

Design Rationale

Team 5

Kai van Wezel	500826883
Quincy Kasto	500781729
Nienke de Keijzer	500803174
Lisa Nijman	500837599



2020

Afbeelding voorkant:
<https://lanoirimage.com/the-secret-to-getting-better-black-and-white-photos-from-your-smartphone/>

Inhoud

Inleiding.....	4
1. Onderzoek.....	5
2. Ideeontwikkeling.....	7
3. Het concept.....	13
4. Het ontwerp.....	14

Inleiding

De telefoon neemt ons leven over en is niet meer weg te denken. Elk moment van de dag kijken we naar foto's op Instagram, berichten op Facebook of lezen we het nieuws online. Op sommige momenten is dit niet wenselijk, zoals bij het uitgaan met je vrienden. Niet alleen kijken we op ons telefoon als we niks te doen hebben, ook als we iets zouden moeten doen kijken we toch. We raken afgeleid, afwezig en asociaal, tot ergernis van onze omgeving.

Onderzoek

Design Challenge

Hoe kan een interactief product er voor zorgen dat de telefoon niet onnodig de aandacht van de gebruiker trekt op sociale evenementen?

Onderzoeksresultaten

Om een passend product te kunnen creëren is er onderzoek nodig. Wij willen weten wat de meest effectieve oplossing van het probleem is en hoe onze gebruikers hierin staan. Voor het onderzoek dat wij hebben uitgevoerd hebben wij naast onze Design Challenge het onderzoek omgezet in de volgende vragen:

- Wanneer wordt de telefoon een irritatie?
- Wat is de motivatie om de telefoon mee te nemen en erbij te pakken?
- Welke bestaande methodes zijn het meest effectief?
- Waar laat je je telefoon tijdens het evenement?

Ons onderzoek moet deze vragen beantwoorden om tot een goed eindresultaat te komen.

Deelvraag 1: Wanneer wordt de telefoon een irritatie?

Het telefoongebruik wordt irritant wanneer de gesprekspartner zijn telefoon erbij pakt midden in een gesprek. Deze actie komt vaak arrogant over, vanwege de verandering van punt van aandacht. Daarnaast bleek uit onze interviews (pagina 13, Productbiografie) dat langdurig gebruik van een telefoon tijdens een gesprek voor ongemak kan zorgen bij de rest van het gezelschap.

Deelvraag 2: wat is de motivatie om de telefoon mee te nemen en erbij te pakken?

Een van de grootste redenen om de telefoon überhaupt mee te nemen is het gevoel van FOMO (Fear of Missing Out). Het is ook de grootste reden om de telefoon er in gezelschap bij te pakken. Zo blijkt uit onze interviews (pagina 13, Productbiografie) dat mensen hun telefoon in eerste instantie meenemen, omdat ze graag alsnog bereikbaar willen zijn. Uit ons literatuuronderzoek (Pagina 5, Deskresearch. Productbiografie) blijkt ook dat de aanwezigheid van een telefoon al voor afleiding zorgt.

Ook neigen mensen naar hun telefoon te grijpen wanneer er een stilte moment binnen een groep valt. Dit bleek uit onze observaties in restaurant (pagina 21, Productbiografie). Kinderen doen dit al veel eerder zagen wij en zij blijven ook lang gebruik maken van hun telefoons. De volwassenen in het gezelschap hebben vervolgens alleen gesprekken met elkaar en niet met de kinderen.

Daarnaast kwam in een interview (pagina 19, Productbiografie) naar voren dat de geïnterviewde zijn telefoon erbij pakt alleen, omdat de rest van het gezelschap dit ook doet. Dit om een ongemakkelijk gevoel te voorkomen.

Deelvraag 3: Welke methodes zijn het meest effectief?

Uit onze interviews (pagina 13, Productbiografie) blijkt dat mensen hun telefoon er niet bij zouden pakken wanneer het gesprek goed opgang is. Tenzij zij iets belangrijks verwachten, zoals een belangrijk telefoontje of melding. Zij vinden in de meeste gevallen het gebruik van de telefoon ook asociaal (Pagina 13, Productbiografie). In gezelschappen waar het telefoongebruik als normaal wordt beschouwd wordt dit niet als storend ervaren. (pagina 19, Productbiografie)

Online zijn er verschillende producten te vinden die het gebruik van de telefoon moeten verminderen (pagina 5, Productbiografie). Maar deze producten focussen vooral op het helemaal laten verdwijnen van de telefoon gedurende het hele sociale evenement.

Deelvraag 4: waar laat je je telefoon tijdens het evenement?

Vanuit onze interviews bleek (pagina 13, productbiografie) dat de meeste mensen hun telefoon in hun zak of tas laten zitten. Mensen nemen hun telefoon wel altijd mee, wanneer zij ergens heen gaan. Toch bleek een aantal vaak wel bereid te zijn zijn of haar telefoon thuis te laten wanneer dat van te voren is afgesproken met de rest van het gezelschap.

Idee Ontwikkeling

Doordat we er tijdens onze onderzoeken en interviews achter kwamen dat er met bestaande producten vooral gefocust wordt op het volledig weghalen van de telefoon tijdens het sociale evenement. Besloten wij het over een andere boeg te gooien en de telefoon juist te gebruiken.

Onze Design Challenge was eerst: "Een oplossing vinden voor het probleem telefoon irritaties, zodat de telefoon niet meer tot irritaties leidt tijdens sociale evenementen in cafés of restaurants." En deze hebben we herleid tot: "Hoe kan een interactieve oplossing er voor zorgen dat de telefoon niet onnodig de aandacht van de gebruiker trekt bij sociale evenementen." We kwamen met verschillende ideeën (pagina 37-38, Productbiografie) van boxen en trivia tot licht en lampen. Tijdens de testroulette van 1 oktober (pagina 40, Productbiografie) hadden wij drie ideeën via storyboards vorm gegeven.

Ons eerste storyboard vertelde dat de gebruikers van dit product hun telefoon in een vakje in het tafelblad moesten leggen, zodat het licht boven de tafel aan ging. Pakten zij hun telefoon weer op dan ging plots het licht uit. Op het tweede storyboard wordt het idee van een telefoon box afgebeeld. Gebruikers leggen hun telefoon in de box en sluiten deze aan. Tijdens het sociale evenement geeft de box een melding af wanneer een van de telefoons deze binnen krijgt. Nadat het gezelschap is uitgepraat, kunnen zij op een knop op de box drukken waarna de box een interessant weetje vertelt. Zo geeft de box weer gesprekstof. Het derde en laatste storyboard beeld het idee af waarbij de gebruikers hun telefoon verbinden met een box, een spel, op tafel. De gebruikers kunnen een quiz spelen om zo het ijs te breken. Na enige tijd mogen de gebruikers hun berichten en sociale media checken in een speciaal ingelast moment.

Tijdens de testroulette interviewde wij in drie rondes drie verschillende mensen en kwamen tot de conclusie dat het beste concept het eerste was. Het concept met de lampen. Doormiddel van de feedback pasten wij het concept aan.

Ideation

De ideation hebben wij gebruikt om zoveel mogelijk ideeën te bedenken die bij ons probleem past. Het ging ons voornamelijk om het probleem uit verschillende hoeken bekijken.

Als eerste hebben we de bloemassociatie gedaan die een belangrijke basis was voor onze ideation sessie. Vanuit de associaties zijn we gaan brainwriten en negatief brainstormen.

De negatieve brainstorm was voor ons het belangrijkst. Hier hebben we de meeste ideeën opgedaan en ook de meest verschillende visies gecreëerd. Samen met de brain dump hebben we de morfologische kaart kunnen maken tot 5 ideeën voor een concept. Belangrijkste keuze hierbij was dat de telefoon of onderdeel moet zijn van de oplossing, of juist zo ver mogelijk van de oplossing vandaan moet zijn.

De ideeën zijn als volgt:

Een systeem waarbij je je telefoon inruilt voor een token waarmee je een quiz, game of gespreksonderwerpen kan aanvragen. Dit systeem staat aan het begin van het restaurant en houdt zo de telefoon op afstand.

Een weetjesdoos die op tafel staat. Deze doos komt regelmatig met weetjes die als gespreksonderwerp gebruikt kunnen worden. De voorwaarde van deze doos is dat de telefoons erin gelegd moeten worden. Hij functioneert als een soort kluis voor je telefoon.

Een spel waarbij de schermtijd wordt gemeten tijdens het bezoek aan het restaurant. De telefoon ligt uit het zicht (onder tafelkleed of een vakje) en op tafel liggen gespreksonderwerpen. Aan het eind van het bezoek wordt gekeken wie de minste schermtijd had tijdens het bezoek en deze wordt beloond.

Een vak in de tafel waar je je telefoon moet inleggen. Als alle telefoons in hun eigen vak liggen gaat het ligt aan boven de tafel. Wanneer een van de bezoekers de telefoon pakt zal het licht uitgaan en wordt deze bezoeker haast gedwongen om de telefoon terug te leggen.

Extra: Een simpel pak kaarten met trivia vragen die tijdens de avond gesteld kunnen worden. Op deze manier kan er discussie ontstaan of een gesprek over de vraag/antwoord.

Persona's



"Ik zie dat de mensen om mij heen het veel te druk hebben met hun telefoon."

Doelen:

- Ik wil met mijn gesprekspartner het gesprek blijven voeren zonder gestoord te worden
- Ik wil mij niet buitengesloten voelen, omdat anderen op hun telefoon zitten
- Ik wil het gezellig kunnen hebben tijdens een avondje eten zonder dat iedereen de hele tijd op zijn/haar telefoon zit

Gedrag:

- Geiriteerd
- Vermijdend
- Minder openstellend

Verwachtingen:

- Meer "qualitytime" met mijn vrienden
- Gezellige avond/activiteit met naasten kunnen hebben

Sven van Iersel

Geslacht: Man

Opleiding: Interieurbouwer - ROC

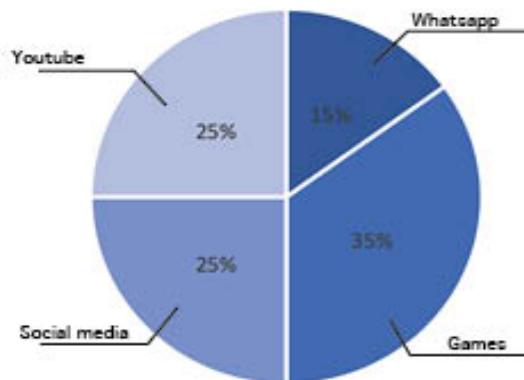
Leeftijd: 19

Omschrijving persoonlijkheid:

Sven is een nuchtere maar gezellige jongen. Hij besteedt zijn vrije tijd graag aan gamen en met vrienden zijn. Hij is vaak op de vrijdagavond in de kroeg te vinden en in het weekend gaat hij graag uit eten

Mobielgebruik:

Gemiddeld 3 uur op een dag





Dave Martens

Geslacht: Man

Opleiding: Horeca/Koks-opleiding

Leeftijd: 28

Omschrijving persoonlijkheid:

Dave is een drukke enthousiaste jonge restauranteigenaar. Hij heeft pas sinds kort het bedrijf overgenomen van zijn ouders. Dave is energiek en optimistisch. Hij gaat wanneer hij vrij is graag een biertje drinken in de plaatselijke kroeg. Hij is een speciaal bier en wijnliefhebber.

“Dit is mijn tent, dus ik ben verantwoordelijk. Gaat er iets mis dan moet ik bereikbaar zijn, want ik moet het oplossen.”

Doelen:

- Ik wil 24/7 bereikbaar zijn.
- Ik wil snel problemen kunnen oplossen.
- Ik wil niet dat mijn telefoon een slecht beeld geeft van mij als eigenaar.

Gedrag:

- Druk
- Enthousiast
- Ambitieus

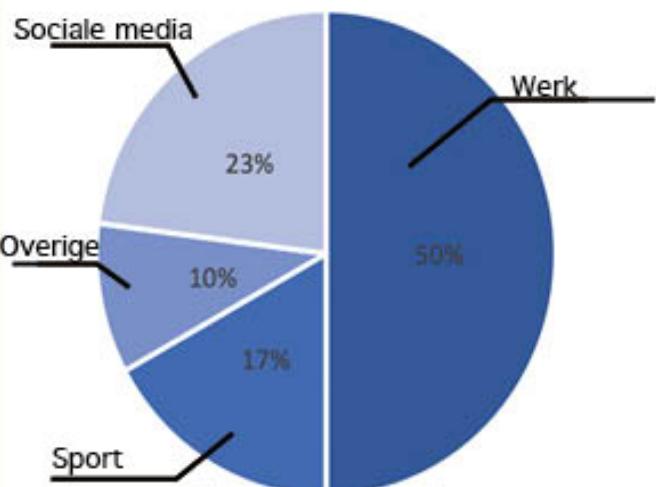
Verwachtingen:

- Professionele houden tegenover gasten.
- Alles onder controle hebben door middel van telefoon.

*Deze persona is gebaseerd op een 1 interview met een restauranteigenaar en een niet gedocumenteerd gesprek met dezelfde restauranteigenaar.

Mobielgebruik:

24/7 bereikbaar, heeft altijd zijn telefoon bij zich en op geluid aanstaan.





Noami Koreman

Geslacht: Vrouw

Opleiding: Middelbare school, Brugklas

Leeftijd: 13

Omschrijving persoonlijkheid:

Noami is een vrolijk meisje met een liefde voor tiktok en sociale media. Met haar vriendinnen doet ze tiktok dansjes die ze daarna online post. Noami zit tijdens het eten liever op haar telefoon dan dat ze in gesprek is met haar ouders. Ze praat liever met haar vriendinnen.

"Ik moet mijn vriendinnen op de hoogte houden met wat ik aan het doen ben."

Doelen:

- Ik wil de tijd doden die het uiteten kost met spelletjes spelen op mijn telefoon.
- Ik wil op de hoogte blijven van wat mijn vriendinnen doen.

Gedrag:

- Verveeld
- Ongeduldig
- Afgeleid

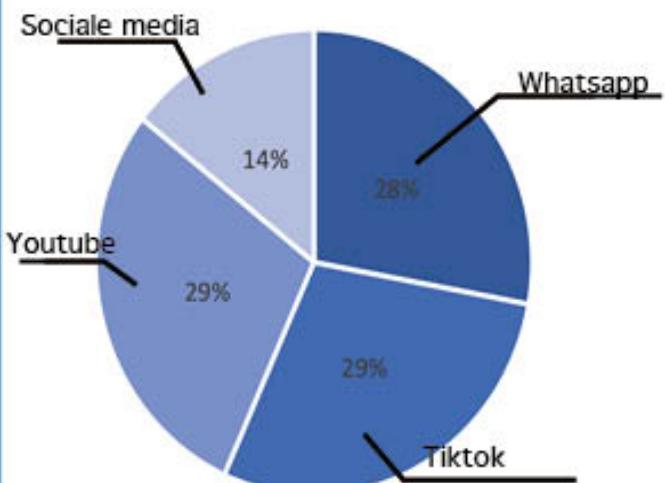
Verwachtingen:

- De tijd gaat sneller als ik op mijn telefoon zit.
- Er is niets anders te doen tussen het eten door dan mijn telefoon gebruiken.

*Deze persona is gebaseerd op een observatie van kinderen tijdens een diner met hun ouders in een restaurant.

Mobielgebruik:

Veel.

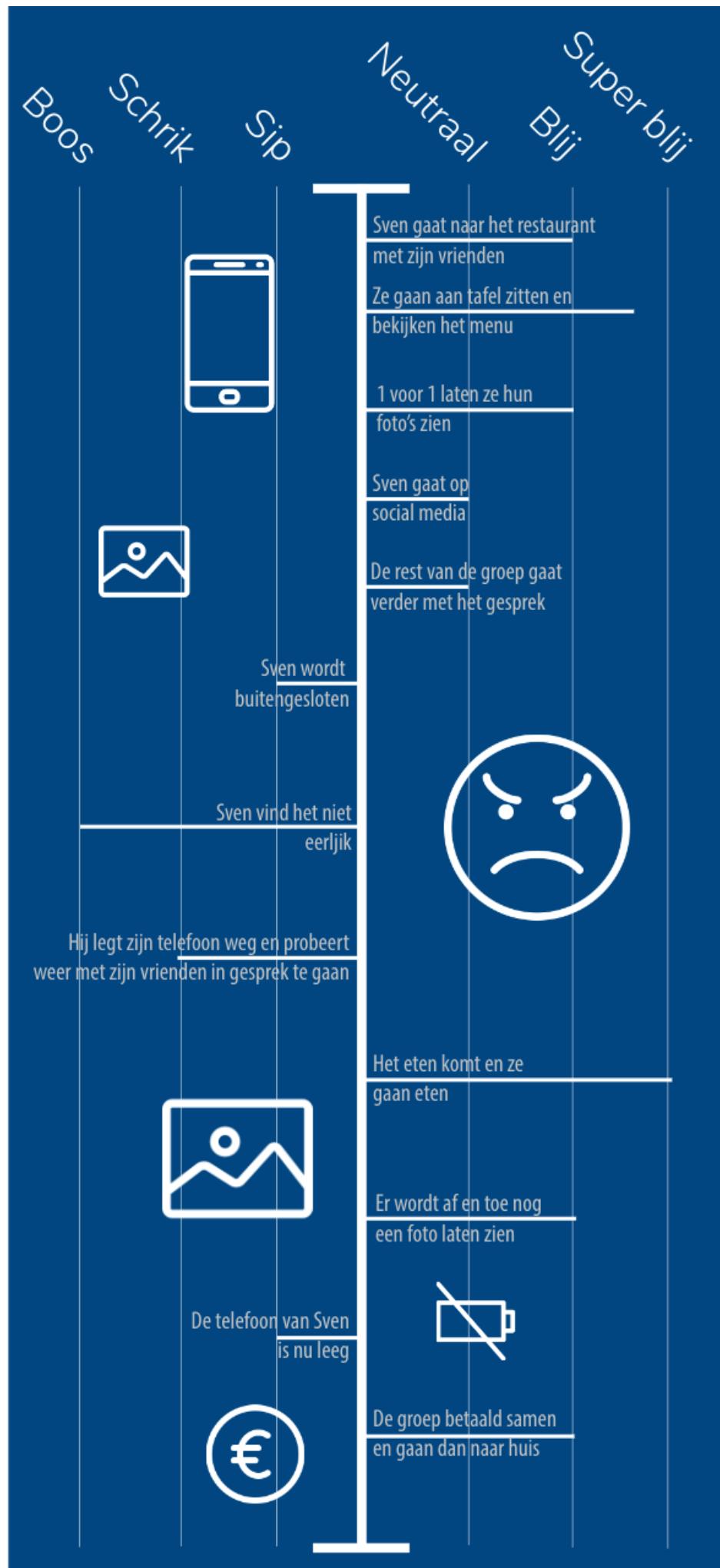


Customer Journey Before

Sven en zijn vrienden gaan een avondje op stap.

Ze gaan naar een nieuw restaurant in de buurt.
Ze hebben elkaar al lang niet gezien en hebben genoeg om over bij te praten.

Er zijn foto's om te laten zien en filmpjes om samen te kijken.

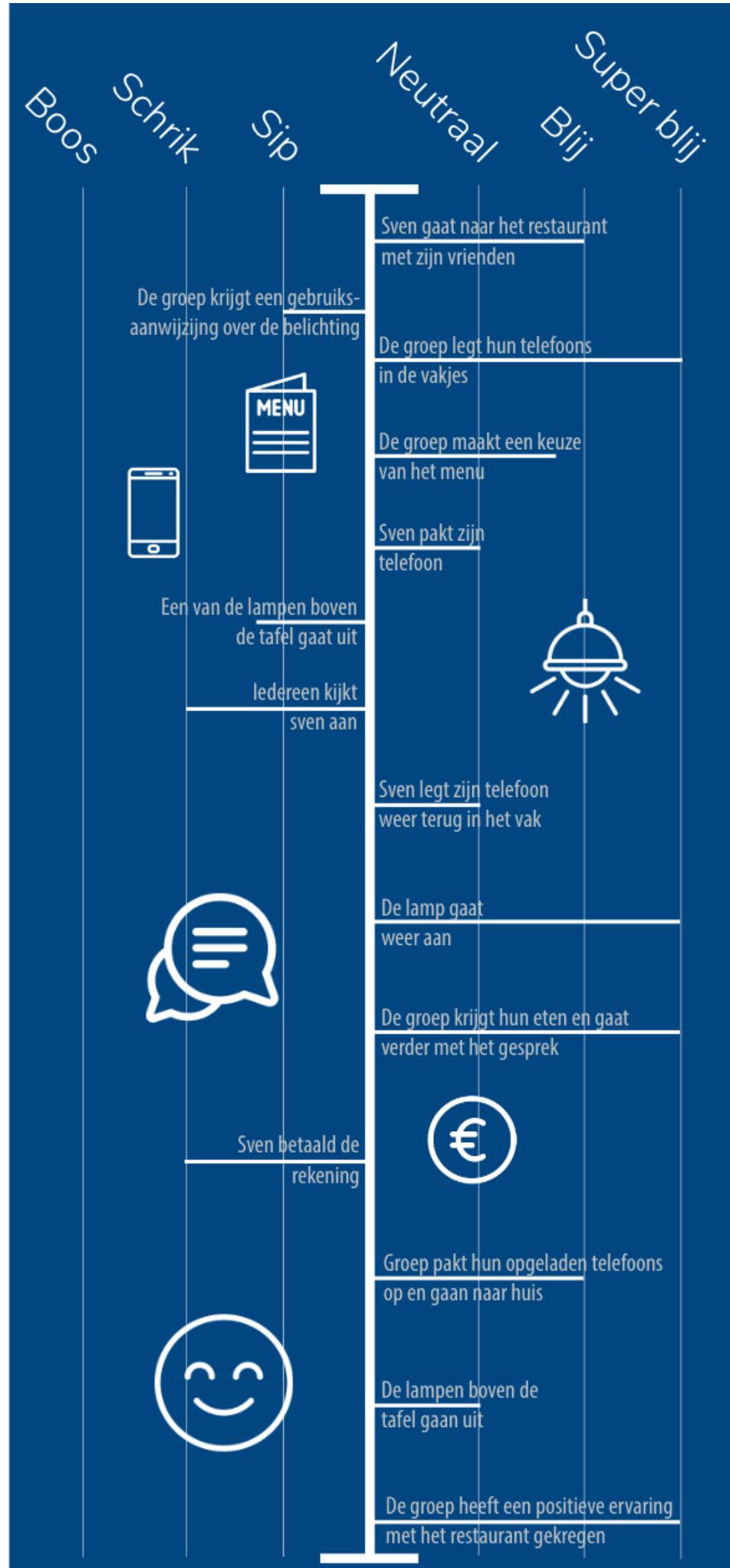


Customer Journey After

Sven en zijn vrienden gaan een avondje op stap.

