

# Testplan

**Student?**

Jouke Wieringa

**Studentennummer?**

599604

**Course?**

Afstudeerstage

**Begeleider?**

Guido Crolla

**Assessor?**

Hendrik Postma

**Datum?**

14 - 05 - 2021

**Versie?**

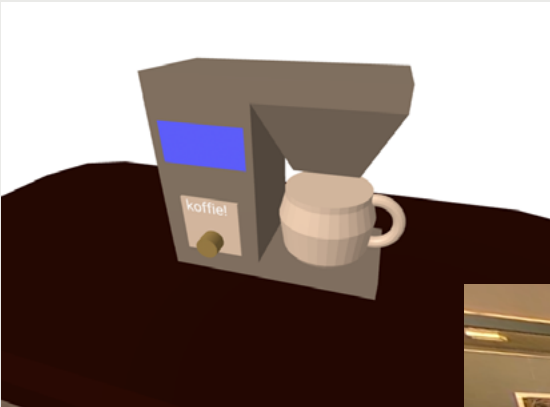
versie 1.0

# Inleiding

In dit verslag staan al de testen die ik in het project heb gedaan. In dit project is in mijn doel om een niet-aangeboren hersenletsel (NAH) ervaring te maken waardoor een zorgmedewerker beter begrijpt hoe Het is om NAH te hebben. Hierdoor kan de zorgmedewerker beter omgaan met Mensen met NAH.

Bij elke test staat beschreven wat het doel was, welke methode ik heb toegepast, Het resultaat en een conclusie.

Er is meer informatie over de individuen prototypes te vinden in het prototypeverslag.



# Inhoudsopgave

Pitch - sprint 3	4
Koffiezetapparaat	5
Eettafel	6
Vaatwasser	7
 Pitch - sprint 4	 10
Tafeldekken	11

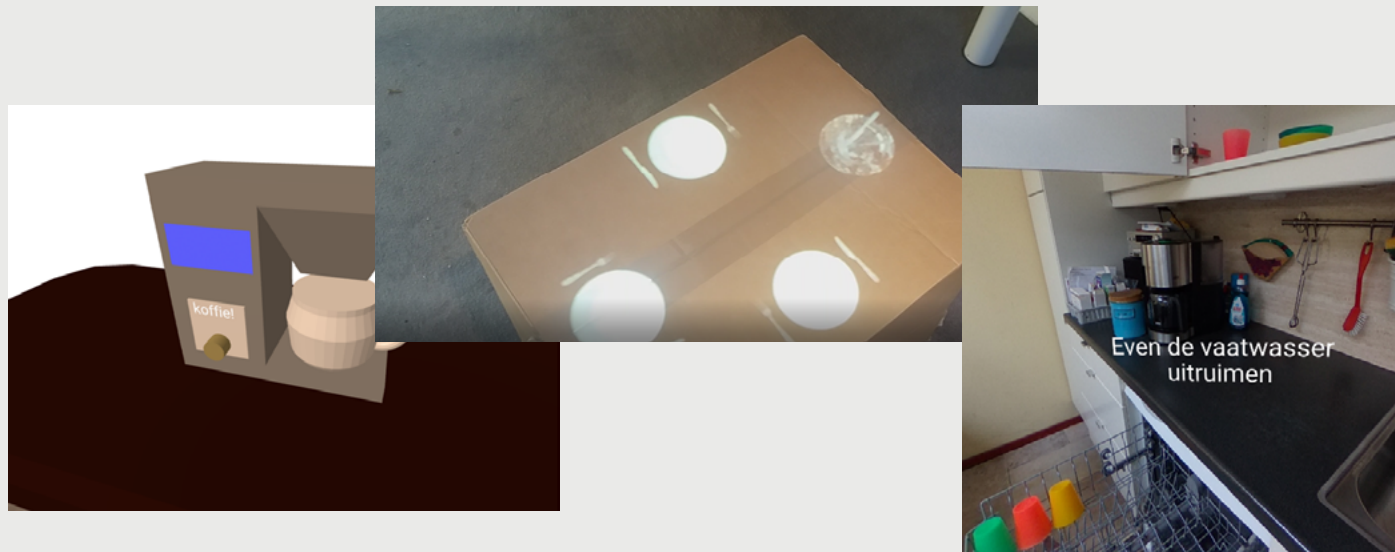
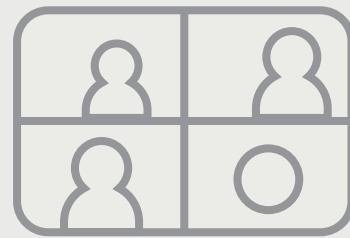
# Pitch - sprint 3

