



Rapport interview wave 2

ARNE OOSTERBOSCH EN LOES
VANMEERBEEK

Inleiding en doelstelling

Deze interviewwave aan interviews vind plaats in het einde van de definition- fase van het ontwerpproces. Voorafgaand vond er een discovery-fase en een eerste wave plaats waarin werd besloten een interactieve tool te maken voor ouder en kind die het proces van het afreren van de tut minder emotioneel maakt. Het doel van deze wave van interviews is te achterhalen welke conceptualisatie het beste is voor deze tool, wat hier belangrijk is en wat niet. Dit wordt gedaan aan de hand van twee uitgewerkte prototypes.

Deze fase bestaat uit 3 interviews van ouders.

Onderzoeksvragen

- Wat zijn de goede en slechte aspecten van de concepten?
 - Welke aspecten zijn het meest stimulerend voor het kind?
- Hoe zal het gebruiksproces van het product eruitzien?
 - Wat is het tijdsbestek dat de ouders zien voor het afleren van het tutgebruik?
 - Waar zal dit plaatsvinden?
 - Welke aspecten van het ontwerp moeten instelbaar zijn?
- Is het belangrijk dat de tut zichtbaar is of moet deze juist niet zichtbaar zijn?

Werkwijze

In deze wave werden tussen 19 en 30 december 2025 3 interviews afgenomen bij ouders (duur: ±30-45 min).

De deelnemers werden via mail of telefonisch gerekruteerd en ondertekenden een informed consent die in bijlage terug te vinden zijn. De gesprekken werden opgenomen, getranscribeerd en geanalyseerd op analogieën.

De methode van deze interviews werden eerder in een interview protocol uitgeschreven.

Samenvatting

Voor dit project werden vier interviews afgenomen met als doel enerzijds concepten van een tool die kinderen helpt hun tut af te leren te valideren bij ouders en anderzijds het gebruiksproces in kaart te brengen.

Uit de gesprekken bleek dat de gekozen visuele aanpak positief is samen met een interactief aspect en een beloningssysteem. Daarnaast wensen de ouders de tool opbouwend te gebruiken, startend overdag op een plaats in het huis. De ouders moeten de tijd kunnen instellen aan de hand van een voorgesteld plan.

Concepten

INTERVIEW 1:

De tool is voor kinderen die overdag de tut gebruiken, om op die manier de tijdspannes op te bouwen naar 's nachts. Het groeiend effect van het beeld is goed. Dit concept is eerder voor jonge kinderen.

INTERVIEW 2:

Het is goed voor jonge kindjes maar voor de oudere kindjes gaat het te simpel zijn. Er moet voldoende variatie zijn. Het is te groot om mee te nemen. Er kunnen meerdere scènes toegevoegd worden of het concept kan interactiever gemaakt worden, ook kan geluid toegevoegd worden.

INTERVIEW 3:

De visuele vooruitgang is goed maar is niet sterk genoeg, het zal de kinderen niet voldoende motiveren. Het is moeilijk om een geschikte knuffel te vinden, per kind verschilt de voorkeur hierin. De tool is te groot om mee te kunnen nemen op vakantie.



Concepten

INTERVIEW 1:

Het is een concept voor oudere kindjes. Het digitale aspect is hard aanwezig. Voorstel om ook een fysiekere opstelling te hebben. De fysieke beloning met sterretjes is voldoende. Voor 's avonds kan het te veel stimulatie zijn. De sterretjes zijn klein, ze kunnen verloren gaan of in de mond gestoken worden.

INTERVIEW 2:

Het spelenderwijs afreren zorgt voor motivatie. Het begrijpen is voor oudere kindjes. Dat ze elke keer iets krijgen zorgt dat de kinderen gemotiveerd blijven. Vanaf twee jaar zouden ze het concept snappen. In de mannetjes gaat het meest interesse zijn. De karakters zouden met de spullen kunnen interageren. Het tellen van de sterretjes lukt niet dus best een progressiebalk, waarop aangegeven wordt hoeveel ze nog moeten voltooien.

