

2025

Develop 2

RAPPORT

JEROEN CIETERS, THOMA DEMETS

UGENT

Inhoud

Inleiding	2
Rapport	2
Grip cilinder	2
Persoon 1	2
Persoon 2	2
Persoon 3	3
Persoon 4:	3
Conclusie	4
Led	4
Persoon 1	4
Persoon 2	4
Persoon 3	5
Persoon 4	5
Conclusie	5
Drukknop	5
Persoon 1	5
Persoon 2	6
Persoon 3	6
Persoon 4	6
Conclusie	7
Elektrisch mechanisme	7
Conclusies	8




Inleiding

In deze wave wordt nog een klein deel op de ergonomie gefocust. Dit door de vorm van de grip en vorm/systeem van de knop. Daarnaast wordt meer technisch gekeken naar de elektronica en uit welk materiaal de contactpunten bestaan.




Rapport

Grip cilinder



Aangezien een deel van de gebruikers de cilinder langs de bovenkant vast houdt, wordt hierop getest.


		
Grip 1	Grip 2	Grip 3

Persoon 1

Vorm	Voorkeur Grip (1-5)	Voorkeur esthetiek (1-5)	som
	4	5 "Vind ik wel mooi"	9
	5	4	9
	4	2 "te eenvoudig"	6

Persoon 2

Vorm	Voorkeur Grip (1-5)	Voorkeur esthetiek (1-5)	som
	3 "Dit snijdt in de hand"	5	8
	5 "enorm makkelijk van bovenaf te nemen, en je gaat sneller zo pakken"	5	10




	dan vanaf de zijkant, zeker rechtstaand”		
	4	4	8

Persoon 3



Vorm	Voorkeur Grip (1-5)	Voorkeur esthetiek (1-5)	som
	2 Niet makkelijk vast te nemen	5 Ziet er als een pilaar uit	7
	3	5	8
	3	3	6

Persoon 4:

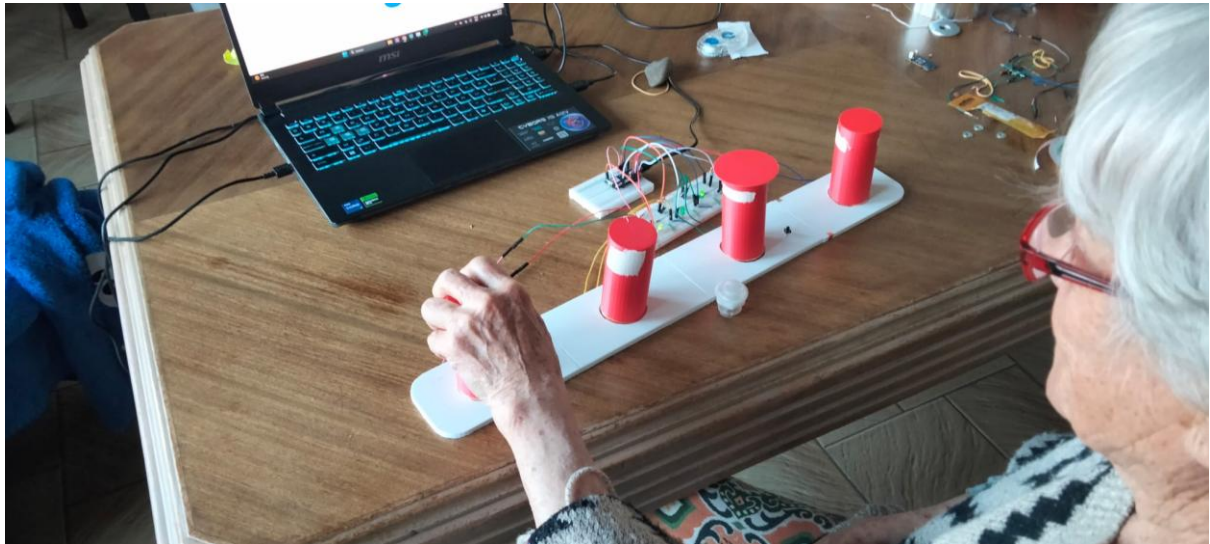
Vorm	Voorkeur Grip (1-5)	Voorkeur esthetiek (1-5)	Som
	5 Valt niet rap uit hand	4	9
	5 Mooi evenwicht tussen twee andere	5	10
	4 Zit ok	4	8

Conclusie

Uit deze test blijkt dat deze grip 2 door de meeste gebruikers gekozen wordt. Vervolgens grip 1 en als laatste de derde. Dit doordat de gebruiker bij type 1 de bovenhoek te scherp vindt.

