

# Procesverslag - Team 1

Isabelle Duivenvoorden

Kevin van Hees

Inju Michorius

Luna de Fauw

Dankzij DOOZZZ nooit meer slapeloos!



## Inhoudsopgave:

<b>Inleiding.....</b>	<b>3</b>
<b>W1: Debrief &amp; grip op de opdracht.....</b>	<b>4</b>
- Debriefing.....	5
- Workshop: 'Inspiratie & experiment'.....	7
<b>W2: Idee- &amp; conceptontwikkeling.....</b>	<b>8</b>
- Workshop: 'Concept ontwikkeling'.....	9
- Workshop: 'Design critique'.....	11
<b>W3: Interactie ontwerp.....</b>	<b>12</b>
- Ideeën & concepten.....	13
- Doelgroep + onderzoek.....	14
- Workshop: 'Input/Output.....	15
- Workshop: 'Conversational interfaces'.....	16
<b>W4: Maken fysiek prototype.....</b>	<b>17</b>
- Workshop: 'Sound design'.....	18
- Workshop: 'Interactie'.....	19
- Ons concept: 'Doozzz'.....	21
- Opzet structuur one-page.....	22
- Prototype 1.0 + 2.0.....	23
- Branding - Logo.....	24
<b>W5: Story and making.....</b>	<b>25</b>
- Moodboard.....	26
- Kleur en uitstraling prototype.....	27
- Geluiden prototype.....	28
<b>W6: Video, filming.....</b>	<b>29</b>
- Workshop: 'Productfotografie.....	30
- Productfoto + User Interface.....	34
- Filmplaan.....	35
- Interactie flowchart.....	38
- Individuele reflecties.....	39
<b>Bronnenlijst .....</b>	<b>44</b>
<b>Overige losse bijlagen .....</b>	<b>45</b>

## Inleiding

Wij zijn Isabelle, Kevin, Inju en Luna. Wij zijn de ontwerpers van de Doozzz. De Doozzz helpt vooral studenten en young professionals die veel stress hebben met slapen. Wij willen ervoor zorgen dat de stress die studeren of beginnen met een baan met zich meebrengt, niet het slaapritme verpest. Weinig slaap zorgt namelijk voor gevolgen als; slecht kunnen concentreren, depressie, snel geïrriteerd zijn, etc. Door middel van de Doozzz focust de gebruiker zich op rustgevende geluiden in plaats van stress gevende gedachtes.

Tijdens de derde periode stond het team project in het teken van slaap. We hebben aan het begin van het project een college gehad waarbij we veel informatie kregen over het onderwerp slapen, wat overigens erg interessant was. Tijdens dit project moesten wij met onze projectgroep een product ontwerpen, waarbij een gekozen doelgroep wordt geholpen beter te slapen (of iets anders in die richting). Zo zijn wij uiteindelijk op het idee gekomen om de 'DooZZZ' te maken, die de gebruiker helpt fijner in slaap te komen en op te staan. Ook helpt ons product de gebruiker de telefoon minder te gebruiken, doordat het product alleen werkt wanneer de telefoon zich in een andere kamer bevindt (op het anti-phone device).

In dit verslag lees je wat wij per week hebben gedaan en welke workshops wij hebben gevolgd. We nemen je mee door het gehele proces van ons uiteindelijke product, veel leesplezier!

## Week 1 – ‘Debrief & grip op de opdracht’ (07-02)

### ***Wat hebben we gedaan?***

In de eerste week van het project hebben wij op donderdag (07-02) als eerst een hoorcollege gehad waarin wij informatie hebben gekregen over het project. Er is duidelijk uitgelegd wat precies de opdracht en het verloop van het gehele proces was. Na het hoorcollege hebben wij een werkgroep gehad waarin we met tweetallen (Inju & Kevin) en (Luna & Isabelle) naartoe zijn gegaan. Ook hebben we deze middag gewerkt aan de planning en de debrief gemaakt. Daarnaast hebben we ons ingeschreven voor alle workshops in het komende blok die we moeten volgen.

### ***Workshops***

Workshop – ‘*Inspiratie & Experiment*’ (Luna & Isabelle)

Workshop – ‘*Slaaponderzoek*’ (Inju & Kevin)

Tijdens de workshop hebben wij inspiratie opgedaan voor ons project, en dit uitgewerkt in een word-bestandje. De gemaakte documenten van de eerste opdrachten volgen hierna.

## Debriefing – ‘Project Zzz’

### **Wat is het probleem?**

Er zijn veel mensen die te weinig slapen. Uit groot onderzoek is gebleken dat de gemiddelde Nederlander 7 uur per nacht slaapt en dat een derde van de bevolking niet eens 6 uur haalt. Ook is uit onderzoek gebleken dat een derde van de Nederlandse bevolking aangaf slaapproblemen te hebben.

Een verklaring voor het hebben van slaapproblemen komt doordat mensen meer piekeren en meer stress ervaren dan voorheen. Een andere belangrijke factor die meespeelt is het gebruik van digitale middelen voordat mensen gaan slapen. Het blauwe licht dat het scherm afgeeft zorgt ervoor dat je hersenen en je lichaam wakker willen blijven.

### **Wat is de opdracht?**

Tijdens dit project hebben wij als groep de opdracht gekregen om een interactief (fysiek) product te ontwerpen dat de slaap ondersteunt. De bedoeling van het fysieke product is dat het uiteindelijk de slaapervaring verbeterd. Je mag je richten op diverse momenten van de slaapcontext richten, zoals: het naar bed gaan (avondritueel), het in slaap vallen, het slapen zelf en het wakker worden.

### **Wat ga je maken?**

Wij gaan een fysiek interactief product dat de slaap ondersteunt, het product moet de slaap verbeteren. We moeten een specifieke doelgroep kiezen en ons daarop richten tijdens het ontwerpen van het product. Het product mag geen app of website zijn, de telefoon moet uit de slaapkamer! We moeten goed nadenken over het interactie ontwerp, dit is erg belangrijk voor de communicatie tussen de gebruiker en het product. Voor het product geldt; “less is more”. Hoe eenvoudiger, hoe beter. Het product hoeft niet echt te werken, de nadruk ligt niet op technische realisering. We gaan verschillende prototypes maken, om te kijken welke versie van het product het best aanvoelt. We maken natuurlijk ook een procesverslag, dit houden we gedurende het hele blok bij.

