

Product Biografie Medialounge



Product Biografie

Inhoudsopgave

Week 1	5
Motivatie keuze van de case	5
<i>Case 1: Roken op de Amstelcampus</i>	<i>5</i>
<i>Case 2: Hva Petflesvrij</i>	<i>6</i>
<i>Case 3: Geschikte studieruimte</i>	<i>7</i>
Teamcontract	8
<i>Teamleden omschrijving.....</i>	<i>8</i>
<i>Afspraken binnen het team</i>	<i>9</i>
Het doel van de Medialounge	10
<i>Design Challenge</i>	<i>10</i>
<i>Hoofdvraag:.....</i>	<i>10</i>
<i>Deelvragen:</i>	<i>11</i>
<i>Hoe studeren studenten het prettigst?.....</i>	<i>14</i>
<i>Hoe kan je beacons het beste toepassen?.....</i>	<i>14</i>
<i>Hoe werken moderne druksensoren?.....</i>	<i>15</i>
<i>Uitgebreider vooronderzoek - Beacons</i>	<i>16</i>
<i>Uitgebreider vooronderzoek studieruimte</i>	<i>18</i>
Datatabel.....	19
0-meting	20
Plattegrond medialounge	20
<i>Observatie van studenten in de medialounge om 14:00</i>	<i>21</i>

Product Biografie

<i>Interview 1</i>	22
<i>Interview 2</i>	23
<i>Interview 3</i>	24
<i>Interview 4</i>	25
Beste punten uit de interviews	26
Ondervindingen uit de observatie.....	27
AEIOU.....	29
Week 2	32
Context map	32
Persona's	33
Content-Goal-Matrix.....	36
<i>Doelgroep: Facility management voor medialounge</i>	36
<i>Doelgroep: CMD studenten die in de medialounge zitten</i>	36
Week 3	37
Onderzoek HvA studieplekken via Mapiq.....	38
Ideation/ideegeneratie.....	39
<i>Ideeën beschreven:.....</i>	41
Morfologische kaarten:.....	42
Job stories per persona	44
<i>Job stories verbeterd</i>	44

Product Biografie

Onderzoek drucksensoren	45
Onderzoek Face ID	47
Onderzoek afstandssensor	48
Testplan en draaiboek	49
Draaiboek	50
Formulier per tester	51
Week 5	52
Onderzoek gedrag	53
Valideren	54
Validatie	55
Scene's	60

Week 1

Motivatie keuze van de case

Voordat wij een keuze willen/kunnen maken hebben wij als eerste alle 3 de cases bekeken en het probleem hiervan geobserveerd. Wij beschrijven van elke case het probleem, wat wij hebben geobserveerd en vervolgens bearrgumenteren wij waarom wij wel of niet voor deze case hebben gekozen.

Case 1: Roken op de Amstelcampus

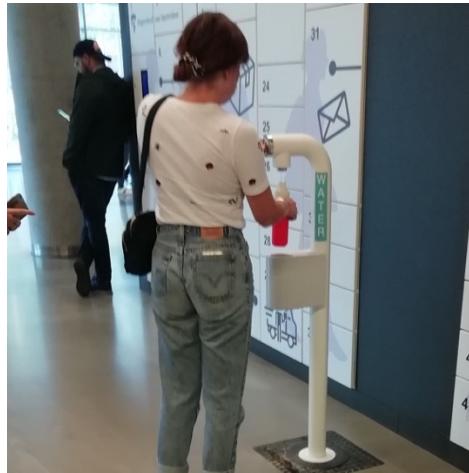
Bij deze case was het probleem dat vele mensen overlast hebben van het roken op de campus, het doel is om de overlast hiervan te verminderen. Wij hebben het probleem geobserveerd. Achter het Wibauthuis is een zone gemaakt waar je niet mag roken. Zoals je ziet op de onderstaande foto's houden de rokers zich hieraan en roken niet binnen deze zone. Verder is er weinig afval van sigaretten en is het redelijk schoon (het afval wat er ligt is niet van de rokers). Wij hebben gekozen om deze case niet te nemen, omdat wij dit niet ondervinden als een probleem. Dat komt doordat er al veel afvalbakken staan, mensen houden zich aan de regels (niet roken binnen de zone). Er is geen afval van sigaretten bij Wibauthuis of Theothijssenhuis, de rokers maken het dus niet vies! Ook roken wij alle 4 niet en ondervinden het niet als een probleem, soms moet je namelijk goed kijken wie er nou wel rookt en wie niet in een groep. Als je zo goed moet kijken om dit te zien is dit geen groot probleem en is er weinig overlast als de wel rokers het gewoon netjes houden, wat zij ook doen!



Product Biografie

Case 2: HvA Petflesvrij

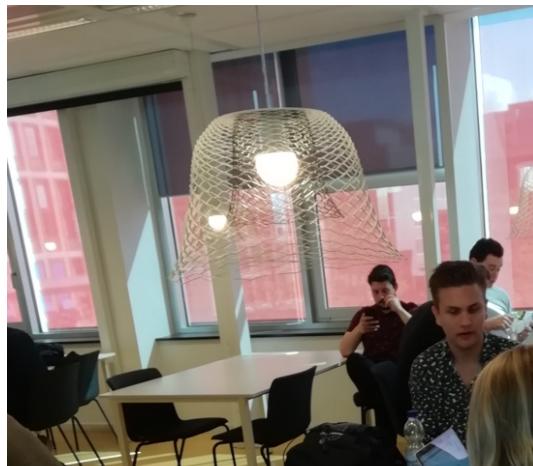
Bij deze case wil De Knowledge Mile het aantal petflessen terugdringen binnen de HvA. Wij hebben dit probleem geobserveerd. Er staan in/rondom HvA veel drinkwater pijpen om je fles bij te vullen, zoals je op de foto's ziet wordt hier veel gebruik van gemaakt! In de kantine van het Wibauthuis en in het Theothijssenhuis heeft ongeveer de helft een petfles en de andere helft een dopper (of andere variant hiervan). In de kantine van het Wibauthuis zijn geen doppers te koop, je kan hier alleen maar petflessen kopen. In het Theothijssenhuis is beide te koop! Wij hebben gekozen om deze case niet te nemen, omdat iedereen in ons groepje het probleem met petflessen niet aanspreekt. Niemand van ons is dit probleem vaak tegen gekomen of wij zijn er ons in ieder geval niet bewust genoeg van om dit probleem goed te kunnen aanpakken. Wij zijn niet heel enthousiast over deze case en denken daarom dus ook dat wij deze beter niet kunnen doen. Ook hebben 2 van de 4 personen uit het team vorig jaar een soortgelijk project gedaan waarbij het plasticgebruik teruggedrongen moest worden. Hierdoor zouden zij in herhaling vallen met dit project.



Product Biografie

Case 3: Geschikte studieruimte

Bij deze case willen CMD'ers een geschikte studieruimte. Zij geven aan vaak geen goede werkplek te kunnen vinden in de Medialounge. Zonder dat wij dit probleem al hadden geobserveerd wisten wij precies wat hiermee bedoeld werd omdat wij dit probleem ook hebben en heel goed herkennen/begrijpen. De medialounge is nu verdeeld in 3 zones; Relax zone, werken in/met een groepje en alleen werken. Wij hebben de medialounge geobserveerd en zagen dat deze 3 zones niet worden gebruikt waar zij voor waren bedoelt. Wat je vaak ziet is dat er een grote tafel voor een groep bezet wordt gehouden door iemand die alleen is, hierdoor hebben mensen in een groep geen plek om te werken. Wij hebben deze case gekozen, omdat dit probleem het dichtste bij ons ligt en wij dit zelf ook als vervelend ervaren! Wij willen dit dus graag veranderen en zorgen dat er voor iedereen plek is en de plaatsen goed worden benut. Ook zou het leuk zijn als de opleiding aan het eind van het project een van de ideeën zou overwegen door te voeren.



Product Biografie

Teamcontract

Teamleden omschrijving

Wie	Pluspunten	Minpunten
Femke Oosterbaan	<ul style="list-style-type: none">- Goed zelfstandig werken- Creatief- Goed in vormgeving- Goed in XD	<ul style="list-style-type: none">- Niet dominant, neemt geen leiding
Jaouad Afkerin	<ul style="list-style-type: none">- Altijd op tijd klaar- Goed in illustrator en XD- Makkelijk communiceren, reageert snel- Denkt mee- Perfectionistisch- Grafisch goed	<ul style="list-style-type: none">- Koppig
Mark van der Vis	<ul style="list-style-type: none">- Goed in Photoshop, XD- Creatief- Secuur- Video en fotografie specialist- Denkt mee- Meestal alles op tijd af	<ul style="list-style-type: none">- Niet goed in illustrator- Niet goed in plannen- Komt te laat
Nicole de Haan	<ul style="list-style-type: none">- Werkt hard- Goed in plannen- Zorgt dat alles af is- Goede inzet- Goed in Indesign en Illustrator	<ul style="list-style-type: none">- Niet goed in Photoshop

Product Biografie

Afspraken binnen het team

Houding

1. Via WhatsApp communiceren
2. Elkaar op de hoogte houden hoe ver we zijn
3. Iedereen houdt zich aan de gemaakte afspraken
4. Vragen stellen als je iets niet snapt

Functioneren binnen het team

1. Iedereen denkt mee
2. Iedereen luistert naar elkaar
3. Iedereen levert afgemaakt werk in
4. Iedereen mag zijn mening geven
5. Lichten elkaar in over nieuwe bevindingen

Kennisontwikkeling

1. Houdt elkaar op de hoogte
2. Durven vragen te stellen
3. Betrouwbare onderzoeken doen (betrouwbare bronnen zoeken)

Verantwoording

1. Dingen beargumenteren
2. Onderbouwing geven

Als mensen zich niet aan de afspraak houden, geeft de rest van het team minder punten. Bij presentaties, belangrijke dingen MOET iedereen er zijn!

Hierbij bevestigen Mark van der Vis, Jaouad Afkerin, Femke Oosterbaan en Nicole de Haan dit contract doorgrondig te hebben doorlezen en ons te houden aan dit contract!

Het doel van de Medialounge

De medialounge is vrij recentelijk gerenoveerd om meer studieplekken te creëren. In theorie zou dit geslaagd zijn als we kijken naar het ontwerp met verschillende zones, je zou denken dat het probleem is opgelost en alles netjes is ingedeeld. In de praktijk is dat afgelopen maanden niet het geval geweest en studenten gebruiken de ruimte niet als gepland door de ontwerpers. Vaak gaan studenten (on)bewust verkeerd zitten en zo nemen ze veel ruimte in beslag, de ruimte wordt niet optimaal gebruikt en aan ons de taak om met een interactief ontwerp op te lossen.

Design Challenge

Het optimaal gebruik maken van de medialounge door een totaalconcept op te stellen waarbij een interactief systeem toegepast wordt. Binnen het concept is het de bedoeling dat de jongvolwassenen uit zichzelf goed gaan zitten en zich bewust worden dat de studieruimte optimaal gebruikt wordt.

Hoofdvraag:

Hoe kunnen wij doormiddel van een interactieve oplossing ervoor zorgen dat de medialounge efficiënter gebruikt wordt door studenten zodat we optimaal gebruik maken van de plaatsen in de medialounge.

Product Biografie

Deelvragen:

Deelvraag 1: Wat is het gedrag van de studenten in de medialounge?

- Sub-vraag 1.1: Wat doen mensen die alleen zitten?

Methode:

- Observatie: Zij zitten vaak alleen aan een tafel van vierpersonen. Vaak hebben zij wat eten/drinken op tafel en hun laptop. De meeste mensen hebben ook oortjes in of een koptelefoon zodat zij zich zo goed mogelijk kunnen focussen. De mensen die alleen zitten kijken niet op of om, zij zijn helemaal gefocust op hun werk en hebben niet door wat er om hun heen gebeurt.

- Sub-vraag 1.2: Wat doen mensen in groepjes?

Methode:

- Observatie: Het gedrag van de groepjes is verschillend. Sommige groepjes zie je heel serieus bezig zijn achter hun computer en zijn aan het overleggen over hun huiswerk. Andere groepjes zijn aan het knutselen voor projecten. Zij hebben allerlei knutsel spullen op hun tafel + laptops (kortom dus een hele volle tafel) zij zijn dus bezig met prototypes maken. Het laatste soort groepje is vooral gezellig aan het praten met elkaar en eten, zij hebben ook geen laptops op hun tafels. Deze mensen blijven meestal ook niet heel lang in de medialounge, voornamelijk voor tussenuren en pauzes zijn zij er om te wachten tot hun les begint.

Deelvraag 2: Zijn de studenten zich bewust van de zone-indeling?

Methode:

- Observatie: Nee, anders zouden vele niet bij een grote tafel alleen zitten.

