

Project Beyond

# Productbiografie

TEAM 5    Midas van Soest | Robin Korkor | Mart Booms | Patrick van der Bijl

## Inhoudsopgave

1. Inleiding .....	2
2. Week 1 .....	3
2.1 Deskresearch.....	3
2.2 Design Challenge en Deelvragen.....	4
2.3 Interviews .....	5
2.4 Nulmeting .....	6
2.5 AEIOU worksheet.....	7
3. Week 2 .....	8
3.1 Persona's .....	8
3.2 Context map .....	9
4. Week 3 .....	12
4.1 Design Challenge en Deelvragen.....	12
4.2 Deskresearch.....	13
4.3 Interviews .....	13
4.4 Nulmeting .....	15
4.5 AEIOU worksheet.....	16
4.6 Persona's .....	17
5. Week 4 .....	18
5.1 Ideation sessie .....	18
5.2 Morfologische kaart.....	21
5.3 Ideeën en storyboards .....	21
6. Week 5 .....	23
6.1 Customer journey.....	23
6.2 Job story's .....	23
7. Week 6 .....	24
Bronnenlijst .....	25

## 1. Inleiding

Allereerst willen we duidelijk maken voor welke case we gekozen hebben. Wij hebben namelijk voor de case "irritaties huisgenoten" gekozen. Dit omdat dit de case is waarin wij het meest geïnteresseerd zijn en waarvoor wij het meest gemotiveerd zijn. Overigens leken ons de oplossingsrichtingen van de andere cases minder origineel, omdat dit problemen zijn waarvoor al vele oplossingen voor zijn bedacht. Daarnaast denken wij dat we met onze gekozen case veel meer kunnen aangezien het een vrij breed probleem is.

In deze productbiografie staan alle onderzoeks- en ideegeneratie methoden die wij hebben gebruikt om tot een concreet concept te komen die het probleem van onze design challenge oplost. De hoofdstukken staan in chronologische volgorde. Dat wil zeggen dat alles wat we hebben gedaan op volgorde is van de weken.

## 2. Week 1

### 2.1 Deskresearch

Uit dit digitale onderzoek gericht op samenwonende studenten en hun irritaties zijn een paar ondervindingen naar voren gekomen. In veel van de artikelen wordt gesproken over irritaties vanuit verschillende eigenschappen van de persoonlijkheid van andere huisgenoten. Dit is een vorm van irritatie dat lastig is op te lossen omdat je hier mensen nieuwe dingen probeert aan te leren of juist dingen af te leren.

Wat vooral onze aandacht vooral trok was dat er ook veel irritaties zijn rond opruimen/schoonmaken. Dit is een onderwerp waarmee we een stuk makkelijker aan de slag mee kunnen en daadwerkelijk met een oplossing kunnen komen.

Ook hebben we onderzoek gedaan naar wat de beste manier zou zijn om deze irritaties tegen te gaan. Wanneer we kijken naar interactie tussen huisgenoten is het erg van belang dat negatieve interacties moeten worden vermeden. Deze kunnen ervoor zorgen dat de verhouding tussen de huisgenoten verslechterd. Om dit te vermijden is het handig om structuur te brengen binnen het huishouden. Het maken van regels en schema's. Het hebben van een overzicht voor de huisgenoten zorgt voor meer houvast en een meer reguliere verhouding. Ook bleek hieruit dat het handig is om vooral te focussen op 'positieve feedback'. Mensen vinden het heel erg prettig om beloond te worden als ze iets gedaan hebben dat ze minder leuk of zelfs vervelend vinden. Verder is het zo dat wanneer mensen van tevoren al weten dat ze ervoor beloond worden ze sneller geneigd zijn om het toch maar te doen.

## 2.2 Design Challenge en Deelvragen

Na het doen van deskresearch zijn we aan de slag gegaan met het bepalen van onze design challenge. Hierbij hebben we een aantal deelvragen bedacht om een oplossing te vinden voor onze design challenge. Om antwoorden te krijgen op de deelvragen gaan we onderzoek doen door middel van deskresearch en interviews.

### Design Challenge (Hoofdvraag)

Hoe motiveer je studenten om allemaal een bijdrage te leveren aan huishoudelijke taken door middel van een digitaal interactief ontwerp?

### Deelvragen en subdeelvragen

- Wie is de doelgroep?
  - Hoeveel tijd heeft de doelgroep?
  - Wat zijn de interesses van de doelgroep?
  - Met wat voor persoonlijkheden hebben we te maken?
  - Hoe communiceert de doelgroep?
- In welke omgeving vindt het probleem plaats?
  - Wat zijn de rollen binnen het huishouden?
  - Onder hoeveel huisgenoten worden de taken verdeeld?
  - Hoe wordt er gecontroleerd of de taken zijn voldaan?
- Om welke taken gaat het?
  - Wanneer vinden de taken plaats?
  - Zijn alle taken even moeilijk?
  - Hoeveel tijd nemen de taken in beslag?
  - Zijn er dagelijkse, wekelijkse of maandelijkse taken?
  - Hoe worden de taken verdeeld?
  - Zijn er gezamenlijke huishoudelijke taken?
- Hoe motiveer je mensen?
  - Werkt de vorm van motivatie op lange termijn?
  - Welke vormen van motivatie zijn van toepassing?
  - Wat is het effect van 'positieve feedback'?
- Hoe doet de doelgroep het momenteel?
  - Hoe hebben ze de taken verdeeld?
  - Wat gaat er fout volgens de doelgroep?
  - Wat kan er beter volgens de doelgroep?
  - Zijn er regels als iemand niet zijn taken doet?

## 2.3 Interviews

Om antwoorden te krijgen op onze deelvragen hebben we vragen bedacht en interviews ingepland met de doelgroep. Deze interviews bestaan uit algemene vragen en specifieke vragen. De specifieke vragen hebben te maken met de deelvragen.

### Algemene vragen

1. Wat is je naam en leeftijd?
  - ✓ **Marta:** 29 jaar
  - ✓ **Michelle:** 20 jaar
2. Welke opleiding doe je momenteel?
  - ✓ **Marta:** is nog aan het twijfelen tussen twee. Heeft net wel een master afgerond.
  - ✓ **Michelle:** allround schoonheidsspecialiste 2<sup>e</sup> jaar.
3. Hoeveel huisgenoten heb je?
  - ✓ **Marta:** momenteel 1
  - ✓ **Michelle:** momenteel 1
4. Hoe lang woon je al met huisgenoten?
  - ✓ **Marta:** 7 jaar
  - ✓ **Michelle:** 1 maand
5. Hoe lang woon je nu met je huidige huisgenoten?
  - ✓ **Marta:** 1 jaar
  - ✓ **Michelle:** 1 maand
6. Hoe is de verhouding met je huisgenoten?
  - ✓ **Marta:** We zijn meer vrienden geworden dus de verhouding is goed.
  - ✓ **Michelle:** Ik ben een stuk ouder.