### **Waar moet je eindoplevering aan voldoen (randvoorwaarden)?**

Product 50%

Het product bestaat uit een fysiek prototype begeleid door een one-pager website met informatie over het product. Ook maakt het team een video om de interactie met het product te laten zien.

- Fysiek prototype
- One-pager
- Branding en vormgeving (one-pager punt 1)
- Concept (one-pager punt 2)
- Video (one-pager punt 3)
- Interactie (one-pager punt 4)
- Geheel (one-pager punt 5)

Proces 50%

De docent beoordeelt het procesverslag op basis van de productbiografie, de individuele reflectie, de proces gerelateerde workshops en de coaching gesprekken.

- Productbiografie – design critique
- Individuele reflectie – design attitude
- Presentatie

**Wat zijn de uitdagingen, waar heb je zin in? Wat denk je dat moeilijk gaat worden?**

Als groep hebben wij veel zin in het project. We kijken vooral uit naar ons uiteindelijke fysieke eindproduct. Het is een uitdaging voor ons om een uiteindelijk goed-werkend prototype te ontwerpen.

## Workshop – Inspiratie & Experiment (Luna & Isabelle)

### ***Slapen in andere culturen:***

- Worry Dolls
- Komt uit Guatemala, werkt goed voor kinderen wanneer zij bang zijn. Ze leggen dan een klein poppetje onder hun kussen om zorgen te verminderen.



Afbeelding: Worry Dolls

### ***Voorbeelden/inspiratie***

#### **‘No more sheet – alarm clock’**

Een wekker die naast het rinkelen om je wakker te maken je laken uittrekt, waardoor je geen andere keus hebt dan wakker te worden (of verkouden te worden).

#### **‘Neurodreamer – Slaapmasker’**

Een slaapmasker die je eigen hersengolven gebruikt om je te helpen rust te krijgen voor het slapen. Met behulp van rustgevende muziek.

### **Isabelle:**

#### ***In welke positie slaap jij?***

- Op mijn buik

#### ***Als je een aantal dagen achter elkaar slecht of heel weinig hebt geslapen; wat voor invloed heeft dat op de emotionele toestand, je concentratie & alertheid?***

- Snel geïrriteerd
- Slechte concentratie
- Minder alert

#### ***Wat doe je om beter te slapen?***

- Telefoon wegleggen
- Lezen

### **Luna:**

#### ***In welke positie slaap jij?***

- Op mijn buik

#### ***Als je een aantal dagen achter elkaar slecht of heel weinig hebt geslapen; wat voor invloed heeft dat op de emotionele toestand, je concentratie & alertheid?***

- Ik kan niet zo veel hebben en ik ben chagrijnig. Ik kan me niet goed focussen/helder nadenken en reageer minder goed/snel op dingen.

#### ***Wat doe je om beter te slapen?***

- Mobiel weg leggen
- Aan leuke dingen denken
- Muziek luisteren (rustige muziek)

## Week 2 – ‘Idee- & conceptontwikkeling, design critique leren’ (14-02)

### ***Wat hebben we gedaan?***

De tweede week van het project stond in teken van idee- en conceptontwikkeling. We zijn donderdag (14-02) gestart met het geven van korte presentaties aan elkaar over wat we hebben geleerd in de eerste week. Het was leerzaam om van de andere groepjes te horen wat zij hebben opgestoken van de gegeven stof en wat zij tot nu toe hebben onderzocht. Door de presentaties van klasgenootjes wordt je geïnspireerd tot nieuwe ideeën.

Vervolgens om 12:30 hebben we weer in groepjes van 2 een workshop bijgewoond. In de workshop hebben we geleerd hoe we tot een goed concept kunnen komen, dit gebeurt in kleine stapjes en met meerdere ideeën die we tot één geheel vormen.

Om 14:00 hebben we een workshop gehad over ‘design critique’ met het gehele team. Hierin hebben we geleerd dat we niet bang moeten zijn om kritiek te ontvangen of te geven. Je moet altijd je werk bij het gesprek houden zodat hier duidelijk feedback op gegeven kan worden.

### ***Workshops***

Workshop – ‘*Concept ontwikkeling*’ (Luna & Isabelle)

Workshop – ‘*Idee ontwikkeling*’ (Inju & Kevin)



## Workshop - Concept ontwikkeling (Luna & Isabelle)

### **Het proces**

- *Ask*  
→ Vragen die je moet stellen aan jezelf.
- *Leren*  
→ Wat weten we al?
- *Kijken*  
→ Kijk wat er al is.
- *Play*  
→ Spelen met creativiteit.
- *Think*  
Hoe gaan we de ideeën vormgeven?
- *Fuse*
- *Choose*
- *Make*

*Goed concept:* meerdere ideeën in 1 geheel.

**Divergeren:** Zo veel mogelijk ideeën verzamelen

**Convergeren:** je eindigt op 1 idee.

*Sinds er vuur is, slapen mensen meer.*

Onderzoek doen in het werkveld, wat bestaat al?

### **Idee? Concept?**

Een idee is een denkbeeld over iets wat een deel van de oplossing is of kan zijn.

Een concept zijn alle ideetjes samen die een geheel oplossen, en wel verpakt in een goed verhaal met sterke onderbouwing.

### **Duidelijke context en doel**

In een goed concept vormen de meerdere ideeën samen een duidelijke context en heeft het geheel een duidelijk doel. = **focus** (altijd alles onderbouwen!)

Zo concreet mogelijk beschrijven welk probleem we willen gaan oplossen. Voor wie (persona), wat, waar en wanneer.

**Tip:** beschrijf het probleem als een designchallenge met een specifieke doelgroep. *Hoe kunnen we er voor zorgen dat ... (doelgroep, context en doel)...*

Definieer je focus, kom als team tot overeenstemming over de gebruikerservaring die jullie willen onderzoeken. **Wie** zijn jullie gebruikers, **wat** doen ze en **wanneer** doen ze dat? (Bijvoorbeeld hoe gaat een verloskundige om met onregelmatige nachtrust?)

### **Problemen verdelen**

Probleem van wie?

(Doelgroep + context)

Probleem onderverdelen in verschillende onderdelen.

