



Project 2 Individueel

Design Rationale

Naam: Angela Luong

Klas: Citroen

Docent: Annabel Aardenburg

Datum: 31-03-2021

Inhoudsopgave

Inleiding	2
Probleemstelling	2
Het ontwerp	3
Onderzoek	6
Idee-ontwikkeling	7
Iteraties	8
Conclusie	9

Inleiding

In dit document zal ik mijn oplossing beschrijven voor het probleem die aangedragen is door Plastic Whale. Deze oplossing is in de vorm een fysiek product. Ten eerste zal ik beschrijven wat de probleemstelling van Plastic Whale is. Vervolgens zal ik mijn ontwerp presenteren en in detail uitleggen. Tenslotte zal ik mijn onderbouwing gaan uitleggen in de vorm van mijn onderzoek, idee-ontwikkelingsmethodes en de verschillende iteraties.

Probleemstelling

Plastic afval in onze wateren is een groeiend probleem. Veel van het plastic die we dagelijks gebruiken eindigen in onze oceanen wat veel problemen veroorzaakt. Dieren raken erin verstrikt of nemen de kleine plastic afval op, wat ook voor gezondheidsproblemen bij mensen kan zorgen.

Plastic Whale wil mensen betrekken bij dit probleem door inzicht te creëren over de impact van plastic afval en betrokkenheid creëren die aanzet tot concrete actie. Hierbij is het van belang dat de oplossing een totaalervaring is en dat er een sneeuwbaleffect ontstaat. Dit houdt in dat mensen elkaar beïnvloeden door de zichtbaarheid van de acties die ze doen.

Het ontwerp

Het product die ik heb ontworpen voor de probleemstelling is een grote fysieke tunnel. De binnen- en buitenkant zijn grote schermen die werken op basis van touchscreen. Mensen kunnen door de tunnel heen lopen of van buitenaf bekijken. Het product is geplaatst in een metrostation zodat mensen die moeten wacht of zich vervelen de tunnel kunnen bezoeken. Bij de ingang van de tunnel is er een informatiebord waarin staat wat de tunnel is, door wie het gemaakt is en hoelang de ervaring duurt. Bezoekers die naar binnen willen lopen kunnen de pijlen volgen op de vloer, zodat duidelijk is vanaf welke kant ze naar binnen moeten lopen.



SEAGATE
⌚ 5 min.

SEAGATE is een interactieve ervaring waar je kan beleven hoe het is om te wonen in een huis gevuld met plastic. Maak kennis met de zeedieren die hier leven. Help hen door het plastic weg te vegen en zie hoe zij geholpen worden. Krijg aan het einde een beloning voor het helpen van de vissen!

 PlasticWhale

SEAGATE is een initiatief van **Plastic Whale**. Zij zetten zich al talloze jaren in voor plasticvrije wateren en organiseren veel activiteiten rondom deze visie. Hun motto is daarom ook "Stop Talking. Let's start doing!"

Scan voor meer info 

In de tunnel zelf zijn er teksten op het scherm te lezen zodat de bezoekers context krijgen over de situatie. Aan het begin van de tunnel zie je vissen vredig zwemmen. Naarmate je doorloopt zie je steeds meer plastic door het water drijven. De vissen hebben moeite om verder te zwemmen. Gelukkig kan je ze helpen door middel van het touchscreen interface. Je kan hiermee het plastic wegvegen, zodat de vissen fijn door kunnen zwemmen.



Hierna zie je wat er met het plastic gebeurt: het wordt opgeschept door iemand op een boot van plastic whale. Het verzamelde plastic wordt vervolgens gerecycled en omgesmolten tot plastic armbandjes. Deze kan de bezoeker pakken uit een bak als beloning en aandenken aan de ervaring. Op het armbandje staan activerende teksten en een QR-code die leidt naar een website waar bezoekers meer informatie kunnen vinden. De armband fungeert ook als deel van het sneeuwbaleffect: andere mensen maken komen te weten over SEAGATE als ze anderen zien lopen met het armbandje.