- Interviews: Nee, iedereen die wij hebben geïnterviewd zei dat zij zich niet bewust waren van de zone-indeling. Nu wij hun het verteld hebben zien zij wel de zones en begrijpen ze het ook. Sommige gaven ook aan dat als je via de rechterkant binnenkomt (de kant met de grote liften) zie je niet de individuele plekken.

Deelvraag 3: Hoe druk is het in de medialounge?

- Sub-vraag 3.1: Rond welke tijdstippen is het het drukste/rustigste in de medialounge?

Methode:

- Observatie: In de ochtend is er vaak wel plek vanaf 9 uur tot een uur of 12. Van 12/13 uur tot 14/15 uur is het erg druk en vind je vaak geen plek omdat mensen dus verkeerd zitten (alleen zitten aan een vier persoons tafel terwijl er plaats is bij de individuele plekken). Na 15 uur is er eigenlijk altijd wel plaats voor iedereen en naar mate het nog later wordt is de medialounge bijna helemaal leeg.

Product Biografie

- Sub-vraag 3.2: In welke zone is het het drukste?

Methode:

- Observatie: De zone met de grote stoelen en de tafels voor 4 personen zijn altijd het drukste. Vaak is er achterin de medialounge nog ruimte over voor de mensen die individueel zijn.

Deelvraag 4: Wat is volgens studenten de ideale studieruimte?

- Sub-vraag 4.1: Wat wordt er het meest gemist in de studieruimte?

Methode:

- Interview: Er zijn maar beperkt aantal stroomvoorzieningen, behalve achterin bij de individuele plekken daar is veel stroomvoorziening. Ook zijn er te weinig plaatsen waardoor mensen tijdens de drukte (rond 12 tot 15 uur) geen plekken kunnen vinden en de medialounge dus verlaten om een andere plek te vinden, vooral voor groepjes is het rond deze tijd moeilijk om plekken te vinden.

- Sub-vraag 4.2: Wat is er al goed aan de ruimte?

Methode:

- Interview: Er zijn best veel plaatsen voor groepjes. Ook is het fijn dat als je alleen wilt studeren dat achterin kan, hier is het altijd rustig dus mensen worden niet afgeleid en kunnen daar ongestoord werken. Als je ziet dat andere groepjes hard werken, motiveert dit andere studenten om ook hard te werken en zoveel mogelijk af te krijgen.

Deelvraag 5: Hoe delen de andere gebouwen binnen de campus hun ruimte in?

Methode:

- Interview: Voor individuele plekken is het in andere gebouwen fijner om te studeren. Bij andere gebouwen heb je per verdieping een aantal zitplaatsen/studieruimte. In het Theo Thijssenhuis heb je eigenlijk vooral de medialounge en dan bij de grote liften nog wat plekken, maar dit is zo afgelegen dat het niet fijn studeert.

Stakeholders:

- * CMD-studenten
- * HvA

Product Biografie

- * CMD-Docenten
- * CMD-opleiding

Vooronderzoek

Hoe studeren studenten het prettigst?

Bij dit vooronderzoek is er gekeken hoe studenten nou daadwerkelijk het prettigst leren.

Conclusies en inzichten vooronderzoek

1. Temperatuur heeft een sterke invloed, liever iets koeler.
2. Een schone studieplek is belangrijk.
3. Studenten worden positief getriggerd door een klok.
4. Genoeg persoonlijke ruimte, niet te dicht op anderen.

Bron: <https://www.1limburg.nl/deze-dingen-moet-je-niet-eten-tijdens-het-studeren>

Hoe kan je beacons het beste toepassen?

Bij dit onderzoek is gekeken naar de werking van beacons
hoe wij deze kunnen toepassen in ons project.

Conclusies en inzichten vooronderzoek

1. De meest gebruikte beacons zijn met bluetooth signalen
2. Beacons hebben een bereik van tien tot twintig meter
3. Beacons die elkaar overlappen worden beter ontvangen door devices.
4. Alleen apparaten met bluetooth kunnen signalen ontvangen.

Bron: <https://www.kickstarter.com/projects/livebeacon/live-beacon>

Product Biografie

Hoe werken moderne druksensoren?

Bij dit onderzoek is gekeken hoe je deze techniek innovatief kunt toepassen?

Conclusies en inzichten vooronderzoek

1. Druksensoren zijn slimmer en kunnen objecten herkennen door verschillende druk vermogens & patronen.
2. Draadloos gegevens doorsturen via bluetooth systemen.
3. Robuuste bouw, lange levensduur. Ook de batterij.
4. Kleine sensor die ingesteld kan worden via een host.

Bron: <https://www.anratek.nl/force-sensing-resistor-1-5-square>

Meest nuttige insights:

1. Beacons zijn in opkomst en werken makkelijk met bluetooth verbindingen.
2. Temperatuur heeft een sterke invloed, liever iets koeler.
3. Genoeg persoonlijke ruimte, niet te dicht op anderen.
4. Steeds meer studenten zijn afhankelijk van stroomvoorzieningen.
5. Lichtaanduiding geeft overzicht en heeft invloed op het gedrag en de keuzes van een gebruiker

Product Biografie

Uitgebreider vooronderzoek - Beacons

'Beacons are small, wireless transmitters that use low-energy Bluetooth technology to send signals to other smart devices nearby. They are one of the latest developments in location technology and proximity marketing. Put simply, they connect and transmit information to smart devices making location-based searching and interaction easier and more accurate.'

<https://www.wordstream.com/blog/ws/2018/10/04/beacon-technology>

Beacons worden tot nu toe vooral gebruikt in de marketing en voor advertenties. De signalen die beacons uitzenden worden door mobiele apparaten met behulp van Bluetooth. Wanneer er een apparaat met bluetooth in de buurt van een beacon komt, zal de beacon een berichtje uitsturen naar dat apparaat. Dit kan in de vorm van berichtjes of reclame.

Een beacon heeft bereik tussen de 10 en 20 meter, maar signalen kunnen geblokkeerd worden door verschillende metalen of betonnen blokken.

Meestal worden er om die rede ook meerdere beacons in een ruimte geplaatst.

'Based on our customer and reseller data, here are the five verticals that employ beacon technology with tremendous success –

1. Education:

Beacons in educational institutes have seen a lot of different use-cases. From simple navigation to making taking attendance easier, beacons have improved the quality of life for both students and professors in schools and universities.

On-campus navigation

BLE beacons can make finding the location of classes, labs and other venues easier. This is especially great for new students who have a hard time locating their class. Navigation also comes in handy for visitors, parents and during inter-school/university fests.

Identification of books in the library

Students and teachers can also utilize beacons to find books in the library. Beacons can give specific information about the books such as shelf information, availability, and whether it is in circulation.

Product Biografie

Improving in-class experience using beacons

Taking attendance and making sure every student is in the class takes up a lot of time every day. But, with beacons, students can check-in to a class, and their attendance gets marked automatically.

Beacons also turn smartphones into second-screens. This is a very convenient tool for lecturers who want to make the class more interactive.

Even handing out class notes is easy with beacon technology. A simple notification can prompt students to download and access their important notes.

Announcements made easier

Instead of using the PA system, announcements can be made via beacon technology. Students can be informed of all important events or meetings happening in the institute.

Emergency Alerts

In case of a natural disaster or other kinds of emergency, beacon technology provides a rapid and efficient way of letting everyone on-campus know about it. These notifications can also contain information about what steps to follow and where to assemble.

Texas A&M University has deployed both indoor and outdoor beacons across its Zachry building and Engineering Quad. These beacons work in conjunction with an app called 'EngiNEARME' that provides navigation to students and is soon going to be updated with many more functionalities.'

<https://blog.beaconstac.com/2018/09/5-verticals-that-are-flourishing-with-beacon-technology/>

Afbeelding: <http://www.ibeacon.com/what-is-ibeacon-a-guide-to-beacons/>

What is Bluetooth Low Energy (BLE)?

Bluetooth Low Energy is a wireless personal area network technology used for transmitting data over short distances. As the name implies, it's designed for low energy consumption and cost, while maintaining a communication range similar to that of its predecessor, Classic Bluetooth.

<http://www.ibeacon.com/what-is-ibeacon-a-guide-to-beacons/>

Product Biografie

Uitgebreider vooronderzoek studieruimte

Er zijn veel factoren die invloed hebben op de ideale studieruimte, waaronder het klimaat. De temperatuur is bepalend voor hoe jij je voelt, om goed te kunnen studeren is het beter als het iets kouder is. Dit komt doordat je door de warmte sneller moe wordt en minder productief bent. Ook is het handig om af en toe even frisse lucht te krijgen zodat je concentratie weer omhooggaat. Een bureaustoel en het bureau zelf hebben ook invloed om de ideale studieruimte. Het is belangrijk dat je studieplek schoon en netjes is, de hoogte van het bureau en zithouding speelt ook een rol. Als je te ver naar voren hangt krijg je last van je schouders, nek en rug. Als je bureau te klein is, waardoor niet al je spullen erop passen gaat de productiviteit omlaag. Verder is een goed daglicht belangrijk. Het is belangrijk dat er voldoende ramen zijn, wel moet je de ramen kunnen afdekken als de zon te fel schijnt.

Studenten kunnen getriggerd worden om te blijven studeren als zij een klok erbij houden. Je laat je tijdens die periode nergens door afleiden en voelt alsof je heel kort bezig bent. Je moet voor studenten zorgen dat je de afleiding beperkt houdt. Zorgen dat er bijvoorbeeld zo min mogelijk op je bureau staat en het ordelijk is. Het snoepen moet je ook vermijden tijdens het studeren, het geeft je een nerveus gevoel en laat je voelen alsof je elk moment kan inzakken.

<https://www.otto.nl/blog/zo-creeer-jij-de-perfecte-studieruimte/>

<https://nl.wikihow.com/Een-studieplek-cre%C3%ABren>

Datatabel

In de onderstaande datatabel hebben wij gekeken naar hoe de plekken in de medialounge worden benut op dit moment. Aan de hand van deze datatabel zien wij hoe de huidige situatie is en wat wij willen/kunnen veranderen.

Tafel	Tijd	Totaal aantal tafels	Tafels in gebruik	Tafels niet in gebruik	Tafels met 1 persoon	Tafels met 2 personen	Tafels met 3 personen	Tafels met 4 personen of meer
Tafel van 4 personen	10 uur	16	5	11	2	2	0	1
Tafel van 4 personen	11 uur	16	6	10	3	1	2	0
Tafel van 4 personen	12 uur	16	9	7	3	3	2	1
Tafel van 4 personen	13 uur	16	15	2	2	7	2	4
Tafel van 4 personen	14 uur	16	16	0	5	3	1	7
Tafel van 4 personen	15 uur	16	11	5	3	3	1	3

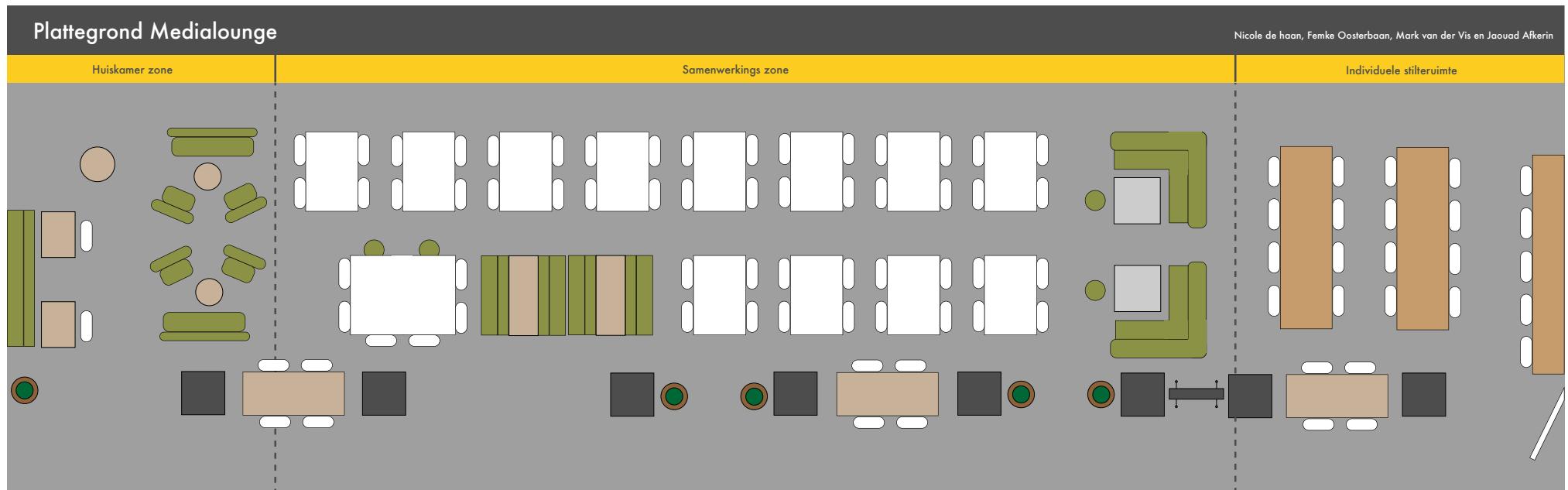
Zoals je hierboven in de tabel ziet is het rond 10/11 uur heel rustig en is er genoeg plek. Rond een uur of 13/14 merk je dat het druk wordt en er veel mensen alleen zitten en dus tafels van 4 bezet houden voor de groepjes. Ook zie je dat er mensen bij andere tafels staan etc. Om 15 uur werd het weer rustiger en kwamen veel tafels leeg te staan. Rond deze tijd werd er ook veel gegeten.