Hoe halen we de mobiel uit de kamer?

**Trigger:** product start pas wanneer je je telefoon op een bepaalde plek neerlegt (niet meer gebruikt).

### ***Van idee naar concept***

1. Verdeel het probleem in meerdere onderdelen (deze kunnen de randvoorwaarden zijn)
2. Schrijf (kort en bondig) elk van jullie ideetjes op een post-it en plaats deze bij het betreffende onderdeel/randvoorwaarde.
3. Zoek verbanden tussen de ideetjes.
4. Combineer uit elk onderdeel meerdere ideetjes die samen een oplossing voor het geheel kunnen zijn. Elke combinatie kan tot een verschillend concept leiden.
5. Check of het klopt (valideren).

\*lees de omschrijving van "project 2 team Zzz opdracht



Afbeelding: Van idee naar concept

## Workshop – Design critique (team)

### ***Waarom design critique?***

- Evalueren ontwerp
- Verbeteren ideeën
- Denken 'outside the box' (frisse blik)
- Toetsen doelstelling (user, business, techniek)
- Verbeteren samenwerking binnen team, met opdrachtgever

### ***Fases design critique***

#### **1. Voor**

- Nadenken over je ontwerpkeuzes, je verteld waarom iets tot stand is gekomen
- Denk na over design
- Rationele ontwerpkeuzes
- Denk na waar je kritiek op wilt hebben
- Hang je ontwerpen op aan de muur

#### **2. Tijdens**

- Vertel over een design (keuzes tot stand gekomen)
- Vertel waar je kritiek op wilt hebben
- Verzamel eerst individueel kritiek
- Bespreek in de groep

#### **3. Na**

- Verzamel alle input
- Bepaal de vervolgstappen

## Week 3 – ‘Interactie ontwerp, design critique, individuele reflectie’ (28-02)

### ***Wat hebben we gedaan?***

In de derde week van het project zijn wij bezig geweest met de interactie van het ontwerp, design critique & individuele reflectie. We zijn donderdag (28-02) gestart met het geven van korte presentaties aan elkaar over onze 10 zelfbedachte ideeën & 3 conceptrichtingen. Het was leerzaam om van de andere groepjes te horen wat zij hadden bedacht.

We hebben na de presentaties verschillende workshops gevolgd. We hebben verschillende vormen van input & output geleerd, wat nuttig kan zijn voor ons prototype.

In de workshop ‘Conversational interfaces’ hebben we geleerd hoe een apparaat emoties van mensen kan herkennen.

Onze laatste workshop was design critique, waar we gezamenlijk naartoe zijn geweest. We hebben geleerd wat elkaars kwaliteiten zijn & doelen opgesteld die wij dit project graag zouden willen leren.

### ***Workshops***

Workshop – ‘*Input/Output*’ (Luna & Isabelle)

Workshop – ‘*Conversational interfaces*’ (Inju)

Workshop – ‘*Rapid prototyping*’ (Kevin)

Workshop – ‘*Design critique*’ (gezamenlijk)

## Ideeën & concepten

### **10 ideeën:**

1. Een **matras** die de illusie wekt dat je op het water dobbert door middel van bepaalde *bewegingen*. De bedoeling is dat je door de beweging rustig wordt en inslaap valt.
2. Een **wekker** die alleen af gaat wanneer je je telefoon op meer dan ... m *afstand* neerlegt.
3. Een **theepot** die zichzelf verwarmt voordat je gaat slapen. De smaak van de thee kan je zelf kiezen. De bedoeling is om een smaak te kiezen waar je rustig/slaperig van wordt.
4. Projecteren van **calm visuals** in je slaapkamer, bijvoorbeeld op het plafond. Met combinatie van *rustgevende geluiden*.
5. Een **deken** die die een bepaalde *temperatuur* afgeeft. De deken is warm op het moment dat je gaat slapen en koud wanneer je op moet staan.
6. Een **wekker** met een kastje waar je je telefoon in moet leggen. Het kastje gaat pas in de ochtend open als je wekker gaat. De wekker werkt alleen op het moment dat je telefoon erin ligt.
7. Het gebruik van **natuurgeluiden** in combinatie met *geur*, zodat je de illusie krijgt dat je je in een bepaalde omgeving bevindt
8. Een **wekker** die je kan activeren door je telefoon erin te klikken. De telefoon staat op een oplader. Wanneer je je telefoon eraf haalt wordt de wekker uitgeschakeld.
9. Een **doosje** waar je je telefoon in zet. Het doosje is aangesloten op het licht in de slaapkamer. Als iemand de telefoon erin zet gaat het licht uit.
10. Een **speakertje** die wanneer het bedtijd is een heel irritant *geluid* maakt. Je moet je telefoon erin zetten om het geluid te stoppen. (bedtijd moet je zelf instellen)

### **3 conceptring:**

- Wekker die alleen aan gaat wanneer je je telefoon op meer dan ... m afstand legt.
- Calm visuals projecteren in slaapkamer + rustgevende geluiden.
- Op licht aangesloten telefoon box

### **Beste concept na de verkregen feedback**

Na de feedback die we hebben gekregen op onze ideeën waren vele klasgenootjes het ermee eens dat ons idee met *calm visuals* het beste was. We hebben besloten om dit concept verder uit te werken. Dit is waar we nu vooral verder mee bezig gaan.

## Doelgroep + onderzoek

### Studenten en young professionals met stress

Een steeds meer voorkomend probleem is dat veel studenten lijden onder het hebben van stress. Een van de veelvoorkomende factoren die stress veroorzaakt is de mobiele telefoon. Uit onderzoek blijkt dan wanneer je vlak voor het slapengaan op je telefoon kijkt, dit nadelige gevolgen heeft op de nachtrust (NEMO kennislink). Hieronder lees je meer over de gevolgen van het vele telefoongebruik.

### Stress door telefoongebruik

Uit onderzoek blijkt dat wij gemiddeld 2,5u per dag op onze mobiele telefoon zitten. Bekend is dat mensen compleet overprikkeld raken door de hoeveelheid informatie die ze binnenkrijgen, met als gevolg dat mensen vastlopen in het normale leven. Er zit geen rem op deze informatie en je wilt steeds meer. Een van de gevolgen is het hebben van **stress**. Het hebben van een mobiele telefoon in je buurt zorgt ervoor dat je ieder moment alert bent, het kijken op het scherm is een soort gewoonte geworden. Je bent erg alert en dat zorgt voor *stresshormonen*. Een telefoon kan zoveel tijd in beslag nemen dat je extra veel kans hebt op een *burn-out* (en niet alleen onder de jongeren).