Ze besluiten om de nieuwe tent in de stad uit te proberen. Ze hebben gehoord dat het restaurant een gloednieuw en uniek concept heeft. In het restaurant kan je met je telefoon de lampen energie geven.

Door je telefoon in een speciaal vakje te leggen, voorkom je het overmatig telefoon gebruik tijdens etentjes. Iets waar Sven en zijn vrienden nogal vaak last van hebben.

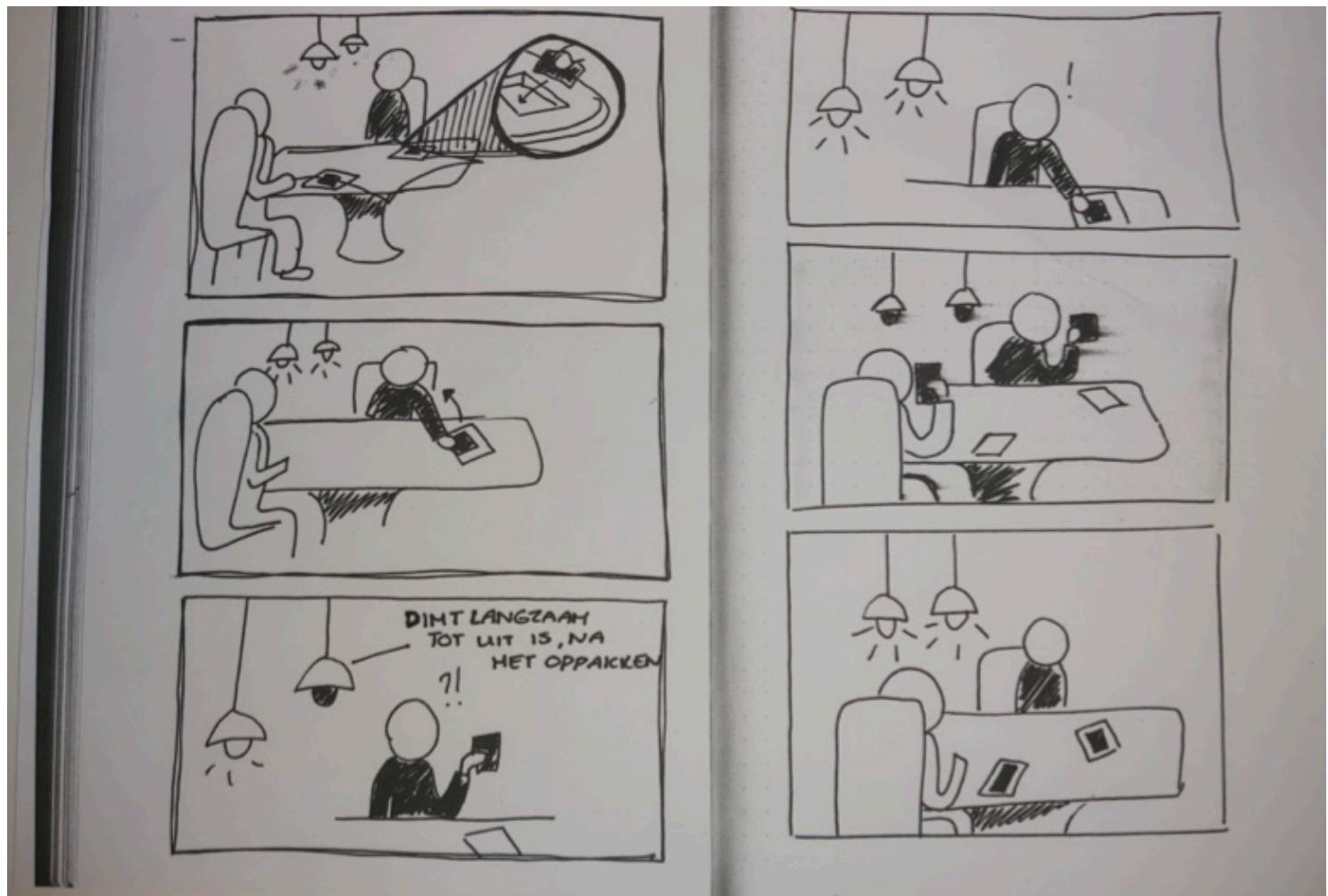


Het concept

Dit bracht ons tot het concept:

De gebruiker plaatst aan tafel zijn telefoon in een vak onder het tafel blad, wanneer hij zijn telefoon weer er uit pakt dimt het licht boven tafel geleidelijk. Wanneer de gebruiker zijn telefoon weer terugplaatst, gaat het licht weer terug naar zijn normale felheid.

De gebruiker krijgt zo de kans om zijn ‘fout’ te herstellen en zijn telefoon terug te leggen. Ook heeft het dimmen tot gevolg dat andere gasten aan andere tafels geen last hebben van wat er aan tafel gebeurd. Een dimmend licht is namelijk niet zo opmerkelijk als een flikkerend licht.



Het Ontwerp

Technisch ontwerp

Bulb heeft een eenvoudige maar aantrekkelijke werking en uitstraling. De uitwerking van het product is eigenlijk heel simpel: in het restaurant zit je aan een tafel. In de tafel zitten vakjes met speciale sensoren. Deze sensoren zijn verbonden aan de lampen die boven de tafel hangen. Door het gebruik van druk- en NFC-sensoren wordt er verbinding gemaakt met de lampen. Door je telefoon in het vakje in de tafel te leggen, worden deze sensoren geactiveerd. Het plateau beschikt ook over de technologie om draadloos op te laden. Als de telefoon van de gebruiker dit ondersteund, is dat een fijn extraatje.

De gewichtssensoren worden geactiveerd vanaf een **Gewichtssensoren** minimaal gewicht van 110 gram. De gemiddelde telefoons van vandaag de dag zijn zo'n 150 gram. Nu zal niet iedereen een gloednieuwe telefoon hebben. Veel oudere modellen zijn veel lichter dan de huidige telefoons. Bij die telefoons zit het gemiddelde gewicht rond de 125 gram.



Er zal een lijstje beschikbaar zijn met de veel voorkomende modellen die het gewicht van 110 gram niet halen en niet over een NFC-chip beschikken. Voor deze telefoons is er een houten blokje beschikbaar. Deze heeft geen NFC-chip, maar weegt 130 gram. Deze kan dan in het vak worden gelegd, zodat de gewichtssensor geactiveerd wordt.

NFC-chip

In het vakje zit ook een NFC-chip. NFC staat voor "Near Field Communication". NFC is een contactloze manier voor het uitwisselen van informatie (Field communication) tussen 2 apparaten. Bij NFC gebeurt dat op een hele korte afstand (Near). Dit is maximaal 10 centimeter. Vandaag de dag hebben steeds meer apparaten een NFC-chip. Denk hierbij niet alleen aan de telefoon, maar ook in Apple watches, je ov-kaart en hotelkamer pasjes.

Door een NFC-chip in het vakje te plaatsen heb je niet alleen een stukje state-of-the-art technologie in de tafel verwerkt zitten, maar zijn er ook velen extraatjes beschikbaar.



Aan het einde van het etentje zal de sensor een signaal via de NFC-chip sturen. Het personeel kan dit via een computer aansturen. Dit signaal geeft een pop-up op de telefoon met het visitekaartje van het restaurant zodat je deze kan opslaan in je telefoon. Ook geeft het een pop-up weer om een review van het restaurant te schrijven.

Feedback naar de klanten

Als de klant binnentreedt in het restaurant ziet hij in de zaal meerdere felheden lampen. De tafels die niet worden gebruikt zijn licht gedimd. Dit is om het kille effect van maar een paar verlichte tafels te vermijden. Bij de tafels waar al mensen aan zitten staat het licht op de juiste stand aan. Tenzij deze hun telefoon uit de vakjes hebben gehaald. Dan zal er verandering zijn in het licht.

Als de klant zelf aan tafel gaat zitten moeten ze tegelijkertijd hun telefoons in de tafel leggen. Als de sensoren worden geactiveerd, zal er een klein groen lampje gaan branden. Deze is klein en onopvallend om de aandacht hier niet te veel op te laten vallen.

Tijdens het diner zal er geen extra feedback naar de gebruiker worden gegeven. Het doel van dit product is juist om de aandacht ergens anders op te focussen.

Als de gebruiker de telefoon uit het vak pakt, zal er een seintje naar de lampen gaan. Deze zullen vervolgens in een minuut tijd geleidelijk dimmen. Als de minuut voorbij is, zal de lamp helemaal uit gaan. Om de lamp weer aan te krijgen, zal de gebruiker de telefoon weer terug in het vak moeten leggen. Zodra deze weer in het vak ligt, zal het lampje weer groen gaan branden en de lampen gaan weer aan.

Aan het einde van het diner zal de gebruiker via de NFC-chip (als dat beschikbaar is op de telefoon) een visitekaartje krijgen en een webpagina voor een review. Het groene lampje gaat uit en de lampen blijven aan. Dit wordt bestuurd via de computer.

Gedrag van de gebruiker

Door gebruik te maken van een opvallende en zichtbare verandering, kan je al snel de aandacht trekken. Op een positieve en negatieve manier.

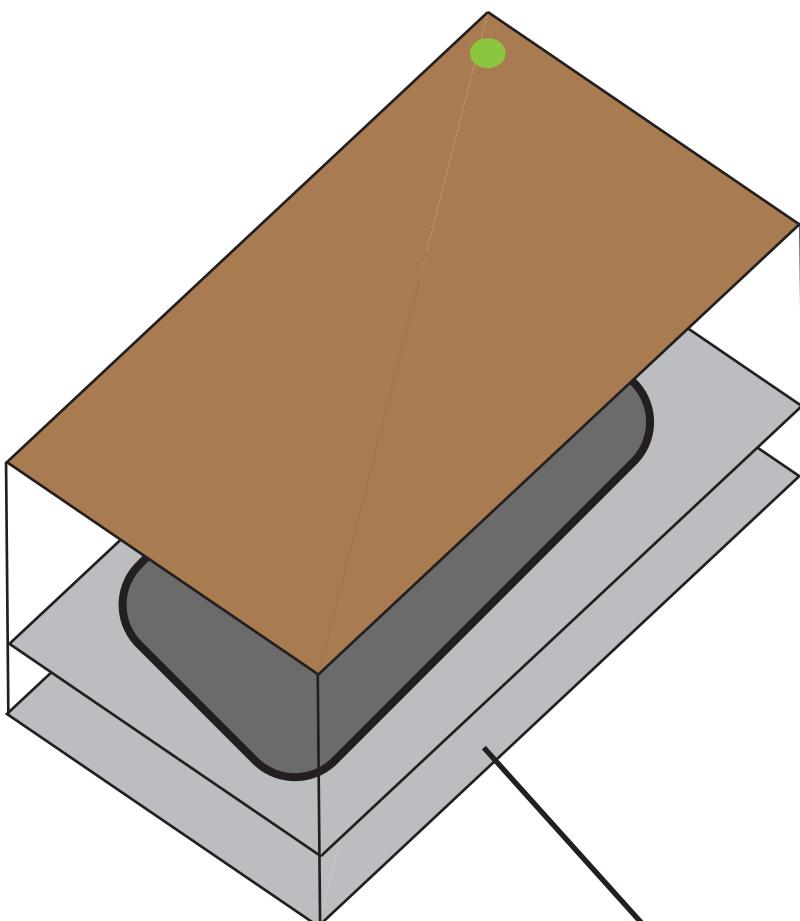
Positief: De verandering heeft een positieve invloed. Je laat de gebruiker een opvallende verandering zien. Dit heeft te maken met hun actie en reactie. Doordat de gebruiker zijn/haar telefoon pakt, verandert de omgeving. Ze zien wat hun actie voor reactie heeft en zullen hier snel van leren.

Negatief: De verandering heeft ook een negatieve invloed. Denk hierbij aan sociale druk. Door de verandering in omgeving zal er snel opgekeken worden. De mens is van nature erg nieuwsgierig. En waar 1 schaap gaat, volgen meerdere. Doordat de lampen langzaam uit zullen gaan, zal dit het oog trekken van de andere diner gasten. Hierdoor gaat de gebruiker zich aangekeken voelen. Het creëert die sociale druk. Hierdoor zal de gebruiker al snel de telefoon terug leggen. Al is het alleen al om die sociale druk niet meer te voelen.

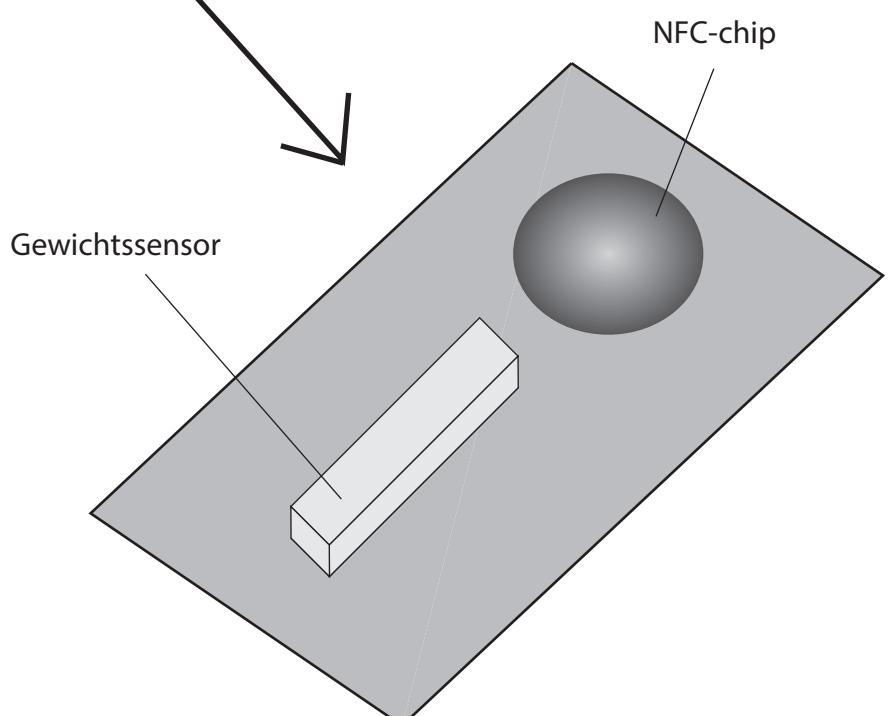
The Principle of Consensus (Social Proof)

Dit principe vertelt ons dat wanneer mensen niet weten hoe ze zich moeten gedragen of reageren in bepaalde situaties, zij naar anderen gaan kijken hoe ze moeten reageren of zich gedragen.

Dit principe past erg goed bij het product. Dit is omdat je in het restaurant allemaal in dezelfde situatie zit. Elke tafel in het restaurant heeft hetzelfde concept. Als de gebruiker de hele avond bij bijna geen enkele tafel de lichten uit ziet gaan, zal hij/zij dit gedrag overnemen. Al is het alleen al om niet in de “spotlights” te staan.



De telefoon is in het vakje gelegd en de sensoren zijn geactiveerd. Dit kan de gebruiker zien door het groene lampje wat aan de bovenkant van het compartiment schijnt.
Dit is het gedeelte dat zichtbaar is op de tafel zelf. De rest "hangt" eronder.



Op het onderste gedeeltje van het compartiment zitten de sensoren. De NFC-chip zend aan het begin een signaal uit, zodra de gewichtssensor wordt geactiveerd.
Aan het einde van het diner wordt er via een computer nog een signaal via de NFC-chip gestuurd. Ditmaal om extra informatie te verzenden naar de telefoon.

Product Biografie

Team 5

Kai van Wezel	500826223
Quincy Kasto	500781729
Nienke de Keijzer	500803174
Lisa Nijman	500837599



2020

Afbeelding voorkant:
<https://lanoirimage.com/the-secret-to-getting-better-black-and-white-photos-from-your-smartphone/>

Inhoud

Inleiding.....	4
Design Challenge.....	4
Deskresearch.....	5
Literature study (Kai).....	5
Best, good and bad practices (Lisa).....	5
Competitive analysis (Quincy).....	7
Trendanalyse (Nienke).....	8
Deelvragen:.....	9
Stakeholders.....	9
Wie gaan we interviewen?.....	9
A 5-step process for conducting user research (Lisa).....	10
Interview planning sheet (Lisa).....	12
Interviews.....	13
Interviews Lisa.....	13
Interviews Kai.....	16
Interviews Nienke.....	18
Interview Quincy.....	19
Observaties.....	21
Observatie Lisa.....	21
AEIOU – Observatie Quincy.....	22
Herziene Design Challenge.....	28
Persona.....	29
Empathy Map.....	32
Contextmap.....	33
Ideation.....	34
Morfologische kaart.....	37
Ideeën.....	38
Workshop lot Manifesto.....	40
Testroulette.....	41
Jobstories.....	44
Customer Journey.....	46
UI-Sensoren.....	49
Validatie.....	52
Bronnen.....	53

Inleiding

Deze productbiografie is een aanvulling op de rationale over de telefoon als stoorzender. Onze ruwe onderzoek data is hierin inzichtelijk gemaakt. Deze gegevens hebben ons inzichten gegeven waarmee we verder gaan zoeken naar een oplossing voor de telefoon als stoorzender.

Lees dit document samen met ‘Telefoon als stoorzender’ design rationale.

Design Challenge

**Een oplossing vinden voor het probleem:
Telefoon irritaties. Zodat de telefoon niet
meer tot irritaties leidt tijdens sociale
evenementen in cafés of restaurants.**

Deskresearch

Literature study (Kai)

Telefoongebruik neemt steeds meer toe in de samenleving. Voor steeds meer is de smartphone ook benodigd. Hoewel het luisteren van muziek nog wel samengaat met studeren bijvoorbeeld, neemt het sturen van berichten cognitieve ruimte in beslag waardoor je niet verder kan met je activiteit.

Een onderzoek van de Universiteit van Chicago heeft zelfs aangetoond dat alleen de aanwezigheid van de telefoon de cognitieve capaciteit verminderd. Hierdoor kan je je minder goed focussen op een taak en neem je minder informatie op.

In het onderzoek werd getest op ruim 500 studenten waarbij ze hun telefoon op verschillende plekken moesten opbergen. Hieruit volgde dat het verschil tussen de broekzak en een andere ruimte als opbergplek groot was voor de cognitieve capaciteit.

Bronnen:

https://www.journals.uchicago.edu/doi/full/10.1086/691462#_i4

<https://www.human.nl/tussenuur/lees/onderzoek-telefoongebruik.html>

<https://www.trouw.nl/nieuws/veel-jongeren-vinden-hun-smartphone-belastend~bd4bc453/?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Best, good and bad practices (Lisa)

ARTIKEL

Oplossing d.m.v. tips in situaties

- Je telefoon links laten liggen en iets anders gaan doen.
- Bel alleen als het nodig is in het openbaar vervoer.
- Geluidjes uitzetten als je ergens bent.
- In winkels niet je telefoon gebruiken tijdens het afrekenen.
- Niet gebruiken in het verkeer.

APPS

MOMENT – Deze app installeer je allebei en je stelt bijvoorbeeld tijdstippen in waarop je de telefoon links laat liggen. ER gaat een alarm af wanneer je dit wel doet, klinkt misschien een beetje kinderachtig maar het kan heel goed werken. Ook handig voor een gezin.

BREAKFREE – Deze app registreert hoelang je op je telefoon zit. Heel confronterend en daarom ook effectief.

FOREST – Deze app is vooral gericht op het verhogen van je productiviteit. De forest app stimuleert en beloont het wegleggen van je telefoon. Je plant een virtueel zaadje en iedere keer dat je je telefoon met rust laat, groeit het zaadje uit tot een boom. Voor elke 30 minuten.