INTERVIEW 3:

Het tellen is moeilijk op die leeftijd. Een (start)dierdje goedkoop maken zodat ze vanaf het begin al iets hebben. Zeker verschillende opties voorzien zodat er voor ieder kind iets is. De fysieke beloning is goed maar de sterretjes moeten groot genoeg zijn zodat ze het niet in hen mond steken.



Concepten conclusie

INTERVIEW 1:

Het eerste concept is eerder voor jongere kinderen daar het fysiek is en het tweede voor oudere daar een digitaal concept is. De voorkeur verschilt van gezin tot gezin afhankelijk hoe lang ze al bezig zijn met schermgebruik. Er kan een overzicht toegevoegd worden van hoe de kinderen het de afgelopen dagen gedaan hebben.

INTERVIEW 2:

Het tweede concept is beter omdat het meer interactief is maar het is wel eerder voor oudere kindjes dan het eerste concept. Bij het tweede concept komt de beloning beter wanneer de tut erin geplaatst wordt zoals dit gebeurt bij het eerste concept. Als de geplande tijd niet volledig afgelopen is en de tut wordt eruit gehaald moet er een consequentie zijn.

INTERVIEW 3:

Het eerste concept is minder visueel dan het tweede, daarom is er een voorkeur voor het tweede concept. Het is aangeraden dit uit schuimrubber te maken zodat het zacht en licht is.

Gebruiksproces

INTERVIEW 1:

Het staat best op een vaste plaats in huis maar is wel verplaatsbaar. Het moet niet mee op vakantie of naar een feest want door de vele prikkels is er op dat moment troost nodig is en is het te moeilijk is om de tut af te geven. Er moet structuur en routine zijn : dagelijks op dezelfde momenten de tut afgeven. Als aandenken kan er een foto van het bereikte beeld genomen worden dat het kind trots kan tonen. Wanneer de tool in de vorm van een app wordt gemaakt, kan het ook voor andere voorwerpen/doeleinden dan de tut gebruikt worden.

INTERVIEW 2:

Het product kan spelenderwijs geïntroduceerd worden in het avondritueel. De tool kan eventueel behouden worden als game wanneer het tutgebruik is gestopt. Voor de kinderen die een sterke hechting hebben aan de tut, is het best om de tool te kunnen mee nemen zowel op vakantie als naar een familiefeest. De grootte van een tablet is voldoende zowel voor zichtbaarheid als verplaatsbaarheid. De duurtijd wordt best beperkt tot enkele weken maar dat hangt af van kind tot kind. De Geïnterviewde stelde zich vragen over het moment dat de beloning gegeven wordt daar het kind in het huidig concept een beloning ontvangt bij het terugnemen van de tut.

INTERVIEW 3:

Het tool is best stationair en men moet het kunnen meenemen op vakantie. Voor onderweg of op daguitstappen kan een ouder op de app op de gsm aanduiden dat het kind de tut afgeeft zodat het kind een beloning krijgt via de tool bij thuiskomst,

De tool kan uitgelegd worden aan de hand van de basisfiguren reeds aanwezig in de interface. Op het einde van het proces wordt de tut officieel weggeven en ontvangt het kind een finaal cadeau.

Tablet grootte is goed zowel om mee te nemen als voor de zichtbaarheid van het scherm. Om de interesse in het doel te behouden is het best het tutgebruik op een aantal weken af te bouwen.

Zichtbaarheid tut

INTERVIEW 1:

De tut mag niet zichtbaar zijn anders denkt het kind er teveel aan. Je kan wel een kijkdeurtje maken om te laten zien dat de tut er nog ligt.

INTERVIEW 2:

De tut is best uit het zicht omdat kinderen die veel de tut gebruiken er naar vragen als deze zichtbaar is.

INTERVIEW 3:

Het is het beste dat de tut zichtbaar is zodat ze zekerheid hebben dat de tut er nog is. Dit geeft ook motivatie. Als ze niet altijd zichtbaar is, wordt het een spelletje om te kijken of de tut er nog in zit.