Het blijkt zo te zijn dat bijvoorbeeld wanneer je in de avond nog even je mail bekijkt/gaat beantwoorden, je lichaam extra **adrenaline** en **cortisol** aanmaakt (die je nodig hebt bij het beantwoorden van belangrijke mails). Dit heeft als gevolg dat je slaap minder wordt en je dus meer moeite hebt met in slaap komen. Wanneer dit vaak gebeurt zorgt dit voor een negatieve spiraal in de energiehouding.

Een ander voorbeeld is het bekijken van spannende filmpjes op Youtube, onbewust wordt er opnieuw **adrenaline** en **cortisol** door je lichaam aangemaakt. Je lichaam ziet de filmpjes en wil gaan vechten/vluchten maar dit kan niet, want jij kijkt naar de filmpjes. Pas op het moment dat een filmpje te gek wordt zet je hem uit. Het gevolg is een ongezond hoog **stressniveau** zonder een 'aanwijsbare oorzaak'.

Als laatste voorbeeld kunnen we kijken naar Facebook. Je ziet leuke foto's van vrienden voorbijkomen waardoor je het gevoel krijgt dat zij het veel leuker hebben in het dagelijks leven dan jijzelf. Je begint onzeker te worden en te twijfelen aan jezelf en je legt vervolgens de lat hoger om meer waardering te krijgen. Deze ongezonde schreefgroei van de realiteit kan leiden tot het hebben van een burn-out (De Krijger, 2018).

### Onze doelgroep

Om studenten/young professionals te helpen het telefoongebruik te verminderen, hebben wij de 'Doozzz' ontworpen. Dit is een wekker die rustige tinten licht uitzend in combinatie met rustgevende geluiden. De Doozzz kan alleen geactiveerd worden wanneer de gebruiker de telefoon op het 'anti phone device' buiten de kamer neerlegt. Het is de bedoeling dat de gebruiker op deze manier niet zijn telefoon hoeft te gebruiken voor het zetten van een wekker en ook niet vlak voor het slapengaan nog zijn telefoon gebruikt.

## Workshop – Input/Output (Luna & Isabelle)

### ***Input output in elektrische apparaten***

*Wat is input?* → Alles waarmee je een apparaat kan aansturen

*Wat is output?* → Wat een apparaat kan weergeven aan mensen

### ***Inputs (vector, apparaatje):***

- Stem, je kan tegen het apparaatje praten
- Beweging, het apparaatje reageert wanneer je langs loopt (hij roept je naam)
- Touch-sensoren op zijn rug, je kan het apparaatje aaien
- Wanneer je het apparaatje optilt, wordt hij boos (dieptesensor)

### ***Outputs (vector, apparaatje):***

- Het apparaatje maakt geluid
- Het apparaatje kan bewegen
- Licht, hij geeft informatie over de weersomstandigheden

→ Welke **inputs** kent je telefoon?:

- Vingerafdruk
- Touch
- Geluidsknopjes

→ Welke **outputs** kent je telefoon?:

- Flashlight
- Geluid
- Camera
- Beeldscherm
- Hartslagmeter
- Flashlight
- Kompas
- Dieptesensoren (voor gezichtsherkenning)

## Workshop - Conversational interfaces (Inju)

Voice assistenten worden steeds populairder. Net als bij de telefoon merk je dat nu misschien nog niet, maar over 10 jaar heeft iedereen een voice assistent.



**Integrated voice** = van een product dat heel erg lijkt op een machine naar iets dat minder lijkt op een machine.

Alexa is bijvoorbeeld een echte machine puur voor voice recognition, terwijl deze knuffel Olaf ook reageert op spraak.

Happy flow – Alles werkt zoals het bedoelt was

Error flow – Er gaat iets fout, breng de gebruiker zo snel mogelijk terug naar happy flow

“Noise flow” – Te veel geluid op de achtergrond, waardoor je niet wordt verstaan

### **Persona**

Wanneer je een voice assistent maakt is het belangrijk dat je na denkt over een persona. Hoe heet je assistent? Wat voor stem heeft je assistent? Welke woorden gebruikt je assistent?

Belangrijker nog: wie is je doelgroep? Als je weet wie je doelgroep is kun je daar met een persona op inspelen.

### **In de les kregen we de volgende vragen waar we over konden brainstormen:**

*Wat zou je kunnen doen met een voice assistent op een slaapkamer?*

Muziek afspelen, licht aan/uit, gordijnen dicht/open, verhaaltje voorlezen voor kleine kinderen of een wekker zetten voor de volgende ochtend die je ook met je stem uit kunt zetten.

*Welke **voice integration** zou je kunnen gebruiken in een slaapkamer?*

Voice integration in een lamp, kussen, deken, ventilator of nachtkasje

*Hoe kan **emotion recognition** ervoor zorgen dat de gebruiker beter slaapt?*

Met licht kun je spelen met emoties zoals blijdschap en boosheid. Ook zou je met muziek mensen weer blij kunnen maken.



## Week 4 – ‘Maken (fysiek prototype)’ (07-03)

### ***Wat hebben we gedaan?***

De vierde week van het project stond in het teken van het maken van een fysiek prototype. We zijn de dag begonnen met een soort ‘conceptenmarkt’. Voor de les moesten we ons uitgewerkt concept, interactie schets en rapid prototype meehebben om te presenteren aan de rest van de klas.

Later op de dag hebben we een aantal workshop gevolgd waar we onder andere hebben geleerd over *sound design*. Tijdens de workshop hebben we geleerd over verschillende nieuwe muziekinstrumenten en het maken van een eigen sound ontwerp gelinkt aan het thema slaap.

In de workshop *interactie* hebben we geleerd over hoe je de interactie van het product uitwerkt d.m.v. een flow diagram.

Ook hebben we de workshop *branding* gevolgd, hier hebben we geleerd hoe je een brand voor je product ontwerpt, bestaande uit een naam, logo schetsen, one-liner en visual research.