Product oplossingen

Om je telefoon makkelijk opzij te leggen en je kan in de telefoon kluis ook je telefoon opladen



Product twee is een houten kistje om je telefoon in op te bergen, zodat je even offline bent. De mogelijkheid om de box als waxinelichthouder te gebruiken, maakt hem niet alleen mooi: het belemmert ook het gedachteloos oppakken van je telefoon.

Verschillende boxen met plek voor 1 tot 4 smartphones. Je krijgt om het makkelijker te maken de box als kadootje verpakt met een zakje thee erbij, voor je allereerste minuten genieten zonder telefoon.

Het gebruik van een smartwatch zorgt ervoor dat je minder op je scherm kijkt. De belangrijkste dingen komen binnen op je horloge, waardoor je niet voor nutteloze dingen je telefoon pakt.





Voor de les moet iedereen zijn telefoon in een zak doen om te voorkomen dat hij/zij de telefoon gebruikt tijdens de les.

Competitive analysis (Quincy)

De meeste producten die dit probleem tackelen hebben een directe aanpak, namelijk het weghouden van de telefoon zelf. Je kan je telefoon namelijk niet gebruiken als je die niet bij je hebt. Je bent met deze producten dus je telefoon voor een bepaalde tijd kwijt, waardoor je het sociaal contact als ware kan forceren. (zie de productoplossingen in best, good and bad practices)

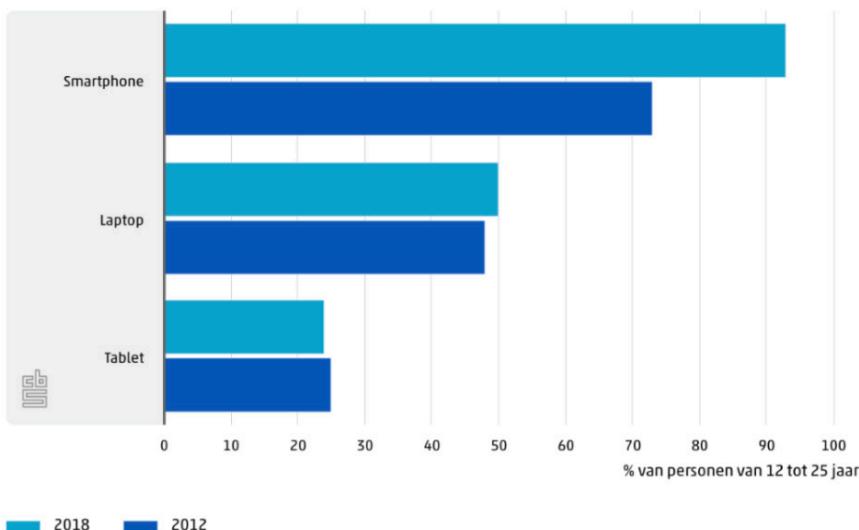
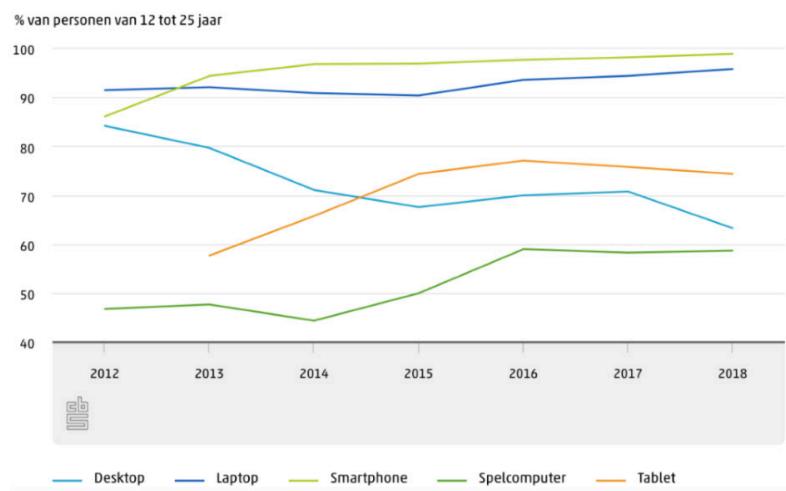
Een unieke aanpak zou hierbij dus kunnen zijn om het sociaal contact aan te moedigen in plaats van te forceren. Hierbij zou de telefoon zelf ook kunnen helpen. Zo zijn er ook spelletjes die je als groep kan spelen waarbij de telefoon benodigd is voor het spel zelf. Door de telefoon te integreren met het sociale contact kan je ervoor zorgen dat het niet tot een ergernis zal lijden.

Voorbeeld van een spel: <https://www.jackboxgames.com/about/>

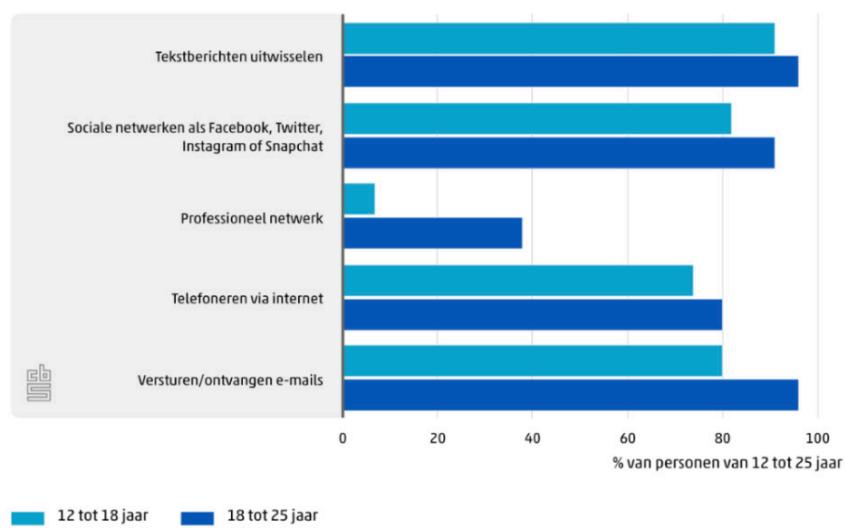
Dit is dan natuurlijk een spel dat een scherm gebruikt om te kunnen spelen. Wij zouden dus iets moeten bedenken waar geen scherm bij nodig is.

Trendanalyse (Nienke)

De grote meerderheid van de jongeren van 12 tot 25 jaar (95%) gebruikte in 2018 elke dag het internet. Dezelfde cijfers waren ook in 2012. Echter was toen de manier waarop zij internetten enorm veranderd. In 2012 gebruikte 84% nog een pc. In 2018 was dat 63%. De jongeren zijn veel meer gebruik gaan maken van de mobiele telefoon. In 2012 gebruikte 86% een mobiele telefoon. In 2018 is dit wel opgelopen tot 99%



Online communiceren is de meest voorkomende activiteit onder jongeren. Social media is hierbij het populairst. In 2012 gebruikte maar 67% social media om berichten te versturen. In 2018 was dit gestegen naar wel 94%. De meest populaire platforms zijn Facebook, Twitter, Instagram en Snapchat. Dit is door de jaren heen niet veranderd. In 2018 maakte 87% van de jongeren gebruik van deze platformen. Meisjes (91%) gebruiken deze platformen meer dan jongens (83%).



Het gebeurt steeds vaker dat er mobiele apparaten gebruikt worden voor internettoegang buitenshuis. In 2018 gebruikte 94% mobiel internet. In 2012 was dat 84%. In de jaren die volgen wordt vooral de smartphone erg populair. In 2018 gebruikte dan ook 93% van de jongeren een smartphone om te internetten op andere plekken dan thuis, in tegenstelling tot de 73% in 2012.

Deelvragen

- * Wanneer wordt de telefoon een irritatie? **Field**
- * Wat is de motivatie om de telefoon mee te nemen en erbij te pakken? **Field**
- * Welke bestaande methodes zijn het meest effectief? **Field & desk**
- * Waar laat je je telefoon tijdens het evenement? **Field**

Stakeholders

- * De 12-16 jarige bezoeker van het restaurant/caf 
- * De 17 – 25 jarige bezoeker van het restaurant/caf 
- * De ouders van de jongeren.
- * Eigenaar van het restaurant

Wie gaan we interviewen?

- * Mensen in sociale situaties. (de kroeg, restaurant)
- * Jongeren 12-16 (de jonge ontwetende generatie)(reserve)
- * Jongeren 17-25 (de wat meer volwassen generatie)
- * Restaurant eigenaar

A 5-step process for conducting user research (Lisa)

1. Objectives.

Wat wil je allemaal weten over je stakeholders? Gebruik hiervoor de 5 W's.

Wanneer pak je je telefoon?

Waarom pak je je telefoon?

Wat triggert je om je telefoon te pakken?

Hoe denk je dat een ander reageert als je je telefoon pakt?

Wat vind je er zelf van als je gesprekpartner zijn/haar telefoon pakt?

Wat vind je ervan als iedereen op zijn telefoon zit?

2. Hypotheses.

Wat denk je al te weten over de doelgroep? Wat zijn eventuele vooroordelen die je moet ontkrachten?

De doelgroep zit vast gelijmd aan hun telefoon.

De doelgroep vindt het altijd gepast om de telefoon erbij te pakken.

De doelgroep heeft allemaal sociale media.

De doelgroep kan niet een avond zonder telefoon doorbrengen.

De doelgroep zit tijdens het eten op hun telefoon.

De doelgroep trekt zich qua mobiele telefoon gebruik niks aan van een ander.

De doelgroep is niet volledig aanwezig tijdens het diner.

3. Methods.

De methodes die je gaat gebruiken zijn al deels vastgelegd in het vak. Maar, er zijn natuurlijk ook vragen die je op een andere manier moet beantwoorden. Hier moet je zelf methodes voor bedenken. Gebruik hiervoor de methode kaarten.

Week 1: Interviews en observaties

Probeer de vragen die je bij punt 1 hebt gesteld te verdelen onder deze twee methodes. Wat ga je waar beantwoorden. Welke vragen blijven over, en welke methodes moet je uitvoeren om deze te beantwoorden?

Interviews

Wanneer pak je je telefoon?

Waarom pak je je telefoon?

Wat triggert je om je telefoon te pakken?

Hoe denk je dat een ander reageert als je je telefoon pakt?

Wat vind je er zelf van als je gesprekpartner zijn/haar telefoon pakt?

Wat vind je ervan als iedereen op zijn telefoon zit?

Observaties

Wanneer pak je je telefoon?

Wat triggert je om je telefoon te pakken?

Hoe denk je dat een ander reageert als je je telefoon pakt?

Desk research

* Werk hierna verder met de 'interview planning sheet' om de interviews voor te bereiden.

4. Conduct.

Het uitvoeren van de methodes vraagt om precies werk. Kijk goed naar de methodekaarten en de [extra] informatie die wordt gegeven op DLO.

5. Synthesis.

Synthese kun je aan het einde van het uitvoeren van een methode doen [hiermee gaan we ook deels aan de slag in de werkgroepen]. Kijk welke vragen je al kunt beantwoorden en welke vragen nog open zijn. Daarnaast moet je natuurlijk altijd blijven ‘itereren’. Je bedenkt een oplossing en blijft kijken naar het onderzoek dat je hebt gedaan.

Interview planning sheet (Lisa)

Wie zijn je stakeholders? En in welke volgorde wil je ze spreken?
Belangrijker nog, hoe bereik je ze? [Research Through Design]

Bezoeker café/restaurant.

à

Mensen in sociale situaties. (de kroeg, restaurant)

Ouders van jongeren die nog thuis wonen

Jongeren 12-16 (de jonge ontwetende generatie)(reserve)

Jongeren 17-25 (de wat meer volwassen generatie)

Als eerste **jongeren van 17-25 jaar**.

Omdat ze de wat meer ‘volwassen’ generatie zijn, moeten ze naar verwachting andere ideeën hebben over het gebruik van een telefoon in het restaurant of café. Ik zou verwachten dat ze beleefder en minder asociaal zijn dan de jongeren groep van 12-16.

Omdat we voor deze interviews maar 2/3 dagen de tijd hebben, hebben wij voor de groep jongeren van 17-25 jaar gekozen, omdat deze groep het dichtsbij ons staat en dus het makkelijkste is om in zo’n korte periode mee in contact te komen.

Welke vragen vanuit je design challenge wil je met interviews beantwoorden?
Wat wil je van welke stakeholder weten? Formuleer vragen.

Vragen vanuit design challenge:

- Op welke momenten pak je je telefoon erbij?
- Waarom wordt de telefoon toch meegenomen en bij zich gehouden, ondanks dat men weet dat het afleid en tot irritaties kan leiden?
- Wanneer word de telefoon een irritatie?
- Welke bestaande methodes zijn het meest effectief?

17-25 jaar

- Waarom neem je je telefoon mee als je uiteten gaat of naar een café?
- Op welke momenten pak je je telefoon erbij?
- Waarom pak je hem er dan bij?
- Wat zou er gebeuren als je je telefoon er niet bij zou pakken?
- Vind je dat het moment gesprek aan tafel wordt verstoord wanneer iemand zijn telefoon erbij pakt?
- Als iedereen zijn telefoon thuis zou laten als jullie naar een restaurant/café, zou jij dat dan ook doen? Of niet? En waarom?

Interviews

Interviews Lisa

Interview 1:

Vr. 4 september 2020

Wijntje drinken met mijn moeder op het terras.
We praten en tussen door kijkt mijn moeder op haar telefoon.

Iedere keer als ze het (irritante) geluidje hoort van haar Whatsapp kijkt ze op haar scherm en antwoordt ze ook direct. Waardoor ze soms niet naar mij luistert en ik mijn verhaal/zin moet herhalen. Op een gegeven moment zet ze haar geluid uit, maar pakt ze wel haar telefoon steeds om te kijken of er een berichtje is.

“Waarom kijk je steeds op je telefoon?”

“Hij [collega van werk] gaat zo naar huis, dan stopt het..”

“Maar waarom kijk je steeds op je telefoon?”

“Omdat ik een berichtje app en dan moet ik even antwoorden”

“Oké”

“Ik doe hem al weg, je vind het irritant hé?”

“Nee, de vraag was uit interesse.”

Opmerkingen

Ze heeft het blijkbaar wel door dat het een ander [mij in dit geval] irriteert. Toch blijft ze kijken. Het geluidje is ook een trigger. Dat merkte ze zelf waarschijnlijk ook en daarom zette ze haar geluid op stil.

Omdat het een collega is voelt ze zich verplicht om te reageren, ook al is het haar vrije dag.

Persoon

Naam: Sandra Nijman

Leeftijd: 51

Werk: Project Manager Social Work op de Hogeschool van Amsterdam

Interview 2:

Za. 5 september 2020
Gast in het restaurant

“Neem je je telefoon mee naar een restaurant of café?”

LZ: “Ja”

LM: “Ja”

LE: “Ja”

TH: “Ja”

RR: “Ja”

Waarom neem je je telefoon mee als je uiteten gaat of naar een café?

LZ: “Uit angst. Want ik heb een ziek familie lid en straks gebeurd er iets met hem. Daarnaast gebruik ik mijn telefoon als betaalmiddel, dus als ik weet dat ik moet betalen die avond dan neem ik hem sowieso mee. En eigenlijk gaat het automatisch.”

LM: “In geval van nood. Bijvoorbeeld wanneer ik een lekke band heb onderweg. Dan kan ik iemand bellen voor hulp”

LE: “Om foto’s te maken”

“Pak je je telefoon erbij tijdens het uiteten of de bijeenkomst in een café?”

LZ: “Nee en al helemaal niet tijdens het eten..”

LM: “Nee.”

LE: “Niet tijdens het eten, nee.”

TH: “Alleen als ik iets belangrijks heb voor school, bijvoorbeeld beperkte tijd om ergens voor in te schrijven. Gewoon omdat dat optijd moet.”

Op welke momenten pak je je telefoon erbij?

LZ: “Alleen als ik gebeld word dan pak ik hem erbij. Vaak is dat dan belangrijk.”

LM: “Als ik tijdens een gesprek iets wil laten zien online wat bij het onderwerp past.”

Waarom pak je hem er dan bij?

LZ: “Om te kijken of het een belangrijke beller is of om op te nemen.”

LM: “lets te laten zien aan de andere gesprekspartners”

Wat zou er gebeuren als je je telefoon niet mee zou nemen?

LZ: “Alleen een gek gevoel dat hij niet in mijn broekzak zit.”

LM: “Niks bijzonders.”

Vind je dat het moment/gesprek aan tafel wordt verstoord wanneer iemand zijn telefoon erbij pakt?

LZ: "Het killt de mood helemaal"

LM: "Ik vind het onbeschoft. Alsof ik niet belangrijk genoeg ben."

Als iedereen zijn telefoon thuis zou laten als jullie naar een restaurant/caf , zou jij dat dan ook doen? Of niet? En waarom?

LZ: "Ja, alleen als ik weet dat ik betaal dan neem ik hem mee."

LM: "Ja, want iedereen doet het dus dan is het niet nodig om hem mee te nemen. Je kan elkaar dan sowieso niet bereiken."

RR: "Nee, maar dat komt doordat ik door werk altijd gebeld kan worden. Dag en Nacht, dus ik moet gewoon bereikbaar zijn."

Persoon

Naam: Lars Zonneveld

Leeftijd: 18

Werk: Bediening bij restaurant.

Persoon

Naam: Tim Huijbens

Leeftijd: 19

Werk: Afwas bij restaurant.

Persoon

Naam: Leonie Min

Leeftijd: 17

Werk: Bediening en afwas bij restaurant.

Persoon

Naam: Romano Rijke

Leeftijd: 27

Werk: Eigenaar van het restaurant.

Persoon

Naam: Luna den Elsen

Leeftijd: 18

Werk: Bediening bij restaurant.

Conclusie Lisa:

Iedereen neemt zijn telefoon overal mee naar toe. Wanneer er gevraagd word waarom ze dat doen, is het antwoord altijd in de trant van "straks krijg ik iets belangrijks". Dit duid na mijn idee op het niet willen missen van informatie. Ook wel FOMO genoemd. De geinterviewden zijn graag bereikbaar voor hun ouders, maar ook als diezelfde ouders naast hen aan tafel zitten.

Interviews Kai

Kandidaten:

Kandidaat 1; 20 jaar, man, studeert electrotechniek

Kandidaat 2; 20 jaar, man, studeert informatica

Kandidaat 3; 20 jaar, vrouw, studeert sociale wetenschappen

Interview 1

Waarom neem je je telefoon mee als je uiteten gaat of naar een café/kroeg?

- Route vinden naar gelegenheid, of als ik van te voren weet dat het saai wordt(familie). Ook als ontsnapping voor als het evenement minder leuk is.

Op welke momenten gebruik jij je telefoon en waarom?

- Alleen op momenten als het saai is, of als iemand iets interessants noemt. Ik zoek het dan op internet op.
- Ik zoek het op om visueel beeld erbij te krijgen en omdat mijn interesse getriggerd is. Ik wil dus weten waar het over gaat.

Zou je ook zonder telefoon uit eten kunnen?

Waar zou je je telefoon laten als je zonder zou moeten?

- Ik ga nooit zonder telefoon de deur uit. Ik neem hem altijd voor de zekerheid mee, bereikbaarheid en voor als het toch saai wordt.
- Ik zou mijn telefoon nooit thuislaten, ik zou hem wel ergens in een tas weg kunnen leggen of in een andere kamer.

Irriteer je je wel eens aan anderen als ze hun telefoon gebruiken tijdens het eten of samen zijn?

- Ja voornamelijk als we in een interessant gesprek zitten. Ik vind het vervelend als iemand anders dan niet oplet of meepraat.

Wat irriteert je het meest op zo een moment?

- Het feit dat

Wat zeg je/zou je willen zeggen tegen iemand die zijn telefoon gebruikt?

- Ik doe het zelf ook wel dus ik vind niet dat ik degene ben die daar iets over kan zeggen.

Wat zijn je eigen ervaringen?

- Ik krijg altijd het gevoel dat die persoon echt verslaaf is aan zijn telefoon. Vaak ben ik met vrienden en als iemand dan zijn telefoon pakt lijkt het alsof hij altijd op zijn telefoon zit terwijl dat helemaal niet zo hoeft te zijn.

Interview 2

Waarom neem je je telefoon mee als je uiteten gaat of naar een café/kroeg?

- Vooral voor onderweg, ov-route en muziek. Op het moment zelf probeer ik hem zo min mogelijk te gebruiken.

Op welke momenten gebruik jij je telefoon en waarom?

-Alleen als er iets belangrijks is, als ik gebeld wordt(dan is het belangrijk).

- Waarom?

Zou je ook zonder telefoon uit eten kunnen?

Waar zou je je telefoon laten als je zonder zou moeten?

- Met mn ouders zou ik hem wel thuis laten. Maar als ik met vrienden ga neem ik hem wel mee om bereikbaar te zijn voor mijn ouders.

Irriteer je je wel eens aan anderen als ze hun telefoon gebruiken tijdens het eten of samen zijn?

Wat irriteert je het meest op zo een moment?

- Als we in gesprek zijn en iemand pakt zijn telefoon erbij. Het irriteert me niet snel, maar als het direct een last wordt vind ik het vervelend.

Wat zeg je/zou je willen zeggen tegen iemand die zijn telefoon gebruikt?