Aan het einde van de tunnel kunnen bezoekers lezen over concrete acties die zij kunnen doen om zo het probleem te bestrijden. Hier staat bijvoorbeeld dat ze kunnen recyclen, minder plastic kunnen gebruiken of kunnen helpen met opruimen. Ook is er een QR-code die ze kunnen scannen. Dit is dezelfde QR-code als op de armband. De website die daarnaartoe leidt ziet er zo uit. Daar staat dezelfde informatie op maar met linkjes zodat de bezoeker door kan klikken en meer informatie kunnen lezen.

Onderzoek

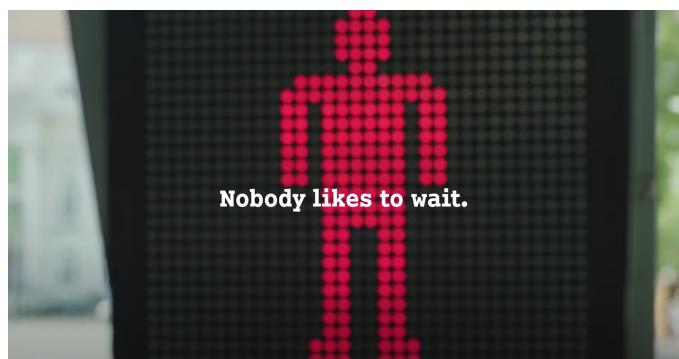
In de onderzoeksfase gingen we gezamenlijk in de les diverse artikelen bekijken. Deze gingen niet alleen over Plastic Whale en plastic afval, maar ook gamification en marketing. Wat ik hieruit heb meegenomen in mijn ontwerp gaat over deadzones. Deadzones zijn plekken waar mensen staan te wachten en zich vaak vervelen, zoals in een metrostation of in een wachtkamer. Het is hier dus goed om een product te plaatsen omdat het snel de aandacht zal trekken.



bron: [group of people waiting for the train in grayscale photography photo](#)

Ook heb ik in de kick-off college geleerd over totaalervaringen, zoals "The Dancing Traffic Light" van Smart. Hierin is te zien dat mensen op een verrassende en leuke manier worden betrokken bij een maatschappelijk probleem, wat hun activeert om mee te doen. Ook is dit een mooi voorbeeld van hoe een groot budget kan worden gebruikt om interessante en mooie producten te maken. Deze inzichten heb ik allemaal meegenomen in mijn uiteindelijke ontwerp

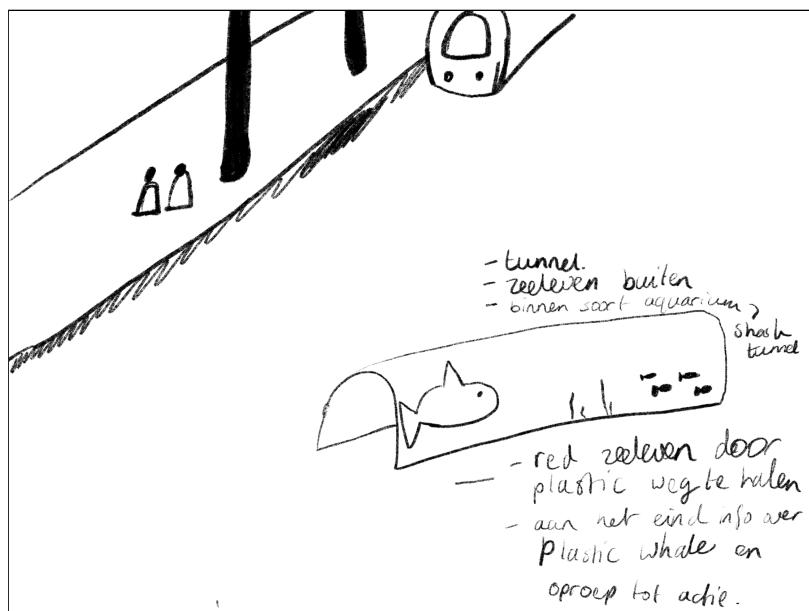
bron: [The Dancing Traffic Light Manikin by smart](#)