### Specifieke vragen

7. Welke irritaties heb je tussen je kamergenoten?
  - ✓ **Marta:** Schoonmaak gedeelte irriteert me het meest.
  - ✓ **Michelle:** Communicatie issues.
8. Wat zijn de taken die gedaan moeten worden in jullie huis.
  - ✓ **Marta:** Het opruimen van de keuken, bank, woonkamer, planten water geven. "Ik ben een clean freak dus er komt meestal wel wat bij kijken".
  - ✓ **Michelle:** Dweilen en stofzuigen van gezamenlijke ruimtes, koken en de was zijn de belangrijkste.
9. Hoe lang duren de taken? (langste, kortste en gemiddelde +/-)
  - ✓ **Marta:** 20 minuten tot 3 uur
  - ✓ **Michelle:** 3 uur voor de langste, 10 minuten voor de kortste en 1 uur gemiddeld.
10. Hoe worden de taken verdeeld?
  - ✓ **Marta:** wekelijkse taakverdeling
  - ✓ **Michelle:** Jij doet het, ik doe het principe. We verdelen de taken met elkaar.
11. Zijn de taken allemaal even vervelend om te doen of is er verschil?
  - ✓ **Marta:** Sommige dingen duren wel wat langer ja. We wisselen steeds weer om dus dat helpt.

- ✓ **Michelle:** Als iets erger lijkt te zijn dan hoe het eruit ziet, doen we het samen.

12. Heeft iedereen vaste taken?

- ✓ **Marta:** Haar kamergenoot belde naar de gemeente voor alle kamergenoten, omdat ze sommige dingen nog niet begreep.
- ✓ **Michelle:** Ik geef de planten in de ochtend water en mijn huisgenoot in de avond na het eten.

13. Hoe zorgen jullie er voor dat iedereen evenveel doet?

- ✓ **Marta:** Als er ontevreden zijn spreken ze elkaar gewoon aan.
- ✓ **Michelle:** We hebben met elkaar afgesproken dat we gewoon bij elkaar kunnen zeiken als dat moet.

14. Lukt dat momenteel?

- ✓ **Marta:** Ja, dat lukt.
- ✓ **Michelle:** Ja, zeker.

## 2.4 Nulmeting

Om de nulmeting van onze case te bepalen, hebben we eerst onderzoek gedaan naar de hoofd- en deelvragen die we bedacht hebben bij de case. In dit onderzoek hebben we onder andere uitgezocht wat veel voorkomende irritaties zijn bij huisgenoten. Hieruit bleek dat de meeste irritaties vooral met het huishouden te maken hebben. Denk hierbij aan bijvoorbeeld de afwas, het schoon houden van de douche, lege flessen drank of kratten bier, of überhaupt alle rommel dat in het huis ligt. Maar ook het doen van de boodschappen.

Daarnaast hebben we uit de interviews en eigen ervaring ook een aantal conclusies kunnen trekken voor deze nulmeting. Zo merken wij dat er geen duidelijke regels en taken zijn wat betreft het huishouden. Het gebeurt vaak dat het hele aanrecht vol staat met vieze borden en gebruikte glazen, en dat niemand het schoonmaakt en opruimt. Dit ontstaat meestal doordat studenten een beetje lui zijn en denken van: "ik ruim het zo wel even op".

Om onze design challenge wat meer te specificeren hebben we besloten om ons te richten op de irritaties rondom lege kratten bier. We hebben uit interviews en forums op het internet begrepen dat er vaak stapels lege kratten bier in de woningen staan. Er worden wel afspraken gemaakt over het opruimen van deze kratten, maar 9 van de 10 keer worden deze niet nagekomen. Hierdoor is er één iemand die zich altijd opoffert en ze wegbrengt naar de winkel.

## 2.5 AEIOU worksheet

Allereerst, bij het lezen van deze AEIOU worksheet, moet duidelijk zijn wat onze doelgroep is. Wij focussen ons op studenten die samenwonen en irritaties hebben wat betreft het huishouden.

### Activities

De activiteiten die studenten doen omtrent het huishouden zijn meestal de **afwas** doen, **stofzuigen**, **koken**, **kleding wassen**, **boodschappen** doen en dingen **schoonmaken** in het algemeen. Dit doen ze samen in overleg of één iemand alleen.

### Environment

Alle huishoudelijke activiteiten van studenten vinden binnen in de woning plaats. Tenzij ze ook een tuin hebben. Vrijwel altijd heeft elke student een eigen kamer voor henzelf. Hier moet hij/zij dus ook zelf alles opruimen. In de rest van de ruimtes in de woning worden eigenlijk alle huishoudelijke activiteiten gedaan. Denk aan: de **keuken**, de **badkamer**, de **woonkamer** en de **gang**.

### Interactions

De interacties die studenten hebben met elkaar of met objecten in het huis kunnen zijn, het **praten met je huisgenoten**, het **bedienen van de televisie met de afstandsbediening**, het **aan-/uitzetten van de douche**, het gebruiken van de **koffiezetapparaat** en het gebruik maken van de **kraan** of de **stofzuiger**. En daarnaast gebruiken student uiteraard ook hun **mobiele telefoon** vaak waarmee ze met elkaar kunnen communiceren.

### Objects

Om aan alle huishoudelijke activiteiten te kunnen voldoen hebben studenten natuurlijk wel de benodigde objecten daarvoor nodig. Denk hierbij aan bijvoorbeeld, een **stofzuiger**, een **vaatwasser** of **afwasborstel met zeep**, een **wasmachine**, **kookgerei** en, niet te vergeten, hun **mobiele telefoon** om te communiceren.

### Users

De "gebruikers" die bij deze activiteiten betrokken zijn, zijn de **studenten die met andere studenten in een woning wonen**. Over het algemeen is er niet echt een duidelijke taakverdeling binnen het huishouden van studenten in een studentenwoning, omdat ze meestal doen waar ze zin in hebben op dat moment.



## 3. Week 2

### 3.1 Persona's

Op basis van de interviews die we hebben gedaan met de doelgroep hebben we persona's gemaakt. In deze persona's staat duidelijk beschreven wat de interesses en irritaties van de doelgroep zijn.

#### Oscar Bos



20 Jaar oud

Studeert Politicologie aan de Universiteit van Amsterdam

Heeft 3 Huisgenoten.

Werkt als Bezorger voor Domino's

|"Je moet per situatie bekijken wie wat kan doen"

##### Overview

|"Ik wil zoveel mogelijk uit mijn studententijd halen maar wel genieten voorop zetten."

Oscar leeft met zijn vier vrienden in een studentenhuus. Ze hebben niet echt regels over opruimen maar meestal gebeurt dit als het in de weg ligt en ze het wel moeten opruimen.

##### Gedrag

Maakt dingen schoon als hij dat nodig heeft.