Als laatste workshop zijn we naar *fysiek prototype* gegaan. Tijdens deze workshop hebben we in het makerslab experimenten met vormen en materialen gedaan om te kijken wat het meest toepasselijk is voor ons uiteindelijke prototype.

Hieronder staan de workshops waarvan we informatie op hebben kunnen schrijven + ons uitgewerkte concept.

### ***Workshops***

Workshop – ‘*Sound design*’ (Inju & Kevin)

Workshop – ‘*Interactie*’ (Luna & Isabelle)

Workshop – ‘*Branding*’ (Inju & Kevin)

Workshop – ‘*Fysiek prototype*’ (Luna & Isabelle)

## Workshop – Sound design (Kevin & Inju)

Voor ons product is geluid een belangrijk aspect. Wij willen voor ons prototype **rustgevende geluiden** gebruiken zodat onze gebruiker rustig in slaap kan vallen/wordt gewekt. Maar wat zijn nou eigenlijk rustgevende geluiden? Bovendien is rustgevend voor iedereen anders.

### **Ruis**

Het begon met een stukje theorie over ondertonen en boventonen. Daarna werd er een voorbeeld gegeven: “Een baby slaapt beter wanneer je een haardroger neerlegt die aan staat, of een televisie die aan het ruizen is. Waarom zou dat zo zijn?”. Veel mensen probeerden antwoord te geven op deze vraag. Het beste antwoord: ***omdat we in de buik van de moeder ruis gewend zijn***. Dit is een mogelijke theorie, maar voor nu geeft ruis het gevoel van **veiligheid** en **aanwezigheid**.

Hoe kunnen we ruis gebruiken voor onze doelgroep? De ruis is ook terug te vinden in watervallen en kabbelende beekjes. Dit is waarom mensen hier zo rustig van worden. We waren van plan deze geluiden sowieso al gebruiken, maar nu weten we ook de theorie erachter en waarom het zo goed werkt.

### **Praktijk**

Na de theorie hebben we ook wat praktijk gehad. In het lokaal lagen allemaal vreemde instrumenten. De instrumenten waren gebouwd om te laten zien dat er veel meer instrumenten zijn dan een gitaar of drumstel. We mochten zelf muziek maken, en er werd ons geleerd hoe makkelijk het eigenlijk is om muziek te maken.



Hierboven de foto's van de verschillende instrumenten die we hebben gebruikt.

# Workshop - Interactie (Luna)

## Micro-interaction

Trigger > Rules > Feedback

### Trigger

- Door gebruiker geïnitieerde triggers noemen we **controls** (aan/uit knop telefoon)
- Automatisch gegenereerde triggers noemen we **system triggers** (je wekker gaat automatisch af op tijd)

### Feedback

- Wat het apparaat teruggeeft aan de gebruiker (output).

### Rules

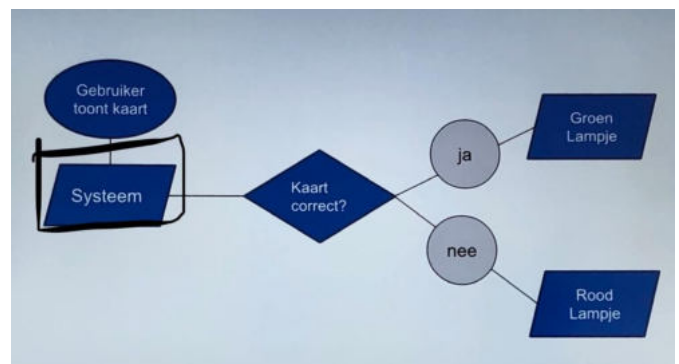
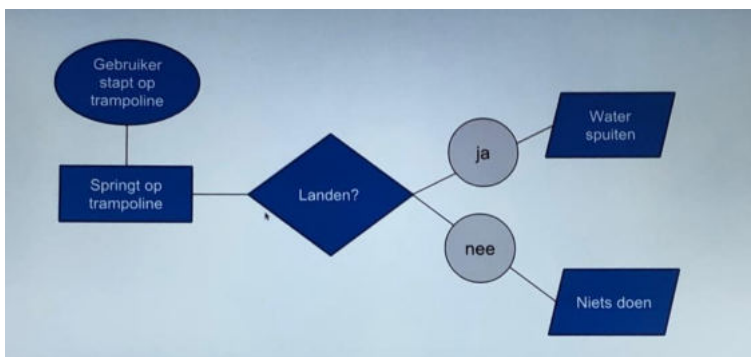
- Beschrijving van de werking, wat gebeurt met de feedback als de gebruiker of het systeem een trigger activeert (homebutton indrukken > scherm gaat aan).

### Start > rondje

Input (mens, machine) > rechthoek

Rule (als, dan) > ruitje

Feedback (output) > schief vierkant



Probeer over iedere state na te denken. Kijk uit verschillende triggers, rules en feedback om je uitleg goed te kunnen onderbouwen.

### Affordance

Als iets eruitziet als een knop > moet het een knop zijn.  
Het moet zijn waar het op lijkt.

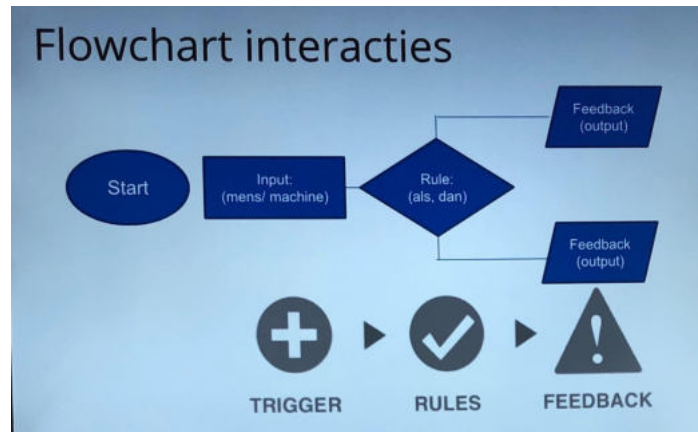
- Button > push
- Switch > flip
- Knob > rotate

## Procesboek

- Maak een flowchart van je product.
- Welke feedback wil je programmeren?
- Welke zintuigen kun je aanspreken voor feedback?

