

TEMPLATE DEFINITION ASSIGNMENT

Concept title

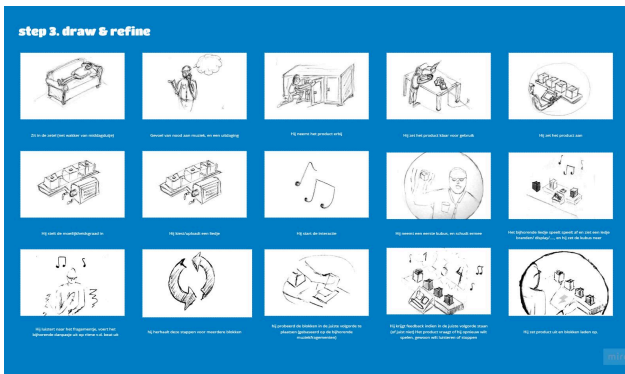
What is your current working title?

Interactive blocks RGM toegepast in een ander innovatief jasje

Storyboard

Link to your storyboard

Storyboard, on Miro



Concept sketch

Drop your hero sketches below



Prototype & test cycle 1

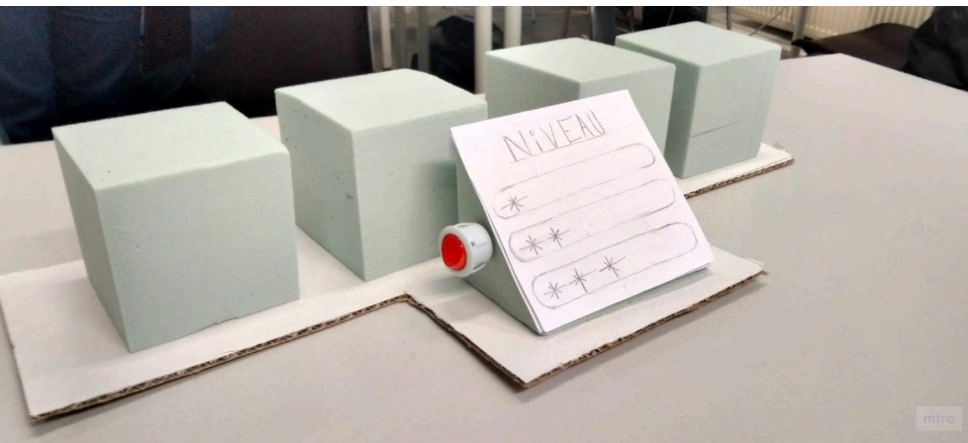
Overview of the first iteration

research question(s):

- 1) Hoe worden danspasjes weergegeven?
- 2) Hoe kan je de blokjes onderscheiden?, is het nodig?
- 3) Hoeveel blokjes worden er gebruikt (fixed?)

population: N=5

prototypes:



RGM-TEST Video's

testing protocol: Protocol wave 1

report: Report wave 1

key insights & design decisions:

Test1,2: Rood is rechts, blauw is links
Test2,4,5: Het product moet de mogelijkheid geven het nummer vooraf volledig te spelen.
Test1,2: Het product bevat slechts vier blokken
Test 4: heeft graag verschillende kleuren van doosjes
Test 4,5: Het product moet compact zijn.
Test 4: Het product moet verschillende moeilijkheidsgraden hebben.
Test 4 en 5: Het product moet duidelijk aangeven wat rechts(rood) en wat links(blauw) is.
Conclusie: De blokken hebben de vorm van een cilinder
De gebruiker blijft gemotiveerd en staat open om het product te (blijven) gebruiken. Enkel de blokken in de juiste volgorde te plaatsen. Bijgevolg is het gebruik van slechts vier blokken aangeraden. En moet het mogelijk zijn het nummer op voorhand te beluisteren. Dit op expliciete vraag van de gebruiker en om het in de juiste volgorde te plaatsen vereenvoudigen. In elk interview gaf de gebruiker aan dat deze het lied graag op voorhand zou beluisteren. De testen geven een verdeeld antwoord op de vraag of het nodig is de blokken van elkaar te kunnen onderscheiden. Om alle testers tevreden te stemmen zal de gebruiker de mogelijkheid krijgen. De onderkanten zijn allemaal zwart, de bovenkant in een kleur. Uit interview 4 en 5 bleek dat zij moeilijkheden hadden met het linken van de kleur aan de richting. Om dit te verhelpen zal langs beide uiteinden van het docking station rood of blauw voorzien worden. Bij de meeste gebruikers ging het voorkeur uit naar een kleinere variant. Dit omdat deze makkelijker op te bergen zijn. Ze vinden deze beter in de hand zitten.