Houd van dingen delen met zijn huisgenoten.

Doet niet altijd de taken die hij geplanned had

Spreekt nooit taken af met zijn huisgenoten

#### Lisa de Jong



21 Jaar oud

Studeert aan het Hva als tweedejaars psychologie student.

Heeft 2 huisgenoten.

Werkt als barista bij Belmondo Zuidplein.

|"Communicatie is key"

##### Overview

|"Mijn doel is om me studie te halen zonder vakken te herkansen"

Lisa ergert zich aan een niet schone thuisomgeving. Communiqueert het meeste door haar telefoon sinds dat haar "baby" voor haar is. Fiets naar school of volgt online les in de woonkamer. Geeft de planten iedere dag water behalve in het weekend. Organiseert een girls night iedere woensdag met haar kamergenoten.

##### Gedrag

Iedere dag minimaal 1x douchen.

Kookt 4x per week want huisgenoten zijn daar minder goed in.

Snel afgeleid tijdens tentamen weken.

Maakt koffie/ thee voor iedereen die wakker is in de ochtend.

Zondag is rustdag en doet ze alles minimalistisch.

Ochtend routine duurt meestal anderhalf uur.

### 3.2 Context map

#### De vijf W's

1. **Wie?**  
Huisgenoten
2. **Wat? (Hoeveel?)**  
1 – 4 mensen, verschilt per woning.
3. **Wanneer?**  
Tijdens hun verblijf in de woning.
4. **Waar?**  
In de woning van de studenten.
5. **Waarom?**  
Omdat studenten minder gemotiveerd zijn om een bijdrage te leveren aan de boodschappen.
6. Op **welke** manier?  
Vergeetachtig, weinig motivatie of huisgenoten die weinig thuis zijn.

#### Scenario 1

**Scenario:** In de avond een sigaret roken met je huisgenoten.

**Situatie schets:** Bierglazen zijn meestal niet zichtbaar buiten in het donker.

**Missende informatie:**

- Waarom worden er bierglazen achtergelaten op de grond?
- Van wie is het?
- Waarom is het niet opgeruimd?
- Waarom wordt het niet opgeruimd?



#### Scenario 2

**Scenario:** Het bier in de koelkast is al een tijd op en niemand heeft een nieuwe krat bier gehaald.

**Situatie schets:** Kan de hoeveelheid overgebleven bier niet moeiteloos zien.

**Missende informatie:**

- Niet zeker hoeveel bier er over is.
- Waar zijn de bierdopjes?
- Wie moest er boodschappen gaan doen?
- Waarom is het bier op?

### Scenario 3

**Scenario:** Bierkragen en stapels flessen bij de uitgang. Niet alleen trekt dit nare geurtjes maar ook weg ontstoppingen.

**Situatie schets:** Het bier is op maar niemand voelt zich geroepen om daar iets aan te doen.

**Missende informatie:**

- Waarom staan daar bierkragen?
- Wie laat ze daar staan?
- Waarom voelt niemand zich geroepen om dit op te ruimen?
- Hoe weet je wanneer het opgeruimd mag worden?
- Wanneer wordt het opgeruimd?
- Hoe vaak wordt het opgeruimd?
- Hoe ver moet het gebracht worden?
- Wie gaat de bierkragen brengen?



### Scenario 4

**Scenario:** Overgebleven lege of half lege flesjes bier.

**Situatie schets:** Na even leuk en gezellig in de tuin te hebben gezeten met je vrienden/huisgenoten blijkt iemand zijn flesje bier achter gelaten te hebben in de tuin.

**Missende informatie:**

- Waarom wordt dat gedaan?
- Wie gaat het opruimen?
- Hoe motiveer je je huisgenoten om hier op te letten?
- Hoe motiveer je je huisgenoten om het op te ruimen?
- Waar bewaar je lege flesje bier?
- Hoe maak je het meer zichtbaar voor de mensen om het product heen?

## Context omgeving

**Locatie:** de keuken van een standaard studentenwoning.



## Legenda:

1. **Koelkast:** Hier worden de boodschappen in bewaard en iemand moet die om de zoveel tijd bijvullen en opruimen.
2. **Kasten:** Moeten ook worden gevuld en opgeruimd.
3. **Oven:** Word ook meestal om de zoveel tijd opgeruimd.
4. **De kraan of wastafel:** Hier komt meestal de afwas in te liggen en die zou ook om de zoveel tijd opgeruimd moeten worden.
5. **Fornuis:** Moet meteen na gebruik schoongemaakt worden.
6. **Potten:** Pannen en borden moeten ook schoongemaakt en opgeruimd worden.
7. **Wasmachine:** (mogelijkheid een vaatwasser) Wordt om de zoveel tijd gebruikt.
8. **De vloer:** Moet gedweild of gestofzuigd worden om de zoveel tijd.
9. **De eettafel:** Locatie verschilt per woning, maar moet ook opgeruimd en gedekt worden.
10. **Stoelen:** Moeten ook opgeruimd en op de juiste plek gezet worden.
11. **Eventuele planten:** Moeten water en genoeg daglicht krijgen. (Dit hangt af van de plant)

## Missende informatie:

- Wie doet de boodschappen?
- Hoe vaak moeten de boodschappen gedaan worden?
- Hoe wordt bepaald wie er boodschappen gaat doen?
- Wie is het meest thuis en kan meer helpen?
- Wat zijn de taken rondom de boodschappen?
- Wie doen/doet de afwas?
- Wat doe je als de boodschappen niet gedaan zijn?
- Worden de boodschappen online gedaan?



- Zijn er hulpmiddelen die worden gebruikt tijdens de boodschappen?
- Wanneer wordt er gepland om boodschappen te gaan doen?
- Wat kosten de boodschappen?
- Wie betaald de boodschappen?

## 4. Week 3

In deze week hebben we onze eerste presentatie gegeven met daarin de conclusies van het eerste onderzoek. Hierop hebben we feedback gekregen en op basis van die feedback een aantal dingen aangepast/opnieuw gedaan.

### 4.1 Design Challenge en Deelvragen

We kregen de feedback dat we onze design challenge en doelgroep veel specifieker moesten maken om het voor onszelf makkelijker te maken. Hieronder de nieuwe design challenge met daarbij de deelvragen.

#### **Design Challenge (Hoofdvraag)**

Hoe motiveer je beginnende studenten die gaan samenwonen om een bijdrage te leveren aan het aanvullen van het bier in huis door middel van een digitaal interactief ontwerp?