Led

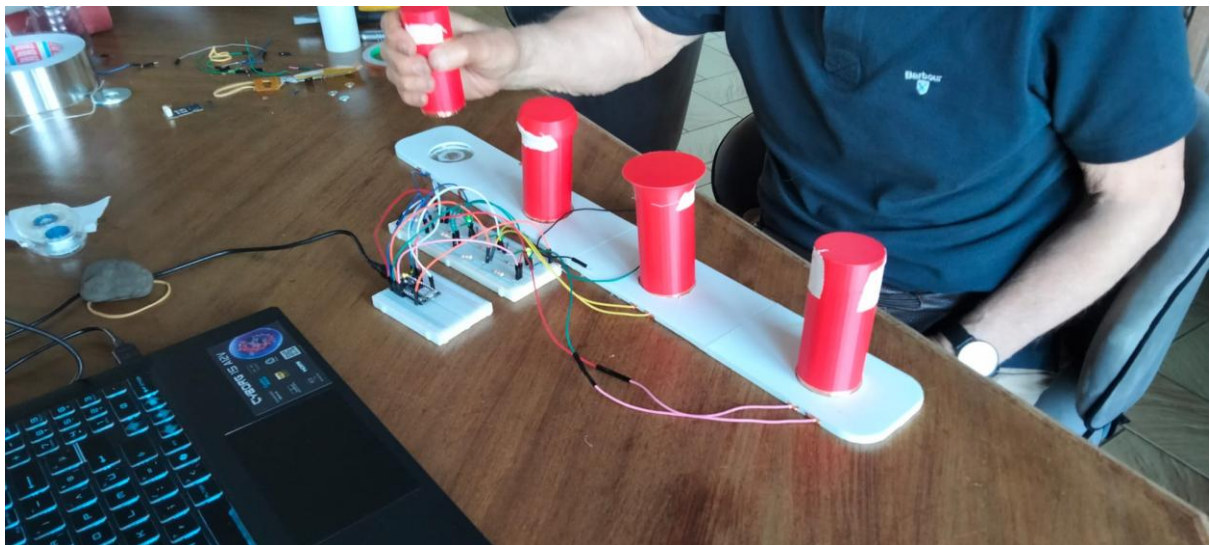
Persoon 1



Dacht eerst dat de LED's wouden zeggen dat de cilinder juist/ fout stond, maar had dan uiteindelijk door dat dit te maken had met het weghalen terugplaatsen over het algemeen.

Vond de LED wel leuk

Persoon 2



Begreep niet direct waarvoor ze dienden, maar na wat experimentatie wel. Toen het contact slecht verliep tussen de rondellen en de cilinder, werd hier volop van de LED's gebruik gemaakt.

(Verdraaide de cilinder totdat het lichtje bleef branden)

Persoon 3

Begreep rap waarvoor deze dienden. Hield hiermee rekening tijdens het spel.

Persoon 4



Begreep ook waarvoor het diende. Hield hiermee ook rekening tijdens het spel.



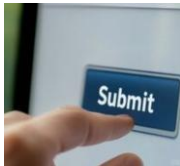
Conclusie

De gebruiker begreep uiteindelijk in alle 4 gevallen het doel van de leds, hier werd ook gebruik van gemaakt met het wanneer een contact onverwachts niet doorging in het prototype.

Deze zijn dus nuttig, en zullen in het uiteindelijke prototype worden verwerkt.