Product Biografie

0-meting

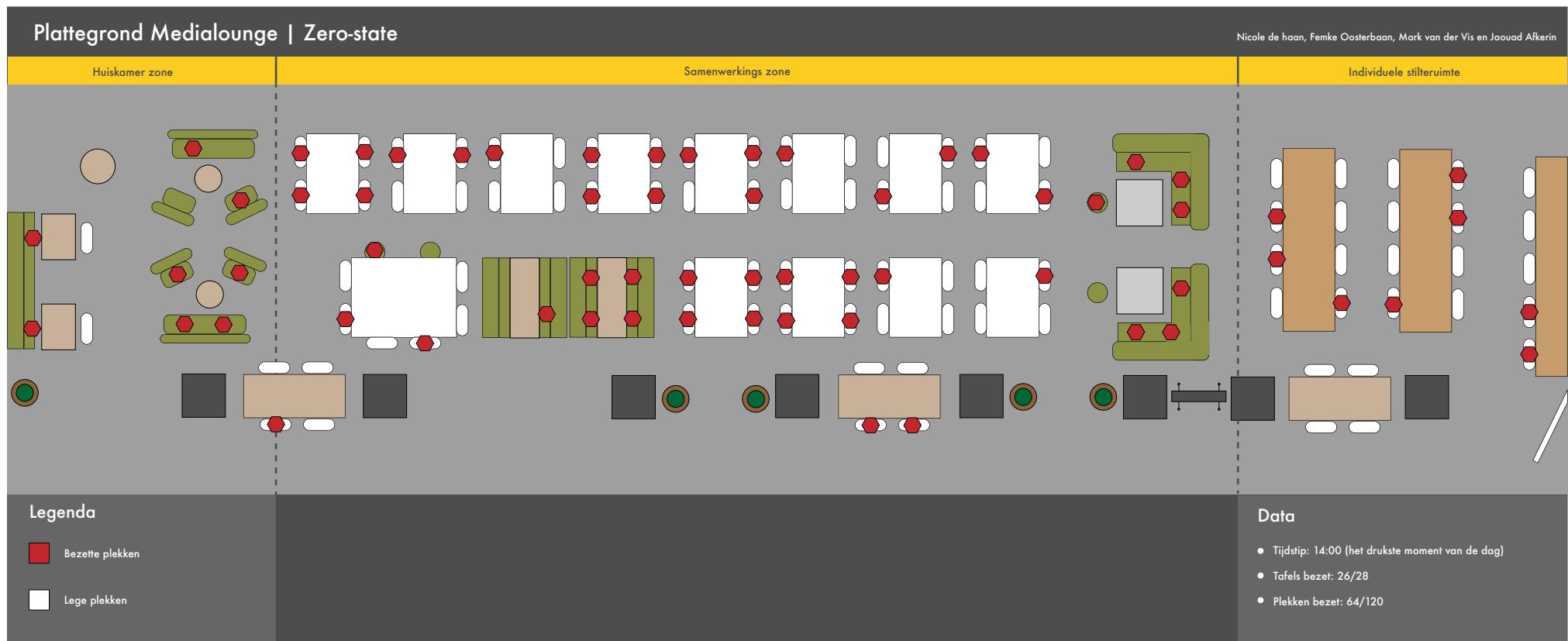
Plattegrond medialounge

0-meting



Product Biografie

Observatie van studenten in de medialounge om 14:00



Product Biografie

Interview 1

Hoe vaak zit je in de medialounge?

Twee keer per week

Wat is de redenen dat je in de medialounge komt?

Om even samen te komen met je groepje

Wanneer je hier komt, kan je dan altijd een plek vinden?

Ja, maar als het druk is ga ik alsnog bij mensen zitten

Vind je het fijn om te studeren in de medialounge?

Nee niet in mijn eentje, niet leren maar wel aan project want dan kunnen andere mensen helpen. Leren in wibout is beter.

Kom je hier vaak in groepjes of voor zelfstudie?

Groepjes

Waar in de medialounge zit je het vaakst?

Verschilt, zoekt meestal naar stroom, met volle laptop in de "chill zone"

Was je ervan bewust dat er zones in de medialounge zijn?

Niet van bewust

Waarom ga je in je eentje aan een tafel zitten voor 4 personen of meer?

Ik zocht een stopcontact

Product Biografie

Interview 2

Hoe vaak zit je in de medialounge?

3 keer per week

Wat is de rede dat je in de medialounge komt?

Om huiswerk af te maken

Wanneer je hier komt, kan je dan altijd een plek vinden?

Ja, maar het is best druk. De individuele plekken zijn schaars en dicht op elkaar. Er is vraag naar meer individuele ruimtes.

Vind je het fijn om te studeren in de medialounge?

Ja, thuis veel afleiding van games en hier in de medialounge motiveert het.

Kom je hier vaak in groepjes of voor zelfstudie?

Meestal in groepjes, ik reis vaak met dezelfde vrienden en kom dus tegelijkertijd aan.

Waar in de medialounge zit je het vaakst?

De active ruimte en de individuele ruimte. Hangt af van het blok (veel/weinig groepsopdrachten).

Waarom ga je in je eentje aan een tafel zitten voor 4 personen of meer?

Eerste lege plek die je ziet. Zodat mensen kunnen aansluiten aan de tafel, evt. vrienden etc.

Hoelang zit je in de medialounge?

Uurtje, tot het af is.

Product Biografie

Interview 3

Hoe vaak zit je in de medialounge?

3e keer

Wat is de rede dat je in de medialounge komt?

Chille plek zo les dus dichtbij lokaal

Vind je het fijn om te studeren in de medialounge?

Wel rumoerig met oortjes in is het best te doen

Kom je hier vaak in groepjes of voor zelfstudie?

Ik kom hier vaak voor zelfstudie.

Waar in de medialounge zit je het vaakst?

Actieve ruimte

Was je ervan bewust dat er zones in de medialounge zijn?

Nee, wordt niet goed aangegeven

Waarom ga je in je eentje aan een tafel zitten voor 4 personen of meer?

Stroom, geen individuele tafel in zicht.

Hoelang zit je in de medialounge?

2 uur

Product Biografie

Interview 4

Hoe vaak zit je in de medialounge?

Bijna elke dag als ik les heb

Wanneer je hier komt, kan je dan altijd een plek vinden?

Tot nu toe wel

Vind je het fijn om te studeren in de medialounge?

Altijd muziek in dus is fijn, geen last van geluid

Kom je hier vaak in groepjes of voor zelfstudie?

Groepjes

Waar in de medialounge zit je het vaakst?

Aan de witte tafels, meestal wel plek

Was je ervan bewust dat er zones in de medialounge zijn?

Nee

Waarom ga je in je eentje aan een tafel zitten voor 4 personen of meer?

Stroom, geen individuele tafel in zicht.

Hoelang zit je in de medialounge?

Minimaal een uur

Beste punten uit de interviews

1. Mensen zoeken stroomvoorziening
2. Gemiddelde CMD student zit er 3 a 4 keer per week
3. Minimaal een uur aanwezig.
4. De individuele plekken zijn schaars en niet te zien in eerste oogopslag.
5. Niemand is zich bewust van de verschillende zones

Ondervindingen uit de observatie

Om 12:30 was de medialounge in TTH niet druk, maar ook niet helemaal leeg. Er waren een paar tafels vrij en de hoeveelheid mensen die aan een tafel zit verschildde per tafel. Vooral kwam vaak voor dat er een of twee mensen aan een vier-persoons tafel zaten. De individuele plekken waren voor iets minder dan de helft gevuld en er zaten een of twee groepen op de individuele plekken.

Sommige groepjes weten al waar ze kunnen zitten of vinden snel een plekje. Soms wordt er zelfs gezwaaid door iemand die de plekken bezet houdt zodat het hele groepje daar met zijn alle kan zitten.

Wanneer mensen in hun eentje de medialounge in lopen, zijn ze meestal opzoek naar iemand anders of naar hun groep. Dit is vaak wel even zoeken dus lopen ze de hele medialounge langs om de mensen waarmee ze werken te kunnen vinden.

Ook hebben we gezien dat er in de ochtend tot tegen twaalf uur, het rustig is en vooral mensen in hun eentje of met zijn tweeën aan tafel zitten. Later in de middag zijn er steeds meer groepjes in de medialounge te vinden en zijn er minder tafels met individuen.

Speciale bevindingen

Om 13:30 werd het al iets drukker en waren meer tafels bezet door hele groepen. Er was een tafel voor vier personen waar maar een iemand zat. Ook was er een student die met haar groepje geen plek kon vinden dus stond ze naast haar groepje die aan een hoge tafel zaten.

Ook worden er op de individuele plekken bijlessen gegeven. Dit zijn geen grote groepen, meestal een op een.

Omdat er veel groepjes in de medialounge zitten die uit meer dan 4 personen bestaan. Om deze reden zijn er een soort rollende krukjes in de medialounge gezet, maar soms zijn er aan een vier-persoons tafel maar twee stoelen te vinden. De stoelen worden bij andere tafels weggepakt waardoor er minder plek is.

Je merkte dat er achterin de medialounge bij de individuele plekken nog veel plekken vrij waren. Er zaten 2 groepjes achter bij de individuele plekken. Als iedereen volgens de zone-indeling zou zitten zou je dit probleem niet hebben. Ook merkte we dat rond 3 uur er veel tafels leeg waren. Op sommige tafels lagen tassen en jassen zonder dat er iemand zat, op deze manier hou je plaatsen bezet zonder dat diegene er gebruik van maken.