#### **Deelvragen en subdeelvragen**

- Hoe motiveer je beginnende studenten?
  - Wat zijn de interesses van beginnende studenten?
  - Welke vormen van motivatie zijn er?
- Hoe worden de kosten verdeeld over de verschillende gebruikers?
  - Hoe wordt de betaling verdeeld?
  - Wat gebeurt er met het statiegeld?
  - Is er iemand verantwoordelijk voor het inkopen van bier?
- Waar wordt het bier opgeslagen?
  - Waar wordt het bier koud gehouden?
  - Ligt er altijd bier in de koelkast?
  - Is er ruimte om het bier ergens anders te bewaren?
- In welke mate wordt er bier ingekocht?
  - Wanneer wordt er bier ingekocht?
  - Hoe vaak wordt er bier ingekocht?
  - Hoe wordt het bier ingekocht?
  - In wat voor kwantiteit wordt er bier gekocht?
  - Wat voor bier wordt er gekocht? (Hoe duur?)

## 4.2 Deskresearch

Omdat we onze design challenge hebben aangepast, hebben we ook opnieuw deskresearch gedaan om antwoorden te vinden op onze deelvragen. We hebben een aantal bruikbare artikelen gevonden en daar een korte samenvatting van gemaakt met de interessantste bevindingen.

In ons opvolgend onderzoek hebben we gekeken naar handelingen rond het doen van boodschappen. Uit dit onderzoek is gebleken dat het doen van boodschappen iets is dat veel wordt vermeden en vooral ook iets is waarin mensen bij anderen mee willen liften. In veel studentenhuishoudingen zal er wel iemand aanwezig zijn die vaak producten op maakt en elke keer erg weer erg van geniet wanneer deze gewoon weer voor hem/haar worden aangevuld door de anderen. Als iemand besluit om boodschappen te gaan doen zal er vaak ook iemand zijn die vraagt of je ook nog iets voor hen mee kan nemen. Een ander probleem waar je daarna tegenaan kan lopen is het verdelen van kosten. Er zijn genoeg mensen die je vragen wat mee te nemen en je daar dan niet voor terug betalen. Gelukkig zijn hier al veel applicaties voor die hier mee kunnen helpen zoals WieBetaaltWat. Verder is het maken van afspraken en lijstjes natuurlijk ook vaak wel een goede oplossing, maar er zullen ook altijd wel weer mensen zijn die zich daar niet aan houden.

## 4.3 Interviews

Daarnaast hebben we ook opnieuw interviewvragen bedacht en interviews gedaan.

### Algemene vragen

1. Wat is je naam?
  - ✓ **Sage** Alisa Scott
  - ✓ **Sam** de Brouwer
  - ✓ **Lodewijk**
  - ✓ **Parvin**
2. Hoeveel huisgenoten heb je momenteel of gehad?
  - ✓ **Sage**: 3 huisgenoten momenteel
  - ✓ **Sam**: 2 huisgenoten momenteel
  - ✓ **Lodewijk**: 2 huisgenoten momenteel
  - ✓ **Parvin**: 2 huisgenoten momenteel
3. Ben je een student? Zijn je huisgenoten ook studenten?
  - ✓ **Sage**: Ik begin binnenkort met studeren. 1 van m'n huisgenoten is al student en de andere 2 hebben één studiejaar.
  - ✓ **Sam**: Ik begin in november met een nieuwe opleiding en mijn huisgenoten zijn momenteel bezig met hun 3<sup>e</sup> jaar.
  - ✓ **Lodewijk**: Studeert Kunst & Economie
  - ✓ **Parvin**: Zit in het 3<sup>e</sup> jaar van Communicatie & Multimedia Design

### Specifieke vragen

4. Hoeveel bier drink jij ongeveer in één week?
  - ✓ **Sage:** In een drukke week ongeveer 20 biertjes per week. Met rustige weken is het meestal tussen de 0 – 15 biertjes.
  - ✓ **Sam:** Ik drink meestal rond de 20 – 25 biertjes in de week.
  - ✓ **Lodewijk:** Ik drink ongeveer 2 biertjes per dag, dus ongeveer 14 per week.
  - ✓ **Parvin:** Doordeweeks meestal 2 per dag en in het weekend rond de 8 biertjes.
5. En hoeveel bier drinken je huisgenoten?
  - ✓ **Sage:** Mijn huisgenoten drinken ongeveer net zo veel als ik.
  - ✓ **Sam:** Mijn huisgenoten drinken ongeveer net zo veel als ik.
  - ✓ **Lodewijk:** Mijn huisgenoten drinken ongeveer net zo veel als ik.
  - ✓ **Parvin:** Mijn huisgenoten drinken ongeveer net zo veel als ik. We komen uit op ongeveer 3 kratjes per week.
6. Wanneer kopen jullie weer nieuw bier?
  - ✓ **Sage:** Wanneer wij denken dat het nodig is. Bijvoorbeeld als wij gasten verwachten.
  - ✓ **Sam:** Wanneer het bier op is.
  - ✓ **Lodewijk:** Wanneer er een kratje leeg is.
  - ✓ **Parvin:** Als het bier op is of als we een goede aanbieding zien.
7. Hoeveel bier kopen jullie dan?
  - ✓ **Sage:** Dat verschilt. Net hoeveel wij nodig denken te hebben.
  - ✓ **Sam:** Dat verschilt. Net hoeveel wij nodig denken te hebben.
  - ✓ **Lodewijk:** Ligt eraan of we mensen op bezoek krijgen, want dan kopen we meer.
  - ✓ **Parvin:** Dat hangt er van af of we een speciale gelegenheid hebben of niet.
8. Hoe kopen jullie het dan?
  - ✓ **Sage:** Bij de Dirk tegenover onze woning.
  - ✓ **Sam:** We kijken welke winkel de beste aanbieding heeft en dan halen we het daar.
  - ✓ **Lodewijk:** Bij de supermarkt.
  - ✓ **Parvin:** Bij de supermarkt.
9. Is er iemand verantwoordelijk voor het inkopen van bier?
  - ✓ **Sage:** Iedereen is verantwoordelijk voor het kopen van bier. Als je iemand zin heeft in bier, kopen ze het zelf.
  - ✓ **Sam:** We kopen meestal samen bier, omdat we een auto ter beschikking hebben. Maar af en toe koopt er iemand bier als hij toevallig al in een winkel is.
  - ✓ **Lodewijk:** De persoon die boodschappen doet, haalt ook nieuw bier. Dit wisselen we steeds af met elkaar.
  - ✓ **Parvin:** Nee, als iemand het nodig heeft haalt hij/zij het gewoon.
10. Hoe bepalen jullie welk bier jullie kopen? (Bijv. bier die in de korting is of een favoriete voorkeur?)
  - ✓ **Sage:** Normaal bepaalt degene die bier gaat halen zelf wat hij/zij haalt, maar soms gaat dit ook in overleg.
  - ✓ **Sam:** Welke de beste aanbieding heeft.
  - ✓ **Lodewijk:** -

- ✓ **Parvin:** Het liefst drink ik Palm, maar Kordaat of Hertog Jan kan ook. Liever geen Heineken.