Drukknop

Persoon 1

Kleine knop	Grote knop	Touchscreen
		
intuïtief ———●——— onduidelijk esthetisch ———●——— niet esthetisch behouden ———●——— verwerpen	intuïtief ———●——— onduidelijk esthetisch ———●——— niet esthetisch behouden ———●——— verwerpen	intuïtief ———●——— onduidelijk esthetisch ———●——— niet esthetisch behouden ———●——— verwerpen

“Pas ce petit mouche la eh”	“mag zelf nog groter, zoals een buzzer” “halve biljart bal”	
-----------------------------	---	--

Persoon 2

Kleine knop	Grote knop	Touchscreen
		
intuïtief ———— ● ———— onduidelijk esthetisch ———— ● ———— niet esthetisch behouden ———— ● ———— verwerpen	intuïtief ———— ● ———— onduidelijk esthetisch ———— ● ———— niet esthetisch behouden ———— ● ———— verwerpen	intuïtief ———— ● ———— onduidelijk esthetisch ———— ● ———— niet esthetisch behouden ———— ● ———— verwerpen
Te klein, had eerst niet door dat het een knop was	Dat is leuk	“liever niet”

=> De knop moet groter zijn dan de witte (19mm)

Persoon 3

Indirecte knop	directe knop
	
intuïtief ———— ● ———— onduidelijk esthetisch ———— ● ———— niet esthetisch behouden ———— ● ———— verwerpen	intuïtief ———— ● ———— onduidelijk esthetisch ———— ● ———— niet esthetisch behouden ———— ● ———— verwerpen
“niet duidelijk waar te klikken”	Duidelijk waar te klikken. Weet meteen waar de knop zit en dat het mogelijk is om in te drukken.

Persoon 4

Indirecte knop	Directe knop
----------------	--------------

			
<p>intuïtief ————— ————— intuïtief</p> <p>esthetisch ————— ————— niet esthetisch</p> <p>behouden ————— ————— verwerpen</p>			
	<p>Geeft betere feedback weer. Is dit gewoon van de tv. “Doordat deze knop gelijkaardig is aan de tv afstandsbediening weet ik hoe deze te gebruiken”</p>		