### Jullie slaap product

- ✓ Schets alle mogelijke vormen van **Feedback**
- ✓ Geef ook geleidelijke feedback verandering (faden) zo goed mogelijk weer
- ✓ Feedback bestaat altijd uit minimaal twee standen (states).
- ✓ SCHETS alle denkbare **Triggers**
- ✓ Beschrijf de regels (**Rules**)



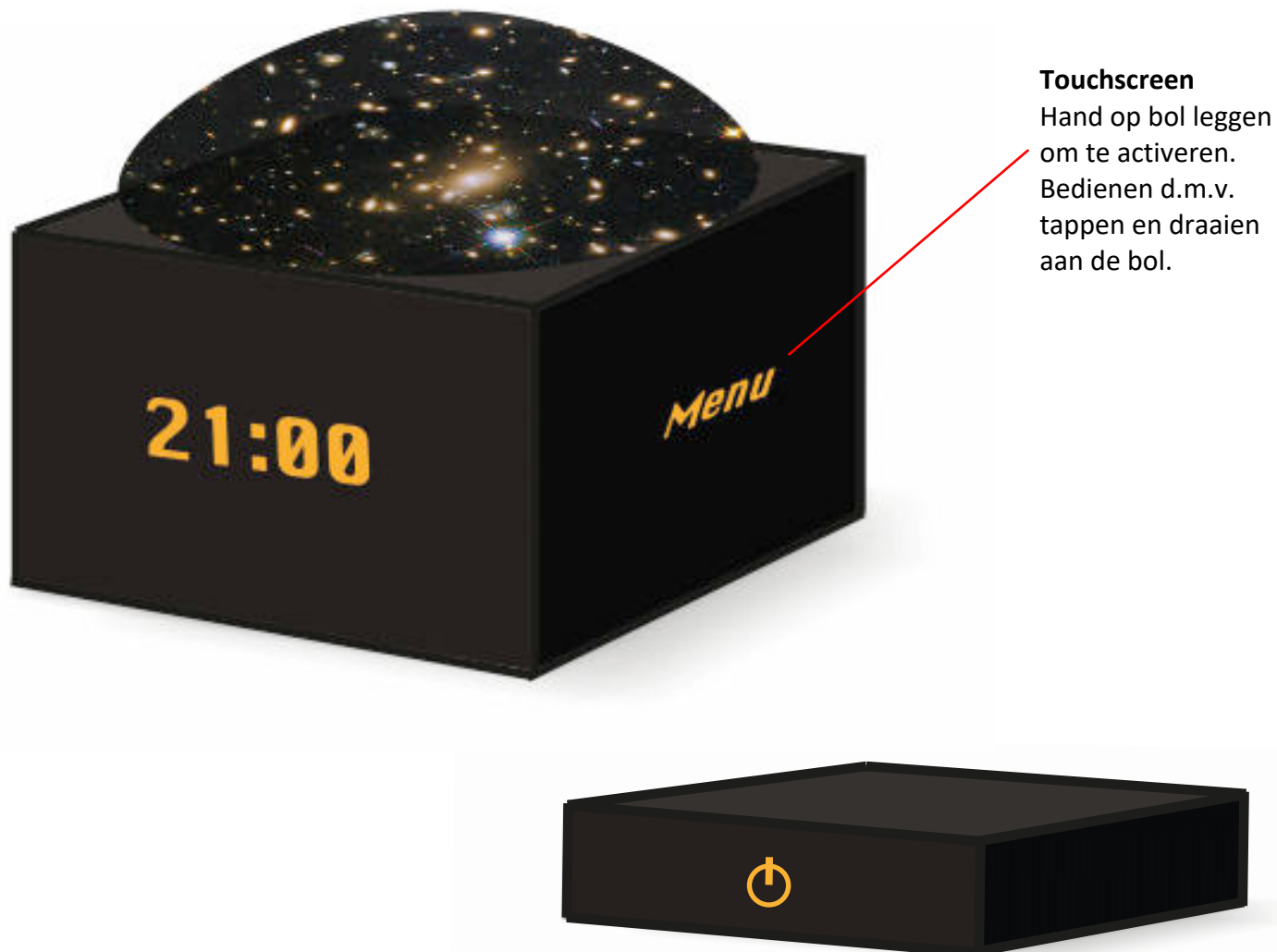
## Ons concept: “Doozzz”

Ons concept is de *Doozzz*, dit is een wekker die *white noises* laat horen bij het in slaap vallen en een soort wake up light die je wakker maakt (met blauw licht) in een. Op het moment dat de gebruiker gewekt moet worden wordt het blauwe licht door de glazen bol uitgezonden in combinatie met een zelfgekozen (rustgevend) geluid. Zo zal de gebruiker op een fijne manier wakker worden.

Verder dient de wekker ook als product die de gebruiker helpt rustig in slaap te vallen, door geluiden af te spelen zoals kabbelende beekjes, regen etc. Dit worden ook wel white noises genoemd. Het idee hiervan is dat de gebruiker zich focust op het geluid i.p.v. op stressgevend gedachten.

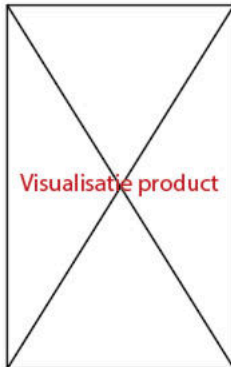
Bij de wekker zit ook het losse product “*the anti-phone device*” inbegrepen, deze moet je aansluiten in een andere kamer. Er zit een sensor op dit apparaat dan kan voelen of beide devices in dezelfde kamer zijn. Als de apparaten in dezelfde kamer zijn, zal de “Doozzz” niet werken. Als je je telefoon in de “*anti-phone device*” ligt, kan de Doozzz pas geactiveerd worden. De anti-phone device zorgt ervoor dat mensen de telefoon uit de slaapkamer houden, zodat ze een betere nachtrust en minder stress hebben.