11. Hoe verdelen jullie de kosten dan?

- ✓ **Sage:** De kosten worden verdeeld door een app genaamd splitter. Alles wat wordt gekocht voor in de woning, wordt in de app gezet en dan wordt er aan het einde van de maand het geld verdeeld tussen alle huisgenoten.
- ✓ **Sam:** -
- ✓ **Lodewijk:** -
- ✓ **Parvin:** De kosten zijn voor degene die het nodig heeft.

12. Wordt er nog iets gedaan met het statiegeld?

- ✓ **Sage:** -
- ✓ **Sam:** -
- ✓ **Lodewijk:** -
- ✓ **Parvin:** Van het statiegeld halen we weer boodschappen.

13. Wanneer jullie het bier in huis hebben, waar laten jullie dat dan?

- ✓ **Sage:** Als het winter is zetten we het bier op het balkon en als er niet zo veel bier is gewoon in de koelkast.
- ✓ **Sam:** Momenteel laten we het op het balkon staan, maar meestal liggen er wel een paar flesjes in de koelkast.
- ✓ **Lodewijk:** Het kratje staat naast de koelkast en de koelkast wordt vanuit daar steeds aangevuld.
- ✓ **Parvin:** Als we van plan zijn om bier te drinken leggen we het koud. Desnoods als het snel moet doen we het even in de vriezer.

#### 4.4 Nulmeting

Omdat we onze design challenge dus hebben aangepast hebben we ook opnieuw een nulmeting gedaan specifiek gericht op onze design challenge.

Om de nulmeting van onze case te bepalen, hebben we eerst onderzoek gedaan naar de hoofd- en deelvragen die we bedacht hebben bij de case. In dit onderzoek hebben we onder andere uitgezocht wat veel voorkomende irritaties zijn bij huisgenoten. Hieruit bleek dat de meeste irritaties te maken hebben met het huishouden. Denk hierbij aan bijvoorbeeld de afwas, het schoon houden van de douche, lege flessen drank of kratten bier, of überhaupt alle rommel dat in de woning ligt. Maar óók op het gebied van boodschappen zijn irritaties. In dit geval gaan wij ons focussen op het doen van boodschappen, maar dan in het specifiek op het halen/bestellen van bier.

Daarnaast hebben we uit de interviews en eigen ervaring ook een aantal conclusies kunnen trekken voor deze nulmeting. Zo merken wij dat er geen duidelijke regels en taken zijn wat betreft het kopen/bestellen van bier. Het gebeurt vaak dat het bier op óf bijna op is en er vervolgens niemand is die nieuw bier gaat regelen. Meestal is het altijd dezelfde persoon die het initiatief neemt om bier te halen. Overigens zijn er daardoor ook veel irritaties over de betaling van het bier.



## 4.5 AEIOU worksheet

Net als bij de eerste versie van onze AEIOU worksheet willen we eerst duidelijk maken wat onze doelgroep is. Wij focussen ons op beginnende studenten die samenwonen en irritaties hebben wat betreft het kopen/bestellen van nieuw bier en de betaling daarvan.

### Activities

De activiteiten die beginnende studenten doen omtrent het kopen/bestellen van bier zijn: het **kopen** van het bier; het **betalen** van het bier; en het **halen** van het bier.

### Environment

Alle activiteiten met betrekking tot het kopen/bestellen van bier vinden plaats in de **supermarkt**, op het **internet**, in de **keuken** of in de **woonkamer**.

### Interactions

De interacties die de studenten kunnen hebben bij het doen van de activiteiten zijn, het **communiceren met de caissière** in de supermarkt, het **gebruiken van hun mobiele telefoon of laptop** om bier te bestellen en het **communiceren met elkaar** om eens te worden over de betaling van het bier.

### Objects

De objecten die de studenten nodig hebben om de activiteiten te voltooien zijn: een **auto** om het bier te vervoeren én een **mobiele telefoon** of **laptop** om het bier te bestellen en om de betalingen onderling te regelen.

### Users

De "gebruikers" die bij deze activiteiten betrokken zijn, zijn vooral **de beginnende studenten** die met elkaar samenwonen in een woning. Daarnaast kunnen de **caissières** ook van toepassing zijn als de studenten het bier zelf halen bij de supermarkt.

## 4.6 Persona's

Omdat we opnieuw interviews hebben gedaan, hebben we ook nieuwe persona's gemaakt op basis van de bevindingen uit de interviews. In deze persona's staat duidelijk beschreven wat de interesses en irritaties van de doelgroep zijn.

### Lisa de Jong



21 Jaar oud

Studeert aan het Hva als tweedejaars psychologie student.

Heeft 3 huisgenoten.

Werkt bij studentenvereniging OM.

“Communicatie is key”

#### Overview

“Om financieel stabiel te zijn tijdens mijn studietijd”

Lisa ergert zich eraan als al het bier op is, en ze haar vrienden van haar vereniging verwachten. Communiqueert Fiets naar school of volgt online les in de woonkamer. Organiseert een girls night iedere woensdag met haar kamergenoten waar ze films gaan kijken.

#### Gedrag

Bewaard bier meestal op de balkon.

Drinkt thuis 20 - 25 biertjes per week.

Werkt vier keer per week bij een studentenvereniging.

Koopt bier regelmatig voor in huis.

Ochtend routine duurt meestal anderhalf uur.

### Oscar Bos



20 Jaar oud

Studeert Politicologie aan de Universiteit van Amsterdam.

Heeft 3 huisgenoten.

Werkt als Bezorger voor Domino's.

“Je moet per situatie bekijken wie wat kan doen”

#### Overview

“Ik wil zoveel mogelijk uit mijn studententijd halen”

Oscar leeft met zijn vier vrienden in een studentenhuus. Met zijn vrienden wordt er om de dag heen bier gedronken. En we hebben zelf niet echt in de gaten wanneer de bier echt op is.

#### Gedrag

Bewaard bier meestal op de balkon.

Drinkt 20 biertjes in een week.

Met statiegeld kopen we boodschappen.

Koopt bier regelmatig voor in huis.

Er staat altijd een kratje naast de koelkast om bij te vullen.

Houd wel van spelletjes en computer games.

## 5. Week 4

### 5.1 Ideation sessie

Met de ideation sessie hebben we gebruik gemaakt van drie verschillende methoden van ideegeneratie. Namelijk brainstormen, brainwriting en sketching.

#### **Brainstormen**

Tijdens het brainstormen hebben we in één kwartier tijd zo veel mogelijk ideeën opgeschreven en daarna gestemd op de beste ideeën. Hieronder onze ideeën en de votes.