Prototype & test cycle 2

Overview of the second iteration

research question(s):

- 1)Welke displaygrootte moet het product hebben?
- 2)Kent de doelgroep beloningssystemen en staan ze hiervoor open?
- 3)Is de interface eenvoudig genoeg voor de doelgroep?

population: N=5
prototypes:



Interface 1

Interface 2

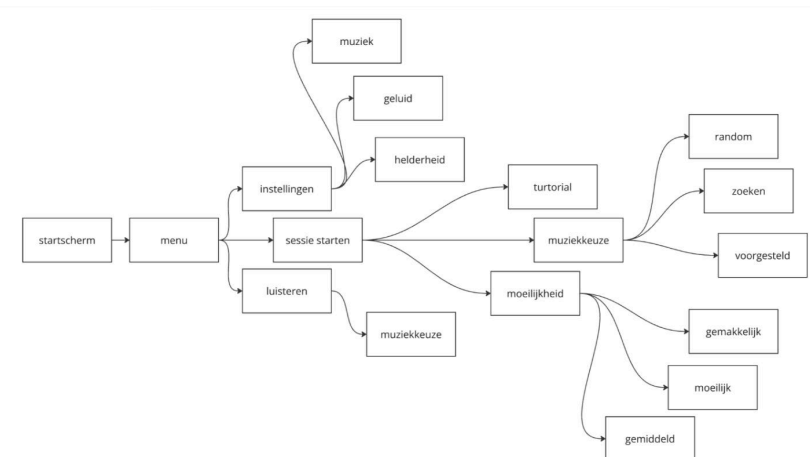
testing protocol: Protocol wave 2

report: Report wave 2

key insights & design decisions:

Klantbehoeften
1,3,4,5 De interface van het product moet voornamelijk uit woorden bestaan

- 1,2,3,4,5 De cilinders moeten een kleine diameter hebben (45mm-mm)
- 1,2 Het product moet de mogelijkheid geven de vooruitgang van de gebruiker te tonen,
- 2, 3,4,5 Het product geeft feedback (lichtjes, geluidjes en symbooltjes) als de blokken in de juiste volgorde staan.
- Daarbij moet eerst de keuze worden ingezonden. (1)
- 3,4: Het product moet esthetisch aantrekkelijk zijn.
- 3,4,5 De interface moet eenvoudig en beperkt blijven (2)
- 1,2 De afmetingen van het scherm mogen niet groter zijn dan(3)



Overview of design requirements

Discovery fase	
literatuurstudie	
Bron 1	Het product moet meerdere hersengebieden activeren
Bron 2	Het product moet uitstralen dat fouten maken mag
Bron 2	Het product moet in groep te kunnen gebruiken zijn
Bron 1,2,3,7,10	Het product moet muziek bevatten
Bron 6	Het product moet ritme bevatten
Bron 2	Het product moet de ervaring geven/ er in slagen dat de doelgroep er steeds beter in wordt
interviews	
Interview 1,2	Het product moet verschillende niveaus bevatten
Interview 1,2	Een sessie moet geleidelijk opbouwen
Interview 1	De muziek moet instelbaar of gekend zijn
Interview 2	Het product moet thuis te gebruiken zijn
Interview 2	Het product moet voor zowel individuele (eenzame) als meerdere personen tegelijkertijd geschikt zijn
Interview 3	Het product moet een alternatief voor dans kunnen bevatten
Interview 4	Het product moet buiten te gebruiken kunnen zijn
Interview 1	Het product moet zo weinig mogelijk schermen, verbinding met smartphones en tablets bevatten

Define fase	
Gebruikerstesten wave 1	
Gebruikerstest 1,2	Rood is rechts, blauw is links
Gebruikerstest 2,4,5	Het product moet de mogelijkheid geven het nummer vooraf volledig te spelen
Gebruikerstest 1,2	Het product bevat slechts vier blokken
Gebruikerstest 4	De blokken moeten de mogelijkheid hebben te onderscheiden zijn op basis van kleur
Gebruikerstest 4,5	Het product moet compact zijn
Gebruikerstest 4	Het product moet verschillende moeilijkheidsgraden hebben.
Gebruikerstest 4,5	Het product moet duidelijk aangeven wat rechts(rood) en wat links(blauw) is.
conclusie	De blokken zijn cilindervormig
Gebruikerstesten wave 2	
Gebruikerstest 1,3,4,5	De interface van het product moet voornamelijk uit woorden bestaan
Gebruikerstest 1,2,3,4,5	De cilinders moeten een kleine diameter hebben (45mm-mm)
Gebruikerstest 1,2	Het product moet de mogelijkheid geven de vooruitgang van de gebruiker te tonen
Gebruikerstest 2, 3,4,5	Het product geeft feedback (lichtjes, geluidjes en symbooltjes) als de blokken in de juiste volgorde staan. Daarbij moet eerst de keuze worden ingezonden
Gebruikerstest 3,4	Het product moet esthetisch aantrekkelijk zijn
Gebruikerstest 3,4,5	De interface moet eenvoudig en beperkt blijven
Gebruikerstest 1,2	De afmetingen van het scherm mogen niet groter zijn dan
Theorie	
3.Human cognition and emotion	Het product moet correcte feedback geven
1.Introduction	Het product moet ergonoom zijn
1.Introduction	Het product moet veilig te gebruiken zijn

Github link