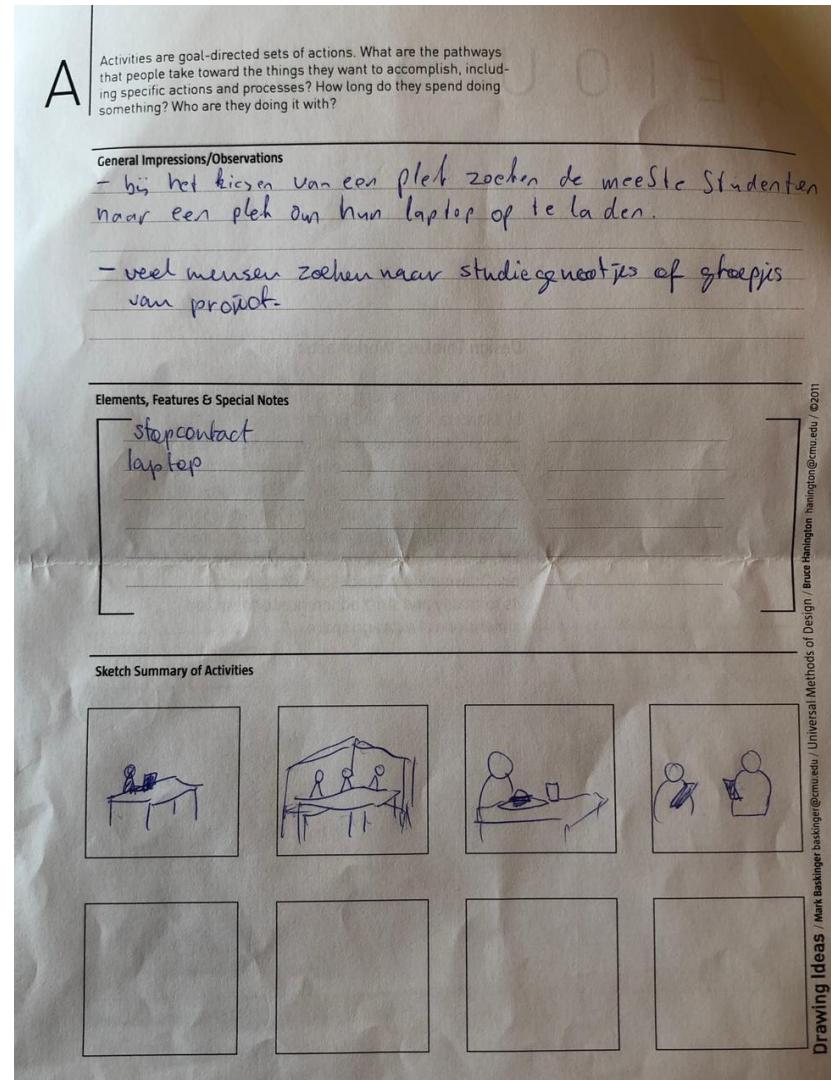
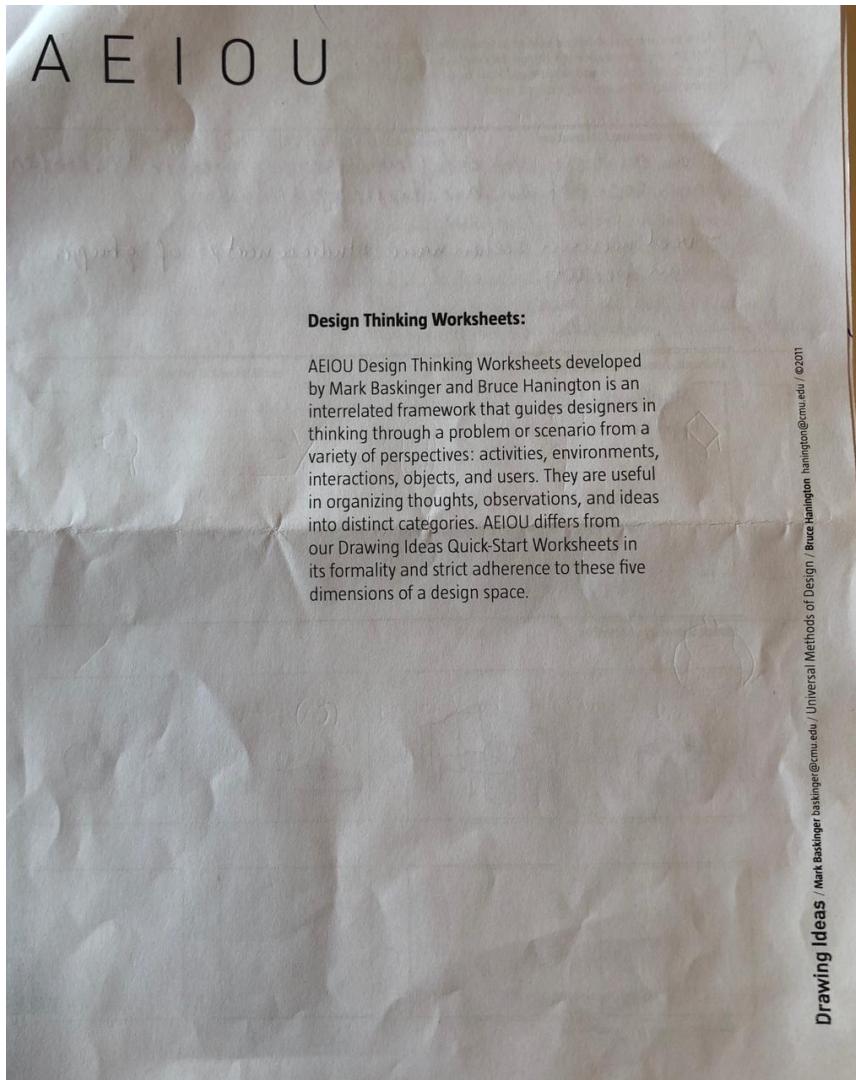
Product Biografie

Foto's gemaakt tijdens de observatie in de medialounge:

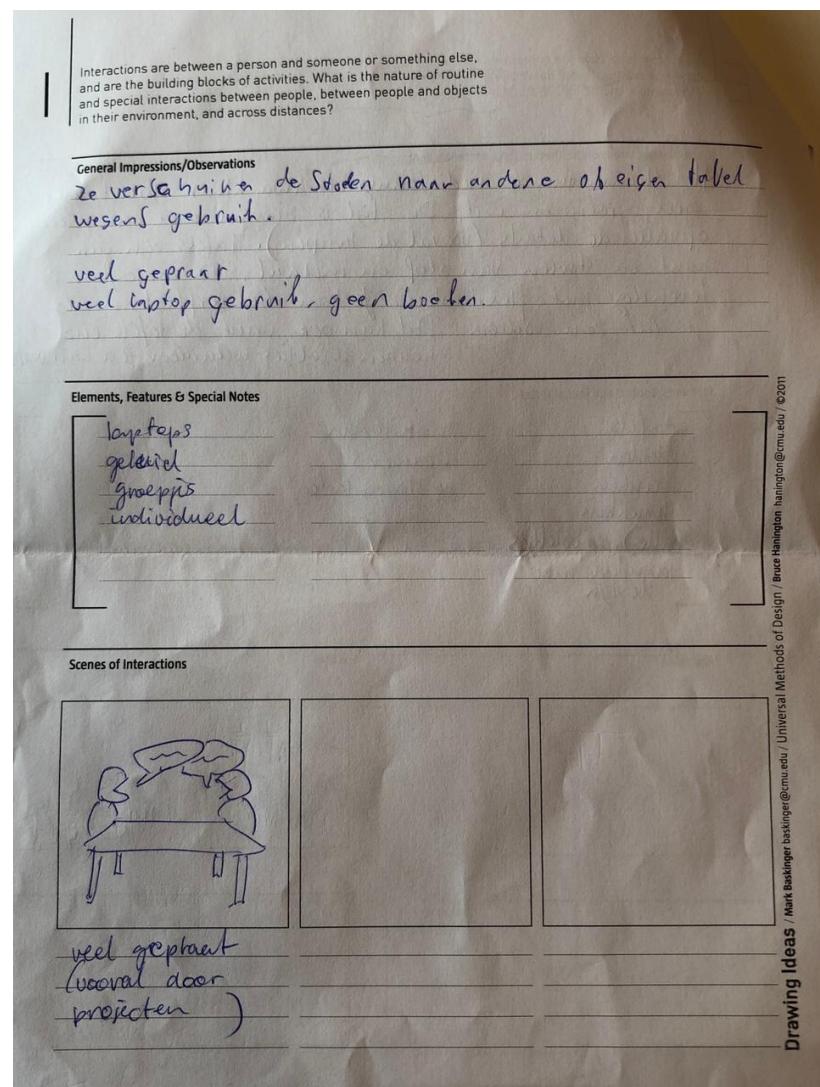
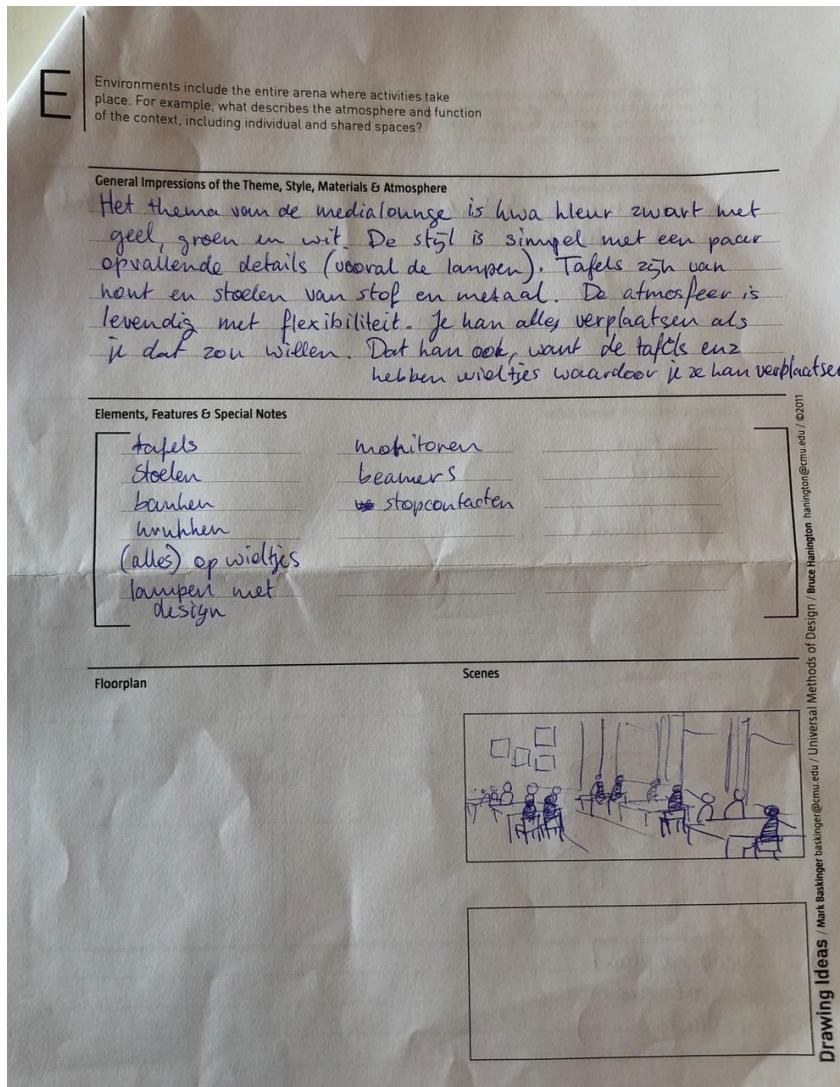


Product Biografie

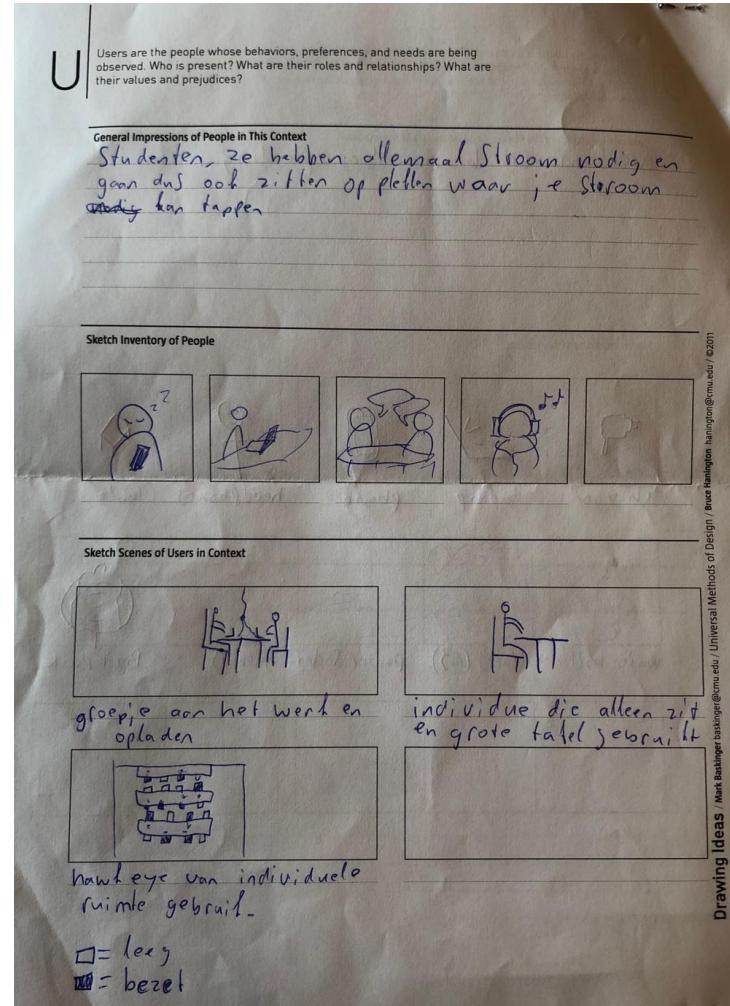
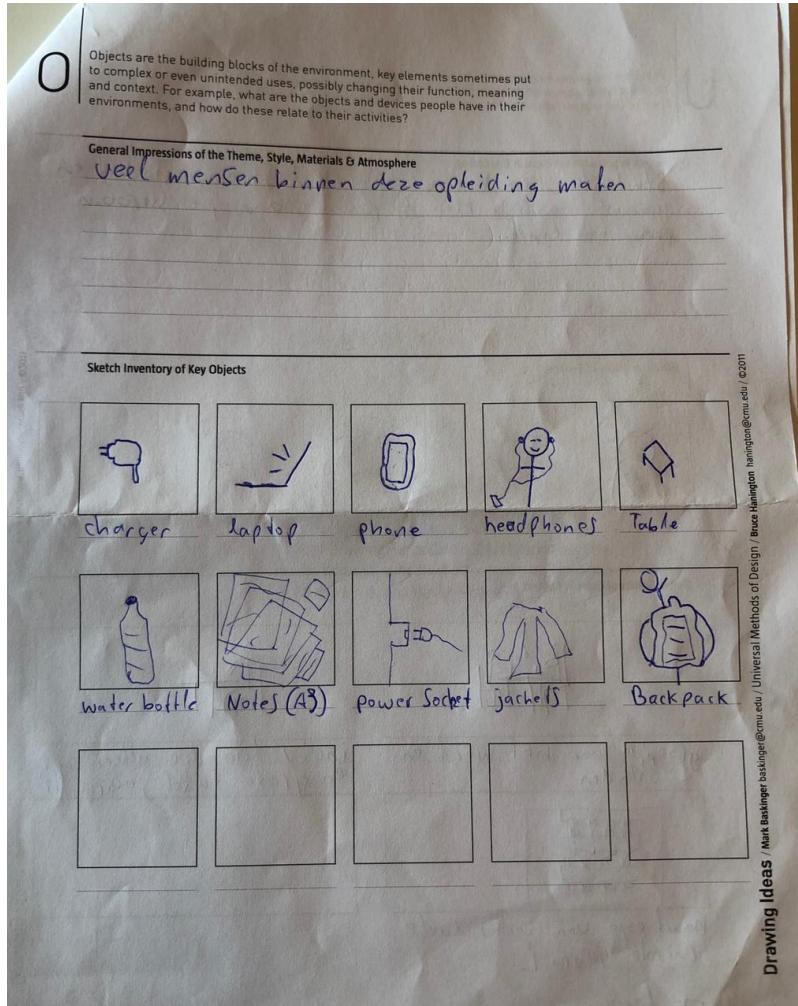
AEIOU