Instelbaarheid tijd

INTERVIEW 1:

Best zowel instelbaar op het product als op de gsm. De tijd moet ook bepaald kunnen worden door de ouders maar er kan wel een voorstel zijn dat aangepast wordt door de ouders.

INTERVIEW 2:

De aanwezigheid van een knop om de tijd aan te passen is belangrijk, maar deze moet uit het zicht van het kind zijn zodat het kind deze niet kan manipuleren. De tijd aanpassen via de gsm is ook een optie.

INTERVIEW 3:

Best zowel een knop op de tool en mogelijkheid tot aanpassing op de gsm. De ouder moet de tijd kunnen instellen door het eventueel aanpassen van een standaardplan.

Resultaten

De visuele aspecten van het tweede concept zijn zeer sterk. Dit in combinatie met de interactieve aspecten maakt dat de respondenten de voorkeur geven aan dit concept. De vervanging voor de troostfactor van de tut is moeilijk om te voorzien omdat dit heel hard verschilt tussen verschillende kinderen.

De tool zal hoofdzakelijk op een vaste plaats staan in het huis, maar het zou wel mogelijk moeten zijn om de tool mee te nemen op vakantie en eventueel ook op een familiefeest. Het kan best spelenderwijs visueel geïntroduceerd worden zodat het kind er aan kan wennen voordat de tut afgegeven wordt. Het afleerproces duurt idealiter maximaal een aantal weken maar dat zal variëren van kind tot kind. Op het einde van het afleerproces kan er best een officieel moment zijn waarbij de tut definitief wordt afgegeven. Dit kan dan samen gaan met een cadeau of diploma.

Er is een meningsverschil tussen verschillende ouders of de tut zichtbaar moet zijn voor het kind.

De tijd instellen gebeurt best door de ouders die een voorgesteld schema aanpassen zodanig dat ze het kunnen afstemmen op hun kind en de situatie. Het instellen is het best mogelijk zowel op de tool zelf als op een applicatie op de gsm. Er dient een kinderslot aanwezig te zijn zodat kinderen de tijd niet kunnen manipuleren.

Discussie

Uit de resultaten blijkt dat de visuele ondersteuning bij het afleren goed zou werken, dit bevestigen de bevindingen uit wave 1. Ook is de beloning een sterke motivatie samen met het interactieve aspect uit concept 2. Er moet uitgezocht worden op welk moment het kind de beloning ontvangt.

Er is een meningsverschil bij de ouders over de zichtbaarheid van de tut , hier moet nog extra onderzoek naar verricht worden.

Een beperking van dit onderzoek is het kleine aantal respondenten, waardoor de resultaten niet volledig algemeen toepasbaar zijn.

Conclusie

De onderzoeks vragen werden beantwoord.

De tool zal hoofdzakelijk visuele feedback moeten geven gecombineerd met beloning en een interactief aspect om de aandacht van de kinderen erbij te houden. Dit kan ook nog gecombineerd worden met andere vormen van feedback.

De tool zou best de grootte van een tablet hebben zodat het scherm groot genoeg om aangenaam de interface te kunnen zien en tegelijk eenvoudig is om te transporteren.

De tijd moet zowel op de tool als op de gsm ingesteld kunnen worden door de ouders/begeleider. De bediening mag niet manipuleerbaar zijn door kinderen,

De tool zal op een vaste plaats in huis gebruikt worden en dit over een periode van een aantal weken, al hangt dit af van het kind.

Het belang van de zichtbaarheid van de tut moet nog verder onderzocht worden.

Implicaties

- Kinderslot op de tijdsinstelling
- Visuele feedback in combinatie met een beloning
- Scherm met grootte van een tablet
- Tijd instelbaar zowel op de tool als op de gsm
- Standaard plan voor tijd
- Verplaatsbare en meeneembare tool
- Er is verder onderzoek nodig naar de zichtbaarheid van de tut in de tool