanneer het beestje of karakter “ziek” wordt door te veel energieverbruik. Dit emotionele spelelement werkt sterk motiverend.

Inzicht Ouder

De ouder geeft aan geen van de drie toestellen te willen kopen. Ze zijn thuis al vrij bewust bezig met energie en willen vooral vermijden dat er extra elektronische apparaten bijkomen die later mogelijk als afval eindigen.

Wat functies betreft willen ze het product eenvoudig houden: geen smart-functionaliteiten zoals WhatsApp of andere apps. Het horloge mag enkel de tijd tonen en feedback geven over energieverbruik, zonder bijkomende digitale afleiding.

Interview 4: Brian

Beer

De beer vindt hij niet leuk. Hij zou liever een toestel hebben met zachte knopjes en een andere kleur, omdat de huidige vormgeving hem niet aanspreekt.

Tamagotchi

Dit was initieel zijn favoriete prototype, voornamelijk omdat deze het meeste weg heeft van een spelletje. Het spelelement spreekt hem sterk aan.

Horloge

Na de uitleg is Brian het meest overtuigd van het horloge. Hij vindt het aantrekkelijk dat het horloge het energieverbruik toont en dat je het de hele dag kunt dragen, waardoor je voortdurend feedback krijgt.

Motivatie & belangrijkste features

Wat motivatie betreft geeft hij aan dat hij zeker actie zou ondernemen wanneer zijn eilandje "in brand staat". Hij zou bijvoorbeeld zijn ouders aanspreken of zelf iets doen om het energieverbruik te verminderen. Als extra wensen noemt Brian onder andere lichtjes en specifiek de kleur rood, die het product voor hem visueel aantrekkelijker zouden maken.

Inzicht Ouder

De ouder van Brian zou, indien ze toch een toestel moeten kiezen, eerder gaan voor de beer of een Tamagotchi-achtig toestel, omdat deze minder straling veroorzaken dan een horloge. Hoewel ze het concept op zich leuk en waardevol vinden, benadrukt ze dat bewustwording belangrijker is dan een gadget op zich.

Daarnaast geeft ze aan dat ze liever een gratis app zou hebben dan een extra fysiek toestel. Op die manier wordt onnodige hardware vermeden en blijft de oplossing toegankelijk en duurzaam.

Interview 5: Jana & Seppe

Beer

Beide kinderen zijn niet enthousiast over de beer. Als dit een andere vorm zou hebben, bijvoorbeeld een robot, zijn ze al meer fan van het concept.

Tamagotchi

Dit prototype is de favoriet van Seppe, vooral omdat dit iets wegheeft van een speelconsole.

Horloge

Jana verkiest het horloge. Ze ziet vooral de praktische aspecten ervan als positief. Een horloge kan je altijd dragen, en is dus niet enkel thuis functioneel.

Motivatatie & belangrijkste features

Ze geven beide aan dat ze hun ouders zouden aanspreken en zelf sneller de lampen zouden uitdoen.

In het product zien ze ook graag lichtjes. Daarnaast wilden ze graag de achtergrond kunnen aanpassen, zodat het helemaal 'van hen' voelt. Verder dachten ze ook aan functies die veel verder gaan dan het oorspronkelijke concept, zoals een bel-functie, de mogelijkheid om muziek af te spelen en zelfs een beloningssysteem waarbij je virtueel geld kunt verdienen.

Inzicht Ouder

De ouder in dit interview gaf aan dat zij vooral open stond voor het horloge. Niet enkel voor het uiterlijk, maar omdat het een duidelijk doel dient: kinderen bewust maken van hun energieverbruik. Ze benadrukte dat positieve feedback daarin belangrijk is. Het product moet kinderen aanmoedigen wanneer ze goed bezig zijn en niet alleen straffen wanneer iets misgaat. Daarnaast hecht ze veel belang aan de educatieve meerwaarde van het systeem; het moet meer zijn dan zomaar een gadget en concreet bijdragen aan het begrip van energie en duurzaamheid.

Informed consent

.....

Conclusie

Uit de interviews blijkt dat zowel kinderen als ouders duidelijk waarde zien in een speels en visueel systeem dat kinderen stimuleert om bewuster met energie om te gaan. Het prototype van het horloge komt hierbij het sterkst naar voren als favoriet. Kinderen verkiezen dit omdat het draagbaar is, altijd bij hen blijft en directe feedback geeft via kleuren, eilandjes en LED-effecten. Voor kinderen die meer spelgericht zijn, blijft een speelconsole/Tamagotchi-achtige oplossing aantrekkelijk, vooral door het spel- en verzorgelement. De beer is daarentegen het minst populair en wordt slechts overwogen wanneer het concept minder dierlijk en meer technisch (robotachtig) wordt vormgegeven.

De belangrijkste functie die kinderen motiveert, is visuele en speelse feedback: kleurveranderingen, brandende of gelukkige eilandjes, LED-lichtjes en kleine beloningen. De gamification zorgt ervoor dat kinderen actief willen helpen en zelfs hun ouders aanspreken op energiegebruik. Extra fun-elementen zoals personalisatie, spelletjes en geluid versterken deze motivatie.

Ouders staan positiever tegenover het educatieve doel van het concept dan tegenover het fysieke product zelf. Koopbereidheid is beperkt, vooral door bezorgdheden rond afval, prijs en onnodige hardware. Velen zien meer in een app- of hybride oplossing, waarbij hardware minimaal blijft. Ze vinden het essentieel dat het systeem eenvoudig, duurzaam en niet

overladen met smart functies is. Feedback zoals kleur, trilling of subtiel geluid is gewenst, maar zonder overmatige notificaties of straling.

Samengevat tonen de interviews aan dat een draagbaar, visueel en spel-georiënteerd ontwerp het meest kans maakt om kinderen te engageren, terwijl ouders vooral eenvoud, duurzaamheid en educatieve waarde verwachten. Een horloge met spelelementen, eventueel gekoppeld aan een app, lijkt de meest beloftevolle richting om beide groepen te overtuigen.