Bierkrat-mat met bestelknop	
Leeglopende bierfles lamp	
Bier turf laser	
Weegschaal	
Bierdop verzamel tube	
Dance dance Beer revolution	
Beer-coin Arcade Tracker	
Bierdop sjoelen	
Bier jukebox mini fridge	
Meter bier-meter	
Lamp waar je bierflessen op zet	
Rijdend krat	

Speciale bier koelkast die gewicht meet  
Bierkrat dat licht geeft als de krat leeg is  
Koelkast dat licht geeft als het bier bijna op is  
Een liedje dat afspeelt als het bier bijna op is

Bier-krat die ook een beer tap kan zijn met een aansluiting.  
Bier-krat die vanzelf koud wordt als je hem in de zon zet.  
Bierdoppen die licht geven in het donker.  
Je kan met bluetooth een connectie maken naar je bierkrat waardoor je weet hoeveel bier er over is.  
Bierkrat die van kleur verandert als hij op is.

### **Brainwriting**

Met de brainwriting sessie hebben we een aantal HKJ's opgeschreven. Daarna hebben we per HKJ 5 minuten de tijd genomen om daar oplossingen voor de bedenken. Hieronder onze HKJ's en de bedachte oplossingen.

#### **Hoe kun je iemands aandacht erbij houden?**

- Humor
- Afbeeldingen
- Gezichten
- Lichtjes
- Beweging
- Gamification
- Geluid
- Stel vragen
- Interactief
- Begeleiden

#### **Hoe kun je iemand op de hoogte stellen?**

- Geluid
- Getallen
- Tekst
- Afbeeldingen
- Notificatie
- Telefoon
- News
- Vertellen

#### **Hoe kun je iemand vermaken?**

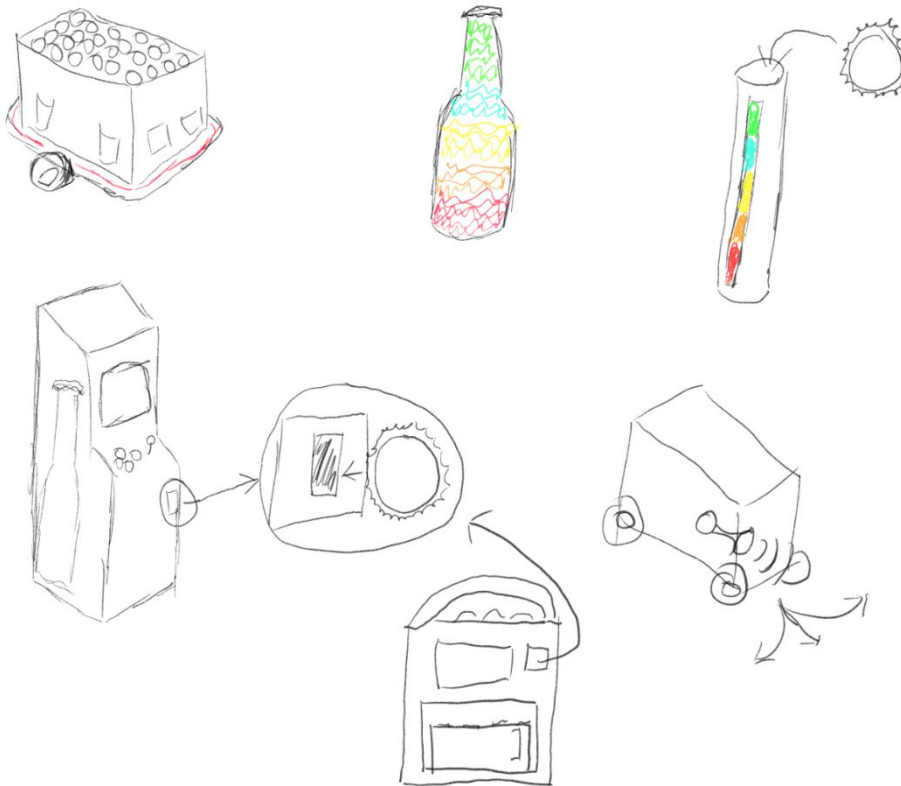
- Gamification
- Film
- Interactie
- Niet te veel niet te weinig
- Muziek
- Grapjes
- Begeleiden

#### **Hoe kun je iemand motiveren?**

- Vermaken
- Belonen
- Afstraffen
- Vergelijken
- Voortgang tonen
- Stappen te verdelen
- Begeleiden

## Sketching

Tijdens de sketching sessie hebben we in één kwartier tijd zo veel mogelijk ideeën geschetst. Zie hieronder onze schetsen.

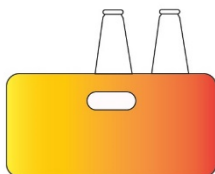


Bierflessen die van kleur veranderen als hij op is:

State.1



State. 2



state. 3























Robin Korkor 204 Ontwerponderzoek



## 5.2 Morfologische kaart

We kregen de tip dat we ons moesten focussen op het motiveren van de gebruiker om een taak te voltooien. Met deze gedachte in ons achterhoofd hebben we een morfologische kaart gemaakt.

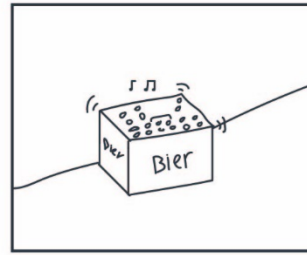
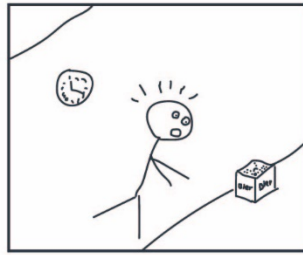
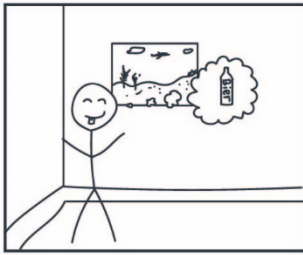
<b>Morfologische kaart</b> <small>Groep 5 204-B Mart Booms - 500838246 Patrick van der Bijl - 500823037 Robin Korkor - 500814364 Midas van Soest - 500772137</small>				
Deeloplossingen	OPTIE 1	OPTIE 2	OPTIE 3	OPTIE 4
<b>Bier bijvullen:</b>	 Een persoon haald bier	 Iedereen betaald mee	 Laatste bier zal regelen.	 Laten leveren
<b>Weergave:</b>	 Led, licht	 Geluid	 Telefoon	 Trill functie
<b>Functies:</b>	 Statiegeld	 Consumptie per persoon	 Dagelijkse consumptie	 Kosten
<b>Meetvorm:</b>	 Gewicht	 Lasersensor	 Sensor (hoeveelheid meter)	 Kleur
<b>Vormgeving:</b>	 Matje	 Bierkrat	 Koelkast	 Balkon
<b>Bronnen:</b> <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Noun_Project_lightbulb_icon_1263005_cc_svg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Noun_Project_lightbulb_icon_1263005_cc_svg</a> - <a href="https://www.onlinewebfonts.com/icon/554080">https://www.onlinewebfonts.com/icon/554080</a> - <a href="https://www.svgrepo.com/svg/220819/group-team">https://www.svgrepo.com/svg/220819/group-team</a> - <a href="https://www.svgrepo.com/svg/167366/delivery">https://www.svgrepo.com/svg/167366/delivery</a> - <a href="https://www.pngrepo.com/svg/20108/bubble-speech-phone-message">https://www.pngrepo.com/svg/20108/bubble-speech-phone-message</a> - <a href="https://www.flaticon.com/free-icon/vibration_2646715">https://www.flaticon.com/free-icon/vibration_2646715</a> - <a href="https://www.bitterandreal.nl/shop/statiegeld-emmer-retour/">https://www.bitterandreal.nl/shop/statiegeld-emmer-retour/</a> - <a href="https://www.iconfinder.com/icons/4948696/svg_accounting_business_calculate_calculator_dollar_finance_math_money_icon">https://www.iconfinder.com/icons/4948696/svg_accounting_business_calculate_calculator_dollar_finance_math_money_icon</a> - <a href="https://www.pngitem.com/middle/T1RRmmh/afbeeldingsresultaat-voor-scale-icon-bullet-journal-weight-svg/">https://www.pngitem.com/middle/T1RRmmh/afbeeldingsresultaat-voor-scale-icon-bullet-journal-weight-svg/</a> - <a href="https://iconsout.com/icon/infrared-sensor">https://iconsout.com/icon/infrared-sensor</a> - <a href="https://www.flaticon.com/free-icon/sensor_1340065">https://www.flaticon.com/free-icon/sensor_1340065</a>				