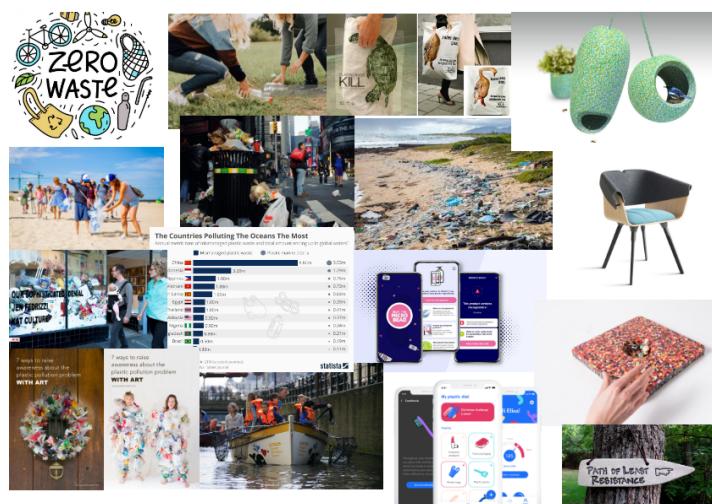
Idee-ontwikkeling

Bij het bedenken van het concept heb ik verschillende methodes gebruikt:

- **Brainstormen:** Met de inzichten die ik uit de onderzoeksfase heb gebruikt heb ik op verschillende momenten gebrainstormd om na te denken wat voor producten ik kan bedenken als oplossing voor het probleem.
- **Schetsen:** Door ideeën uit te schetsen hielp dit mij om het te visualiseren. Op die manier kon ik ook makkelijk toevoegingen maken zodat ideeën uiteindelijk tot een geheel concept vormden.



- **Moodboard:** Door een moodboard kon ik in een oogopslag zien wat voor associaties er in verschillende media gemaakt worden met plastic. Ook kon ik inspiratie krijgen van al bestaande acties. Dit hielp mij om het uiteindelijke concept te ontwikkelen



Iteraties

Dit zijn mijn drie belangrijkste iteratieslagen:

- **Armband:** De armband die de bezoeker kan meenemen had ik later toegevoegd. Deze was eerst deel van een ander concept die ik had bedacht. Ik had het bij toegevoegd omdat bezoekers zo gelijk konden zien wat er gebeurt met opgeruimd plastic. Ook krijgen ze zo een beloning en aandenken mee aan de ervaring. Ten slotte voegt dit ook toe aan het sneeuwbaleffect, doordat anderen die het armbandje zullen zien ook de ervaring willen beleven.
- **Informatie aan het einde van de tunnel:** De informatie gegeven aan het einde van de tunnel zorgt ervoor dat bezoekers gelijk actiepunten te zien krijgen. Na het meemaken van de ervaring zullen ze gemotiveerd zijn om iets aan het probleem te doen. Zo hoeven ze niet eerst de armband te scannen om te lezen hoe zij kunnen helpen.
- **Informatiebord aan het begin van de tunnel:** Tijdens het testen van mijn ontwerp, kreeg ik de feedback dat er behoefte was om meer te weten over de tunnel voordat bezoekers naar binnen gingen. Dit had bijvoorbeeld te maken dat het in een metrostation was. Het is hierdoor belangrijk om te weten hoelang de ervaring duurt, omdat men anders hun metro kunnen missen. Ook kunnen mensen geïnteresseerd zijn naar wie het heeft gemaakt en wat voor initiatief het is. Dit heb ik dus allemaal neergezet op een informatiebord.

Conclusies

Ik heb de afgelopen paar weken veel geleerd over het probleem rond plastic afval en wat Plastic Whale doet om dit te bestrijden. Ik hoop dat ik met mijn bedachte ontwerp dit ook effectief over kan brengen naar een groot publiek. Ook was het leuk en uitdagend om tijdens het project na te denken over een fysiek product met een ongelimiteerd budget. Ik heb hierdoor geprobeerd om echt out-of-the-box te denken. Uiteindelijk ben ik blij met het resultaat en ik kijk eraan uit om mijn geleerde vaardigheden verder te ontwikkelen en te gebruiken in volgende projecten.