- Ik zeg niks, ik erger me er gewoon aan. Als hij liever op zijn telefoon zit moet hij dat vooral doen, misschien is het heel belangrijk.

Wat zijn je eigen ervaringen?

- Vaak zitten mensen op Instagram als het gesprek even stilvalt of als ze het niet interessant vinden.

Interview 3

Waarom neem je je telefoon mee als je uiteten gaat of naar een café/kroeg?

- Om te betalen en om bereikbaar te zijn.

Op welke momenten gebruik jij je telefoon en waarom?

- Als ie trilt of een aantal meldingen geeft.

- Als het een aantal meldingen achter elkaar zijn heb ik het gevoeld dat het belangrijk is.

Zou je ook zonder telefoon uit eten kunnen?

Waar zou je je telefoon laten als je zonder zou moeten?

- In een tas doen, bij iemand anders leggen. Niet thuis laten. Mocht er iets zijn dan heb ik hem toch bij me. Bereikbaarheid.

Irriteer je je wel eens aan anderen als ze hun telefoon gebruiken tijdens het eten of samen zijn?

Wat irriteert je het meest op zo een moment?

- Mensen zijn dan afgeschermd van wat er om zich heen gebeurd. Je kan bijvoorbeeld geen gesprek met zo iemand voeren. Moeder bijvoorbeeld.

Wat voel je dan/waarom irriteert het je?

- Ik vind het asociaal. Je hebt geen contact met anderen en sluit je af van het gezelschap.

Wat zeg je/zou je willen zeggen tegen iemand die zijn telefoon gebruikt?

- Het is niet echt gezellig om nu op je telefoon te zitten, kan je hem wegleggen.

(Heb je zelf een oplossing?)

- Er voor zorgen dat je niet bij je telefoon kan tijdens het evenement. Voeg een filter toe dat als het dringend is je toch bereikbaar bent via een melding.

Conclusie uit interviews Kai

In de interviews was ik vooral nieuwsgierig naar de motivatie van de geïnterviewde en de persoonlijke meningen. Het patroon dat mij opviel is dat iedereen zijn telefoon meeneemt om bereikbaar te zijn. Bereikbaarheid is dus essentieel in de keuze om je telefoon mee te nemen. De redenen om je telefoon te pakken waren wel verschillend. Zo pakt een van de geïnterviewden de telefoon vrij snel op momenten dat het saai wordt of als er iets interessants genoemd wordt. Dit hoeft niet per se een sociale activiteit te zijn, zeker niet als het saai wordt.

De conclusie die ik hieruit trek is dat de café bezoeker al niet veel op zijn/haar telefoon kijkt. Ze vinden dit gauw asociaal en ook niet nodig als het gesprek interessant is. Daarnaast wordt de telefoon in een gesprek eigenlijk alleen gepakt als deze toegevoegde waarde heeft, dit zorgt dus niet voor ergernis.

Belangrijk is dus om te zorgen dat de gesprekken interessant blijven en mensen geen reden hebben om de telefoon midden in een gesprek erbij te pakken zonder toegevoegde waarde.

Interviews Nienke

Stakeholders

Youri Krijgsman – Y

22 jaar. Man. Zit op scouting op vrijdagavond en gebruikt zijn telefoon in gemiddelde mate.

Tom Oostveen – T

25 jaar. Man. Zit op scouting op vrijdagavond en gebruikt zijn telefoon in onder gemiddelde mate.

Kaylee Groot – K

19 jaar. Vrouw. Zit op scouting op vrijdagavond en gebruikt haar telefoon in boven gemiddelde mate.

Interview

Wanneer ben je geneigd om je telefoon erbij te pakken?

Y: Als ik mij verveel en als ik een berichtje krijg

T: Om iets te laten zien of berichten te checken

K: Als ik me verveel of gewoon even niets te doen heb. Of als ik buiten zit om te roken

Wat voor activiteiten doe je dan op je telefoon?

Y: Whatsappen, facebooken, instagrammen, muziek opzoeken

T: Whatsapp en mijn foto's bekijken

K: Tiktok, Whatsapp, spelletjes, insta

Wat vind je ervan als iemand zijn/haar telefoon pakt in een sociale setting?

Y: Niet heel bijzonder of irritant

T: Boeit me vrij weinig

K: Als ik diegene zijn aandacht heb dan vind ik dat wel irritant. Maar anders erger ik me er niet zo aan

Zie je het vaak gebeuren in deze omgeving?

Y: Nee, ik zie het niet vaak gebeuren

T: Ja soms

K: Ja, opzich wel

Zo ja, wat is het gedrag van deze persoon/personen?

Y -

T: Ze checken vaak gewoon even hun telefoon. Ik let daar niet zo op

K: Ik zie het bij jou wel vaak. Dan ga je spelletjes spelen terwijl iedereen om je heen aan het kletsen is. Dat stoort me wel een beetje. Want het is wel gewoon gezellig en dan krijg ik het gevoel dat je boos/chagrijnig bent

Wat zou volgens jou een goede oplossing zijn om het gebruik van de telefoon in een sociale setting te verminderen?

Y: Er is niet echt een oplossing voor. Ik denk dat niemand het tegenwoordig nog ziet als probleem

T: meldingen uitzetten of telefoon uitzetten

K: Misschien iets van een doos waar je je telefoon in kan doen en alleen maar zo vaak per avond kan pakken? Behalve met nood gevallen natuurlijk

Bevindingen Nienke:

Uit deze interviews zijn een aantal dingen naar voren gekomen. Ik zie erg veel verschil in de antwoorden. Het verschil hierin is hoe de stakeholder de eigen telefoon gebruikt. Tom gebruikt zijn telefoon amper en ziet ook veel minder problemen dan Kaylee -wie haar telefoon erg veel gebruikt.

Over het algemeen zijn er irritaties als iemand die dichtbij zit op zijn/haar telefoon zit. Het kan een verkeerde indruk geven, zoals boos zijn, terwijl dat helemaal niet zo is. Het kan ook respectvol over komen.

Echter wordt het probleem minder serieus genomen. Hierdoor is het vinden van een oplossing een grotere uitdaging.

Interviews Quincy

Interview met Alyssa Kasto (19)

Welkom bij dit interview. Wij onderzoeken het probleem van de mobiele telefoon als stoorzender bij sociale momenten, zoals bij een restaurant of een café als groep. Ik zou graag willen weten wat jij hierover vind en wat jouw ervaringen rondom dit probleem zijn.

Om te beginnen met de eerste vraag: Waarom neem je jouw telefoon mee wanneer je uit eten naar een café gaat?

Ik heb mijn telefoon eigenlijk altijd bij me. Vooral gewoon voor zekerheid. Stel dat mijn moeder mij iets belangrijks wilt zeggen, dan moet ik wel kunnen opnemen. Of als er iets belangrijks gebeurt, dan kunnen mensen altijd contact met mij opnemen. Verder ga ik altijd met auto weg, en dan gebruik ik mijn telefoon als radio door die aan de auto aan te sluiten. Zo kan ik in de auto namelijk naar muziek luisteren. Ik heb mijn telefoon overal mee, maar vooral zodat mensen contact met mij kunnen opnemen.

Stel, je bent dan bijvoorbeeld aangekomen bij het restaurant of en café en je gaat daar zitten met vrienden of familie. Wanneer zou jij dan jouw telefoon erbij pakken?

Ik zou mijn telefoon erbij pakken wanneer een ander dat doet. Stel dat je met zijn tweeën bent, zo was ik bijvoorbeeld laatst met iemand naar McDonalds gegaan. Het was heel casual, want we gingen gewoon als twee vrienden wat eten. Hij pakte daar gewoon zijn telefoon erbij om een snap te maken (snapchat) of om zijn snaps door te kijken, en ja dan ga ik dat ook doen maar het is niet dat wij onszelf volledig afsluiten van de ander. Het is dan ook een beetje dat we conversatie maken en elkaar betrekken met wat algemene kennis op social media hebben geplaatst. Het is dus niet persé anti-sociaal.

Zie jij jezelf dan ook het gesprek sturen richting wat er op dat moment op jouw telefoon gebeurt?

Ja ook, maar dat is dan heel kort. Wij laten eigenlijk alleen dingen op social media aan elkaar zien met korte reacties als “kijk waar deze persoon nu is!” en “oh dat wist ik niet!” en daarna is dat weer klaar.

Valt het gesprek daarna helemaal stil?

Nee, dan praten we gewoon over andere dingen.

Hoe zie jij de situatie voor je dat wanneer je op de momenten dat jij je telefoon erbij zou pakken, dat je jouw telefoon er juist niet bij pakt?

Ik pak mijn telefoon erbij wanneer de ander dat doet. En als die ander hem erbij zou pakken en ik niet, in zo'n situatie, dan denk ik dat het wel awkward zou zijn of stil. Of ik zou meekijken bij de ander, maar ja, dat is ook awkward. Je kan niet zomaar meekijken op andermans telefoon. Dus ik denk voornamelijk ongemakkelijk, en een beetje stil.

En als de anders zijn/haar telefoon er dan bij pakt en jij doet dat niet, zou jij je daar dan aan storen?

Sowieso ja. Stel, ik heb mijn telefoon niet en die ander pakt hem erbij dus ik heb mijn telefoon helemaal niet mee, dan zou ik daar wel zitten van “ja, en nu? Hallo, en ik dan!?” Dat zou ik denken.

Tot slot dan nog één laatste vraag: Als iedereen waarmee je hebt afgesproken zijn telefoon thuis zou laten, zou jij dat dan ook doen?

Als dat van tevoren wordt afgesproken?

Ja, of als je bijvoorbeeld al weet dat de mensen waarmee je afspreekt nooit hun telefoon naar dit soort sociale momenten meenemen.

Ja oké. Ik zou dan niet mijn telefoon thuis laten. Ik heb mijn telefoon sowieso altijd mee, maar ik zou hem er dan ook niet bij pakken. Ik zou die dan gewoon in mijn tas laten, maar ik zou hem wel meenemen.

Dit waren dan al mijn vragen. Bedankt voor dit interview en voor jouw tijd en antwoorden.

Conclusie Quincy:

Voor dit interview was benieuwd naar wat Alyssa aanspoort om zelf haar telefoon erbij te pakken. Zij is een jongvolwassene en behoort daarom ook tot de leeftijdsgroep die vaak zijn/haar telefoon zou gebruiken. Volgens Alyssa waren het echter de acties van degenen waar zij bij zit die leiden tot haar eigen telefoongebruik. Zo pakt zij haar telefoon er pas bij wanneer anderen dat ook doen. Ook vertelt ze dat telefoongebruik en de gesprekken daarover bij haar eigenlijk maar van hele korte duur zijn. Zij blijkt zelf ook begrijpen dat het erg ongemakkelijk wordt wanneer een ander zijn/haar telefoon gebruikt wanneer ze dat zelf niet doet, en die ongemakkelijkheid spoort haar aan om daardoor dus zelf haar telefoon erbij te pakken.

Overkoepelende Conclusie Interviews:

Uit alle interviews kan er al snel herleid worden, dat de telefoon altijd aanwezig is. De voornaamste reden die wordt gegeven is de bereikbaarheid van de geïnterviewde. Denk hierbij aan het bereikbaar kunnen zijn voor naasten als er iets ernstigs gebeurd. Echter heeft FOMO hier ook mee te maken.

De mensen geven aan dat als een tafelgenoot zijn/haar telefoon erbij pakt, de drang om ook gelijk te telefoon erbij te pakken erg groot is. Zo hoeven de mensen aan tafel niet het ongemakkelijke gevoel te ervaren van buiten gesloten worden. De irritatie zal sneller groeien als de persoon die op zijn/haar telefoon gaat zitten, vlakbij de persoon zit die niet op de telefoon zit.

Elk persoon is anders. Dat is ook terug te lezen in de interviews. Er is een algemene irritatie als de telefoon wordt gebruikt aan tafel, terwijl dit onnodig is. Denk hierbij aan doelloos op Instagram scrollen, iets op Facebook posten of even met andere vrienden in een groepsapp chatten.

Als de telefoon wordt gepakt en gebruikt met een doel is de irritatie al snel ver te zoeken. Bijvoorbeeld om foto's op te zoeken die bij het gespreksonderwerp horen. Of juist om een gespreksonderwerp op gang te brengen.

De telefoon wordt er ook vaak bij gepakt om ongemakkelijke of eenzame momenten te voorkomen. Bijvoorbeeld als er een tweetal aan tafel zit en er 1 iemand even van tafel gaat. De persoon die achterblijft wil niet ongemakkelijk om zich heen zitten kijken en pakt dus zijn/haar telefoon om dit tegen te gaan. Ook als er bijvoorbeeld een gespreksonderwerp wordt aangeknoopt die voor een persoon niet interessant is, zal diegene zijn/haar telefoon erbij pakken

Observaties

Observatie Lisa

Observatie zaterdag 5 september 2020 tijdens werk in het restaurant.

18:00 – 00:30

Tafel 21: 4 volwassenen

Tafel 22: 2 volwassenen

Tafel 23: 2 volwassenen

Tafel 24: 2 volwassenen

Tafel 25: 3 volwassenen

Tafel 26: 2 volwassenen en 2 kinderen

Tafel 27: 2 volwassenen en 2 jongeren

Tafel 28: 2 volwassenen

T21:

Telefoons liggen wel op tafel, maar met het scherm naar beneden.

Telefoons worden niet gepakt gedurende het diner, en het wachten op de volgende gang.

Na het dessert pakken de 2 dames hun telefoon erbij en WhatsApp een beetje. Ze zitten op sociale media. Zoals Snapchat, Instagram en Facebook.

T26:

1 kind speelt een spelletje op z'n telefoon.

Kind 2 doet dit ook, maar zit met de telefoon onder tafel.

Ouders hebben dit wel door, maar praten alleen met elkaar.

Dit gaat bijna het hele diner zo door, tenzij er gegeten moet worden dan gaan de telefoons weg.

T22:

Tussen de gangen door en bij het natafelen zitten meneer en vrouw allebei op hun telefoon.

Vooral bezig met WhatsApp.

T23:

Mevrouw laat een foto zien aan meneer van ergens waar ze geweest is.

Alle andere tafels zitten het grootste deel van de avond niet op hun telefoon.

T28:

Mevrouw zit na het eten, wanneer haar man naar de wc is even op haar telefoon. Zodra ik of meneer aan tafel komt, stopt ze hem weg.

Opmerkingen

Het viel op dat kinderen vooral bezig worden gehouden d.m.v. telefoons. Daar wordt de telefoon ingezet tegen de verveling van de kinderen. Ook viel op dat als mensen uitgepraat zijn of ze zitten alleen aan tafel dat ze hun telefoon er dan ook bij pakken, om met een ander te praten via WhatsApp of andere mensen.

AEOUI Observatie - Quincy

A E I O U

Design Thinking Worksheets:

AEIOU Design Thinking Worksheets developed by Mark Baskinger and Bruce Hanington is an interrelated framework that guides designers in thinking through a problem or scenario from a variety of perspectives: activities, environments, interactions, objects, and users. They are useful in organizing thoughts, observations, and ideas into distinct categories. AEIOU differs from our Drawing Ideas Quick-Start Worksheets in its formality and strict adherence to these five dimensions of a design space.

observatie in een buffetrestaurant (familie)

Voor deze observatie ben ik gaan kijken naar het gedrag van mijn familie tijdens een etentje bij een restaurant. Ik hield hier in de gaten wat we aan het doen waren en wanneer er mensen op hun telefoon zaten.

- Quincy

A

Activities are goal-directed sets of actions. What are the pathways that people take toward the things they want to accomplish, including specific actions and processes? How long do they spend doing something? Who are they doing it with?

General Impressions/Observations

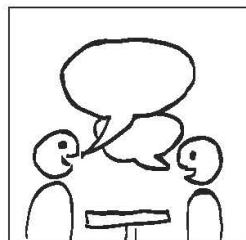
Mijn observatie werd verricht tijdens een etentje met mijn familie. Hierin gebeurde de volgende activiteiten, waar bij elke activiteit de telefoon wel of niet (veel) erbij werd gepakt:

- kletsen, bij het kletsen was het wel levendig in de groep met weinig sprake van telefoongebruik was. soms kwamen ze toch nog wel even tevoorschijn, waardoor er soms ook spontane onderwerpveranderingen en splitsingen in conversatiegroepen voorkwamen. (dit gaat over het kletsen wanneer we net aan tafel zitten en dus nog geen eten hebben)
- bestellen, hier werd de telefoon ook bijna niet gebruikt, en was het duidelijk te zien dat het ook lang niet zo erg stoorde als bij het kletsen. iedereen was bezig met zijn eigen bestelling.
- wachten, tijdens het wachten op het eten werd de telefoon er wel veel bij gepakt. De groep werd het lange wachten een beetje zat en hadden daardoor ook geen zin meer om veel te converseren.
- eten, de telefoons werden hier helemaal niet gebruikt. iedereen was te druk bezig met eten om maar te denken aan hun telefoons. Er werd echter wel tussendoor nog gezellig gekletst.

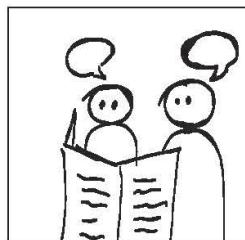
Elements, Features & Special Notes

Wat mij hier opvalt is dat de telefoon er bij de stille momenten steeds bij wordt gepakt. Zo waren de telefoons tijdens het eten helemaal niet te zien. Ook als gesprekken volop aan de gang waren hadden de mensen geen telefoons in de hand. Pas wanneer een gespreksonderwerp een beetje zijn beloop had gehad, en het werd nogal stil, toen kwamen de telefoons pas tevoorschijn.

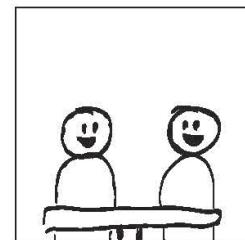
Sketch Summary of Activities



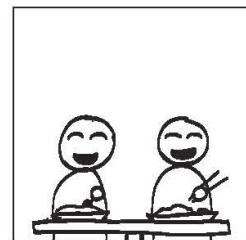
kletsen: Er wordt volop gekletst



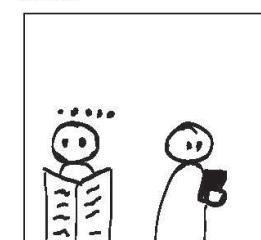
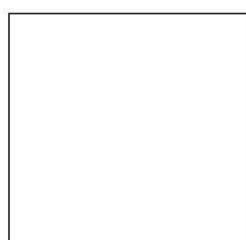
bestellen: samen kijken wat er op het menu staat en bespreken wie wat gaat bestellen.



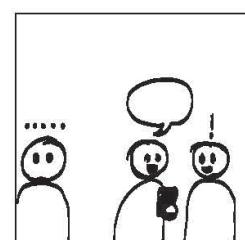
wachten: Er wordt soms een beetje gesproken.



eten: iedereen is aan het eten.



bestellen: iemand kijkt naar het menu terwijl een ander op zijn/haar telefoon zit.



wachten: Mensen laten aan elkaar zien wat er op hun telefoon is terwijl anderen stil zitten te wachten

E

Environments include the entire arena where activities take place. For example, what describes the atmosphere and function of the context, including individual and shared spaces?

General Impressions of the Theme, Style, Materials & Atmosphere

Ik heb geobserveerd tijdens een etentje in een restaurant. Dit was een all you can eat buffet-restaurant, maar door coronamaatregelen werd dat heel anders geregeld. Je bestelt nu een paar keer het eten, en daardoor zaten we dus de hele tijd aan tafel. Dit betekende dus ook dat we veel meer contact hadden met elkaar.

Elements, Features & Special Notes

Special Note: Het restaurant waar ik deze observatie gedaan heb is een all you can eat buffetrestaurant, dus normaal zou je zo vaak eten kunnen halen als je maar wou. Het restaurant werkte door de coronamaatregels met een bestelsysteem van 5 rondes. Hierdoor werden de verschillende acties als het ware steeds herhaald in een bepaalde volgorde (zoals ze in A' staan).

ontvangst-hal / wc's

Floorplan



Scenes



Interactions are between a person and someone or something else, and are the building blocks of activities. What is the nature of routine and special interactions between people, between people and objects in their environment, and across distances?

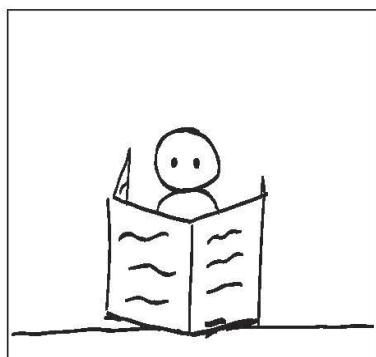
General Impressions/Observations

De interacties die er plaatsvonden waren die tussen mensen, mensen en hun telefoons en mensen en het bestelmenu van het restaurant. Bij interactie tussen mensen gaat het vooral om verbale communicatie, zoals kletsen met anderen binnen (en soms zelf buiten) de groep. Ook praten met het personeel over de bestellingen vond plaats. Daarnaast waren er ook mensen binnen de groep die hun telefoon erbij pakten om bijv. even hun social media te checken en te chatten met anderen (buiten-de groep). Tot slot was er de interactie van de groep en het bestelmenu, omdat elk persoon moest opschrijven wat zij steeds van het menu wouden hebben (en hoeveel daarvan). Dit omdat het buffetrestaurant een bestelsysteem had bedacht om zich aan de coronamaatregels te kunnen houden. Ook zou je misschien de interactie tussen de personen en het eten kunnen meetellen, omdat dat wel een invloed had op het erbij pakken van de telefoons. Zo waren telefoons weinig te zien wanneer er andere interacties plaatsvonden (misschien iets meer bij interactie tussen personen). Als het eten echter steeds arriveerde waren de telefoons helemaal niet meer te zien.

