

# • Officieel Protocol: Wave 2 – Conceptvalidatie & Interface-iteratie

## • 1. Algemene Project- en Testgegevens

Gegeve n	Detail
Project naam	Slimme Drooghulp
Testfas e	Definition (Conceptvalidatie & Iteratie)
Testleid ers	Djurre Roose en Jutte De Baets
Testme thode	Kwalitatieve Gebruikstest met toepassing van het <i>Hardop Denken Protocol</i> (Think Aloud Protocol).

## • 2. Onderzoeksdoelen en Hypothesen

### • Onderzoeksdoelen

- **Validatie Visualisatie en Kleurcodering:** Vaststellen of gebruikers de voorkeur geven aan een volledige rangschikking (Groen/Oranje/Rood) of enkel het oplichten van de beste optie (Groen).
- **Informatiebehoefte Verfijnen:** Valideren of specifieke data zoals de "tijd tot regen", luchtvochtigheid en de aanduiding van daluren de droogbeslissing effectief ondersteunen.
- **Interfacevergelijking (Fysiek vs. Digitaal):** Onderzoeken of de voorkeur uitgaat naar een fysiek muurtoestel in de wasruimte of een smartphone-app voor het raadplegen van advies.
- **Ergonomie en Interactie:** Beoordelen van het gebruiksgemak van de draaiknop (stofkeuze) en de intuïtiviteit van de "Aanbevolen"-functie in de app.

### • Hypothesen

- **H1:** De app-interface zal als meest overzichtelijk worden ervaren door de prominente "Aanbevolen"-functie en de vertrouwde digitale omgeving.

- **H2:** Gebruikers geven de voorkeur aan een drievoudige kleurcodering (Groen/Oranje/Rood) boven een enkele indicatie, omdat dit helpt bij het begrijpen van het "waarom" van een advies.
- **H3:** Abstracte kosteninformatie via kleurcodes is minder verwarrend dan exacte euro-bedragen, zeker bij huishoudens met zonnepanelen.

### • 3. Deelnemersprofiel

- Om representatieve resultaten te verkrijgen, zijn de volgende criteria van toepassing:
- **Aantal:** 4 deelnemers.
- **Spreiding:** Inclusief senioren (focus op leesbaarheid en fysieke knoppen) en volwassenen (focus op app-gebruik).
- **Routine:** Actieve wasbehandelaars die verschillende droogmethodes (buiten, binnen, droogkast) overwegen.

### • 4. Testmaterialen en Prototypes

#### • Testmaterialen

- **Testscript/Protocol:** (Dit document)
- **Opnameapparatuur:** Audio-opname voor transcriptie.
- **Prototypes:** De onderstaande drie versies (fysiek en digitaal).

#### • Prototypes

Prototyp e	Beschrijving	Focus tijdens de Test
1. <b>Draaikn op &amp; Display</b>	Fysiek toestel met iconen links, info rechts en een draaiknop voor stofkeuze.	Lay-out logica, ergonomie van de knop, interpretatie van "In X uur".
2. <b>De App</b>	Digitale interface met een prominente "Aanbevolen"-knop en weersvoorspelling.	Duidelijkheid van digitale aanbevelingen, gemak van mobiel gebruik.
3. <b>7 Knoppe n Versie</b>	Interface met 7 knoppen voor verschillende soorten wasgoed (snel/traag).	Categorisering van wasgoed, snelheid van besluitvorming zonder draaiknop.

### • 5. Algemene Instructies voor de Moderator

- Benadruk dat we de prototypes testen, niet de gebruiker.

- Moedig het **Hardop Denken** continu aan.
- Observeer specifiek of de hand de informatie op het scherm bedekt bij het bedienen van de knoppen.

## • 6. Introductie en Algemene Vragen

- *(Tijd: 5 minuten)*
- Wat is uw belangrijkste afweging bij het kiezen van een droogmethode sinds de vorige test?
- Heeft u de voorkeur voor een vaste plek voor informatie, of wilt u dit overal kunnen raadplegen?

## • 7. Prototype Draaiknopjes (Fysiek)

- *(Tijd: 15 minuten)*
- Visualisatie en Kleurcodering
- Kunt u uitleggen wat u begrijpt uit de drie iconen?
- Wat vindt u duidelijker: alleen de beste optie licht groen op, of een rangschikking met Groen, Oranje en Rood? Waarom?
- Vindt u de lay-out (iconen links, info rechts) logisch?
- **Informatie Weergave**
- Hoe interpreteert u de tekst "In 3 uur"? Betekent dit de duur van het drogen of het moment dat de regen start?
- Is de vochtigheidsgraad nuttige informatie of ervaart u dit als 'ruis'?
- Zou de informatie over daluren en kostenbesparing u doen besluiten om te wachten met drogen?

## • 8. De App (Telefoon interface)

- *(Tijd: 10 minuten)*
- Navigatie en Begrip
- Wat vindt u van de "Aanbevolen" optie? Geeft dit u voldoende vertrouwen?
- Is het voor u duidelijk hoe u een selectie maakt en de details van het weer bekijkt?
- **Vergelijking en Context**
- Welk prototype zou u het liefst raadplegen tijdens het wassen: de muurversie of de app?
- Wat is volgens u het grootste voordeel van de app-versie?

## ● 9. Prototype 7 Knoppen (Wassoorten)

- (Tijd: 10 minuten)
- Interactie
- Is het voor u duidelijk welk type wasgoed onder welke categorie valt (bijv. waar horen handdoeken)?
- Vindt u het indrukken van een specifieke wassoort-knop handiger dan het draaien aan een knop?
- **Besluitvorming**
- Welke informatie op dit scherm was doorslaggevend: Tijd, Geld of het Weer?

## ● 10. Afsluitende Vragen en Vergelijking

- (Tijd: 5 minuten)
- Vergelijking
- Rangschik de drie prototypes op **gebruiksgemak** (1 = makkelijkst).
- Rangschik de drie prototypes op **nuttigheid** (1 = meest nuttig).
- **Essentiële Informatie**
- Welke specifieke gegevens (bijv. "tijd tot regen", "besparing") zijn voor u onmisbaar geworden?
- Zou u de kostprijs liever in euro's zien of is een kleurcode (Groen/Rood) voldoende?

## ● 11. Dataverzameling en Analyse

- **Observaties:** Let op foutieve interpretaties van iconen (bijv. het droogrekje).
- **Quotes:** Noteer letterlijke feedback over de ergonomie (bijv. hand die scherm blokkeert).
- **Analyse:** Focus op de convergentie tussen fysieke interface en app-functionaliteit.