Product Biografie

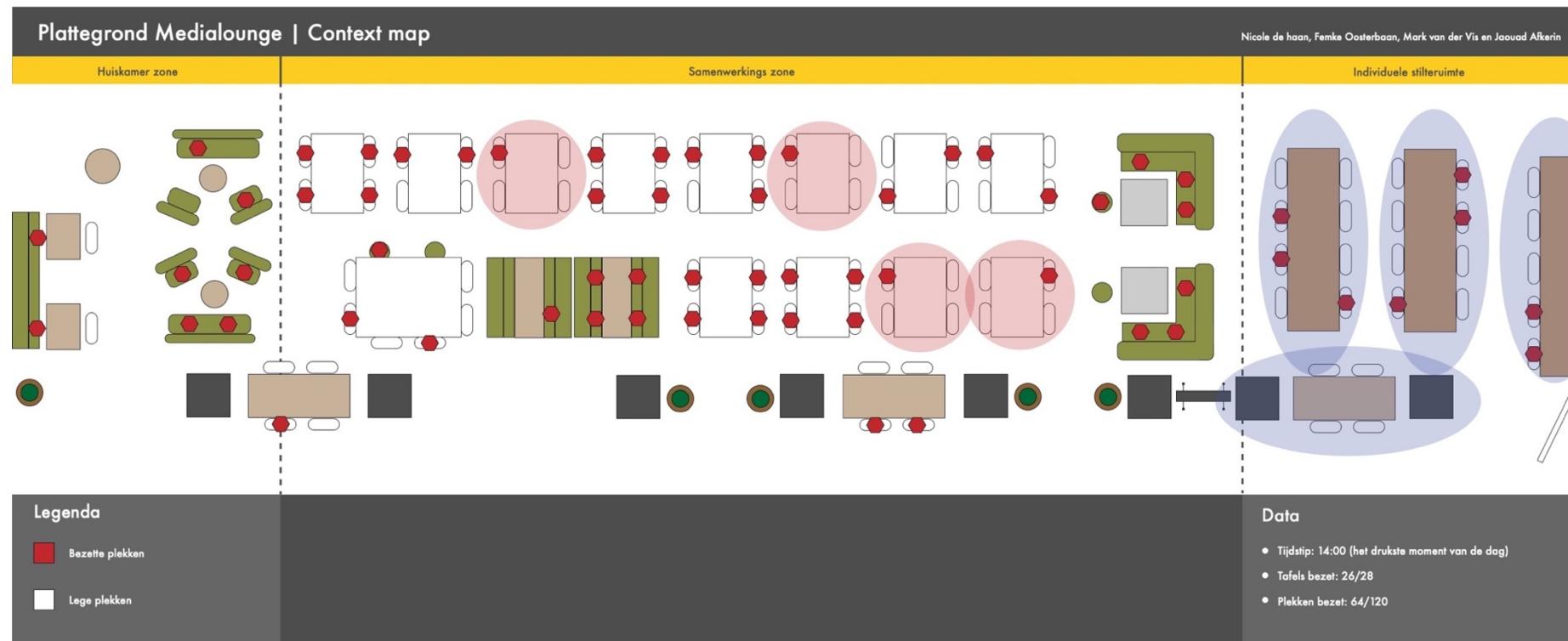


Product Biografie



Week 2

Context map



Hierboven zie je de huidige situatie van de medialounge. De medialounge is in 3 zones verdeeld: Huiskamer, samenwerking en individuele stilte ruimte. Wij hebben het gedrag van de mensen geobserveerd in de medialounge. Je ziet dat veel mensen alleen zitten aan een tafel van 4 personen (zie de licht rode rondjes in het midden). Aan de rechterkant bij de individuele stilte ruimte (zie de licht blauwe rondjes) zie je dat er nog veel individuele plekken zijn. Als de mensen die aan een 4 persoons tafel zitten zouden zitten bij de individuele plekken zoals het bedacht was, zou je het probleem niet hebben dat er geen plek is. Je merkt dat het in de ochtend in de medialounge erg rustig is en dat het niet veel uitmaakt waar je zit want er is altijd plek, het probleem doet zich vooral voor in de middag.

Personas en stakeholdermap

Persona's

Rebecca van Veen



"Lifehack nr. 1 voor een student is op school je huiswerk doen, want eenmaal buiten is de motivatie ver te zoeken."

leeftijd	20 jaar
Bezigheid	Studeert
Opleiding	CMD op het HvA
Woonplaats	Amsterdam oost
Bijnaam	Becca

Over

Rebecca van Veen is een 20 jarige student op het HvA. Zij studeert daar communication & multimedia design. Naast school doet zij aan hockey. Ook vindt zij het leuk om samen met vriendinnen in het weekend een borreltje te doen of uit te gaan.

Doelen

- Wil haar opleiding afronden binnen 4 jaar.
- Wil in haar 3e jaar op stage in Spanje.
- Wil haar huiswerk grotendeels af hebben op school.

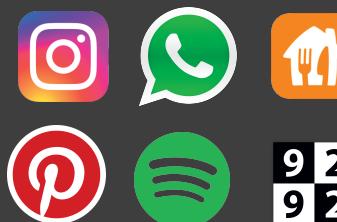
Goede studeerplek

- Goede stroomvoorziening
- Een klein beetje privacy
- Genoeg plekken
- Niet al te rumoerig.

Persoonlijkheid

Extravert	Introvert
Aftasten	Intuïtie
Denken	Voelen
Creatief	Analytisch

Apps



Merken



Product Biografie

Menno Sierhuis



"Je bent nooit uitgeleerd. Zelfs van je eigen leerlingen kun je nog wat opsteken."

Leeftijd 41 jaar
Bezigheid Docent CMD
Faculteit CMD op het HvA
Woonplaats Badhoevedorp
Bijnaam Mr. Sierhuis

Over

Menno Sierhuis is docent op het HvA. Hij geeft les op de faculteit CMD. Zijn expertise is grafisch ontwerper en dat is dan ook waar hij zijn werkervaring vandaan heeft. Naast lesgeven houdt hij van koken en doet hij aan duiken. Naast zijn vak is Menno ook slb'er. Hij voert zijn gesprekken dan graag in de medialounge.

Doelen

- Wil dat iedereen van zijn jaar een goede stageplek heeft.
- Wil meer tijd met zijn kinderen doorbrengen.
- Wil een cursus ontwerponderzoek gaan volgen dit jaar.

Goede werkplek

- Goede stroomvoorziening
- Een klein beetje privacy
- Genoeg plekken voor groepjes
- Niet al te rumoerig.

Persoonlijkheid

	Extravert	Introvert
Aftasten		
Denken		
Creatief		

	Intuitie	Voelen	Analytisch
Aftasten			
Denken			
Creatief			

Apps



Merken



Sacha, Theo en Abdul



"Je bent nooit uitgeleerd. Zelfs van je eigen leerlingen kun je nog wat opsteken."

Leeftijd	18, 20 en 21 jaar
Bezigheid	Studeren
Faculteit	CMD op het HvA
Woonplaats	Den Haag,
Bijnaam	Amsterdam en Utrecht

Over

Sacha, Theo en Abdul zijn een groepje die samen aan project slaap moeten werken. Zij zijn eerste jaars en veel is voor hen nieuw. Zij hebben wel al bij 2 andere vakken samen moeten werken dus daar zijn ze al bekend mee. Sacha en Abdul wonen een eindje weg van Amsterdam. Daarom doen zij veel van hun gezamenlijke werk op school.

Doelen

- Willen 60% van het werk met het groepje op school doen.
- Willen elke deadline halen.
- Willen dit blok geen herkansingen.

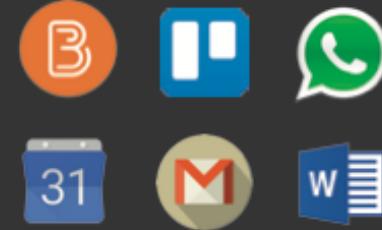
Goede werkplek

- Goede stroomvoorziening
- Genoeg ruimte om te kunnen knutselen/ werken met een groep
- Genoeg plekken voor groepjes

Persoonlijkheid

Extravert	Introvert
Aftasten	Intuïtie
Denken	Voelen
Creatief	Analytisch

Apps



- Willen hier zitten:



Content-Goal-Matrix

Doelgroep: Facility management voor medialounge

<u>Doel</u>	<u>Boodschap</u>	<u>Mogelijke vorm</u>	<u>Device</u>	<u>KPI'S</u>
Worden de zones goed gebruikt	Mensen zijn zich niet bewust van de zones (zitten alleen aan 4persoons tafels), krijgen een melding dat zij niet op de juiste plek zitten via de telefoon	Tabel/visualisatie	Laptop/papier	Als er 30% verbetering is ten opzichte van de 0-meting
Zijn er genoeg plekken	Het is te vol, geen genoeg plek, krijgen een melding via hun telefoon	Tabel/visualisatie	Laptop/papier	Als er 30% verbetering is ten opzichte van de 0-meting

Doelgroep: CMD studenten die in de medialounge zitten

<u>Doel</u>	<u>Boodschap</u>	<u>Mogelijke vorm</u>	<u>Device</u>	<u>KPI'S</u>
Mensen op de juiste plek laten zitten (zones)	Mensen laten weten waar er een goede plek is voor hun via een telefoon	Met rode groene lichtjes	Ledverlichting, telefoon, beacon	Als er 30% verbetering is ten opzichte van de 0-meting

Week 3

Gedragsverandering bij belonen en straffen

<https://hbr.org/2017/09/what-motivates-employees-more-rewards-or-punishments>

Iemand belonen geeft meestal meer resultaat dan iemand straffen.

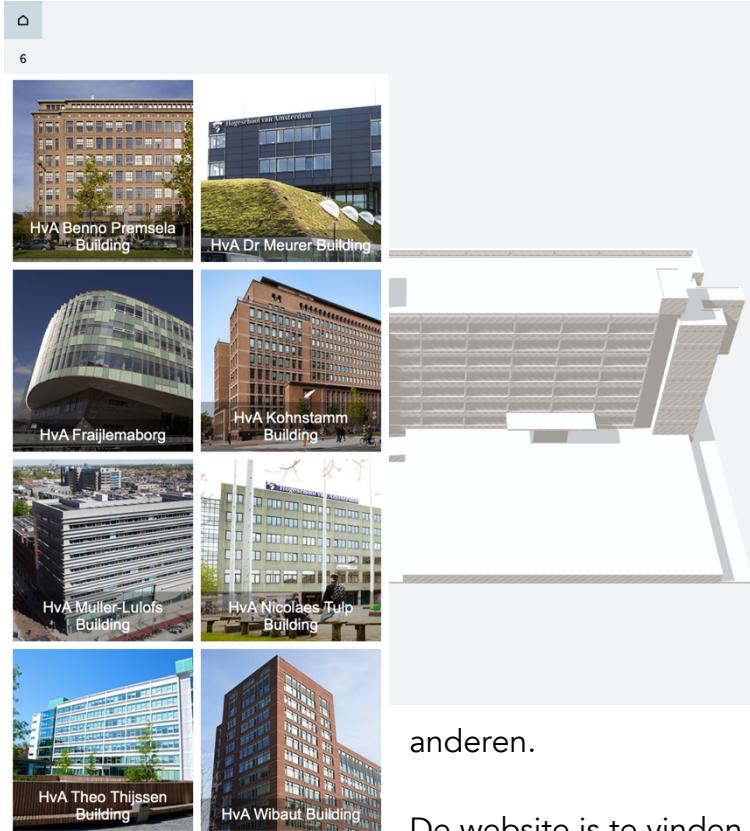
Bij het straffen kan een persoon namelijk in een ‘no-go state’ terecht komen. Dit zorgt ervoor dat die persoon zich veiliger gaat voelen door geen directe beslissingen te nemen of acties ondergaat. Dit heet dan weer de ‘fight-or-flight’.