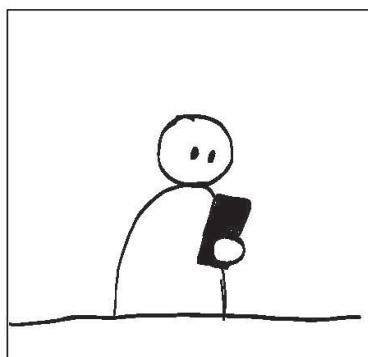
Elements, Features & Special Notes

Wat mij hier opviel is dat de interactie met de telefoon als een soort 'last resort' diende wanneer er niks anders te doen was. De mensen aan tafel vonden het leuk om te kletsen en genoten van het eten. Wanneer geen van beide van deze interacties aan de gang waren werden de interacties met de telefoons pas verricht.

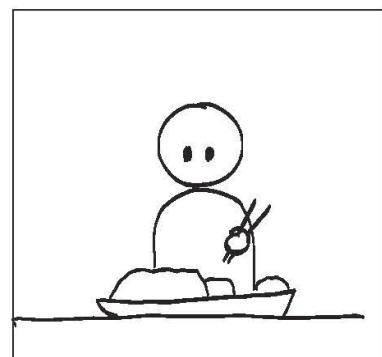
Scenes of Interactions



interactie tussen een persoon en de menukaart



interactie tussen een persoon en zijn/haar telefoon



interactie tussen persoon en het eten

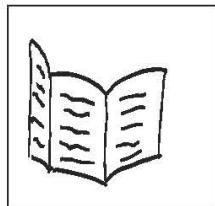
O

Objects are the building blocks of the environment, key elements sometimes put to complex or even unintended uses, possibly changing their function, meaning and context. For example, what are the objects and devices people have in their environments, and how do these relate to their activities?

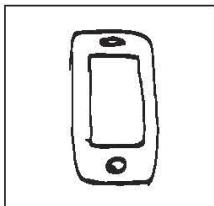
General Impressions of the Theme, Style, Materials & Atmosphere

De objecten die bij het etentje centraal stonden waren het eten zelf en het menu. Wat hier het geval was, was dat wanneer een van deze objecten de aandacht van de groep had werden er geen telefoons gebruikt. Iedereen wou dat zijn/haar bestelling wel goed door zou komen, en waanneer het eten er was waren de telefoons niet te zien omdat iedereen aan het eten was. Het was dus wanneer alles een beetje stil viel een de groep geen gezamenlijk aandachtspunt meer had ter interactie, dat de telefoons weer verschenen.

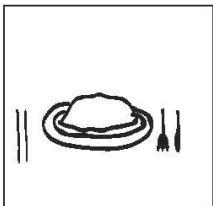
Sketch Inventory of Key Objects



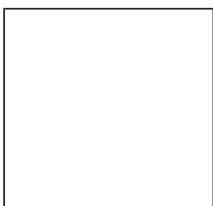
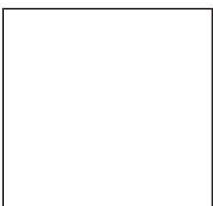
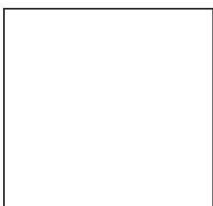
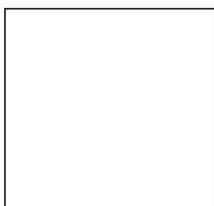
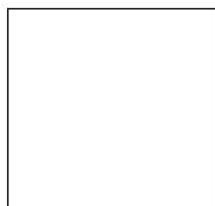
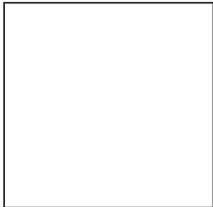
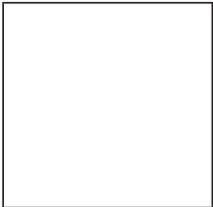
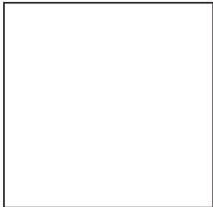
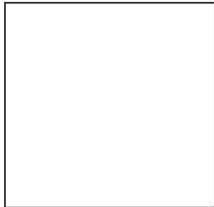
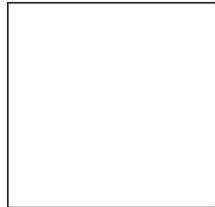
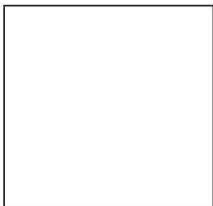
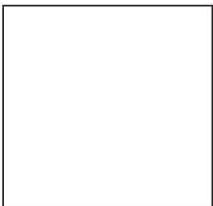
menukaart



mobiele telefoon



eten



U

Users are the people whose behaviors, preferences, and needs are being observed. Who is present? What are their roles and relationships? What are their values and prejudices?

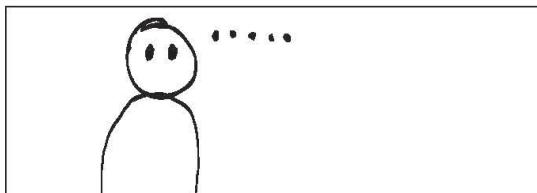
General Impressions of People in This Context

De gebruikers waren in deze situatie de familieleden waarmee ik uit eten ging. Het gedrag dat ze toonden was heel normaal, omdat ze zich ook erg op hun gemak voelden. de gespreksonderwerpen gingen (zonder enige schaamte) alle kanten op. Dit komt omdat ze binnen deze groep dit al veel vaker hebben gedaan en de band ook vertrouwd genoeg was. Omdat we echter nog wel in een restaurant waren hielden we het volume wel op een redelijk niveau. Wanneer de gesprekken steeds een beetje gedimd waren, kwamen de telefoons tevoorschijn om de stiltes op te vullen ten koste van sociaal contact. De groep was ook heel gefixeerd op het eten zelf, dus wanneer dat er was werden de gesprekken heel wat minder en waren de telefoons er ook helemaal niet meer bij.

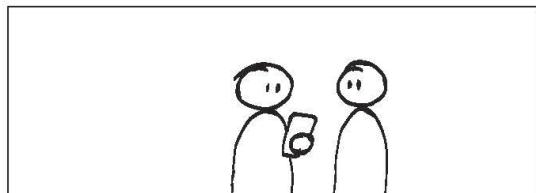
Sketch Inventory of People



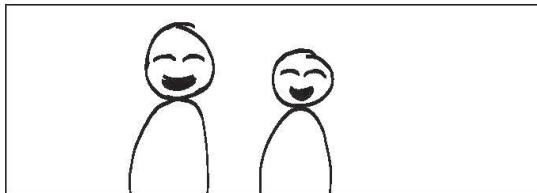
Sketch Scenes of Users in Context



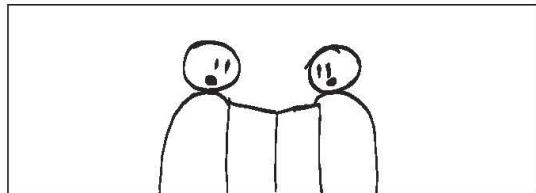
de oudere volwassenen zijn soms helemaal stil



jongvolwassenen pakken vaker hun telefoon erbij en praten over wat daarop te zien is.



Bij echte gesprekken is de hele groep mee aan het converseren, jong en oud.



het overleggen over de bestellingen ligt meer bij de oudere volwassenen.

Herzien Design Challenge

Naar aanleiding van de resultaten van ons onderzoek, hebben wij onze design challenge specifieker gemaakt tot het onderstaande:

Design Challenge

“Hoe kan een interactieve oplossing er voor zorgen dat de telefoon niet onnodig de aandacht van de gebruiker trekt bij sociale evenementen een restaurant bezoek”

Persona



Naam: Sven van Iersel

Geslacht: Man

Opleiding: Interieurbouwer - ROC

Leeftijd: 19

Omschrijving persoonlijkheid:

Sven is een nuchtere maar gezellige jongen. Hij besteedt zijn vrije tijd graag aan gamen en met vrienden zijn. Hij is vaak op de vrijdagavond in de kroeg te vinden en in het weekend gaat hij graag uit eten

Mobielgebruik:

Gemiddeld 3 uur op een dag

“Ik zie dat de mensen om mij heen het veel te druk hebben met hun telefoon.”

Doelen:

- Ik wil met mijn gesprekspartner het gesprek blijven voeren zonder gestoord te worden
- Ik wil mij niet buitengesloten voelen, omdat anderen op hun telefoon zitten
- Ik wil het gezellig kunnen hebben tijdens een avondje eten zonder dat iedereen de hele tijd op zijn/haar telefoon zit

Gedrag:

- Geïrteerd
- Vermijdend
- Minder openstellend

Verwachtingen:

- Meer “qualitytime” met mijn vrienden
- Gezellige avond/activiteit met naasten kunnen hebben

Persona



Naam: Dave Martens

Geslacht: Man

Opleiding: Horeca/Koks-opleiding

Leeftijd: 28

Omschrijving persoonlijkheid:

Dave is een drukke enthousiaste jonge restauranteigenaar. Hij heeft pas sinds kort het bedrijf overgenomen van zijn ouders. Dave is energiek en optimistisch. Hij gaat wanneer hij vrij is graag een biertje drinken in de plaatselijke kroeg. Hij is een speciaal bier en wijnliefhebber.

Mobielgebruik:

24/7 bereikbaar, heeft altijd zijn telefoon bij zich en op geluid aanstaan.

“Dit is mijn tent, dus ik ben verantwoordelijk. Gaat er iets mis dan moet ik bereikbaar zijn, want ik moet het oplossen.”

Doelen:

- Ik wil 24/7 bereikbaar zijn.
- Ik wil snel problemen kunnen oplossen.
- Ik wil niet dat mijn telefoon een slecht beeld geeft van mij als eigenaar.

Gedrag:

- Druk
- Enthousiast
- Ambitieus

Verwachtingen:

- Professionele houden tegenover gasten.
- Alles onder controle hebben door middel van telefoon.

*Deze persona is gebaseerd op een 1 interview met een restauranteigenaar en een niet gedocumenteerd gesprek met dezelfde restauranteigenaar.

Persona



Naam: Naomi Koreman

Geslacht: Vrouw

Opleiding: Middelbare school, Brugklas

Leeftijd: 13

Omschrijving persoonlijkheid:

Noami is een vrolijk meisje met een liefde voor tiktok en sociale media. Met haar vriendinnen doet ze tiktok dansjes die ze daarna online post. Noami zit tijdens het eten liever op haar telefoon dan dat ze in gesprek is met haar ouders. Ze praat liever met haar vriendinnen.

Mobielgebruik:

Veel.

“Ik moet mijn vriendinnen op de hoogte houden met wat ik aan het doen ben.”

Doelen:

- Ik wil de tijd doden die het uiteten kost met spelletjes spelen op mijn telefoon.
- Ik wil op de hoogte blijven van wat mijn vriendinnen doen.

Gedrag:

- Verveeld
- Ongeduldig
- Afgeleid

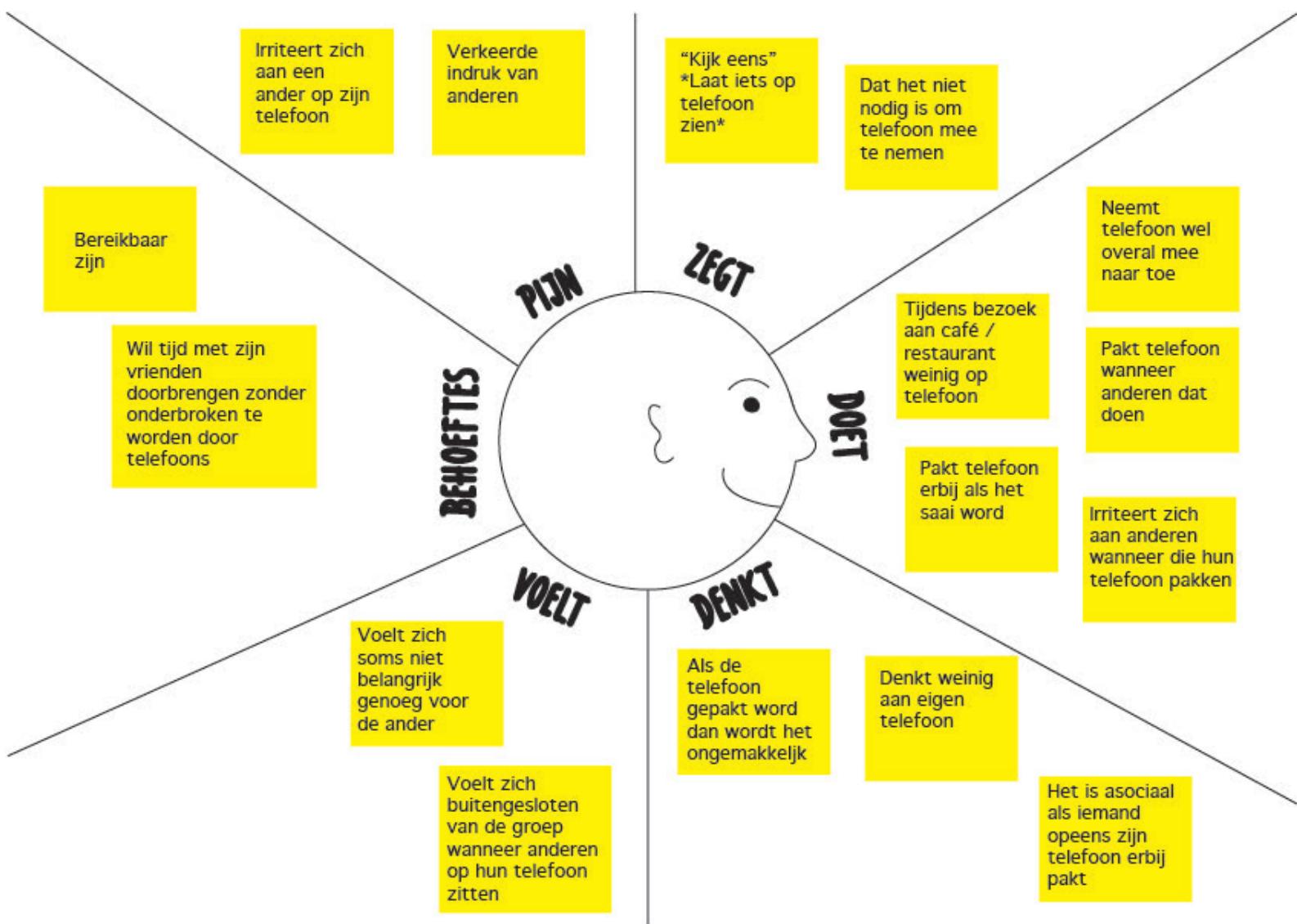
Verwachtingen:

- De tijd gaat sneller als ik op mijn telefoon zit.
- Er is niets anders te doen tussen het eten door dan mijn telefoon gebruiken.

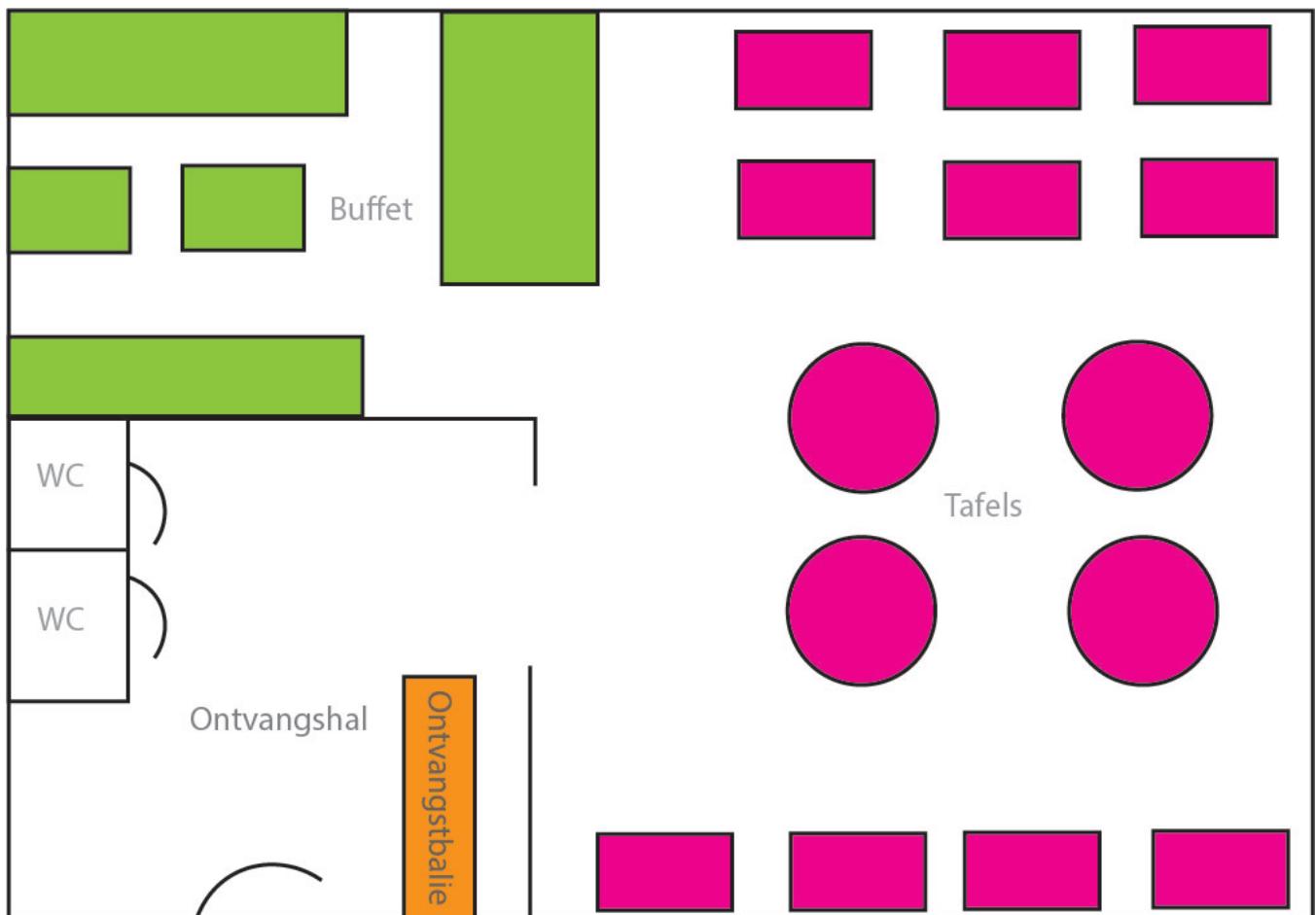
*Deze persona is gebaseerd op een observatie van kinderen tijdens een diner met hun ouders in een restaurant.

Empathy map

Bij de persona van Sven van Iersel



Contextmap

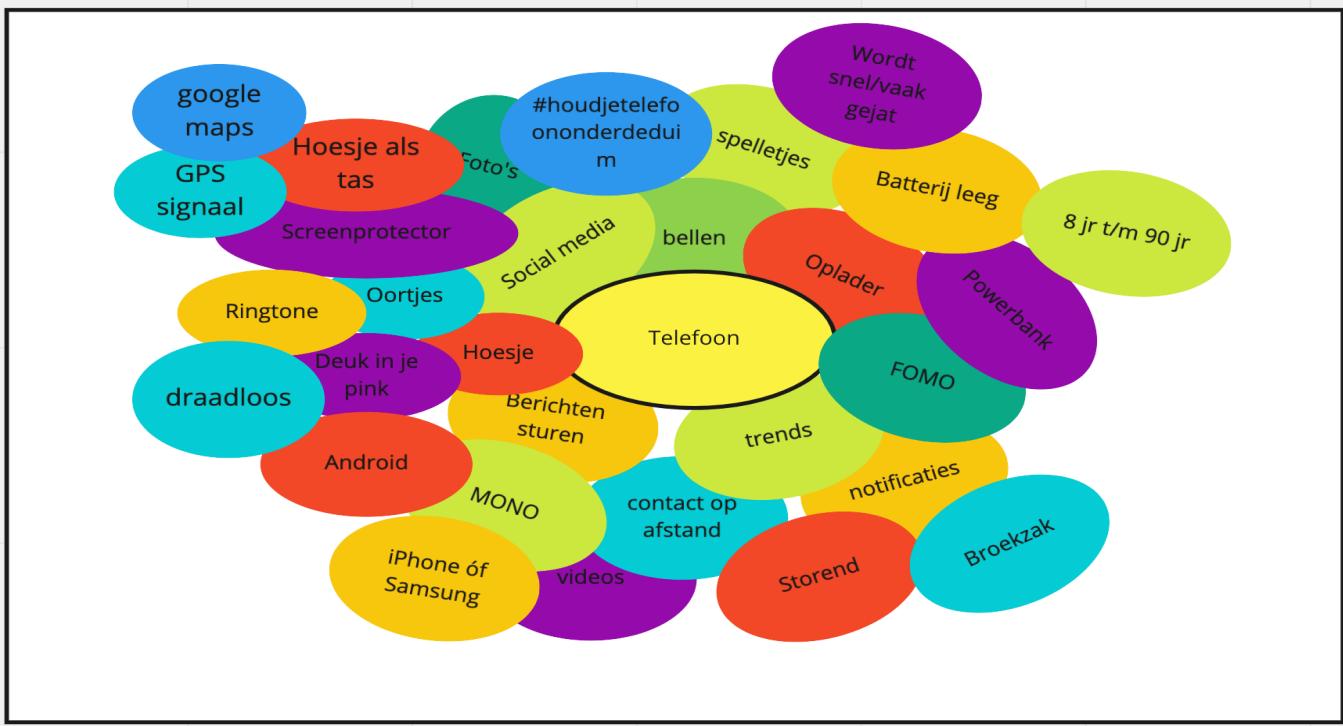


Onderbouwing

Dit is de contextmap. Het is de plattegrond van een van de eetgelegenheden waar wij geweest zijn. Het is een overzichtelijk restaurant met verschillende soorten tafels, ronde- en vierkante tafels. De tafels staan zo dat de gasten makkelijk met elkaar in gesprek kunnen en op geen last hebben van de omliggende tafels.