## 5.3 Ideeën en storyboards

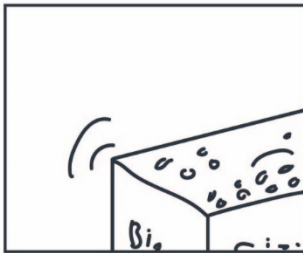
De 3 ideeën die we uit de idee generatie fase hebben gehaald zijn:

- **Een bierkrat dat geluid gaat maken wanneer hij (bijna) leeg is;**
  - Dit zorgt ervoor dat men eerder weet dat het bier op begint te raken.
  - Het motiveert mensen om nieuw bier te gaan halen omdat ze anders de hele tijd een irritant geluidje blijven horen. (Algemeen)
- **Een arcadekast die, wanneer het krat bier bijna leeg is, een speciale game-mode activeert waarmee de huisgenoten kunnen beslissen wie er bier moet gaan halen;**
  - Dit zorgt ervoor dat men eerder weet dat het bier op begint te raken.
  - Het voegt een leuk element toe aan het proces.
  - Je kan bepalen wanneer en wie het bier gaat halen. (Enkel persoon)
- **Een koelkast die bijhoud hoeveel bier er in ligt die, wanneer het bier bijna op is, licht gaat geven langs de rand.**
  - Dit zorgt ervoor dat men eerder weet dat het bier op begint te raken.
  - Het motiveert mensen om nieuw bier te gaan halen omdat ze anders de hele tijd licht van hun koelkast zien komen. (Algemeen)

### Storyboard - Smart kratje

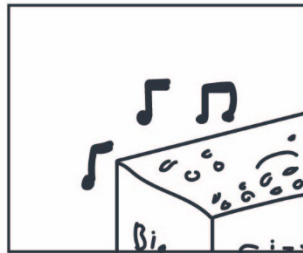


#### Feedback 1

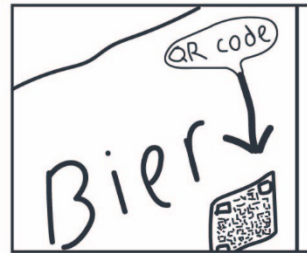


De lichtjes op het kratje beginnen licht te geven wanneer het kratje bijna leeg is.

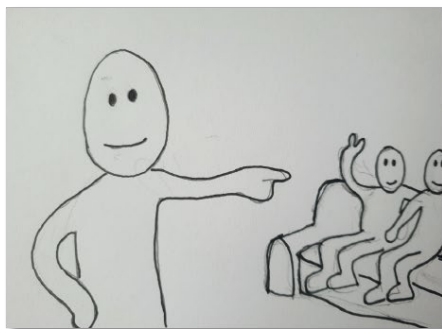
#### Feedback 2



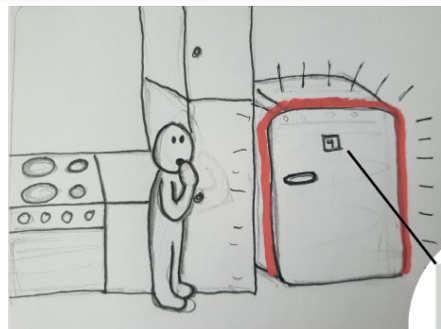
Daarnaast maakt hij ook nog geluid zodat iedereen ook nog kan horen wanneer het kratje bijna leeg is.



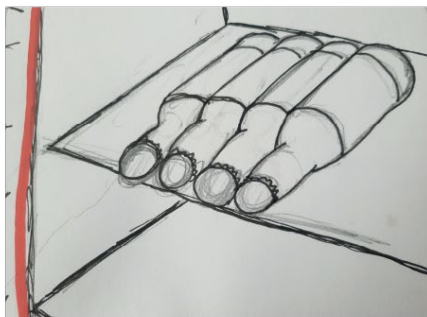
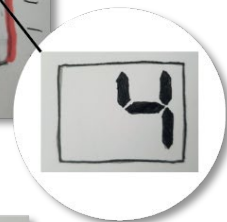
Als je de qr code scant ga je naar een pagina om nieuw bier te bestellen.



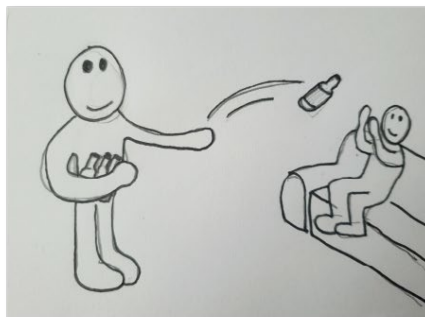
Wie wilt er een biertje?