Bij het belonen kan een persoon precies het tegenovergestelde doen; in de ‘go state’ gaan. Dit betekent dat de persoon juist acties ondergaat en beslissingen gaat nemen. Perfect voor het veranderen van iemands gedrag. Directe positieve feedback is een van de meest doorslaggevende manieren om dit te bereiken.

Onderzoek HvA studieplekken via Mapiq

De Hva Mapiq is een programma met de plattegronden (en 3D model) van alle gebouwen van de Hva. Op deze map kan je zoeken naar leslokalen, studieplekken, docenten, faciliteiten en kamers in een gebouw.

Er kan gekozen worden tussen het TTH (zie plaatje hierboven), BPH, KSH en alle andere gebouwen in de buurt (zie plaatje hieronder).



anderen.

De website is te vinden op:

<https://hva.mapiq.net>

De website is nog lang niet voor alle studenten die aan de HvA studeren bekend.

Wel kunnen wij deze website meenemen in de oplossing voor ons project.

› Bijvoorbeeld:

› Wanneer er geen plekken meer beschikbaar zijn in de medialounge, kunnen wij met behulp van deze kaart laten zien welke andere studieruimtes er nog te vinden zijn.

Wat ook opvalt is dat de Mapiq alleen in het Engels te zien is. Dit is op zich geen probleem voor de meeste studenten, maar kan wel een probleem worden voor

Ideation/ideegeneratie

PvE:

1. Moet belonen → deskresearch gedragsverandering
2. Moet zorgen dat de stoelen optimaal gebruikt worden → doel van project
3. Makkelijk in gebruik/weinig tijd → interviews
4. Toegankelijk voor iedereen → interviews
5. Individuele plekken moeten meer inzicht komen → interviews/observaties

Mark:

1. Beacon in tafel/stoel zodat je ziet hoeveel mensen aan de tafel zitten en moeten verplaatsen als ze fout zitten
2. Lampje in de tafel die aangeeft of de tafel wel/niet bezet is
3. Spelletje waardoor mensen bij elkaar zitten

Jaouad:

1. Plek automatisch aangewezen als je binnenkomt
2. Lampje op de vloer die aangeeft of de tafel wel/niet bezet is
3. Warmte sensor zodat je weet hoeveel mensen erin zitten

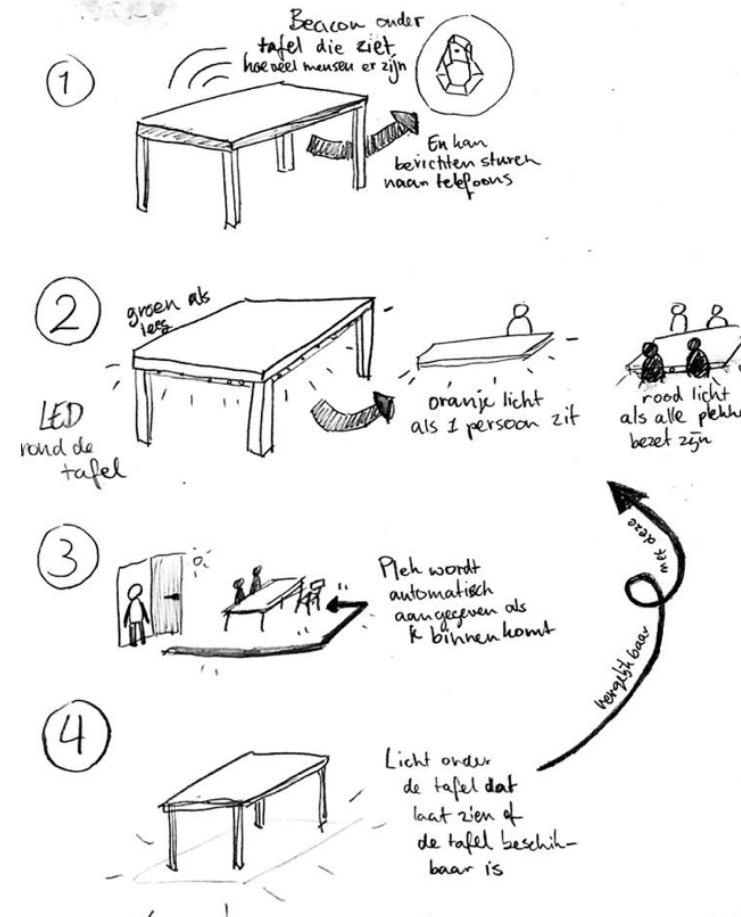
Femke:

1. Berichtje als je alleen zit, dat je beter ergens anders kan zitten
2. Begin van de medialounge, hoeveel plekken er zijn
3. Lampje in de tafel die aangeeft of de tafel wel/niet bezet is

Nicole:

1. Als je in de medialounge komt hangt er een bord, waar je direct al ziet welke plekken wel en niet beschikbaar zijn
2. Motiveren om wel bij elkaar aan de tafel te zitten en niet alleen
3. Aangeven of je individueel wil of niet, geeft aan waar je beste kan zitten

I Deation



Product Biografie

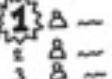
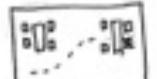
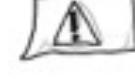
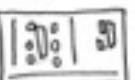
Ideeën beschreven:

Tijdens het bedenken van onze concepten met behulp van de morfologische kaart, zijn wij op een paar ideeën gekomen die in onze oplossing passen.

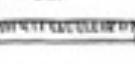
1. Bij het eerste idee zit er een beacon onder elke tafel en zal er een berichtje via bluetooth gestuurd kunnen worden naar de verschillende devices van studenten in de buurt.
2. Dit is een led stripje dat om de tafel heen zit met drie verschillende kleuren die kunnen aangeven hoe druk het is aan de tafel: groen voor rustig, oranje voor halfvol en rood voor druk.
3. Dit idee maakt met behulp van een led strip op de grond duidelijk naar welke tafel de student kan gaan als hij/zij binnen komt.
4. Het vierde concept lijkt hetzelfde als die van idee twee, alleen licht de grond onder de tafel op in plaats van de tafel zelf.
5. Hier wordt er door middel van een warmte sensor gekeken naar hoeveel mensen aanwezig zijn en daarmee de drukte in de medialounge meet.
6. Wanneer een student op de verkeerde plek als het druk begint te worden in de medialounge, zal er een berichtje worden verstuurd naar de telefoon van de student met een map waarin zij een andere plek kunnen vinden die beter geschikt is.
7. Dit idee lijkt op hetzelfde wat je tegenkomt als je met je auto wil parkeren in een garage. Je krijgt met nummers te zien hoe druk de medialounge is.
8. Bij het laatste idee geef je zelf aan of je in je eentje of met meerdere mensen in de medialounge gaat zitten. Zo zou een systeem de beste plekken voor je kunnen zoeken.

Morfologische kaarten:

Morfologische Kaart

eisen	1	2	3	4						
Belonen	positieve berichten 	aantal 	woning 							
Stoelen optimaal Gebruikt worden	wat zeg je, waar je niet bent 	pop-up melding 	lampjes 	druksensooren 						
Mobiliteit in Gebruik	weling stoppen 	grote afstandhouding 								
Toegankelijk voor iedereen	device dat iedereen heeft 	handicaps vriendelijk 								
Individueel vele plekken zichtbaar	lampions 	waarden 	boden 	teller <table border="1"> <tr> <td>Zone 1</td> <td>vol.</td> </tr> <tr> <td>Zone 2</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Zone 3</td> <td>2</td> </tr> </table>	Zone 1	vol.	Zone 2	15	Zone 3	2
Zone 1	vol.									
Zone 2	15									
Zone 3	2									

Morfologische Kaart

functie	1	2	3	4
Temperatuur	thermometer 	lichtsensor 	brandmelder 	infrarood 
Lichtmeting	lichtsensor 	zonnepanelen 		
Drukmeting	luchtdrukmeting 	druksensor/zwaarte 		
Geluid	microfoon 	deceleratiesensor 	speaker 	luidspreker 
Afstand	afstandsbediening 	ultraal 		
Internet of Things	beacon 	Google home 	siri 	

Product Biografie

Job stories per persona

Wanneer ik, wil ik, zodat ik

Rebecca van Veen:

Wanneer ik in de medialounge kom om te werken, wil ik zonder al te veel moeite een plek bemachtigen, zodat ik direct aan het werk kan gaan.

Menno Sierhuis:

Wanneer ik gesprekken voer in de medialounge, wil ik snel kunnen zien welke plekken voor groepen beschikbaar zijn, zodat ik meteen kan beginnen met mijn groepsoverleggen.

Sacha, Theo en Abdul:

Wanneer wij samen werken in de medialounge, willen wij weten of er nog groepsplekken over zijn in de medialounge, zodat wij gezamenlijk aan een tafel kunnen zitten om ons schoolwerk af te maken.

Job stories verbeterd

Wanneer ik, wil ik, zodat ik

Rebecca van Veen:

Wanneer ik in de medialounge kom om te werken, wil ik zonder al te veel moeite een plek bemachtigen, zodat ik direct aan het werk kan gaan.

Menno Sierhuis:

Wanneer ik gesprekken voer in de medialounge, wil ik snel kunnen zien welke plekken voor groepen beschikbaar zijn, zodat ik meteen kan beginnen met mijn groepsoverleggen.

Sacha, Theo en Abdul:

Wanneer wij samen werken in de medialounge, willen wij weten of er nog groepsplekken over zijn in de medialounge, zodat wij gezamenlijk aan een tafel kunnen zitten om ons schoolwerk af te maken.

Onderzoek druksensoren

Een druksensor is een elektrisch of mechanisch meetinstrument om informatie te verzamelen en deze om te zetten in een elektrische eenheid. Een omgeving wordt geanalyseerd, zodat er met deze gegevens processen bestuurd kunnen worden. Een druksensor meet druk en de drukverschillen van gassen en vloeistoffen. Een druksensor wekt een elektrisch signaal op door de opgelegde druk en zorgt voor een nauwkeurige en stabiele meting onder de meest extreme omstandigheden. Druksensoren worden vaak gebruikt voor controles en het toezicht in alledaagse omstandigheden.

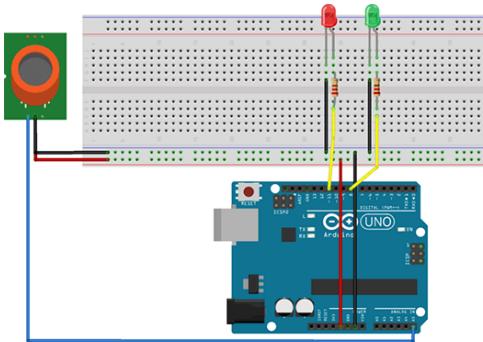
Druksensoren kunnen ook als volgt genoemd worden: druktransducers, druk transmitters, druk afzenders, druk-indicatoren en manometers.

Sommige druksensoren zijn drukschakelaars die bij bepaalde druk in- of uitschakelen. Er wordt vooraf ingestelde druk bereikt, dan opent of sluit de drukschakelaar.

Druksensoren worden gegroepeerd doormiddel van het drukbereik dat ze meten, het temperatuur bereik van de werking en vooral het type druk dat ze meten. Op basis van deze doelen worden de druksensoren onderverdeeld. Hieronder vind je de soorten drukmetingen:

- Absolute druksensor: Meet druk ten opzichte van vacuüm.
- Gauge druksensor: Meet druk ten opzichte van atmosferische druk.
->barometer (atmosferische druk)/pitotbuis (dynamische druk)
- Vacuüm druksensor: Deze sensor heeft meerdere beschrijvingen. Het kan worden gebruikt om druk te meten onder de atmosferische druk. Het kan ook gebruikt worden om de absolute druk te meten ten opzichte van vacuüm.
- Drukverschilsensor: Meet het verschil tussen twee drukken, één verbonden aan elke zijde van de sensor. Deze sensor wordt gebruikt om eigenschappen te meten zoals drukval over oliefilters of luchtfilters.
- Verzegelde druksensor: Meet druk ten opzichte van een bepaalde vaste druk.