### Interactie



## Opzet structuur one-pager (versie 1)

NAAM PRODUCT + logo

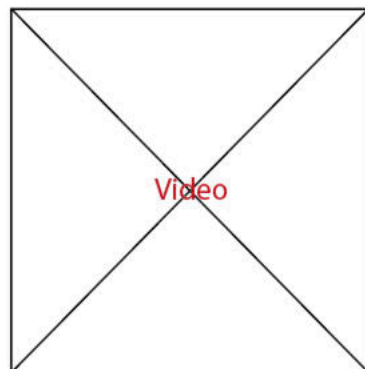


### Omschrijving concept:

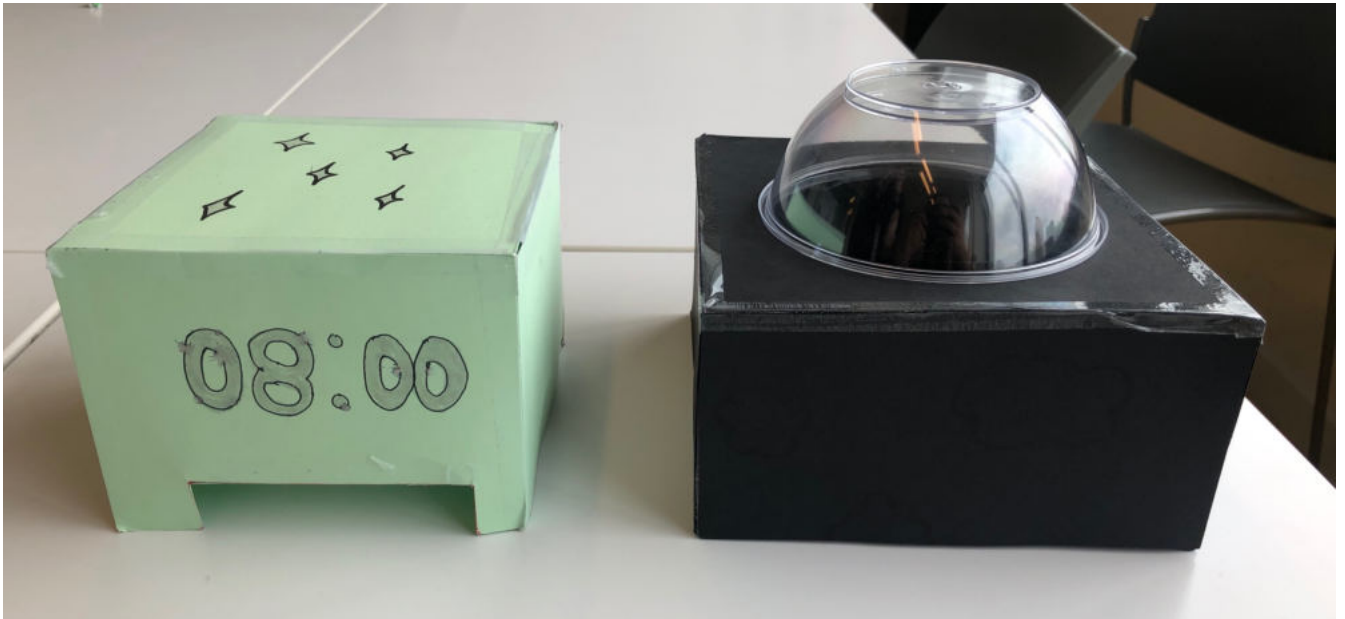
Het concept wordt onderbouwd door research en vloeit voort uit een idee-ontwikkeling van meerdere ideeën. De functionaliteiten zijn duidelijk omschreven en gevisualiseerd.

### Interactie product:

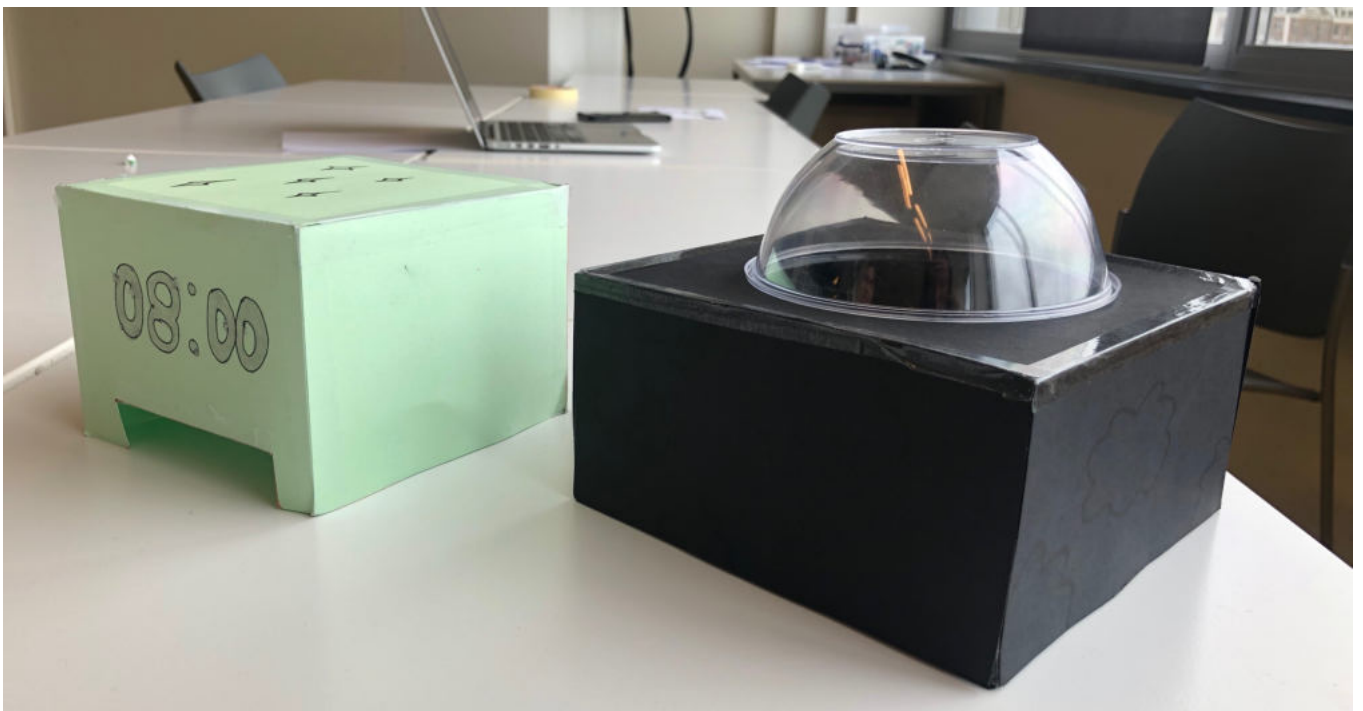
Er is duidelijk omschreven en gevisualiseerd hoe de interactie met het product verloopt. Het interactie ontwerp is gemotiveerd. Er zijn meerdere mogelijkheden op het gebied van interactieontwerp onderzocht.



