



PROJECT LETHE

CONCEPT TEST MET GEZINNEN

*Protocol
wave 2*

Overview

Achtergrond & doel

De test wordt uitgevoerd in kader van het vak project gebruiksgericht ontwerpen, aan de UGent campus Kortrijk. Project Lethe wil stress en vergeetgedrag bij jonge gezinnen aanpakken, dit doen we door een slimme kapstok. Deze moet kinderen zelfstandig hun school en hobby spullen leren klaarleggen tegen de volgende dag, om op die manier de ouders te ontlasten.

In deze testen willen we twee hoofdzaken onderzoeken:

- Kunnen kinderen uit de lagere school, zelfstandig hun zak klaarmaken aan de hand van een scherm aan de kapstok dat toont wat er in de zak moet.
- Hoe moet de interactie met ons product beginnen. Moet er een alarmpje afgaan aan de haakjes, een melding op de smartphone, ...

Methode

4 interviews op locatie met gezinnen die kinderen hebben in het leerjaar.

Praktisch

Periode: 9-21 december 2025

Locatie: bij de mensen thuis

Opname: video

Overzicht en structuur protocol

- DEEL 1: Kwalificatie – Inleiding & voorstelling gezin (5')
- DEEL 2: Test met de kinderen aan de kapstok, ‘zak maken’(15')
- DEEL 3: Nabespreking met de kinderen (15')
- DEEL 4: Test met heel het gezin, ‘trigger tot start van actie’ (15')
- DEEL 5: Nabespreking met heel het gezin over DEEL 4 (10')

DEEL 0: voorbereidend contact

Op voorhand wordt gevraagd naar de kinderen hun hobby's. Zo kunnen we de kapstokken voorprogrammeren met de informatie die relevant is voor hun sport.

DEEL 1: Inleiding & voorstelling gezin (5')

Inleiding

VOORAF: Kapstok klaarzetten met tablets in [VERBONDEN MET KEYBOARD]

VOORAF: informed consent

VOORAF: start opname

We willen jullie eerst en vooral bedanken om tijd te maken om vandaag ons prototype te testen. Het project dat we aan jullie gaan voorstellen is slechts een prototype, dit betekent dat we er nog volop aan, aan het werken zijn. En dat het dus ook nog niet werkt zoals het zal werken.

We kregen dit project vanuit de universiteit met als doel het verminderen van stress binnen gezinnen. Tijdens een eerder onderzoek vonden we dat de ochtend rush zeker voor stress kan zorgen. En dat het maken van de zakken (hobby en school), telkens aan de ouders was. Daarom maken wij een kapstok die de kinderen zal helpen bij het maken van de zakken.

De bedoeling vandaag is dat we hier jullie feedback op te horen krijgen. We hebben twee verschillende testen voorbereid. Deze testen zijn om ons product te testen, niet om jullie te testen.

Met andere woorden er zijn geen juiste of foute antwoorden op de vragen die we jullie het komende uur zullen stellen. Jullie mogen helemaal eerlijk vertellen wat je denkt of ziet, om mee te geven als iets onduidelijk is, of ideeën of suggesties te delen om ons project nog te verbeteren.

Voorstelling

Voor we beginnen,

- Hoe oud zijn jullie?
- Waar gaan jullie naar school?
- Hebben jullie hobby's?
- Jullie zwemzak of [Hobby]-zak, waar ligt die wanneer je die niet nodig hebt?

Aan de ouders,

- Zou u mijn contact willen hernoemen op uw gsm naar kapstok.

DEEL 2: Test met kapstok (15')

Deze test wordt uitgevoerd door de kinderen, we testen of zij met de informatie op het scherm zelfstandig hun zak kunnen maken.

Inleidend tot de test

Voor jullie zie je ons prototype. Dit zijn twee slimme kapstokken die jullie zullen helpen bij het maken van de nodige zak. Op tafel liggen hier allemaal spullen die in jullie zak zouden kunnen. Het is nu aan jullie om zelfstandig je zak te maken. Terwijl je dat doet mag je zeggen wat je ziet, wat je doet, en wat je denkt. Zo kunnen wij meevolgen.

Test

Op de tafel liggen allemaal afbeeldingen van spullen om mee te nemen, juiste en foute. Achter iedere kapstok staat een tablet met prototypie op. Deze zijn verbonden met een bluetooth keyboard. Ze moeten alle nodige spullen in de zak steken, als ze op het symbool van dat spulletje op het scherm tikken zal het groen kleuren. Als alles groen is en ze hangen het aan de kapstok komt er een kleine animatie op het scherm vooraleer het donker wordt.