Product Biografie



(Pressor sensor, sd). Geraadpleegd op 1 oktober 2019, van https://en.wikipedia.org/wiki/Pressure_sensor

(Druksensor, 17 februari 2018). Geraadpleegd op 1 oktober 2019, <http://voorducter.com/article/druksensor>

(Druksensor, sd). Geraadpleegd op 1 oktober 2019, van <https://aesensors.nl/druksensor/>

(Drukschakelaars, sd). Geraadpleegd op 1 oktober 2019, van https://www.wika.nl/landingpage_pressure_switch_nl_bx.WIKA

Onderzoek Face ID

Face ID werd als eerste geïntroduceerd op de iPhone X, momenteel is deze technologie beschikbaar op meerdere apparaten. Bij Face ID worden er 30.000 kleine puntjes geprojecteerd op het gezicht van de gebruiker, dit wordt gedaan in infrarood licht. Vervolgens zal de infraroodcamera de stippen registreren en een foto nemen. Daarna wordt het gezicht vergeleken met de geregistreerde Secure Enclave om te kijken of er een match is.

De gezichtsherkenning op Apple wordt mogelijk gemaakt door TrueDepth-camera. De TrueDepth-camera combineert een normale camera aan de voorkant met een infraroodcamera, dieptesensor en projector. Doordat Face ID gebruik maakt van een infraroodcamera werkt deze technologie ook in het donker. Face ID werkt ook als je je telefoon/tablet onder je hebt en naar beneden kijkt. Zodra je met gesloten ogen kijkt naar het scherm werkt de gezichtsherkenning niet.



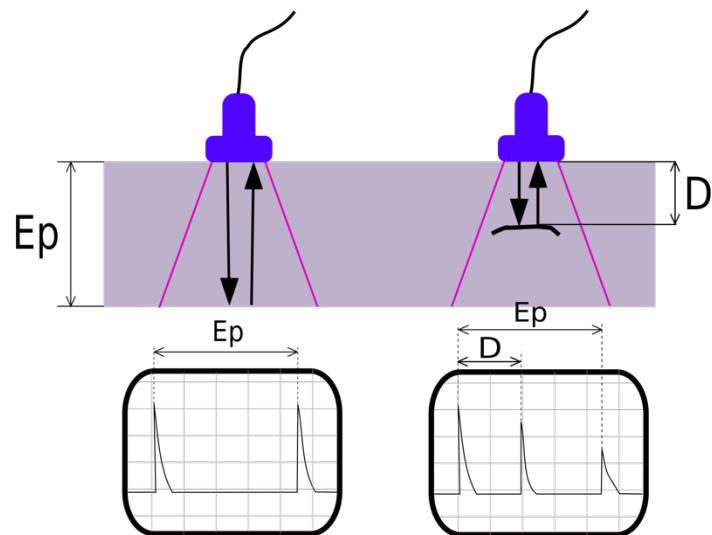
(Face ID: Alle info over je iPhone of iPad beveiligen met gezichtsherkenning, 5 januari 2019). Geraadpleegd op 1 oktober 2019, van <https://www.appletips.nl/face-id/>

(Face ID, sd). Geraadpleegd op 1 oktober 2019, van https://nl.wikipedia.org/wiki/Face_ID

Onderzoek afstandssensor

Afstandssensoren kunnen de afstand meten die zich tussen de sensor en een ander object bevindt.

Een van de manieren om een afstand te kunnen meten, is met het gebruik van ultrasoon sensor. Deze sensor zendt hoge frequenties uit met een kleine luidspreker (transmitter) tussen de 18 en 200 kHz die terug weerkaatst via een object naar een ontvanger (reciever). Door deze data te gebruiken in een formule, is te berekenen wat de afstand is in de gewenste eenheid. Dit is ook hoe de afstandssensor van Arduino werkt. Verder heb je nog afstandssensoren die werken op infrarood en wervelstroom, maar deze komen zelden voor.



<https://nl.wikipedia.org/wiki/Afstandssensor>

Testplan en draaiboek

Algemene informatie over de onderzoekers en het product	
Teamnaam, <i>namen onderzoekers</i>	Team 1
Datum	1-10-2019
Productnaam	Nog onbekend
Omschrijving Product in 2 à 3 zinnen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Als je verkeerd zit krijg je een bericht, je krijgt een kaart te zien met beschikbare plaatsen voor jou. 2. Doormiddel van een ledlampje zie je de weg naar de geschikte tafel voor jou. 3. Groot scherm waarop je aangeeft met hoeveel je bent, dan krijg je te zien waar je allemaal kan zitten.
Doel van het product voor de gebruiker	Wij willen het aantal plekken in de medialounge optimaal gebruiken doormiddel van een interactief product
Doel van de test	
Wat wil je te weten komen? (high-level)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zullen mensen hierop reageren, in de zin van zullen zij ernaar luisteren en weggaan als zij verkeerd zitten? 2. Zullen mensen het grote scherm negeren en gewoon doorlopen en zitten waar zij willen? 3. Zullen de pijlen op de vloer werken? Zullen mensen dit gaan volgen?
Onderzoeksvragen	
Over welke onderwerpen heb je informatie nodig om je testdoel te bereiken?	Zal de gebruiker...: <ol style="list-style-type: none"> 1. Snappen dat hij ergens anders moet zitten? 2. Snappen dat het grote scherm voor hun bedoeld is? 3. Snappen dat de gebruiker de pijlen op de grond moet volgen
Aanpak	
Wat heb je nodig?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maquette van hoe het eruit zal zien/werken 2. Testpersonen

Product Biografie

Draaiboek

Simuleer de output van je installatie! Dus wat gebeurt er als de gebruiker...

Laat de testpersoon zelf reageren. Als de testpersoon iets niet snapt geeft dat waardevolle testresultaten. Vul het niet in voor de persoon, geef niet de gewenste antwoorden.

Als de gebruiker het niet snapt, ga dan niet vertellen hoe het zou moeten zijn, maar zorg dat de volgende tester het wel snapt door de situatie/installatie/prototype aan te passen.

Voorbeeld van een simulatie: 'een prullenbak zingt een lied als je je sigaret in de prullenbak gooit'. Dan moet je dus dit liedje laten horen als je testpersoon (in je maquette) een sigaret in de prullenbak gooit. **Niet vertellen wat er gebeurt** maar laten/ zien/ horen/ voelen/ ervaren!

Inleiding vooraf (op gemak stellen, aanmoedigen hardop denken, toestemming filmen)	
Wij hebben 3 concepten bedacht om optimaal gebruik te maken van het aantal plekken in de medialounge doormiddel van een interactief product. Graag willen wij dat jij test, alle resultaten zullen voor ons helpen het maakt dus niet uit of je het snapt of niet, alles is voor ons nuttige feedback.	
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Leeftijd	
Hoe vaak maak je gebruik van de medialounge?	
Welke studie doe je?	
Scenario <i>Beschrijf hier uitgebreid de context, geef een inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven. Beschrijf de plek, de activiteit en wat de gebruiker wil bereiken, maar zeg niets voor)</i>	
1. Stel je voor dat je verkeerd zit, je krijgt een bericht met het verzoek om ergens anders te zitten en een kaart te zien waar er plek is voor jou. Hoe zou je hierop reageren? 2. Stel je voor je komt de medialounge binnen en ziet ledverlichting op de grond met pijlen, hoe zou je hierop reageren? 3. Stel je voor je komt de medialounge binnen en je ziet een groot scherm, wat zou je hiermee doen? Denk je dat het voor jou is of niet?	
Vragen voor na de 'proof of concept' test (over welke onderwerpen heb je nog vragen, denk daarbij niet alleen aan deze test met het concept, maar welke informatie zou je graag nog van de doelgroep willen weten.)	

Product Biografie

Wat vond je van het idee?	
Denk je dat het zou werken?	
Wat zou jij eraan willen veranderen?	

Formulier per tester

Inleiding: Wij hebben 3 concepten bedacht om optimaal gebruik te maken van het aantal plekken in de medialounge doormiddel van een interactief product. Graag willen wij dat jij test, alle resultaten zullen voor ons helpen het maakt dus niet uit of je het snapt of niet, alles is voor ons nuttige feedback.
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)
Wat is je leeftijd?
Hoe vaak maak je gebruik van de medialounge?
Welke studie doe je?
Scenario
1. Stel je voor dat je verkeerd zit, je krijgt een bericht met het verzoek om ergens anders te zitten en een kaart te zien waar er plek is voor jou. Hoe zou je hierop reageren? 2. Stel je voor je komt de medialounge binnen en ziet ledverlichting op de grond met pijlen, hoe zou je hierop reageren? 3. Stel je voor je komt de medialounge binnen en je ziet een groot scherm, wat zou je hiermee doen? Denk je dat het voor jou is of niet?
Vragen voor na de test:
Wat vond je van het idee?
Denk je dat het zou werken?
Wat zou jij eraan willen veranderen?

Week 5

Nieuwe concepten

1. Op elke tafel staat een vierkant blok. Zodra je gaat zitten wordt de rand van de blok van jou kant (heeft 4 kanten voor elke tafel 1) rood. Doormiddel van een druksensor in de tafel weet het blok dat er 1 persoon zit. Vervolgens krijg je een kaart te zien op t blok. Hierop staan alle beschikbare plekken met groene lampjes aangeven. Jij kiest een plek en gaat daarheen. Die plaats wordt rood omdat die nu bezet is.
2. Het eerste idee als de eerste maar dan met een interactieve tafel in alle 4 de tafels.
3. In elke tafel zit een vingerscan. Je scant je vinger en hierdoor weet doormiddel van een druksensor of je alleen bent of niet. Als je alleen bent krijg je een rood lampje op de tafel met een scherm die uitvouwt met een kaart met de beschikbare plekken je klikt er 1 aan en gaat er zitten
4. Iedereen heeft z'n eigen puzzelstukje. Om aanneem tafel van 4 personen te zitten moet je minimaal 2 of 3 puzzelstukjes hebben (dus 2 of 3 andere personen). Als je alleen bent moet je in de individuele ruimte zitten. Hierdoor wordt het leuk om een plaats te zoeken en leer je nog mensen kennen.
5. Een robot op iedere tafel die bijhoudt hoeveel mensen er aan een tafel zitten. Wanneer de tafel leeg is geeft hij een groen licht, bij een halfvolle tafel oranje en bij een volle tafel rood. Dit licht is goed te zien maar niet zo fel dat het afleidt. Als je in je eentje aan een tafel zit als het druk wordt, geeft de robot een licht wat aan en aan gaat om de aandacht te trekken. De gebruiker zit dit en drukt op zijn hoofd om te zien wat er aan de hand is en de robot zal hem/haar vertellen dat hij/zij beter op een andere plek kan zitten.
(ipv drukplaten kan ook iedereen die wil zitten op het hoofdje van de robot drukken zodat hij weet hoeveel mensen er aan een tafel zitten. Dan gaat hij ook eventjes een groen lichtje laten zien als feedback. Wanneer je zijn hoofdje langer ingedrukt houdt, meld je je als het waren af en laat de robot een rood lichtje zien wat feedback geeft dat je je plek aan de tafel vrijmaakt.)
6. Een tafelblad die je aan de tafel kan vastmaken waar ledverlichting, geluid en druksensoren in verstopt zitten. De hele tafel kan licht geven en in het midden van de tafel zit een strook waar tekst op kan komen. Deze tekst kan een gebruiker vertellen dat hij/zij ergens anders moet zitten en of het druk wordt. Wanneer een persoon te lang blijft zitten wordt de hele tafel rood. Wanneer de persoon nog langer blijft gaan de tafel knipperen met een rood licht, zodat iedereen gaat zien dat je verkeerd zit.

Onderzoek gedrag

Mensen zijn eigenlijk niet veel anders dan apen. Wij zijn ons vaak niet bewust waarom we dingen doen. We kopiëren het gedrag van anderen. De meeste keuzes die wij maken komen onbewust tot stand er wordt gesproken dat wij 5% van onze keuzes bewust maken en 95% van de keuzes maken wij onbewust.

Er zijn twee soorten gedrag beredeneerd of gedrag uit gewoonte. Bij beredeneerd gedrag weeg je verschillende opties tegen elkaar af. Bij gewoonte denk je niet na over je gedrag maar voer je het gewoon uit. Gewoontegedrag kost geen tijd, terwijl beredenerend gedrag vervelend kan zijn. Het nadeel van gewoontegedrag is dat mensen niks meer opzoeken en niet door hebben dat er ook alternatieven kunnen zijn.

Mensen willen graag goedkeuring van hun omgeving (vooral als mensen dichtbij ons staan). Hierdoor hebben wij de neiging om hetzelfde te doen als onze omgeving. Verder zijn wij geneigd om gedrag te vertonen wat onze omgeving ook vertoont, of het nu het gewenste gedrag is of niet.