## Doel

Het doel van deze test is om te bepalen welke richting ik op ga voor de rest van dit project.

## Methode

Dit doe ik doormiddel van een formatieve test (Pitch), ik presenteer de verschillende proof of concept prototypes aan mensen en vraag vervolgens wat ze van elke vinden (HAN, & HVA, z.d.). Hierbij leg ik eerst de context uit van het product en vervolgens de 'unique selling point'(USP) van elk prototype. Dit doe ik met drie prototypes: Koffiezetapparaat, Eettafel en Vaatwasser. Ik presenteer deze prototypes aan 3 verschillende partijen: een CMD-student, een ICT-student en het ontwerpteam. Mijn hoop hierbij is om gevarieerde perspectieven te krijgen van de prototypes. Ik laat deze prototypes zien door mijn scherm te delen via videobellen terwijl ik uitleg wat het doel is van het prototype (de exacte uitleg staat beschreven per prototype). Vervolgens noteer ik hun reactie op het prototype, in hoeverre ze vinden dat het prototype het doel haalt en eventuele suggesties.



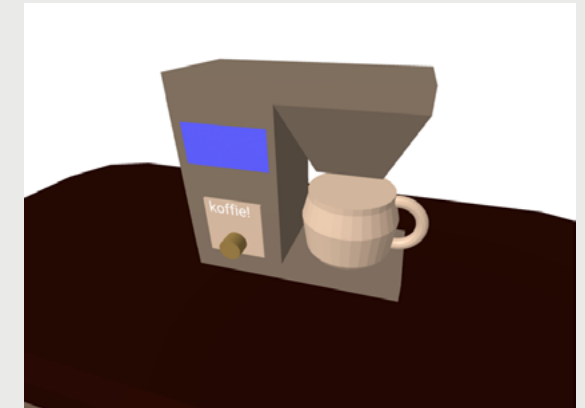
## Resultaat

### Koffiezetapparaat

Het doel van dit prototype is om kortsluiting in het hoofd na te bootsen in een alledaagse situatie, in dit geval ga ik koffiezetten.

Verhaal:

“Ha, ik ga meer even koffiezetten. Eerst water toevoegen. Mooi water zit erin. Nu koffie erin. Goed. Wacht wat? Ik heb er toch al koffie in gedaan, waarom wil hij koffie? Nou, laat ik er maar koffie bij doen. Wacht, wat? Weer koffie? Maar nog een keer drukken dan. Wacht hu? Maar nog een keer drukken.”



### CMD-student

Acteer skills zijn goed, het verhaal komt anders niet goed naar voren. Misschien kunnen de acties iets meer intuïtief, nu druk je alleen een knop. Misschien is de situatie ook niet te alledaags. Het is grappig dat je iets pakt dat heel intuïtief is en dit omdraait en niet intuïtief maakt. Dit is een interessant gebruik van spelmechanieken om een kortsluiting duidelijk te maken. Je kan er een spel van maken waarbij je water moet inschenken. Met level 1 game mechanics aanleren. Maar bij level twee werken de mechanics niet zoals ze horen te werken. Ik denk wel dat een 3d wereld immersief kan zijn en dus je goed kan laten voelen als iemand met NAH, zeker als het in VR zit.

### ICT-student

Het doel van de kortsluiting kan duidelijker naar voren komen. Het immersieve effect kan nog verder naar voren komen als er bijvoorbeeld een voice-over bij zit. Denk hierbij aan een stanley parable achtige voice over, een soort stem in je hoofd die je vertelt wat je gaat doen. Dit kan je vervolgens omdraaien.

