

# Rapport: Wave 1 – Gebruikerstest & Conceptverkenning

## 1. Gebruikersprofielen & Huidige Routine

Om de feedback in de juiste context te plaatsen, zijn de prototypes getest bij deelnemers met verschillende drooggewoontes:

- **Vrouw (80):** Droogt op gevoel en gewoonte. Gebruikt in de zomer de draad buiten en in de winter de droogkast. Droogt zelden 'binnen' aan een rekje.
- **Man (80):** Wisselt tussen buiten (zomer) en droogkast (winter). Droogt nooit binnen vanwege angst voor vochtigheid. Is sceptisch over vaste droogtijden omdat dit per stof verschilt.
- **Man (50):** Heeft bewust geen droogkast (ecologische redenen). Zijn keuze gaat altijd tussen buiten of binnen drogen.

## 2. Analyse per Prototype

### Prototype 1: Het Huisje (Eenvoudige Iconen)

Dit concept focust op drie oplichtende iconen (Huis, Boom, Droogkast) zonder tekstuele uitleg of data.

- **Sterke punten:** Wordt als esthetisch en visueel simpel ervaren. Zodra de functie duidelijk is, is het advies helder.
- **Zwakke punten & Verwarring:** Het icoon 'Huis' werd niet direct herkend als 'binnen drogen', maar als 'mijn huis'. Gebruikers missen data (tijd/kosten) en vinden het advies zonder onderbouwing niet overtuigend genoeg om hun routine te veranderen.

### Prototype 2: Het Scherm (De 'Televisie' met info)

Een interface die de drie opties naast elkaar toont met specifieke details over tijd en kosten.

- **Sterke punten:** Dit was het meest overtuigende prototype. Gebruikers waarderen het overzicht ("in één oogopslag") en de vergelijking tussen tijd en geld. De data geven een gevoel van controle en vertrouwen.

- **Zwakke punten & Verwarring:** Voor sommige gebruikers voelde het scherm als "te veel informatie" of te complex door de vele knoppen.

### Prototype 3: Groot (Draaiknop & Timer)

Een fysiek apparaat met een draaiknop en een timerfunctie voor het droogproces.

- **Sterke punten:** De fysieke handeling (draaien en drukken) wordt gewaardeerd.
- **Zwakke punten & Verwarring:** Een timer voor buiten drogen werd als nutteloos ervaren. Het verbergen van informatie achter een handeling (moeten zoeken naar de info) werd als een nadeel gezien ten opzichte van Prototype 2.

### Prototype 4: Draaversie (Cilinder)

Een interactieve cilinder waarbij men moet draaien om opties te zien, met kleur en vulling als indicatie.

- **Sterke punten:** Het gebruik van kleurcodes (Groen/Rood) en de vullingsgraad van het balkje werd zeer intuïtief gevonden.
- **Zwakke punten & Verwarring:** Het moeten draaien om de andere opties te kunnen zien is vervelend; gebruikers willen alle opties direct kunnen vergelijken.

## 3. Themabehandeling (Best vs. Slecht)

### De Beste Beslissingen (Meenemen naar Wave 2)

- **Data-onderbouwing:** Tijd en kosten zijn essentieel om een gebruiker te overtuigen.
- **Kleurcodes:** Groen voor de beste optie en Rood voor de slechtste werkt onmiddellijk.
- **Vergelijking:** Opties moeten naast elkaar staan om een snelle keuze mogelijk te maken.

### De Slechtste Beslissingen (Schrappen)

- **Informatie verbergen:** Gebruikers willen niet hoeven draaien of drukken om de basisinfo te zien.
- **Abstracte iconen:** Het "Huisje" is te dubbelzinnig en moet worden vervangen.

- **Luchtvochtigheid %:** Een los percentage (bijv. 45%) is verwarrend zonder interpretatie (is de was droog of de kamer vochtig?).
- **Timer voor buiten:** Geen toegevoegde waarde voor de gebruiker.

## 4. Aanbeveling voor Iteratie 2

Op basis van deze eerste wave wordt een **hybride concept** geadviseerd:

1. **Vorm:** Een digitaal scherm (gebaseerd op Prototype 2) voor directe vergelijking.
2. **Interface:** Gebruik de intuïtieve kleurcodes en vullingsgraad van Prototype 4.
3. **Terminologie:** Vervang het huis-icoon door een 'wasrekje' en maak de tijdsaanduidingen concreter.
4. **Data:** Focus op de balans tussen droogtijd en energieverbruik/kosten.