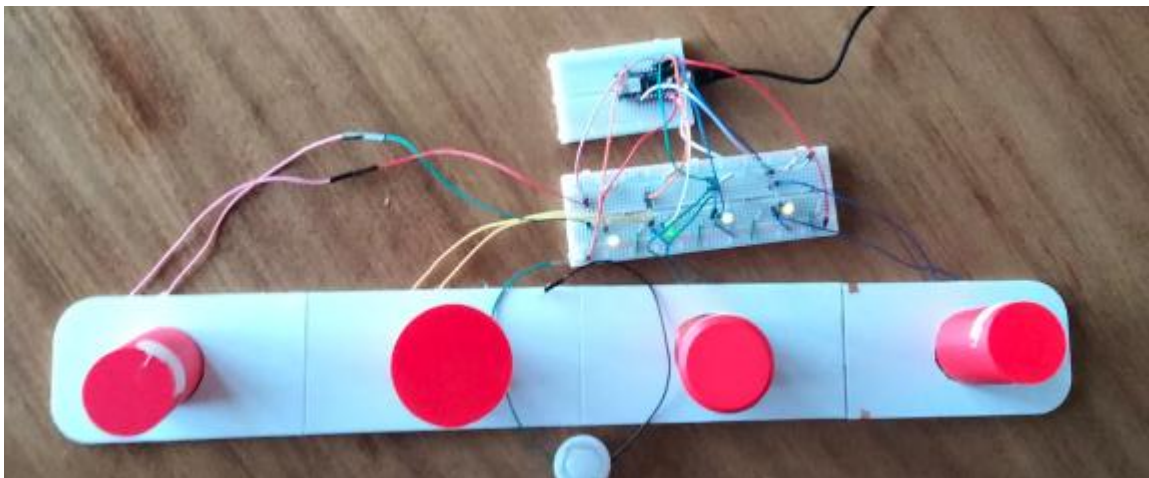
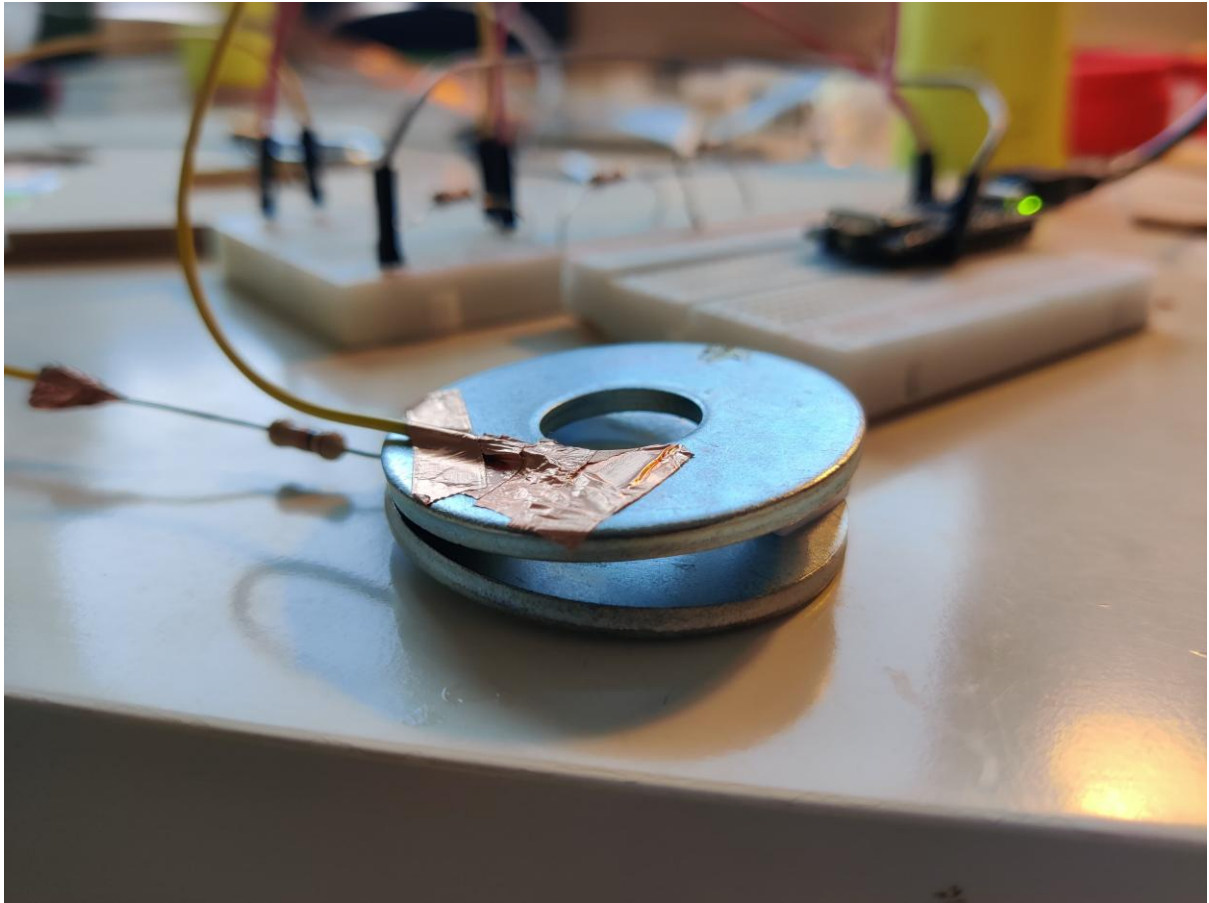
Conclusie

Een directe knop zoals de afstandsbediening heeft de voorkeur. De gebruiker vindt deze knop het meest intuïtief en esthetisch. Uit de test bleek dat de grootte van de knop daarbij een belangrijke rol speelde. Daarnaast gaat hun voorkeur uit naar een directe knop. Dit is voor hun het duidelijkst en eenvoudigst. Dit type knop zijn ze ook gewoon van onder andere de tv.

Elektrisch mechanisme

De uiteindelijke keuze is : rondel met koperdraad (pin af)+ rondel verbonden met soldeer.

Want deze gaven het beste contact, en zagen er toch esthetisch uit verwerkt in de cilinders.



Conclusies

De meest ergonomische grip blijkt grip twee te zijn. Deze worden verder gebruikt

De gebruiker heeft een meerwaarde aan de leds, dus deze worden in het finaal prototype verwerkt.

Een grote directe drukknop geniet de voorkeur van de gebruiker. “Doordat deze knop gelijkaardig is aan de tv-afstandsbediening weet ik hoe deze te gebruiken”

Het beste elektrisch contact (cilinder \rightleftharpoons docking), werd bekomen met rondel met koperdraad (pin af) + rondel verbonden met soldeer.