### Ontwerpteam

Het is niet helemaal duidelijk wat de kortsluiting is in dit prototype. Je kan hierin wel je kritische vermogen gebruiken en begrijpen wat er gebeurt, dit is niet iets wat iemand met NAH kan. Het zou wel kunnen werken als een typische alledaagse situatie.

# Pitch - sprint 3

## Eettafel

Het doel van dit prototype is om overprikkeling na te bootsen in een eetsituatie.

### CMD-student

De video gaat te snel, ik kan niet echt bijhouden wat er gebeurt. Het zou goed zijn als je hierbij een doel hebt, Je zou een gesprek moeten volgen bijvoorbeeld. Of iets van een eraan spelletje aan koppelen. Moet me een beetje denken aan de Gorilla bal video, waarbij je moet tellen hoe vaak de bal wordt gegooid. Het zal ook leuk zijn om te delen, dat je met z'n alle rond een overprikkelde tafel zit.



### ICT-student

Hierbij komt het doel duidelijk naar voren, al is hij erg kort. Hierbij denk ik wel dat er een duidelijke handleiding moet: Hoeveel mensen en hoelang duurt de ervaring. Anders denk ik niet dat het altijd goed naar voren komt. Het zou ook gecombineerd kunnen worden met het koffie idee waarbij je koffie moet zetten maar bij elke stap worden de prikkels steeds meer. Hierbij kan je ook urgentie en de drukte verhogen.

### Ontwerpteam

Geeft een mooi beeld van overprikkeling. Hierbij kan ook een opdracht, nu zit je alleen te kijken naar een filmpje. Ook een mooi voorbeeld van een alledaagse situatie.

## Vaatwasser

Het doel van dit prototype is om een wrijving duidelijk te maken tussen de zorgmedewerker en een patiënt met NAH door een gevolg van NAH.

Verhaal:

“-persoon met NAH Laat ik maar even de vaatwasser uitruimen. Oké gewoon de bekers in de kast zetten. Goed, die gaan erin. Nog maar één beker. Mooi dan ben ik daar ook weer klaar mee. Dan kan het allemaal dicht.

-zorgmedewerker: Even kijken of de vaatwasser is opgeruimd. Wacht? Is hij nou nog steeds niet helemaal opgeruimd?”



### CMD-student

Deze zal wel het misschien het best pakken. Het werkveld erbij betrekken, “dit irriteert mij specifiek”, dan wel relateer baar is voor hen. In het verhaal zitten twee perspectieven. Das wel extra sterk en interessant. Hierdoor kan je een specifiek probleemgedrag ook duidelijk maken. Misschien kan je hierbij eerst het perspectief van de zorgmedewerker hebben, dat er iets mis is.

### ICT-student

Ik zie nu niet echt waar de bekertjes naartoe gaan. Misschien helpt het als je deze taak kan zien als lijstje van taken. Deze kan dan terugkomen als zorgmedewerker. Het is een beetje onduidelijk wat er aan de hand is als je geen tekst ziet. Het laat wel zien dat er een conflict kan ontstaan hierdoor, alleen weet ik niet of dit realistisch is.

### Ontwerpteam

Hierbij zal er iets toevoegen als je dingen fout doet door overprikkeling. Hierbij kan er naar voren komen dat sommige mensen het wel kunnen doen en andere mensen niet. De verschillende mensen hebben verschillende reacties.