Ideation

Bloem associatie



Negatief brainstormen



Briainwriting

Kai

Een houder waar je telefoon in ligt. Wanneer je meer dan een X aantal meldingen krijgt valt je telefoon eruit.

Als je er een spel van maakt kan je dit uitbreiden tot meerdere "levels". Niet dat het fysiek valt, maar dat je van 10-0 gaat. Bij 0 wordt je telefoon uitgezet en alleen noodgevallen zijn beschikbaar.

Wanneer je een X aantal meldingen krijgt valt je telefoon vanzelf uit. En kun je alleen nog met noodoproepen bereikt worden, of anderen bereiken.

1. zorg er wel voor dat de telefoon niet meteen stuk gaat als hij valt, zo kan je er alleen nog maar mee blijven zonder plaatsen 2. het kan leuk zijn als het vallen van je telefoon gelijkt staat aan een consequentie (zolang deze niet te zwaar is)

Quincy

een klein kistje waar een telefoon in kan die de telefoon dan gebruikt als spel gebaseerd op nieuwe/trending weetjes

Degene met de laagste score betaald een rondje. Telefoons zijn gescheiden bewaard.

Elke keer als er een melding komt, krijg je een vraag. Dit is dan beperkt tot een aantal vragen per avond. Bonuspunten als je geen meldingen krijgt?

Vragen kunnen aan en uit gezet worden, zodat de gebruiker zelf kan kiezen of het gesprek afsluit of dat de ander het gesprek zich wel zal redden. wanneer het gesprek stilvalt kan een speler ongezien onder tafel een knopje drukken om het spel te activeren, wanneer deze nog uit staat.

Lisa

Een hoesje dat op slot gaat en alleen in nood eraf kan tijdens een evenement.

maak er een app bij waarop je kan instellen wat voor jouw onder noodgevallen valt elke keer dat je het gebruikt. (van wie/ welke apps)

Draai het om, je hebt maar een paar keer om op je telefoon te kijken en anders gaat hij op slot.

Via een app kan je functies instellen voor wat onder noodgeval valt. Via het hoesje (met een schermje dr in?) kan je dan de nooddeling zien en zelf bepalen of je deze wil unlocken

Nienke

Algemene dockingstation. Per melding moet je 10 cent in de pot doen, bij noodgeval kan hij van de dock afgeschaald worden. Elke keer als je de telefoon wil pakken komt er 1 euro bij.

10 cent is de fooi voor de werknemers van het restaurant. Docking zit in de tafel, en onderdeel van het interieur

misschien kan de dockingstation iets anders bedenken als straf i.p.v. een klein bedrag bepalen. Bijvoorbeeld een uitdaging die het gezelschap weer wat levendiger kan maken.

Zet de docking op afstand zodat mensen niet constant kijken of ze een melding krijgen en moeten betalen. Doe dit achteraf.

Braindump

Telefoon hangt met touwtjes aan het plafond en iedereen kan ze bekijken als ze oplichten

Onder de stoel zit een zakje waar de telefoon ingeschoven kan worden. De trilling van de telefoon voel je in je stoel.

Telefoons zijn de lamp boven de tafel. Je kan een kleur en soort lamp kiezen waar je telefoon in gaat. zo gaat de lamp aan en word je tafel verlicht en je telefoon opladen.

MONO maar dan voor in een restaurant.

Onder het tafelkleed zitten gaten in de tafel waar je telefoon in kan. Zo ligt hij wel op tafel, maar niet in het zicht. (Is meer voor het gevoel van aanwezigheid van de mobiele telefoon)

Via een app kan je belangrijke mensen instellen, dat kun je de telefoon in een mandje onder tafel leggen en wanneer er dan echt een belangrijke melding komt geeft hij licht vanonder de tafel.

Restaurants hebben kluisjes waar je telefoon in opgeladen kan worden, in ruil daarvoor krijg je een polaroid camera.

Een hoesje dat via gps weet waar je bent en die ervoor zorgt dat je telefoon alleen nog gebruikt kan worden voor foto's en belangrijke oproepen.

Een box in het midden van de tafel waar de telefoons ingaan. Bij elke melding/ elke keer dat een mobiel oplicht gaat er een sfeerlampje aan op tafel.

Elke keer als je telefoon een melding heeft gaat er een sirene af in het restaurant.

De serveerster komt om de 5 minuten melden wat je laatste meldingen zijn op je telefoon. (Telefoon ligt niet op tafel in dit geval)

Wanneer je je telefoon pakt gaat het seer licht uit, waardoor iedereen door heeft dat je je telefoon erbij pakt.

Stal de telefoon in een soort etalage. De rest van de avond moet je punten verdienen om je telefoon terug te verdienen.

Ideation

De ideation hebben wij gebruikt om zoveel mogelijk ideeën te bedenken die bij ons probleem past. Het ging ons voornamelijk om het probleem uit verschillende hoeken bekijken.

Als eerste hebben we de bloemassociatie gedaan die een belangrijke basis was voor onze ideation sessie. Vanuit de associaties zijn we gaan brainwriten en negatief brainstormen.

De negatieve brainstorm was voor ons het belangrijkst. Hier hebben we de meeste ideeën opgedaan en ook de meest verschillende visies gecreëerd. Samen met de brain dump hebben we de morfologische kaart kunnen maken tot 5 ideeën voor een concept. Belangrijkste keuze hierbij was dat de telefoon of onderdeel moest zijn van de oplossing, of juist zo ver mogelijk van de oplossing vandaan moest zijn.

De ideeën zijn als volgt:

Een systeem waarbij je je telefoon inruilt voor een token waarmee je een quiz, game of gespreksonderwerpen kan aanvragen. Dit systeem staat aan het begin van het restaurant en houdt zo de telefoon op afstand.

Een weetjesdoos die op tafel staat. Deze doos komt regelmatig met weetjes die als gespreksonderwerp gebruikt kunnen worden. De voorwaarde van deze doos is dat de telefoons erin gelegd moeten worden. Hij functioneert als een soort kluis voor je telefoon.

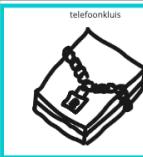
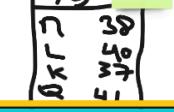
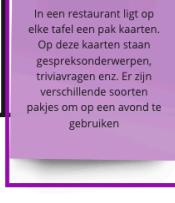
Een spel waarbij de schermtijd wordt gemeten tijdens het bezoek aan het restaurant. De telefoon ligt uit het zicht (onder tafelkleed of een vakje) en op tafel liggen gespreksonderwerpen. Aan het eind van het bezoek wordt gekeken wie de minste schermtijd had tijdens het bezoek en deze wordt beloond.

Een vak in de tafel waar je je telefoon moet inleggen. Als alle telefoons in hun eigen vak liggen gaat het ligt aan boven de tafel. Wanneer een van de bezoekers de telefoon pakt zal het licht uitgaan en wordt deze bezoeker haast gedwongen om de telefoon terug te leggen.

Extra: Een simpel pak kaarten met trivia vragen die tijdens de avond gesteld kunnen worden. Op deze manier kan er discussie ontstaan of een gesprek over de vraag/antwoord.

Morfologische kaart

Morfologische kaart

Functie	concept 1	concept 2	concept 3	concept 4	concept 5
De telefoon buiten handbereik houden				 Vakje in de tafel, onder het kleed	 Telefoon onder de stoel in een vakje.
De aandacht weghalen van de telefoon	 Een speciale no messages modus	 Iets wat meer aandacht trekt op tafel.	 Altijd iets hebben om over te kunnen praten	 Het sociaal contact leuker maken dan wat er op de telefoon te zien is	 Telefoon aan de tafel die we niet gebruiken is leuker om te pakken dan de telefoon die wel in gebruik is.
Gespreksonderwerpen aanbrengen	 Random stellingen worden op tafel gepooid	 Nieuwsgierigen worden geïnterviewd	 Boek met hele rare weetjes	 Op tafel ligt een pak met trivia kaarten	
Bonus De afwezige aandacht belonen	 Krijg een prijs voor het meest interessante gesprek dat je hebt gehad!	 Pantenytaars via speciale app	 Beloon degenen met de minste screenime met een prijs		
Oplossing		 een telefoonkluis op tafel die random weetjes vertelt wanneer je op een knop klinkt, en gekleurde lichten van kleur laat veranderen op basis van het onderwerp van het weetje	 Je telefoon licht uit het zicht in de tafel, op tafel ligt een pak trivia kaarten en dat trekt meer aandacht dan de telefoon. De persoon met de minste schermlijst die wint	 De telefoon licht in een sensor vak, wanneer de telefoon gepakt wordt, gaat het licht uit. Wanneer alle telefoons in het vak liggen is al het licht aan.	 In een restaurant ligt op elke tafel een pak kaarten. Op deze kaarten staan gespreksonderwerpen, trivia vragen enz. Er zijn verschillende soorten pakjes om op een avond te gebruiken
	<p>Je levert je telefoon in en krijgt er een token voor. Deze kan je gebruiken aan tafel voor een onderwerp of een quiz oef.</p>				

Quincy's Idee

Een telefoonbox waar telefoons in worden gezet zodat mensen ze niet kunnen pakken en gebruiken. Als er telefoons in de box zitten, gaat deze aan. Er staat een knop op de box. Wanneer er op deze knop wordt gedrukt wordt er een leuk weetje verteld, zoals een recente belangrijke gebeurtenis of iets algemeen interessants over een relevant onderwerp. Mensen kunnen misschien sommige onderwerpen van de weetjes gebruiken als gespreksonderwerpen. Telefoons in de box kunnen aangesloten worden. Als deze de bijbehorende app heeft geïnstalleerd kunnen er contacten worden aangegeven waar er zeer belangrijke berichten van kunnen worden ontvangen. Als er berichten van deze personen worden ontvangen geeft de box dit aan in audiovorm. Daarnaast kan de app ook gelinkt worden met twitter/instagram accounts. Zo kan je een onderwerp aangeven bij de app die daar vervolgens trending post over kan zoeken om te gebruiken voor de weetjes.

- Waarom zou dit een goed idee kunnen zijn?

Uit ons veldonderzoek is gebleken dat mensen best vaak hun telefoon erbij pakken wanneer een conversatie stopt en er een stilte valt. Soms laten ze dan ook anderen in hun gezelschap zien wat voor leuke dingen ze vinden op social media, en hebben daar dan een gesprek over. Met dit idee kan je naast het weghouden van de telefoon ook de (vaak ongemakkelijke) stiltes opvullen, en hopelijk gezellig verder kletsen over nieuwe onderwerpen. Daarnaast wordt je niet afgesloten van echt belangrijke contacten (zoals mensen waar je een noodmelding van kan verwachten).

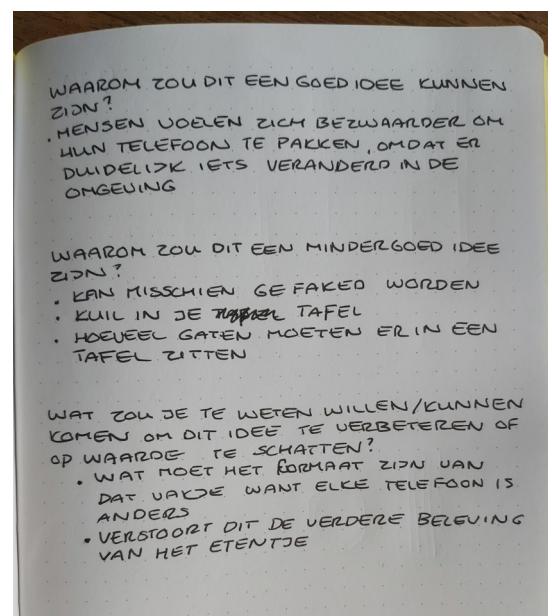
- Waarom zou dit een minder goed idee zijn?

- De app is best een groot onderdeel van het idee, maar is moeilijk om waar te maken, zowel in het echt als voor een logische nepversie.
- Er moet plek zijn op tafel voor de box.
- Als mensen weten waar de box voor dient dan kan het wellicht ongemakkelijk zijn om te gebruiken, omdat je daardoor erkent dat er een stilte is gevallen.
- Het moet dienen als een ondersteuning om conversatie op gang te brengen, en het moet dus niet totaal de aandacht stelen.

- Wat zou je te weten willen/kunnen komen om dit idee te verbeteren of op waarde te schatten?

- Zouden mensen dit product zelf willen gebruiken voor een sociaal evenement, en waarom wel/niet?
 - Hoeveel verschillende aansluitingen zijn er nodig?
 - Hoe kan er informatie van social media omgezet worden in een weetje?
 - Zijn mensen eerder geïnteresseerd in wat meer relevante weetjes of totaal willekeurige feitjes (met een onderwerp naar keuze)?
 - Hoe zou dit werken in de atmosfeer van een sociaal evenement (restaurant, café, bar, etc.)?
 - Op welk volume kan je de box nog wel horen maar stoor je er anderen niet mee?
 - Hoe maak je de interactie tussen het product en de gebruiker zo goed mogelijk hiervoor zonder een scherm te gebruiken voor het product zelf?

Lisa's Idee



Kai's Idee



Uitleg bij het Idee van Kai:

Idee (Spilletjesdoos)

Het idee van de spelletjesdoos is om de telefoon te gebruiken als conversatie in plaats van achterwege te houden. De doos staat op tafel en bevat een aantal spellen in de software. Met de QR-code van de doos kan je met je vrienden verbinden en spel beginnen. Dit moet voorkomen dat de stille momenten of de momenten waar je niets te doen hebt in het restaurant gebruikt worden om je telefoon te bekijken. In plaats daarvan speel je een spel met z'n allen. Binnen de spellen worden momenten gepland om je telefoon te kunnen bekijken zodat men zich er niet aan stoort, het is namelijk toegestaan.

Verschillende spellen zijn:

- Muziekquiz
- Triviaquiz
- (Jackbox)

Pluspunten

- Men irriteert zich niet aan telefoon gebruik omdat dit nodig is voor de activiteit.
- Geen ongemakkelijke momenten, speeldoos zorgt voor vermaak.
- Simpel te gebruiken en interactief.

Minpunten

- Telefoon is een vereiste.
- Niet/minder geschikt voor grote groepen mensen of juist hele kleine (2personen).
- Mogelijk overlast van de andere tafels.

Workshop Manifesto IoT

Team 5

[Modificatie 2]

8. We empower users to be the master of their own domain

In het tafelblad zit een dimmer, waarmee de gebruiker het licht kan dimmen en kan aanpassen naar zijn eigen voorkeur

7. We make the parties associated with an IOT product explicit

De sensor in het vakje werkt op basis van druk, dan hoeft je telefoon niet aan te sluiten.

Elk vak heeft een knop waarmee er bepaald kan worden of het vakje wel of niet actief is.

[Concept]



[Modificatie 1]

4. We keep everyone and every thing secure

Je legt je telefoon in het vakje en sluit hem aan om op te laden. Terwijl je telefoon oplaat, worden alle gegevens, contacten, foto's en zo gekopieert van je telefoon en heeft het restaurant al die data van jou in handen.

Wanneer je je telefoon toch pakt krijg je een elektrische schok



2. We design useful things

Wanneer je telefoon in het vakje ligt, verdwijnt de onderkant van het vak en valt je telefoon er door heen op een beton blokje wat er onder ligt. :)



Als je telefoon in het vakje ligt gaan de lampen nog steeds niet aan. Hiervoor heb je de lichtknop nodig.

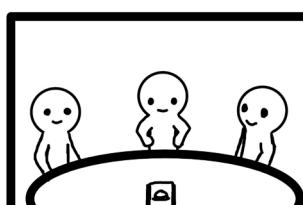
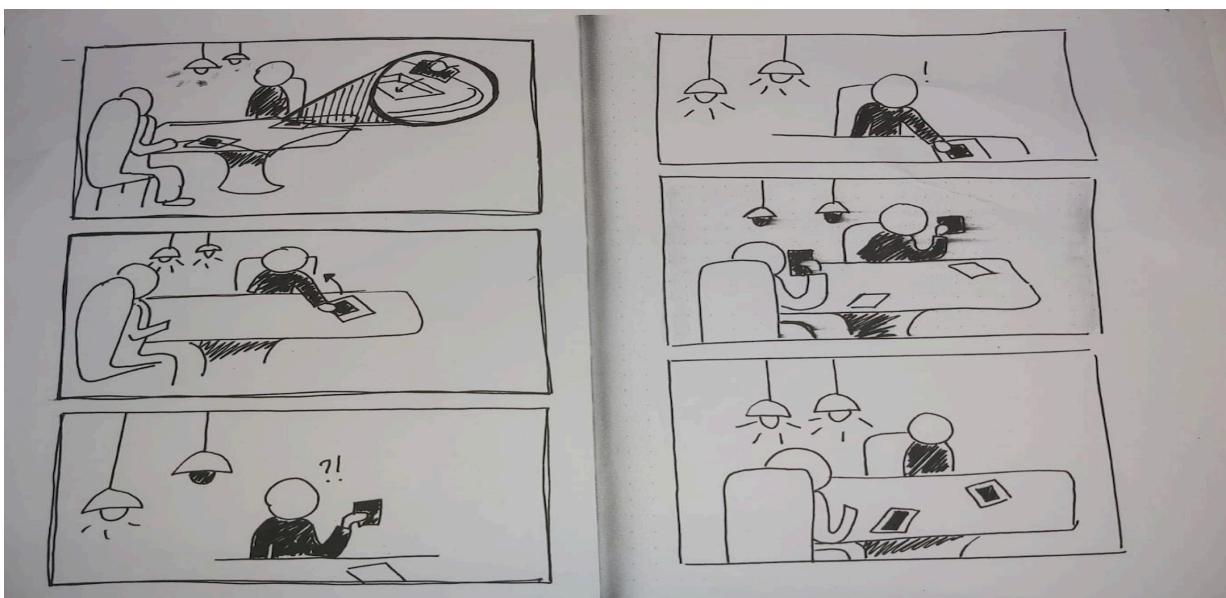


als je een telefoon in het vakje af leest het jouw hele social media af en bepaald daarop gebaseerd een kleur voor het licht

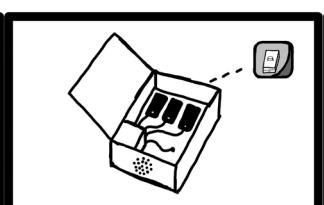
wanneer je je telefoon wilt pakken valt er iets van erboven op je hand

[Modificatie 2]	[Concept]	[Modificatie 1]

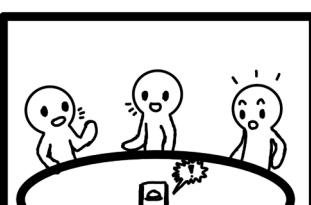
Testroulette



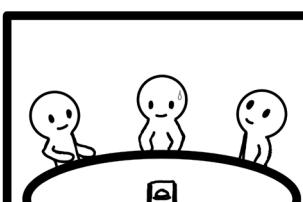
De gasten komen aan in een restaurant/café en gaan aan een tafel zitten.



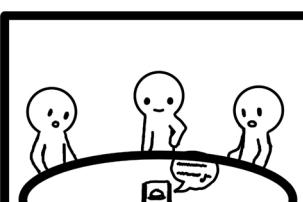
De telefoons worden in de box gelegd en aangesloten. De box vindt de bijbehorende apps die geïnstalleerd zijn op de telefoon.



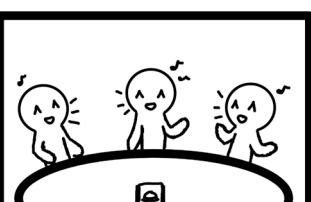
Tijdens het kletsen aan tafel geeft de box een melding af. Een familielid wilt wat geld lenen. Nadat dit snel was afgehandeld kon het gezelschap verder kletsen.



Na wat verder gekletst te hebben, vind de groep zichzelf in een ongemakkelijke stille.



