



PROJECT LETHE

DOELSTELLING & METHODE

Eerste prototype van project Lethe

DOEL?

- In deze test willen we volgende zaken onderzoeken:
 - Kunnen kinderen hun zak zelfstandig maken doormiddel van ons product.
 - Welke externe trigger om de interactie met het toestel te beginnen, is het beste?

HOE?

- Diepte-interview met prototype via Wizard-of-Oz methodologie

MET WIE?

- 4 gezinnen telkens bestaande uit twee ouders en één of twee kinderen uit de lagere school.

WAAR?

- Bij de mensen thuis

TOPICS?

- Testen van enkele scenario's
 - Kinderen maken zelfstandig hun zak met behulp van de kapstok
 - Test mogelijke externe triggers
- Evaluatie

PROTOTYPE TESTING VIA WIZARD OF OZ

SFEERBEELDEN



HUIDIG GEDRAG



INZICHT / OBSERVATIE

- Ouders zoeken zelf naar oplossingen om hun kinderen zelfstandig taken te laten uitvoeren (zelf to do lijstjes schrijven, ipad met todo lijstje op, magnetische kaartjes aan muur)
- Sommige (oudere) kinderen maken hun zak al zelf, vaak worden er zaken vergeten en ouder moet hun eraan herinneren dat ze hun zak moeten maken.

IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE



- Ons product moet kinderen in staat stellen om volledig autonoom hun zakken klaar te maken voor de volgende dag.
- Het moet eenvoudig zijn om terugkomende taken te herhalen.

PRODUCTWENSEN – GEBRUIK



INZICHT / OBSERVATIE

- Technische aspecten van de kapstok
 - Automatisch zichtbaar worden van de lijstjes op de kapstok en op zelfde moment aangaan van alarm
 - De kapstok kan geluid maken.
 - Het alarm moet overal in het huis worden gehoord
- De doos of haakje moet alle soorten zakken kunnen dragen.
- Technische aspecten van de app
 - Welke activiteit
 - Inhoud van elke zak
 - Uur van wanneer de zak moet worden gemaakt
 - Of er al dan niet een melding moet worden weergegeven
 - Kleur en symbooltjes
 - Personaliseren per kind

IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE/ VERVOLG PROJECT



- De kapstok zal moeten kunnen communiceren met de app.
- Er zal een luidspreker in de kapstok moeten zitten
- Een extra luidspreker die los van de kapstok kan geplaatst worden in het huis. (verbonden met de kapstok)
- Voldoende afstand tussen de haakjes, zodat zakken niet botsen
- In de app moeten eenvoudig standaard activiteiten aangemaakt kunnen worden. Het is belangrijk dat de ouders per activiteit de kapstok kunnen instellen. Bv. het uur van de melding, de kleur, eventueel alarm, ...

PRODUCTWENSEN – VORMGEVING



INZICHT / OBSERVATIE

- Het moet mooi zijn om in de gang te hangen
- De haakjes moeten beter zijn om de zakken aan te hangen dan bij het prototype.

IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE



- Het product moet opgaan in de meeste interieurs. Maar het moet ook aantrekkelijk zijn voor kinderen.
- Er moet een bochtje in de haak.

ILLUSTRATIE



GEBRUIK – KAPSTOK



INZICHT / OBSERVATIE

- De kinderen konden hun zak met de kaartjes perfect zelfstandig maken. Met hun eigen spullen ook, enkel spullen die niet op de afgesproken plek lagen vonden ze niet.
- De kinderen hadden niet direct door dat ze op de icoontjes konden klikken. Ze vonden het wel leuk om te klikken!
- Een kind van 4 jaar (derde kleuter, kan dus niet lezen) kon ook zelfstandig haar zak maken.

IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE



- De combinatie van symbooltjes en tekst is duidelijk. (Misschien het zelf maken/importeren van symbooltjes/afbeeldingen mogelijk maken)
- Er moet een introductie wizard gemaakt worden zodat de kinderen leren met de kapstok te werken.
- Een alarm of melding komt op de kapstok, wanneer de zak aan de kapstok gehangen wordt zonder dat alle vakjes aangevinkt zijn.

GEBRUIK – EXTERNE TRIGGER



INZICHT / OBSERVATIE

- Schermen aan tafel zijn taboe bij de gezinnen.
- Meldingen op de gsm zijn niet handig, omdat gsm's niet aan tafel gebruikt worden en omdat de ouders niet altijd aanwezig zijn wanneer de kinderen hun zak moeten maken.
- Jonge kinderen kunnen de tekst op het doosje niet lezen
- Het alarm is niet voor elke activiteit nodig.
- Het alarm moet overal gehoord kunnen worden. Vaak hangt de kapstok in de garage of in een hal en is deze niet hoorbaar in de leefruimtes.
- Sommige kinderen vergeten halverwege dat ze een taak aan het doen zijn, of worden afgeleid.

IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE



- Kapstok met ingebouwd alarm is de beste optie:
 - Dan is er geen extra scherm aan tafel.
 - Ouders hoeven niet in de buurt te zijn
 - Alarm kan op elk moment van de dag gebruikt worden (niet enkel tijdens eten)
- Het alarm moet een optie zijn in de app.
- Een extra luidspreker die het alarm versterkt in de leefruimte.
- De kapstok geeft een alarm wanneer het te lang duurt om een taak uit te voeren.⁷
- Eventueel verschillend geluid per kind.

EVALUATIE & ACCEPTATIE



INZICHT / OBSERVATIE

- De kinderen waren enthousiast. Ze vinden het interactief gedeelte met de kapstok fijn.
- De ouders vinden het een goede manier om de kinderen zelfstandigheid bij te brengen.
- De ouders vinden het goed dat alle actie bij de kinderen ligt. (ze moeten zelf niet denken aan wie welke activiteit heeft)

BELANGRIJKSTE PRODUCT REQUIREMENTS UIT DEZE WAVE



- De kapstok moet kunnen communiceren met de app
- Er moet een luidspreker in de kapstok, die een alarm geeft wanneer er een zak moet klaar gehangen worden
- Een extra luidspreker die het geluid van de kapstok hoorbaar maakt in de leefruimte
- De kapstok moet een scherm hebben waarop de benodigdheden te zien zijn.
- De kinderen moeten de benodigdheden kunnen afvinken
- De kapstok moet voldoende instelbaar zijn: Meldingstype, alarm, kleur van het scherm, benodigdheden, uur van klaarmaken en vertrekken, ...
- Activiteiten moeten gekopieerd en herhaald kunnen worden.



PROJECT LETHE