Oh de ijskast is rood dus het bier is bijna op



Gelukkig nog genoeg bier



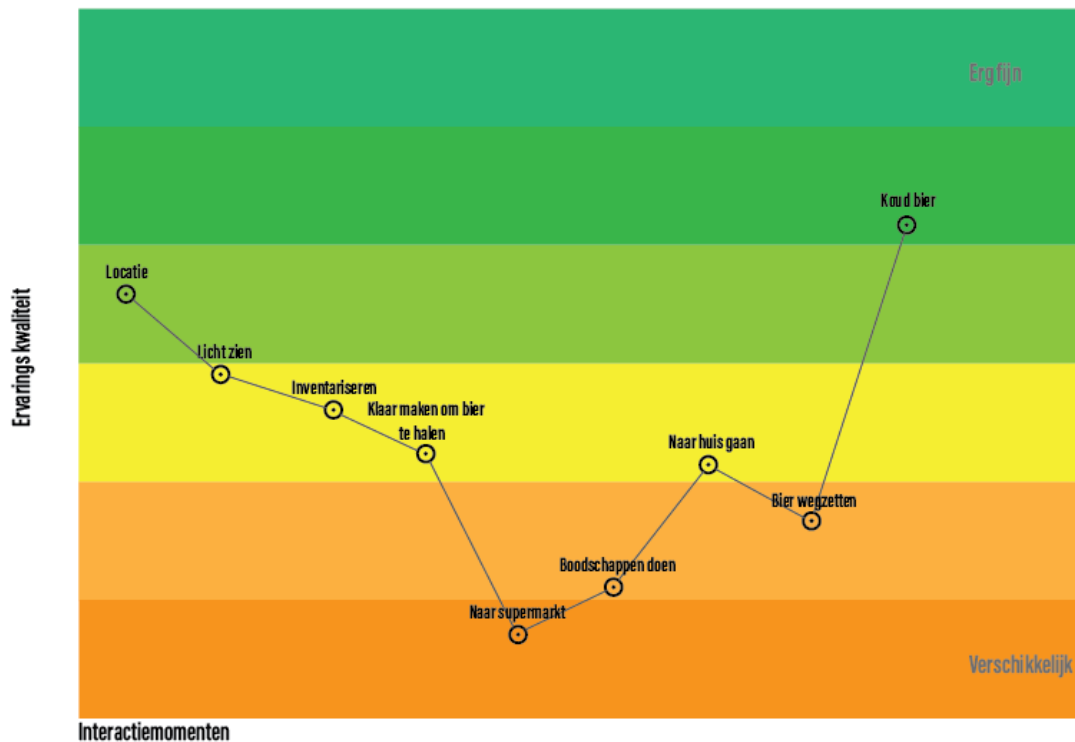
Hier is je biertje! we moeten wel de ijskast aanvullen want hij is weer rood

## 6. Week 5

### 6.1 Customer journey

Customer journey \*Flash Fridge

Team 5



### 6.2 Job story's

Bij het maken van job story's moet eerst duidelijk zijn wat alle stakeholders zijn. Hieronder daarom is een lijstje met alle stakeholders en de job story daarvan.

#### Stakeholders

1. Studenten
2. Ouders
3. Supermarkten
4. Woningeigenaren
5. Studentenverenigingen

#### Job story's

##### Studenten:

- Wanneer ik vrienden op bezoek heb, wil ik graag genoeg bier in huis hebben zodat ik daar nooit over hoef te stressen.
- Ik wil graag genoeg bier in huis hebben voor wanneer mijn vrienden komen.

##### Ouders:

- Wanneer mijn zoon is gaan studeren wil ik graag dat hij kan genieten van zijn studentenleven, maar wel op past met de dingen waarmee hij in contact komt.

##### Supermarkten:



- Wanneer alle studenten uitbetaald worden van hun DUO wil ik meerdere bier acties zodat we winst kunnen maken.

#### Woningeigenaren:

- Wanneer studenten gebruik maken van mijn eigendom, wil ik er geld voor zodat ik ook geld kan verdienen.

#### Studentenverenigingen:

- Wanneer een student zich bij ons aansluit, verwachten wij motivatie van de studenten om betere resultaten te halen.

## 7. Week 6

In deze week hebben we onze tweede presentatie gegeven met daarin de uitkomsten van ons onderzoek en de drie ideerichtingen.

## Bronnenlijst

- Boodschappen doen. (2018, 28 maart). StudentOpKamers.nl. <https://www.studentopkamers.nl/studentenkamer/boodschappen/>
- De Lonely Studenten Planet | Irritante huisgenoten. (z.d.). BNNVARA. Geraadpleegd 18 oktober 2020, van <https://www.bnnvara.nl/artikelen/de-lonely-studenten-planet-irritante-huisgenoten>
- Good, J. (2020, 28 maart). Why Are Some Games More Addictive than Others? Game Quitters. <https://gamequitters.com/why-are-some-games-more-addictive/>
- <https://www.kamer.nl/blog/author/nina/>. (2018, 10 juli). Hoe houd je het gezellig? Afspraken maken met je huisgenoten. Alles over studeren, kamers, hacks en huren. <https://www.kamer.nl/blog/hoe-houd-je-het-gezellig-afspraken-maken-met-je-huisgenoten/>
- Huberts, L. (2015, 3 december). 15 irritaties die iedereen met huisgenoten herkent. Cosmopolitan. <https://www.cosmopolitan.com/nl/lifestyle/a149067/15-irraties-die-iedereen-met-huisgenoten-herkent/>
- Huisgenote. (2015, 9 december). Omdenken. <https://www.omdenken.nl/denk-mee/huisgenote>
- Insider Guides. (2020, 17 april). How to be a Great Housemate. <https://insiderguides.com.au/great-housemate/>
- Jones, K. (2019, 17 augustus). Best Home Gadgets 2019. POPSUGAR Home UK. [https://www.popsugar.co.uk/home/Best-Home-Gadgets-2019-46510451?stream\\_view=1#photo-46510430](https://www.popsugar.co.uk/home/Best-Home-Gadgets-2019-46510451?stream_view=1#photo-46510430)
- Problemen huisgenoten oplossen. (2020, 17 maart). Nsmbl. <https://www.nsmbl.nl/problemen-huisgenoten-oplossen/>
- Schoonmaakrooster studentenhuus. (2019, 12 juli). Roomed. <https://roomed.nl/schoonmaakrooster-studentenhuus/>
- Soorten irritante huisgenoten. (2019, 4 juni). Nsmbl. <https://www.nsmbl.nl/soorten-irritante-huisgenoten-omgaan/>
- The 16 Rules Of Being A Good Housemate, As Told By People Who Have Had Bad Ones. (2019, 9 september). BuzzFeed. <https://www.buzzfeed.com/josieayre1/people-told-us-the-most-annoying-things-their-housemates>
- These 15 Questions Will Reveal What Kind Of Roommate You Are. (2020, 15 februari). BuzzFeed. <https://www.buzzfeed.com/shannonrosenberg/are-you-a-bad-roommate>
- TRES - tres.nl. (z.d.). Zo ga je om met asociale huisgenoten | SUSa. TRES. Geraadpleegd 18 oktober 2020, van <https://www.susa.nl/actueel/zo-ga-je-om-met-asociale-huisgenoten>
- Vorst, L. (2019, 9 maart). De 8 gouden regels van het samenwonen met een huisgenoot. Amayzine. <https://amayzine.com/nl/2019/de-8-gouden-regels-van-het-samenwonen-met-een-huisgenoot/>