Iemand klikt op de knop op de box. De box vertelt vervolgens een interessant weetje. Omdat iemand zijn/haar social media heeft gelinkt, is het weetje gebaseerd op een aangegeven interesse.



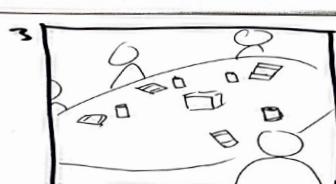
De groep gaat vervolgens gezellig verder kletsen over het onderwerp van het weetje.



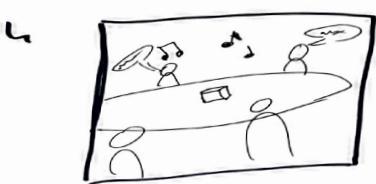
1 Sven komt met zijn vrienden bij het restaurant.



2 Naar De groep krijgt instructies over het product en krijgt een taak toegewezen.



3 Met een allen verbinden ze hun telefoon met het spelletje en beginnen ze



4 De groep start een muziek-quiz om het spelle te breken.



5 Na enige tijd is er tijd om berichten te checken en social media te updaten.



6 uiteindelijk heeft niemand zich geïngezet aan het telefoon gebruik en heeft iedereen het leuk gehad.

Vragen Storyboard

- Wat willen we dat de gebruiker straks doet? Maak dit concreet (denk aan Ubicomp, Gebruikersdoelen zijn echt zichtbare acties)
- Denk je dat de gebruiker gemotiveerd wordt om dit gedrag te vertonen?
- Welk idee richting is het beste, waarom?
- Heb je nog ideeën voor andere vormen van feedback?
- Wat zou je het meest storen aan dit idee?

Antwoorden

- 1e Je doet de telefoon in de tafel en gaat het licht aan. Haal je hem eruit dan gaat het licht uit, doe je dat allebei dan gaan beiden lichten uit. Je wil dat je gebruik niet gebruikt en weg stopt - 2e is geef meldingen af om het gesprek op gang te houden. - 3e is een spelletje, stimuleren op een andere manier te gebruiken.
2. 's avonds moet het wel, als je aan tafel zit. Je word nu verplicht om het weg te leggen. Het word wel gezelliger daardoor.
3. 1e idee het leukste, omdat dat daar de telefoon helemaal weg is. Bij de andere worden de telefoons nog wel gebruikt en dat kan al weer heel afleidend werken.
4. ga door
5. De act dat er iets in ligt, want wat als er geen steen in ligt ofzo. Hoe weet je dat die telefoon er echt in ligt. Als ik een belangrijk telefoontje krijgt en gaat opeens je licht uit, dus dat is misschien irritant. Geforceerd om je telefoon weg te leggen voor je etepliezer, wanner je bijv. op iets belangrijks wachten.

Vragen Storyboard

- Wat willen we dat de gebruiker straks doet? Maak dit concreet (denk aan Ubicomp, Gebruikersdoelen zijn echt zichtbare acties)
- Denk je dat de gebruiker gemotiveerd wordt om dit gedrag te vertonen?
- Welk idee richting is het beste, waarom?
- Heb je nog ideeën voor andere vormen van feedback?
- Wat zou je het meest storen aan dit idee?

Antwoorden

1. Iets met telefoonjes geloof ik. Jullie zorgen dat als je in een groep bent dat je je telefoon weglegt. Het duidelijkste bij de tweede vanwege de tekst.
2. Als je daar zit wil je zeker niet in het donker zitten, alleen ga je dan niet ergens anders zitten dus moet wel. Je ontkomt er niet aan bij de 2e motivatie wat minder hoog, want je zou de telefoon ook zelf kunnen vast houden en gesprek op gang kunnen houden.
3. De eerste lijkt mij het beste, voor in een restaurant. Motivatie ligt er het hoogst. Of je legt je telefoon weg of je zit in het donker. Je word gedwongen. Het zou kunnen dat je naar een ander restaurant gaat. Maar als je gezellig gaan eten dan kan je dat best wel doen. Leuke toevoeging ook. Zullen we specifiek naar dit restaurant gaan want daar moet je je telefoon wegleggen.
4. 1e idee: Maximaal aantal minuten uitzonder in kan stellen. Zodat je wel iets met je telefoon kan doen. Toegankelijker maken voor de bereikbaarheid.
5. Je pakt toch wel eens je telefoon om toch iemand te berichten en dan is gelijk het licht uit. Max. dertig seconden om iemand terug te appen. voordat de lamp uit gaat.

Vragen Storyboard

- Wat willen we dat de gebruiker straks doet? Maak dit concreet (denk aan Ubicomp, Gebruikersdoelen zijn echt zichtbare acties)
- Denk je dat de gebruiker gemotiveerd wordt om dit gedrag te vertonen?
- Welk idee richting is het beste, waarom?
- Heb je nog ideeën voor andere vormen van feedback?
- Wat zou je het meest storen aan dit idee?

Antwoorden

1. De gebruiker telefoon in een ding legt en iets met lichten. Telefoon wegleggen. Mensen uiteindelijk te pushen om meer sociaal zijn en niet op hun telefoon te gaan zitten.
2. Ja, de eerste is meer het licht is irritant. Bij de andere 2 is het interessant dat de telefoon gebruik word om ook het gesprek te voeren, ipv er maar vanaf te blijven. Ja gemotiveerd om hun telefoon te gebruiken in het gesprek.
3. De derde, want dat vind ik gewoon een leuk idee. Waarom? Bij de anderen een soort van dat de box de informatie heeft. Bij de derde kun je met z'n allen een spel doen en je hebt wel je telefoon bij je. Hij moet niet weg. Het is niet verboden je telefoon te gebruiken. De Quiz is altijd ook leuk om met z'n allen te doen. Iedereen aan de tafel andere interesses heeft dan leer je dingen van elkaar door middel van de quiz.
4. Ja, tweede idee is vooral dat je er zelf iets mee moet doen. Dus misschien dat hij uit zichzelf iets gaat doen. Geluidmaken, trillen etc. zodat je weet dat je er is.
5. Je kan maar beperkt je telefoon te bekijken, dus dat dat vaker kan.

plak hier je 3 aangepaste storyboard



1a. Als je de telefoon uit het vak haalt start er een timer. Voor 1 minuut lang blijft het licht zoal schijn en daarna wordt het licht gedimd. Na 2 minuten gaat de lamp van 100% naar 20%. Je kan nog wel wat zien, maar het is fijner als de telefoon er weer in licht en je weer normaal licht hebt.

1b. Als je de telefoon pakt heb je zo'n 30 a 40 seconden om je telefoon terug te leggen. In deze tijd wordt het licht geleidelijk gedimd. Aan het einde van dit tijdsbestek staat het licht uit. Deze gaat pas weer aan als je de telefoon weer in het vak legt.

Vragen

1. Wat willen we dat de gebruiker straks doet? Maak dit concreet (denk aan Ubicomp, Gebruikersdoelen zijn echt zichtbare acties)
2. Denk je dat de gebruiker dit vaker gaat doen?
3. Welk idee is het beste, waarom?
4. Heb je nog ideeën voor andere vormen van feedback?
5. Wat zou jullie het meeste storen?

Antwoorden

1. Het is een handig en leuk idee. Als het licht uitgaat kan je je telefoon nog steeds gebruiken
2. Ik denk van wel. Ik denk dat mensen wel opzoek zijn naar manieren om sociaal te zijn met elkaar. We zijn namelijk snel
3. 30 à 40 seconden dat het lekker kort maar krachtig is. Zo kan je snel weer wat doen
4. Vooraf de keuze geven adhv de soort groep
5. Stel je wil iets op insta posten dan kan dat niet. Er is geen optie om het uit te zetten. Het is wel fijn om even snel te kijken

Vragen

1. Wat willen we dat de gebruiker straks doet? Maak dit concreet (denk aan Ubicomp, Gebruikersdoelen zijn echt zichtbare acties)
2. Denk je dat de gebruiker dit vaker gaat doen?
3. Welk idee is het beste, waarom?
4. Heb je nog ideeën voor andere vormen van feedback?
5. Wat zou jullie het meeste storen?

Antwoorden

1. Iets met vermindering in telefoon gebruik
2. Ik denk het wel. Hangt van de ervaring af. Geef de optie om het ook niet te doen. Stel je hebt een belangrijk telefoontje en heb je geen keuze
3. de 1e en dan 30 à 40 seconden. Niet iedereen zou een spel willen spelen tijdens het avond eten. En je zou het thuis beter kunnen gebruiken
4. Opties van te voren
5. Dat je een spel moet spelen. En als de lamp uitgaat en je bent de enige. Dat geeft druk en dan voel je je judged

Vragen

1. Wat willen we dat de gebruiker straks doet? Maak dit concreet (denk aan Ubicomp, Gebruikersdoelen zijn echt zichtbare acties)
2. Denk je dat de gebruiker dit vaker gaat doen?
3. Welk idee is het beste, waarom?
4. Heb je nog ideeën voor andere vormen van feedback?
5. Wat zou jullie het meeste storen?

Antwoorden

1. Verminderd telefoon gebruik,
2. Gaan mensen het echt doen? Ik zie het eerder toegepast worden in huis zelf. niet in een restaurant. Hoewel het ook een goed idee.
3. Is het beter, omdat ik een spelletje niet echt voor me zie en het niet is niet waarom ik naar een restaurant komt. Je hebt je telefoon alsnog bij je. Je ziet gelijk het effect
4. misschien een beloningssysteem. een keuze krijgen in hoe en wat. Dat
5. Als het te snel donker wordt. Dan is het dimmen beter



1b. Als je de telefoon pakt heb je zo'n 30 à 40 seconden om je telefoon terug te leggen. In deze tijd wordt het licht geleidelijk gedimd. Aan het einde van dit tijdsbestek staat het licht uit. Deze gaat pas weer aan als je de telefoon weer in het vak legt

Jobstories

Persona – Restauranteigenaar

Wanneer ik niet in mijn zaak ben, wil ik bereikbaar zijn voor mijn personeel, zodat ik kan bij springen wanneer dat nodig is.

Wanneer ik gasten in mijn restaurant heb, wil ik dat ze een plezierige, sociale ervaring hebben, zodat ik weet dat ze terugkomen.

Wanneer ik mijn gasten verwelkom, wil ik dat ze enthousiast worden, zodat ze meer op mij letten dan op hun telefoon.

Wanneer ik aan tafel sta om mijn gasten te helpen, wil ik dat ze mij aankijken en mij verstaan, zodat ik weet dat ik een gesprek met hen kan voeren zonder dat ze afgeleid zijn door hun telefoon.

Wanneer ik gasten op hun telefoon zie wil ik snel en gemakkelijk het product kunnen installeren zodat gasten snel kunnen beginnen.

Wanneer ik gasten uitlaat wil ik weten of ze een prettige ervaring hebben gehad zodat ik weet of we goed bezig zijn.

Wanneer ik gasten op hun telefoon aan tafel zie zitten, wil ik ervoor zorgen dat ze deze weer wegstoppen, zodat ze weer met elkaar zitten en praten.

Wanneer ik het product niet nodig heb wil ik het makkelijk kunnen opbergen zodat er geen puinhoop achter blijft.

Persona – 12-16-jarige bezoeker restaurant

Wanneer ik niet in mijn zaak ben, wil ik bereikbaar zijn voor mijn personeel, zodat ik kan bij springen wanneer dat nodig is.

Wanneer ik gasten in mijn restaurant heb, wil ik dat ze een plezierige, sociale ervaring hebben, zodat ik weet dat ze terugkomen.

Wanneer ik mijn gasten verwelkom, wil ik dat ze enthousiast worden, zodat ze meer op mij letten dan op hun telefoon.

Wanneer ik aan tafel sta om mijn gasten te helpen, wil ik dat ze mij aankijken en mij verstaan, zodat ik weet dat ik een gesprek met hen kan voeren zonder dat ze op afgeleid zijn van hun telefoon.

Wanneer ik gasten op hun telefoon zie wil ik snel en gemakkelijk het product kunnen installeren zodat gasten snel kunnen beginnen.

Wanneer ik gasten uitlaat wil ik weten of ze een prettige ervaring hebben gehad zodat ik weet of we goed bezig zijn.

Wanneer ik gasten op hun telefoon aan tafel zie zitten, wil ik ervoor zorgen dat ze deze weer wegstoppen, zodat ze weer met elkaar zitten en praten.

Wanneer ik het product niet nodig heb wil ik het makkelijk kunnen opbergen zodat er geen puinhoop achter blijft.

Persona – 17-25-jarige bezoeker restaurant

Wanneer ik uiteten ben, wil ik bereikbaar zijn voor mijn vriendinnen, zodat ik geen last heb van FOMO.

Wanneer ik aan tafel zit, wil ik dat er niemand wordt buitengesloten, zodat iedereen een fijne avond ervaart.

Wanneer ik uit eten ben, wil ik mijn telefoon bij me hebben, zodat ik toch wel bereikbaar ben.

Wanneer ik met anderen uit eten ben, wil ik dat de conversatie door blijft gaan, zodat niemand afgeleid wordt door zijn telefoon.

Wanneer ik mij verveel, wil ik mij niet aangetrokken voelen tot mijn telefoon, zodat ik mijzelf niet buitensluit.

Wanneer ik met vrienden in een café ben, wil ik dat ik mijn telefoon bij de hand hebben, zodat ik een back up heb voor als het saai wordt.

Wanneer ik zie dat anderen in mijn gezelschap op hun telefoon zitten, wil ik zelf mijn telefoon erbij pakken, zodat ik me niet ongemakkelijk hoeft te voelen.

Wanneer ik niet in het gesprek mee wil doen, wil ik iets te doen hebben op mijn telefoon, zodat ik mij niet ga vervelen

Wanneer ik uit eten ben, wil ik in een sfeervolle omgeving zitten, zodat ik mij op mijn gemak voel.

Wanneer ik aan tafel zit, wil ik dat mijn telefoon uit het zicht is, zodat ik mij niet kan laten afleiden door mijn telefoon.

Wanneer ik uiteten ben wil ik bereikbaar zijn zodat als er iets gebeurd ik er snel bij kan zijn.

Wanneer ik uit eten ben, wil ik graag mijn familiefoto's kunnen laten zien, zodat ik ze kan laten zien waar ik op vakantie ben geweest

Wanneer ik met mijn vrienden ben wil ik ze laten zien wat ik heb gedaan zodat ze weten wat er in mijn leven speelt.

Customer Journey

Sven gaat naar restaurant met vrienden

Groep krijgt gebruiksaanwijzing belichting

Groep legt telefoons in vak

Groep maakt keuze van menu

Sven wil zijn telefoon pakken.

Een van de lampen boven tafel gaat uit en gesprek valt stil.

Iedereen kijkt Sven aan.

Sven legt telefoon terug in vak.

Lamp gaat weer aan.

Sven krijgt eten en gaat verder met gesprek

Sven betaald de rekening

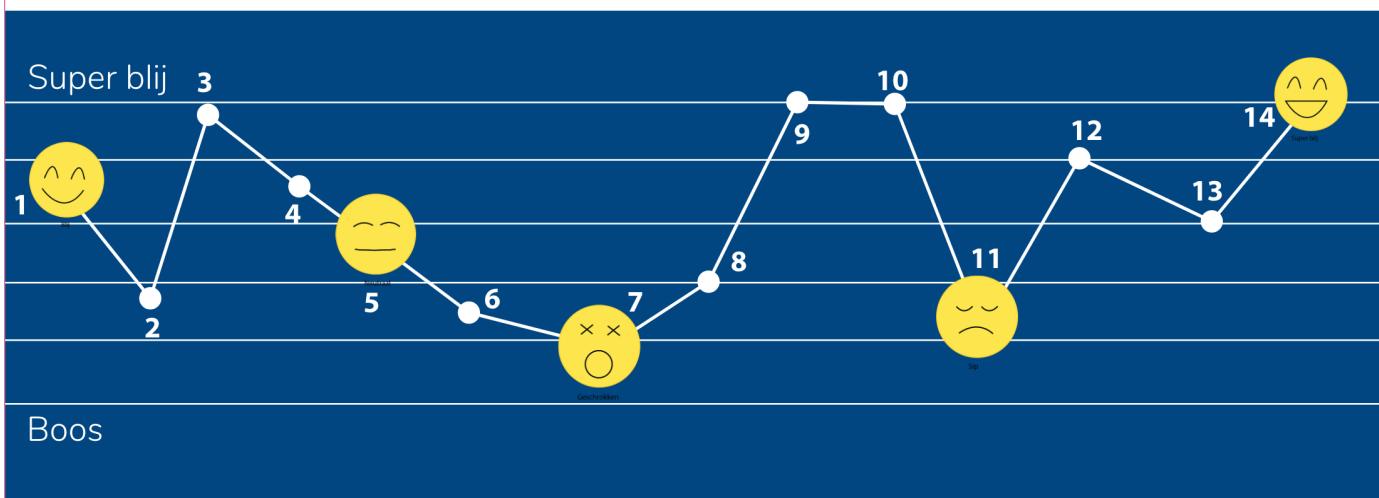
Groep pakt hun (opgeladen) telefoons op en gaat naar huis.

Lampen boven tafel gaan uit.

Customer Journey

Sven en zijn vrienden gaan een avondje op stap. Ze besluiten om de nieuwe tent in de stad uit te proberen. Ze hebben gehoord dat het restaurant een gloednieuw en uniek concept heeft. In het restaurant kan je met je telefoon de lampen energie geven. Door je telefoon in een speciaal vakje te leggen, voorkom je het overmatig telefoon gebruik tijdens etentjes. Iets waar Sven en zijn vrienden nogal vaak last van hebben.

1. Sven gaat naar het restaurant met zijn vrienden
2. De groep krijgt een gebruiksaanwijzing over de belichting
3. De groep legt hun telefoons in de vakjes
4. De groep maakt een keuze van het menu
5. Sven pakt zijn telefoon
6. Een van de lampen boven de tafel gaat uit en het gesprek valt stil
7. Iedereen kijkt Sven aan
8. Sven legt zijn telefoon terug in het vak
9. Lamp gaat weer aan
10. De groep krijgt hun eten en gaat verder met het gesprek
11. Sven betaald de rekening
12. Groep pakt hun opgeladen telefoons op en gaan naar huis
13. De lampen boven de tafel gaan uit
14. Super blij

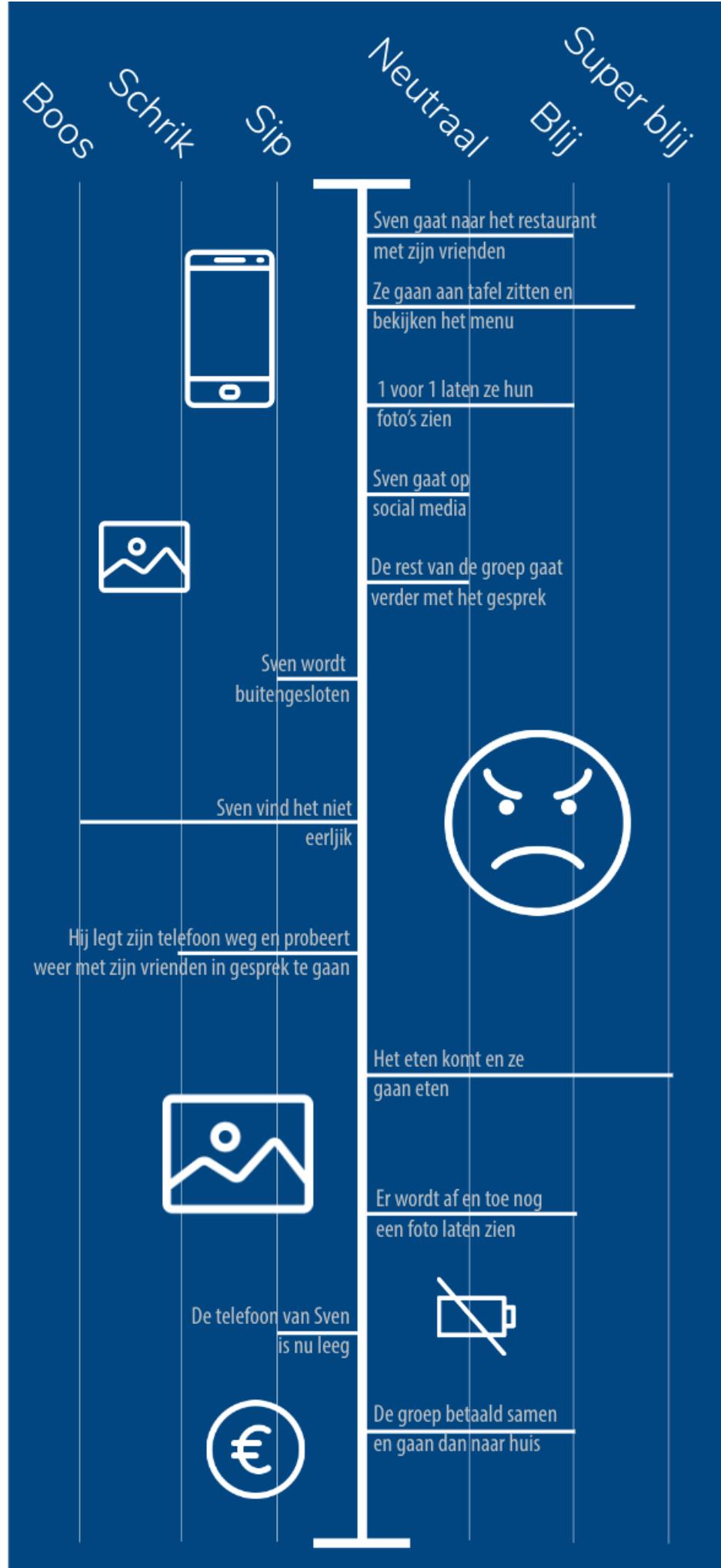


Customer Journey Before

Sven en zijn vrienden gaan een avondje op stap.