Als ze de zak aan de kapstok hangen vooraleer alle vakjes groen zijn, zal het scherm een balkje tonen: "Zit alles in de zak?" [DIT WORDT GETRIGGERD DOOR HET KEYBOARD]

Eens beide kinderen klaar zijn, geven we hen dezelfde opdracht, maar deze keer moeten ze hun spullen gaan halen in het huis. Hiermee testen we of ze dit in een echt scenario ook zouden kunnen.

DEEL 3: Evaluatie deel 2 (15')

Ik zou nu graag eens horen wat je van dit systeem vindt, en hoe je deze test ervaren hebt.

- In het algemeen, wat vind je van dit idee?
 - Wat vind je er goed aan?
 - Wat vind je er eventueel minder goed aan?
 - Wat zou je zelf aanpassen mocht je kunnen kiezen?
- Kan je hiermee vlot alle zakken maken dat je nodig hebt voor een week?
 - Wat doet dit goed om je te helpen?
 - Waarom vind je dit?
 - Zou je die zakken ook kunnen maken zonder de kapstok?
- Vind je het duidelijk welke zak je nodig hebt?
- Vind je het duidelijk wat er in de zak moet?
 - Wat vind je het beste, de symbooltjes of de woorden of liefst beide?
 - Zou je liever hebben dat het ding spreekt?
- Zou je graag een afgewerkte versie van deze kapstok thuis hebben?
 - Waarom?

DEEL 4: Test begin trigger (15')

In deze test onderzoeken we welke vorm van trigger de gezinnen het beste vinden. We laten het hele gezin telkens doen alsof ze avondeten. We doen deze test drie keer. Telkens zal een andere trigger afgaan.

[MAG IK VRAGEN OM HET GELUID VAN JE GSM AAN TE ZETTEN?]

- Trigger 1: Er wordt gebeld naar de gsm, deze staat ingesteld als kapstok. (we imiteren hiermee een melding).
- Trigger 2: Op de tafel staat een doosje met een scherm in. Dit scherm ligt op en er staat op: “Druk hier bij het starten met eten”. Niet veel later zegt het “Druk hier als je klaar bent met eten” Wanneer er gedrukt wordt op de laatste knop zal er opkomen: “ De kapstok heeft een opdracht voor jullie, ga eens kijken!”
- Trigger 3: De kapstok zal nu lawaai maken, een gelijkaardig geluid als een wasmachine. De lichtjes zullen flikkeren om aandacht te trekken.

DEEL 5: Nabespreking deel 4

Ik zou nu graag eens horen wat jullie hoe deze test ervaren hebben.

- Welke van de drie signalen vonden jullie het aangenaamste
 - Waarom?
 - Wat vond je onaangenaam aan de andere?
- Wat vind je positief aan een melding krijgen op de gsm?
 - Waarom?
 - Wat zou hier niet goed aan kunnen zijn?
- Wat vind je goed aan het bakje op tafel?
 - Waarom?
 - Wat zou hier niet goed aan kunnen zijn?
- Wat vind je goed aan het geluid maken van de haakjes?
 - Waarom?
 - Wat zou hier niet goed aan kunnen zijn?
- Zou je graag een combinatie maken van de drie?
 - Waarom van deze?
 - Wat doet de ene dat de andere niet doet?

Ten slotte wil ik uiteraard graag weten of je hier ook echt gebruik van zou maken?

- In het algemeen, wat vind je van dit idee?
 - Wat vind je er goed aan?
 - Wat vind je er eventueel minder goed aan?
 - Wat zou je zelf aanpassen mocht je kunnen kiezen?
- Wat vinden de ouders van de kapstokken?
 - Is dit voldoende duidelijk welke tas je moet klaarmaken?
 - Is het voldoende duidelijk wat er in de tas moet komen?
 - Denk je dat de kinderen dit zelfstandig zouden kunnen gebruiken?
 - Heb je zelf ideeën voor een alternatief?
- Zou je ons product kopen? De kapstok met ev. de melder
 - waarom?
 - Waar zou je de kapstok plaatsen?
 - Hoeveel zou je ervoor betalen?

ACHTERAF - bedanken deelnemer

ACHTERAF - vragen of je nog wat fotootjes van de gebruiker met het prototype mag nemen