Gedrag is gebaseerd op gevoelens en op gedachten. Gedrag kan je alleen beïnvloeden als wij ons bewust zijn van ons gedrag. Als er problemen ontstaan in het gedrag van iemand, is het verstandig om terug te vallen op de oorzaak van het gedrag, de gedachten en gevoelens. Als je gedrag van iemand wil veranderen moet je kijken waar het precies fout loopt. Door na te gaan wat er bij bepaald gedrag in iemand om gaat wordt het makkelijker om stil te staan bij gedrag en het ook te kunnen aanpassen. Je zult dan gevoelens herkennen, waardoor je gedrag kan aanpassen en beïnvloeden.

(Gedrag begrijpen, zd). Geraadpleegd op 15 oktober 2019, van <https://www.crow.nl/mobiliteit-en-gedrag/mobiliteit-en-gedrag-de-basis/gedrag-begrijpen>

(Het beïnvloeden van gedrag, 2 juli 2013). Geraadpleegd op 15 oktober 2019, van <https://mens-en-samenleving.infonu.nl/psychologie/116699-het-beïnvloeden-van-gedrag.html>

Valideren

Hoe wij gaan valideren:

- **Interviews**

Wij willen nog een keer in de medialounge de mensen gaan interviewen. Wij gaan ons idee aan hun voorleggen en kijken wat hun ervan vinden en misschien hebben zij ook nog goede feedback voor ons. Deze methode lijkt ons goed, omdat wij dan direct met de eindgebruiker bespreken of dit voor hun zal werken of niet.

- **Peer review**

Om zoveel mogelijk feedback te krijgen willen wij met klasgenoten ons idee testen/voorleggen. Sommige van onze klasgenoten hebben ook de case medialounge gekozen, zij weten dus het probleem en hebben ook allemaal concepten. Hierdoor kunnen zij zich goed inleven in ons idee en met goede feedback komen waar wij wellicht nog niet aan hebben gedacht.

- **Usability test**

Bij interviews leggen wij ons idee voor, maar het is ook goed om ons idee met de eindgebruiker te testen zodat zij zich het ook kunnen voorstellen hoe het zou werken. Hierdoor weten wij of de eindgebruiker het handig zal vinden/zal gebruiken of niet.

Product Biografie

Validatie

Wij hebben gevalideerd doormiddel van:

- **Interviews/Usability test**

Wij hebben zoveel mogelijk mensen in de medialounge geïnterviewd over ons nieuwe idee. Vele waren erg enthousiast over ons idee en denkt dat dit zeker zal helpen. Verder hebben wij ook het idee laten zien hoe dit zou gaan werken, dat vonden zij fijn zodat zij zich extra goed konden inleven.

Inleiding: Ons concept is een box met vier groene in het midden van alle vierpersoonstafels. Zodra iemand plaats neemt wordt jouw kant rood zodat je weet dat die plek bezet is. Als het druk is en je zit in je eentje aan een vierpersoonstafel zal er een geluidje worden afgespeeld met de vraag of je bij de individuele ruimte plaats wilt nemen, want daar is nog plek.	
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Heb jij vaak dat je geen plek kan vinden in de medialounge?	Ja
Hoe vaak maak je gebruik van de medialounge?	3X per week
Welke studie doe je?	CMD
Scenario	
4. Stel je voor je neemt plaats aan een vierpersoonstafel en het wordt druk en er komt een geluidje of je wilt verplaatsen, wat zou je doen? Ik zou wel verplaatsen, omdat ik anders heel asociaal overkom.	
5. Stel je voor je komt de medialounge binnen en ziet allemaal groene lampjes op de tafels, wat denk je dan? Ik zou denken omdat het groen is dat het vrij is en ik plaats mag nemen daar	
Vragen voor na de test:	
Wat vond je van het idee?	Goed
Denk je dat het zou werken?	Ja
Wat zou jij eraan willen veranderen?	Zou ik even niet weten

Product Biografie

Inleiding:	
Ons concept is een box met vier groene in het midden van alle vierpersoonstafels. Zodra iemand plaats neemt wordt jouw kant rood zodat je weet dat die plek bezet is. Als het druk is en je zit in je eentje aan een vierpersoonstafel zal er een geluidje worden afgespeeld met de vraag of je bij de individuele ruimte plaats wilt nemen, want daar is nog plek.	
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Heb jij vaak dat je geen plek kan vinden in de medialounge?	Ja
Hoe vaak maak je gebruik van de medialounge?	2X per week, tijdens tussenuren
Welke studie doe je?	CMD
Scenario	
1. Stel je voor je neemt plaats aan een vierpersoonstafel en het wordt druk en er komt een geluidje of je wilt verplaatsen, wat zou je doen? Ik zou eerst kijken of het echt druk is en ik niet gewoon kan blijven zitten, dan pas ga ik kijken of er echt plaats is bij individuele ruimte voordat ik opsta.	
2. Stel je voor je komt de medialounge binnen en ziet allemaal groene lampjes op de tafels, wat denk je dan? Ik zou dat niet erg doorhebben, ik ga altijd gewoon ergens zitten waar ik het fijn vind.	
Vragen voor na de test:	
Wat vond je van het idee?	Goed, omdat je ook aangeeft waar wel plek is.
Denk je dat het zou werken?	Ja
Wat zou jij eraan willen veranderen?	Geen lampjes neerzetten

Inleiding:	
Ons concept is een box met vier groene in het midden van alle vierpersoonstafels. Zodra iemand plaats neemt wordt jouw kant rood zodat je weet dat die plek bezet is. Als het druk is en je zit in je eentje aan een vierpersoonstafel zal er een geluidje worden afgespeeld met de vraag of je bij de individuele ruimte plaats wilt nemen, want daar is nog plek.	
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Heb jij vaak dat je geen plek kan vinden in de medialounge?	Ja
Hoe vaak maak je gebruik van de medialounge?	5X per week, vanuit huis om te studeren

Product Biografie

Welke studie doe je?	CMD
Scenario	
1. Stel je voor je neemt plaats aan een vierpersoonstafel en het wordt druk en er komt een geluidje of je wilt verplaatsen, wat zou je doen? Ik zou wel verplaatsen, als er achterin gewoon plek is waarom niet.	
2. Stel je voor je komt de medialounge binnen en ziet allemaal groene lampjes op de tafels, wat denk je dan? Ik zou denken omdat het groen is dat het vrij is en ik plaats mag nemen daar	
Vragen voor na de test:	
Wat vond je van het idee?	Goed
Denk je dat het zou werken?	Ja
Wat zou jij eraan willen veranderen?	Zou ik even niet weten

Inleiding:	
Ons concept is een box met vier groene in het midden van alle vierpersoonstafels. Zodra iemand plaats neemt wordt jouw kant rood zodat je weet dat die plek bezet is. Als het druk is en je zit in je eentje aan een vierpersoonstafel zal er een geluidje worden afgespeeld met de vraag of je bij de individuele ruimte plaats wilt nemen, want daar is nog plek.	
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Heb jij vaak dat je geen plek kan vinden in de medialounge?	
Hoe vaak maak je gebruik van de medialounge?	
Welke studie doe je?	
Scenario	
1. Stel je voor je neemt plaats aan een vierpersoonstafel en het wordt druk en er komt een geluidje of je wilt verplaatsen, wat zou je doen? Ik zou wel verplaatsen, omdat iedereen het hoort en als ik niet ga kijken mensen ook raar naar mij	
2. Stel je voor je komt de medialounge binnen en ziet allemaal groene lampjes op de tafels, wat denk je dan? Ik zou denken omdat het groen is dat het vrij is en ik plaats mag nemen daar	
Vragen voor na de test:	
Wat vond je van het idee?	
Denk je dat het zou werken?	
Wat zou jij eraan willen veranderen?	

Product Biografie

– Peer review

Om zoveel mogelijk feedback te krijgen willen wij met klasgenoten ons idee testen/voorleggen. Sommige van onze klasgenoten hebben ook de case medialounge gekozen, zij weten dus het probleem en hebben ook allemaal concepten. Hierdoor kunnen zij zich goed inleven in ons idee en met goede feedback komen waar wij wellicht nog niet aan hebben gedacht.

Inleiding:	
Ons concept is een box met vier groene in het midden van alle vierpersoonstafels. Zodra iemand plaats neemt wordt jouw kant rood zodat je weet dat die plek bezet is. Als het druk is en je zit in je eentje aan een vierpersoonstafel zal er een geluidje worden afgespeeld met de vraag of je bij de individuele ruimte plaats wilt nemen, want daar is nog plek.	
Scenario	
<ol style="list-style-type: none">1. Stel je voor je neemt plaats aan een vierpersoonstafel en het wordt druk en er komt een geluidje of je wilt verplaatsen, wat zou je doen? Ik zou wel verplaatsen, omdat ik anders heel asociaal overkom.2. Stel je voor je komt de medialounge binnen en ziet allemaal groene lampjes op de tafels, wat denk je dan? Ik zou denken omdat het groen is dat het vrij is en ik plaats mag nemen daar	
Vragen voor na de test:	
Wat vond je van het idee?	Goed, maar waarom niet op alle tafels?
Denk je dat het zou werken?	Ja
Wat zou jij eraan willen veranderen?	Een box op alle tafels

Inleiding:
Ons concept is een box met vier groene in het midden van alle vierpersoonstafels. Zodra iemand plaats neemt wordt jouw kant rood zodat je weet dat die plek bezet is. Als het druk is en je zit in je eentje aan een vierpersoonstafel zal er een geluidje worden afgespeeld met de vraag of je bij de individuele ruimte plaats wilt nemen, want daar is nog plek.

Product Biografie

Scenario	
1. Stel je voor je neemt plaats aan een vierpersoonstafel en het wordt druk en er komt een geluidje of je wilt verplaatsen, wat zou je doen? Ik zou wel verplaatsen, omdat ik anders heel asociaal overkom.	
2. Stel je voor je komt de medialounge binnen en ziet allemaal groene lampjes op de tafels, wat denk je dan? Ik zou denken omdat het groen is dat het vrij is en ik plaats mag nemen daar	
Vragen voor na de test:	
Wat vond je van het idee?	Goed
Denk je dat het zou werken?	Ja
Wat zou jij eraan willen veranderen?	Zou ik even niet weten

Inleiding:	
Ons concept is een box met vier groene in het midden van alle vierpersoonstafels. Zodra iemand plaats neemt wordt jouw kant rood zodat je weet dat die plek bezet is. Als het druk is en je zit in je eentje aan een vierpersoonstafel zal er een geluidje worden afgespeeld met de vraag of je bij de individuele ruimte plaats wilt nemen, want daar is nog plek.	
Scenario	
1. Stel je voor je neemt plaats aan een vierpersoonstafel en het wordt druk en er komt een geluidje of je wilt verplaatsen, wat zou je doen? Ik zou wel verplaatsen, omdat ik anders heel asociaal overkom.	
2. Stel je voor je komt de medialounge binnen en ziet allemaal groene lampjes op de tafels, wat denk je dan? Ik zou denken omdat het groen is dat het vrij is en ik plaats mag nemen daar	
Vragen voor na de test:	
Wat vond je van het idee?	Goed
Denk je dat het zou werken?	Ja
Wat zou jij eraan willen veranderen?	Geen speaker, is misschien gênant voor de mensen.

Scene's

1. Iemand komt om 10 uur de medialounge binnenlopen en ziet op alle tafels van 4 personen een box staan met 4 groene lichtjes. (Totaal shot)
2. De desbetreffende persoon neemt plaats aan een tafel van 4 personen en ziet de box aan 1 kant (zijn/haar kant) rood worden. (Head and shoulders shot)
3. Er komt vervolgens nog iemand de medialounge binnen, een vriend/vriendin van degene die al plaats heeft genomen. (Two shot)
4. Degene neemt plaats bij zijn/haar vriendin. Zijn/haar vlak wordt nu ook rood. (Two shot)
5. Iemand komt om 13:30 uur de medialounge binnen en ziet dat het enorm druk is. Hij ziet nog een lege tafel van 4 personen en neemt plaats. (Totaal shot)
6. De box verandert, wordt aan 1 kant rood. (Close up)
7. Er komt uit de box een geluidje met "je zit alleen aan een tafel van 4 personen terwijl het erg druk is. Je houdt nu plekken bezit. Er is achterin de medialounge bij de individuele plekken nog genoeg plek (6 plaatsen. Verplaats graag daarheen zodat iedereen kan genieten van de medialounge. Alvast bedankt". (Head and shoulders shot)
8. Diegene staat op en neemt plaats bij de individuele ruimte. (Medium shot)
9. Diegene blijft toch zitten, je ziet mensen roddelen en raar kijken. (Two shot)
10. Hierdoor gaat diegene toch uiteindelijk verplaatsen naar de individuele ruimte. (Medium shot)