Ze gaan naar een nieuw restaurant in de buurt. Ze hebben elkaar al lang niet gezien en hebben genoeg om over bij te praten.

Er zijn foto's om te laten zien en filmpjes om samen te kijken.

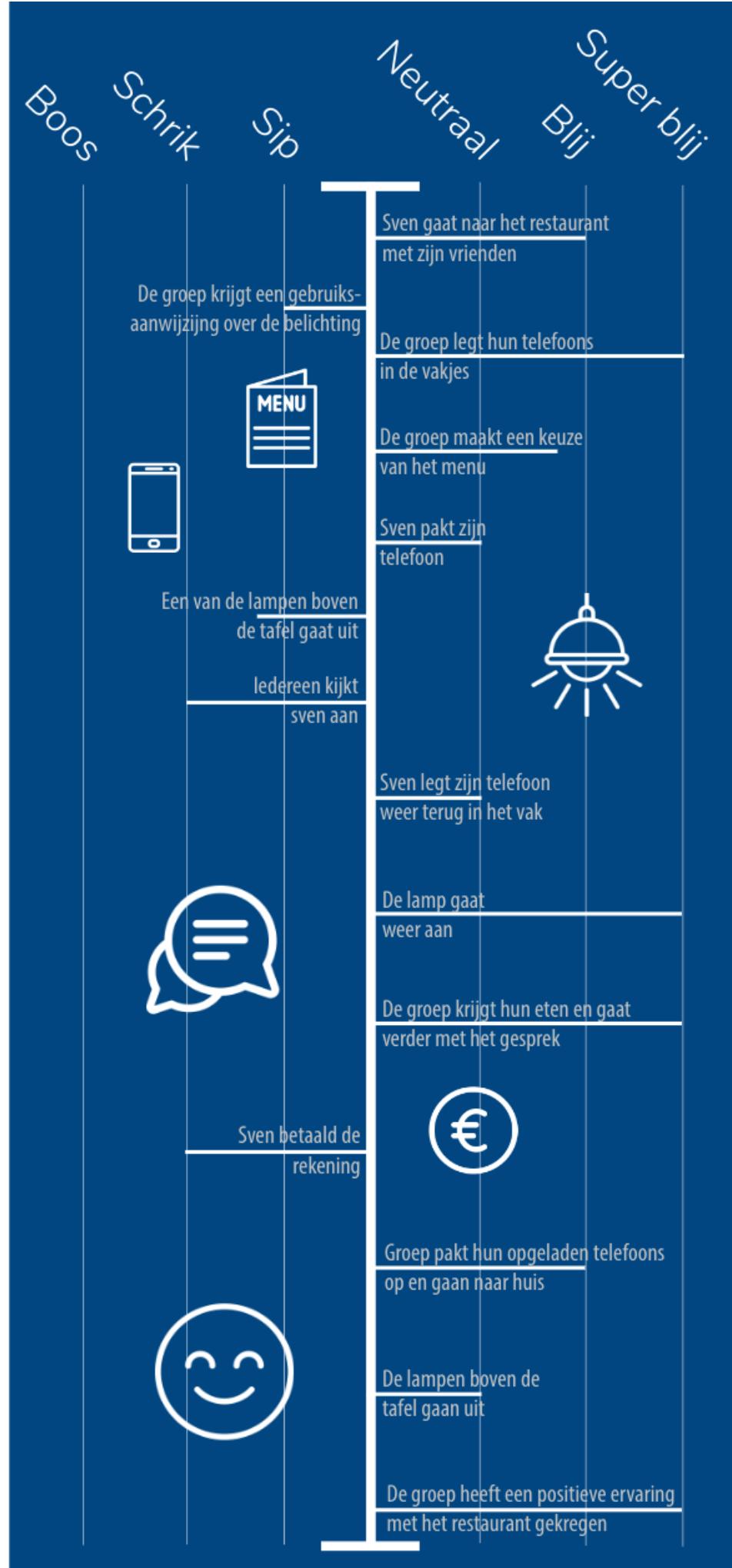


Customer Journey After

Sven en zijn vrienden gaan een avondje op stap.

Ze besluiten om de nieuwe tent in de stad uit te proberen. Ze hebben gehoord dat het restaurant een gloednieuw en uniek concept heeft. In het restaurant kan je met je telefoon de lampen energie geven.

Door je telefoon in een speciaal vakje te leggen, voorkom je het overmatig telefoon gebruik tijdens etentjes. Iets waar Sven en zijn vrienden nogal vaak last van hebben.



UI - sensoren

UI in bulb

Bulb heeft een eenvoudige maar aantrekkelijke werking en uitstraling. De uitwerking van het product is eigenlijk heel simpel: in het restaurant zit je aan een tafel. In de tafel zitten vakjes met speciale sensoren. Deze sensoren zijn verbonden aan de lampen die boven de tafel hangen. Door het gebruik van druk- en NFC-sensoren wordt er verbinding gemaakt met de lampen. Door je telefoon in het vakje in de tafel te leggen, worden deze sensoren geactiveerd. Het plateau beschikt ook over de technologie om draadloos op te laden. Als de telefoon van de gebruiker dit ondersteund, is dat een fijn extraatje.

De gewichtssensoren worden geactiveerd vanaf een **Gewichtssensoren** minimaal gewicht van 110 gram. De gemiddelde telefoons van vandaag de dag zijn zo'n 150 gram. Nu zal niet iedereen een gloednieuwe telefoon hebben. Veel oudere modellen zijn veel lichter dan de huidige telefoons. Bij die telefoons zit het gemiddelde gewicht rond de 125 gram.

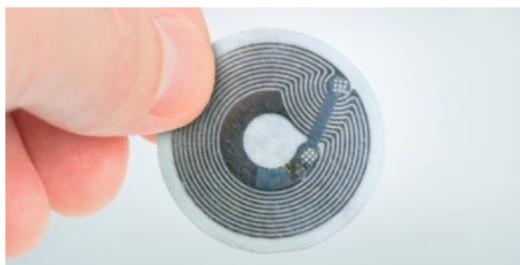


Er zal een lijstje beschikbaar zijn met de veel voorkomende modellen die het gewicht van 110 gram niet halen en niet over een NFC-chip beschikken. Voor deze telefoons is er een houten blokje beschikbaar. Deze heeft geen NFC-chip, maar weegt 130 gram. Deze kan dan in het vak worden gelegd, zodat de gewichtssensor geactiveerd wordt.

NFC-chip

In het vakje zit ook een NFC-chip. NFC staat voor "Near Field Communication". NFC is een contactloze manier voor het uitwisselen van informatie (Field communication) tussen 2 apparaten. Bij NFC gebeurt dat op een hele korte afstand (Near). Dit is maximaal 10 centimeter. Vandaag de dag hebben steeds meer apparaten een NFC-chip. Denk hierbij niet alleen aan de telefoon, maar ook in Apple watches, je ov-kaart en hotelkamer pasjes.

Door een NFC-chip in het vakje te plaatsen heb je niet alleen een stukje state-of-the-art technologie in de tafel verwerkt zitten, maar zijn er ook velen extraatjes beschikbaar.



Aan het einde van het etentje zal de sensor een signaal via de NFC-chip sturen. Het personeel kan dit via een computer aansturen. Dit signaal geeft een pop-up op de telefoon met het visitekaartje van het restaurant zodat je deze kan opslaan in je telefoon. Ook geeft het een pop-up weer om een review van het restaurant te schrijven.

Feedback naar de klanten

Als de klant binnentreedt in het restaurant ziet hij in de zaal meerdere felheden lampen. De tafels die niet worden gebruikt zijn licht gedimd. Dit is om het kille effect van maar een paar verlichte tafels te vermijden. Bij de tafels waar al mensen aan zitten staat het licht op de juiste stand aan. Tenzij deze hun telefoon uit de vakjes hebben gehaald. Dan zal er verandering zijn in het licht.

Als de klant zelf aan tafel gaat zitten moeten ze tegelijkertijd hun telefoons in de tafel leggen. Als de sensoren worden geactiveerd, zal er een klein groen lampje gaan branden. Deze is klein en onopvallend om de aandacht hier niet te veel op te laten vallen.

Tijdens het diner zal er geen extra feedback naar de gebruiker worden gegeven. Het doel van dit product is juist om de aandacht ergens anders op te focussen.

Als de gebruiker de telefoon uit het vak pakt, zal er een seintje naar de lampen gaan. Deze zullen vervolgens in een minuut tijd geleidelijk dimmen. Als de minuut voorbij is, zal de lamp helemaal uit gaan. Om de lamp weer aan te krijgen, zal de gebruiker de telefoon weer terug in het vak moeten leggen. Zodra deze weer in het vak ligt, zal het lampje weer groen gaan branden en de lampen gaan weer aan.

Aan het einde van het diner zal de gebruiker via de NFC-chip (als dat beschikbaar is op de telefoon) een visitekaartje krijgen en een webpagina voor een review. Het groene lampje gaat uit en de lampen blijven aan. Dit wordt bestuurd via de computer.

Gedrag van de gebruiker

Door gebruik te maken van een opvallende en zichtbare verandering, kan je al snel de aandacht trekken. Op een positieve en negatieve manier.

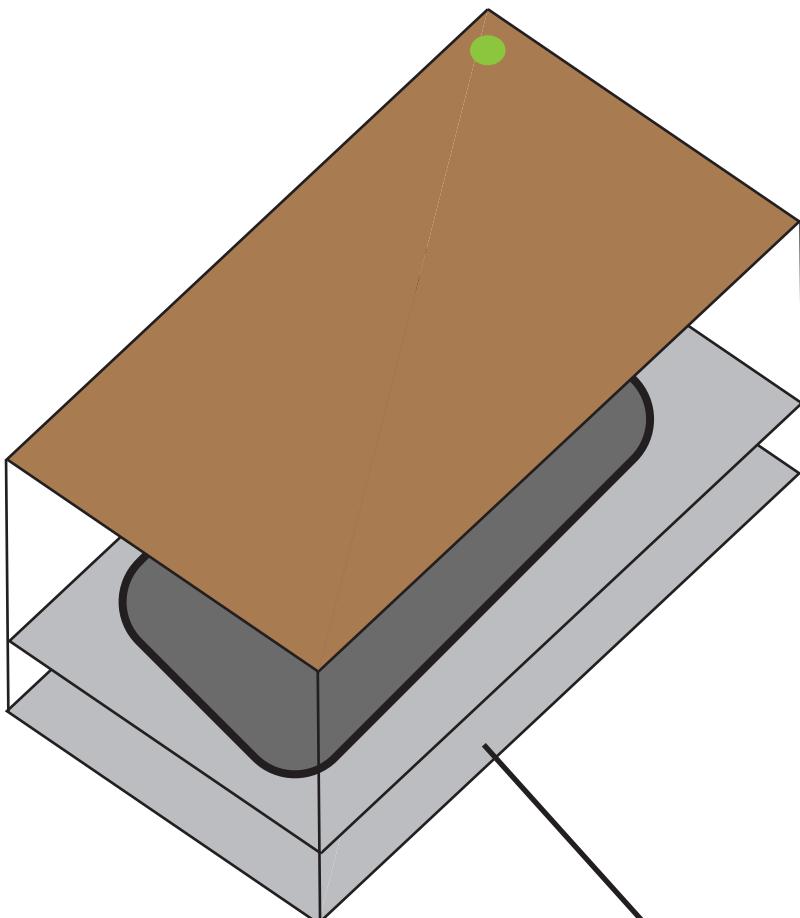
Positief: De verandering heeft een positieve invloed. Je laat de gebruiker een opvallende verandering zien. Dit heeft te maken met hun actie en reactie. Doordat de gebruiker zijn/haar telefoon pakt, verandert de omgeving. Ze zien wat hun actie voor reactie heeft en zullen hier snel van leren.

Negatief: De verandering heeft ook een negatieve invloed. Denk hierbij aan sociale druk. Door de verandering in omgeving zal er snel opgekeken worden. De mens is van nature erg nieuwsgierig. En waar 1 schaap gaat, volgen meerdere. Doordat de lampen langzaam uit zullen gaan, zal dit het oog trekken van de andere diner gasten. Hierdoor gaat de gebruiker zich aangekeken voelen. Het creëert die sociale druk. Hierdoor zal de gebruiker al snel de telefoon terug leggen. Al is het alleen al om die sociale druk niet meer te voelen.

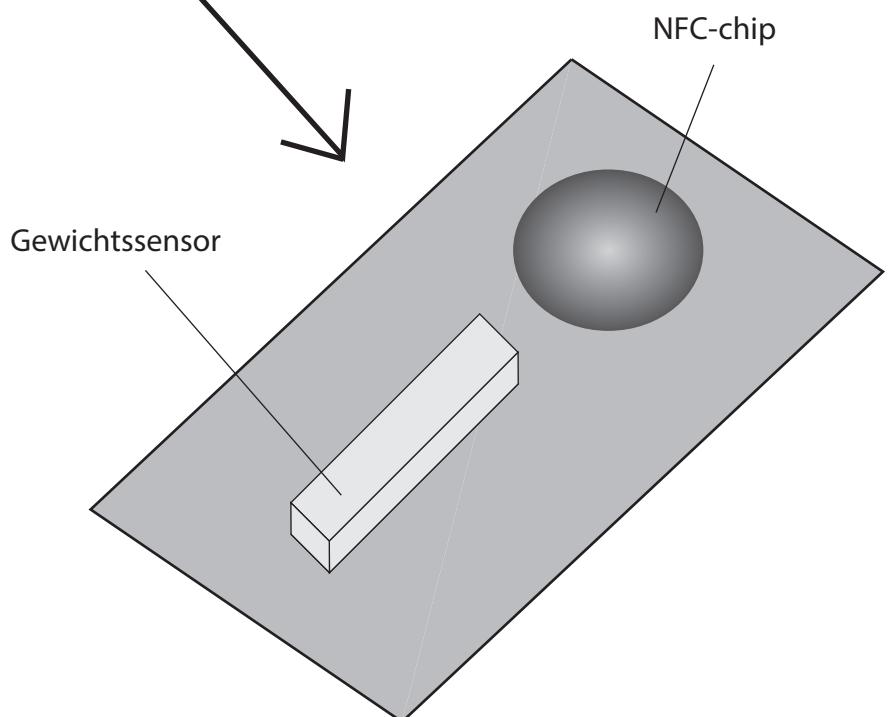
The Principle of Consensus (Social Proof)

Dit principe vertelt ons dat wanneer mensen niet weten hoe ze zich moeten gedragen of reageren in bepaalde situaties, zij naar anderen gaan kijken hoe ze moeten reageren of zich gedragen.

Dit principe past erg goed bij het product. Dit is omdat je in het restaurant allemaal in dezelfde situatie zit. Elke tafel in het restaurant heeft hetzelfde concept. Als de gebruiker de hele avond bij bijna geen enkele tafel de lichten uit ziet gaan, zal hij/zij dit gedrag overnemen. Al is het alleen al om niet in de “spotlights” te staan.



De telefoon is in het vakje gelegd en de sensoren zijn geactiveerd. Dit kan de gebruiker zien door het groene lampje wat aan de bovenkant van het compartiment schijnt.
Dit is het gedeelte dat zichtbaar is op de tafel zelf. De rest "hangt" eronder.



Op het onderste gedeeltje van het compartiment zitten de sensoren. De NFC-chip zend aan het begin een signaal uit, zodra de gewichtssensor wordt geactiveerd.
Aan het einde van het diner wordt er via een computer nog een signaal via de NFC-chip gestuurd. Ditmaal om extra informatie te verzenden naar de telefoon.

Validatie

Zijn de ontwerpkeuzes goed onderbouwd?

De ontwerpkeuzes die wij gedaan hebben zijn een resultaat van verschillende onderzoeksresultaten en iteraties/verbeteringen op basis van concepttesten. Om te bepalen of de ontwerpkeuzes op deze manier wel goed zijn onderbouwd, maken we gebruik van een expert interview. Onderbouwing is namelijk niet iets dat je bij iedereen kan valideren. Mensen zullen namelijk niet begrijpen hoe keuzes op de correcte wijze onderbouwd moeten worden. Hiervoor is iemand nodig die dat wel weet, een expert.

Met een expert review kunnen we de mening krijgen van iemand die veel kennis heeft van het ontwerpproces. Hij/zij heeft de kennis om te weten hoe een keuze correct onderbouwd kan/moet worden, en is daarom voor ons de persoon wiens oordeel en feedback wij moeten hebben over onze keuzes.

Is de design challenge/ doelstelling gehaald?

Design challenge: "Hoe kan een interactieve oplossing er voor zorgen dat de telefoon niet onnodig de aandacht van de gebruiker trekt bij sociale evenementen een restaurant bezoekt"

Onze oplossing laat in de context zien dat het makkelijk te begrijpen is wat het doel ervan is. Om dit echter te kunnen valideren maken wij gebruik van een usability test. Wij zoeken een kleine groep mensen die binnen onze doelgroep vallen, en laten ze gebruik maken van een prototype van het product. Ze worden getest in wat ze doen met het product in een erg vergelijkbare situatie als waar het product daadwerkelijk te vinden zal zijn. Vervolgens laten we deze groep mensen vertellen hoe zij denken dat het product werkt, en wat het doel van het product is.

Wat wij willen bereiken is dat de gebruiker zelf weet hoe het product werkt, en wat er mee gedaan moet worden. Als dat meteen duidelijk is dan zal de gewenste situatie ook bereikt worden. En als de gebruikers uit zichzelf de gewenste situatie kunnen bereiken met het product, dan is de design challenge als het ware ook gehaald.

Is ons idee wel bruikbaar?

Om te kijken of ons idee ook bruikbaar is en past bij de context waarin de gebruiker zich bevindt willen we een field trial gaan doen. Hiervoor maken we een prototype van ons idee dat we gaan gebruiken om een echte situatie na te bootsen. Omdat we de telefoon als stoorzender willen testen binnen onze oplossing is de field trial handig, deze zorgt namelijk voor een normale situatie voor de gebruiker terwijl we wel ons product kunnen testen. In het restaurant zal het gaan zoals altijd, behalve dat Bulb is toegevoegd en dus het licht zal dimmen als een van de bezoekers aan tafel zijn/haar telefoon pakt.

Achteraf vragen we mensen naar een review van het product. Bezoekers kunnen dan aangeven of zij zich ergerde aan het product of de telefoon, of het hinderlijk was tijdens het bezoek en eventuele andere op- en aanmerkingen.

Uit deze reviews halen wij ons resultaat; blijken de reacties positief dat kunnen we verder met Bulb om te verbeteren. Blijkt dat men negatief is, dan gaan we kijken wat we moeten veranderen om te zorgen dat het wel in de context past.

Verbeterd onze oplossing de situatie?

Onze oplossing zou als het goed is een verbetering in de huidige situatie moeten aanbrengen. Om dit te valideren gebruiken we de methode A/B testing. Hiervoor hebben we twee groepen die allebei in een verschillende situatie het restaurant bezoeken. Groep A zal met de Bulb aan tafel gaan zitten en groep B zal met een gewone lamp aan tafel zitten. We zullen tijdens het bezoek meten hoe vaak iemand zijn telefoon erbij pakt en hoe vaak het gezelschap hier iets van zegt.

Wanneer de resultaten laten zien dat bij testgroep A de telefoon minder vaak gebruikt wordt tijdens het bezoek aan het restaurant en het gezelschap er ook minder vaak iets van zegt dan bij groep B blijkt dat onze oplossing Bulb een verbetering van de huidige situatie oplevert.

Bronnen

- Arend-Tóth, J. (2019, november). Jongeren en internetgebruik. CBS. <https://longreads.cbs.nl/jeugdmonitor-2019/jongeren-en-internetgebruik/>
- Bartels, B. (2017). Get Off Your Phone: A Restaurant Owner's Bill of Rights [foto]. Geraadpleegd van <https://vinepair.com/articles/get-off-your-phone-a-restaurant-owners-bill-of-rights/>
- Ward, A., Duke, K., Gneezy, A., & Bos, M. W. (z.d.). Brain Drain: The mere Presence of One's own smartphone reduces available cognitive capacity. University of Chicago press. Geraadpleegd 4 september 2020, van https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/691462?journalCode=jacr#_i4
- 33% van de jongeren verslaafd aan smartphone. (2019, 8 november). Human. <https://www.human.nl/tussenuur/lees/onderzoek-telefoongebruik.html>
- Redactie. (2019, 8 november). Veel jongeren vinden hun smartphone belastend. Trouw. <https://www.trouw.nl/nieuws/veel-jongeren-vinden-hun-smartphone-belastend~bd4bc453/?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
- About – Jackbox Games. (z.d.). Geraadpleegd op 4 september 2020, van <https://www.jackbox-games.com/about/>