# Pitch - sprint 3

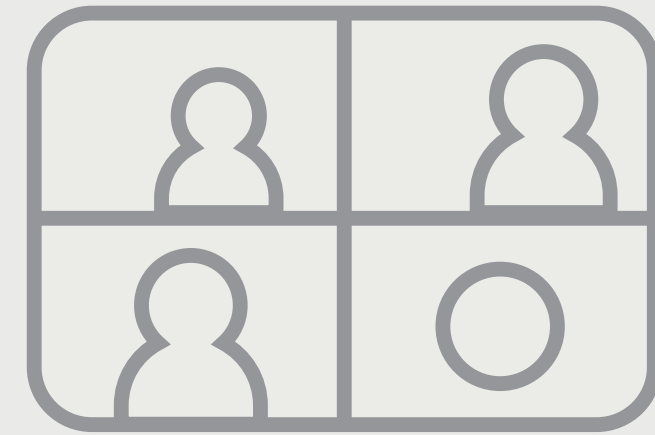
## Conclusie

Als volgende stap ga ik me richten op overprikkeling. Het prototype dat nu overprikkeling liet zien mist nog wel agency en een doel maar de andere prototypes laten hier wel voorbeelden van zien. Een diner is ook een goede alledaagse situatie dat vaak voorkomt maar andere situaties kunnen ook gebruikt worden bijvoorbeeld: vaatwasser uitruimen, koffiezetten of eten koken. Het spelen met perspectieven (zoals het vaatwasser prototype) zou ook heel erg effectief kunnen zijn met het reflecteren op gedrag om hiervan te leren.

Er zijn verschillende vormen die overprikkeling kunnen communiceren. Degene die naar voren kwamen waren een VR bril en projection mapping.

Een virtual reality ervaring is onderdompeland, geeft veel mogelijkheden voor interactie en is ook praktisch. Maar het is ook erg afgesloten (een ervaring is dan moeilijker om te delen) en sommige mensen hebben ook een afweer tegen.

Het voordeel van projection mapping is dat een ervaring gedeeld kan worden in een groep. Als het goed wordt gedaan dan kan het ook heel erg immersief zien zeker als dit samengaat met geluid. Maar het is minder praktisch omdat een projector naar verschillende locaties mee zou moeten worden genomen, juist moeten worden neergezet en goed worden gekalibreerd.



# Pitch - sprint 4

## Doel

Het doel van de test is om erachter te komen of het tafeldekken prototype de doelgroep iets zou kunnen bijbrengen.

## Methode

Dit doe ik doormiddel van een formatieve test (Pitch), ik presenteer het proof of concept prototype aan het ontwerpteam en vraag vervolgens wat ze van ervan vinden (HAN, & HVA, z.d.). Ik laat het prototype zien door mijn scherm te delen via videobellen terwijl ik uitleg geef over wat het doel is van elk gedeelte van het prototype en hoe ik dit probeer te bereiken. Vervolgens noteer ik hun reactie op het prototype, in hoeverre ze vinden dat het prototype het doel haalt en eventuele suggesties.



## Resultaat

### Tafeldekken

#### Ontwerpteam

Laat goed overprikkeling zien, dingen zijn niet goed te volgen en kan je niet alles meekrijgen. Twee gesprekken tegelijkertijd laat ook goed overprikkeling zien.

Je kan ook nog iemand door het beeld kunnen lopen waardoor er nog meer prikkels naar voren komen. Een ander scenario is ook nog mogelijk bijvoorbeeld In de keuken, een taak hebben In de keuken en dat er dan allemaal dingen gebeuren waardoor je niet meer de taak kan doen.

Je hoeft niet echt de intro te hebben een echt iemand kan gewoon aan je vragen of je de tafel kan dekken. Het zou ook nog fijn zijn als iemand anders je tijdens deze ervaring op een manier kan ondersteunen, Hierdoor kan je ook nog wat leren van het ondersteunen van iemand. Het is van belang dat je eerst gaat beleven dan gaat nabespreken, een soort van reflectie.

Het is ook relevant dat Als je dit filmt alle acties goed zijn beschreven voor iedereen hierdoor blijft het filmpje consistent en zorg je ervoor dat de prikkel staat werkelijk meer worden door het filmpje heen.

## Conclusie

Dit prototype kan volgens het designteam iets leren over hoe het is om NAH te hebben als het verder wordt uitgewerkt. Dit prototype geeft een goede weergave van overprikkeling (het tafelkleed). Hierop zou ik ook verder moeten focussen. Het zou nog beter zijn als andere dingen ook overprikkelend zijn en dat er auditieve overprikkeling plaatsvindt. Hierdoor wordt de speler nog meer over dompelt en komt het gevoel van geen controle hebben meer naar voren.

Hierbij is het dan ook beter om de intro en het veranderen van perspectief te laten liggen en voornamelijk te focussen op overprikkeling. Om dit goed te krijgen is namelijk al lastig genoeg binnen de tijd.

