



PROJECT LETHE

# DOELSTELLING & METHODE

## Eerste prototype van project Lethe

### DOEL?

- In deze test willen we te weten komen uit welke onderdelen ons product moet bestaan

### HOE?

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

### MET WIE?

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

### WAAR?

- Bij de mensen thuis

### TOPICS?

- Testing van enkele scenario's
- Interface nodig? En wat er op.
- Evaluatie

# HUIDIG GEDRAG



## INZICHT / OBSERVATIE

- Ouders maken wel degelijk zelf de zakken klaar, en zouden dit wel graag anders zien.
- De ouders bevestigen dat de ochtendrush effectief een chaotisch moment van de dag is. Eventuele oplossingen hiervoor zijn weldegelijk welkom.

## IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE



- Ons product moet kinderen in staat stellen om volledig autonoom hun zakken klaar te maken voor de volgende dag.

# VERWACHTINGEN – GEBRUIK



## INZICHT / OBSERVATIE

- Spontaan worden een aantal technische mogelijkheden toegewezen aan het product:
  - Automatisch aan en uit gaan van de lampen
  - Synchronisatie met een online kalender
- Er moet een duidelijke reactie zijn van het product bij het hangen of wegnemen van de zakken.
- De doos of haakje moet alle soorten zakken kunnen dragen.
- Een alarm signaal wanneer de zak niet klaar hangt na een vooraf bepaald uur.

## IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE/ VERVOLG PROJECT



- Instellen van het product via een app
  - Instellen wanneer de lampen gaan branden ('s avonds en 's ochtends)
  - Inlezen van online agenda + manueel aanbrengen van eventueel
- Het simpelweg uitzetten van het lampje geeft niet genoeg bevestiging dat de activiteit is afgerond.
- Herdenken van de manier van ophangen.
- Verder onderzoek doen naar hoe we signaal geven, zonder irritant te zijn.

# VERWACHTINGEN – VORMGEVING



## INZICHT / OBSERVATIE

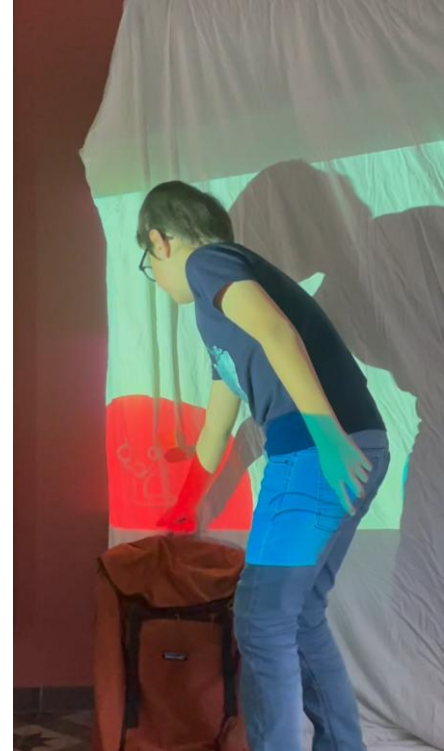
- Een spiegel gaat meer op in het interieur, maar men vindt dit niet nodig.
- Haakjes nemen minder plek in dan dozen en kunnen in elke gang worden geplaatst.
- Men verwacht alle soorten zakken aan het haakje te kunnen hangen.
- Men verwacht een klein scherm, duidelijk zichtbaar voor de kinderen.

## IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE



- Geen spiegel nodig, enkel klein schermje bij de haakjes voor de kinderen.
- Het haakje moet stevig genoeg om zelf zware voetbal zakken te dragen.

# ILLUSTRATIE



# GEBRUIK – ALGEMEEN



## INZICHT / OBSERVATIE

- Tijdens de test vermelden we dat ze hun zwemzak moeten halen, hierdoor zijn we niet zeker of de kinderen de symbooltjes zouden herkennen en linken aan de juiste zak.
- Een duidelijk eindsignaal dat aangeeft dat de zak klaar hangt.
- De kinderen wisten welke haak voor hun was, doordat we hen gezegd hebben: “Jij haalt je zwemzak en jij je turnzak”. Eens de kinderen het zelfstandig moeten doen zullen ze dit niet weten.

## IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE



- Veel duidelijke symbolen geven in de app, waaruit de ouder kan kiezen voor de activiteiten.
- Door middel van micro interactions een kleine visuele goed gedaan wanneer alles klaar hangt.
- Duidelijk maken aan de hand van visuele informatie welke haak van wie is. Eventueel mogelijkheid geven tot personaliseren van het haakje.

# GEBRUIK – SCHERM



## INZICHT / OBSERVATIE

- In eerste instantie wordt er veel op het scherm geplaatst. + De inhoud van het scherm moet personaliseerbaar zijn in de app.
- Bij de vraag om over te houden wat ze absoluut nodig hebben, verdwijnt alles behalve: 'Wat moet er in de zak', 'dag' en eventuele dag/week planning.
- Bij de vraag of er een scherm nodig was, was het antwoord 'Nee'. De haakjes op zich zijn de essentie van het product. De info 'wat moet er in de zak' zou wel handig zijn bij het haakje.

## IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE



- Het grote scherm voor de ouders verdwijnt.
- Er moet een schermje bij de haakjes zijn waarop het symbool en de zak inhoud kan worden weergegeven.



# EVALUATIE & ACCEPTATIE



## INZICHT / OBSERVATIE

- Men is in het algemeen heel enthousiast, en zien dit als een goed product om hun kinderen zelfstandigheid bij te brengen.
- Gebruiksgemak en eenvoud mogen we niet uit het oog verliezen.
- Inzetten op de kind vriendelijkheid van het product.
- Een ouder (job: opvoedster) haalde aan dat beloningen beperkt moeten blijven tot een micro interaction.  
*“Ik krijg ook geen snoepje omdat ik mijn zak gemaakt heb”*

## IMPLICATIE VOOR PROTOTYPE



- Ontwerpen voor het kind.
- Beloningssysteem verder uitwerken.



# PROJECT LETHE