## Prototype 1.0 + 2.0



*Afbeelding: Prototype 1.0 + 2.0*



*Afbeelding: Prototype 1.0 + 2.0*



## Branding - logo





## Week 5 – ‘Story and making’ (14-03)

Deze week stond het project in het teken van ‘Story & Making’. Voor deze week moesten we onze branding afhebben, duidelijke interactie uitleg, opzet one-pager en ons prototype. Aan het begin van de dag zijn we begonnen met het feedback geven/verzamelen op ons werk. Ook hebben we deze week hard gebrainstormd over hoe ons product eruit gaat zien en moet voelen, in de volgende documentjes zie/lees je hier meer over de uitstraling die wij ons product willen geven.

Deze dag hebben we ook weer een aantal interessante workshops gevolgd. Tijdens de workshop over de *camera* hebben we geleerd hoe een camera werkt, zodat we hiermee aan de slag kunnen tijdens het videoprototype.

Ook hebben we een workshop gehad over het *storyboard*, bij deze workshop zijn we aan de slag gegaan met het verhaal van ons video-prototype.

Bij de workshop ‘*vormgeving*’ hebben we geleerd over hoe je je stijl voor je one-pager consistent houdt en met welke aandachtspunten je rekening moet houden.

Vervolgens hadden we nog een workshop over ‘*look and feel*’ & ‘*fysieke interactie en prototype*’.

### **Workshops**

Workshop – ‘*Camera*’ (Kevin & Inju)

Workshop – ‘*Storyboard*’ (Kevin & Inju)

Workshop – ‘*Vormgeving*’ (Isabelle & Luna)

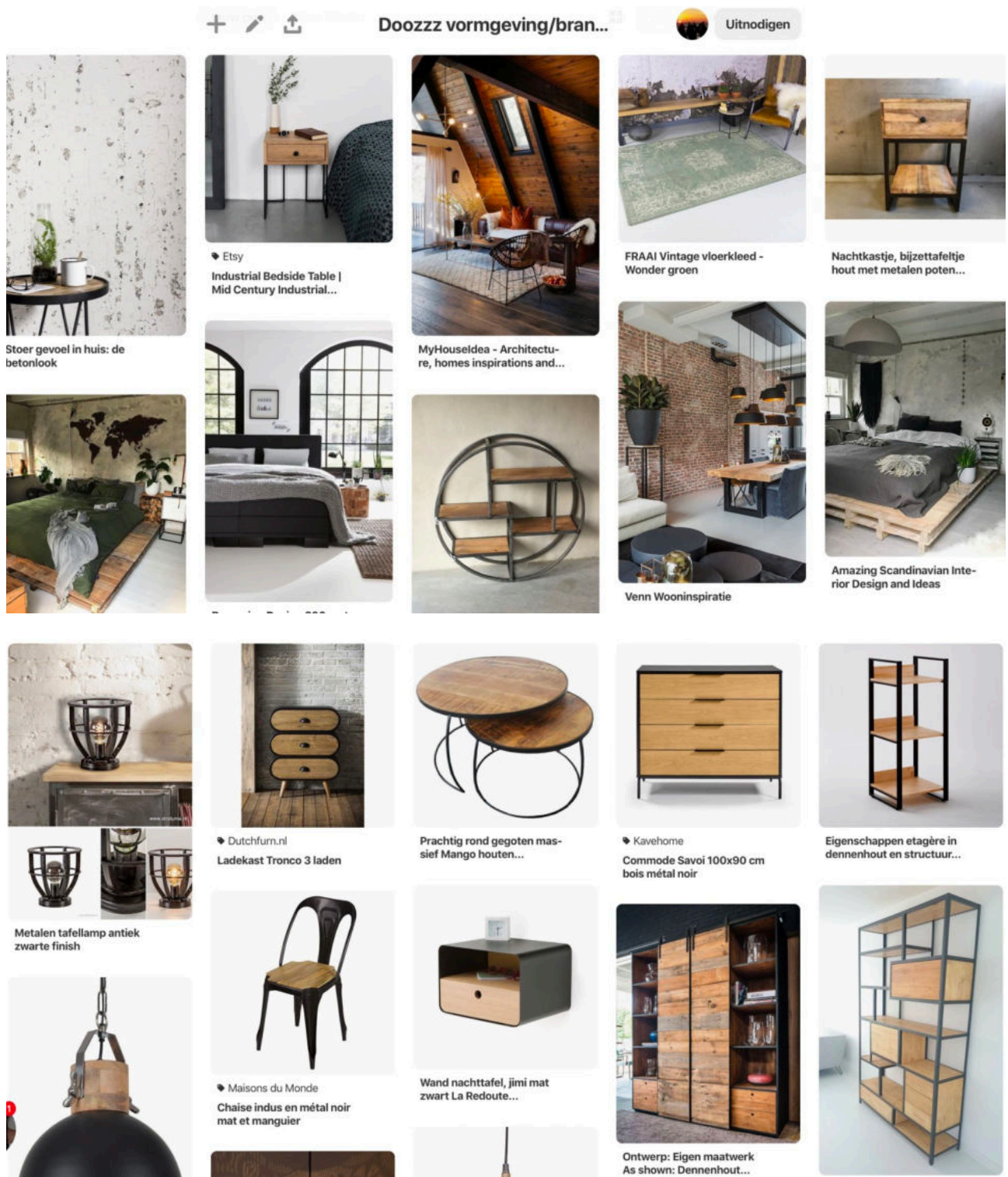
Workshop – ‘*Fysiek prototype*’ (Isabelle & Luna)

### **Feedback:**

We hebben deze dag veel feedback gekregen op ons werk. Tijdens vormgeving hebben wij feedback op ons logo/branding gekregen waar we veel aan hadden. Nicky vond het er goed uitziet en hij heeft ons nog een paar handige tips gegeven voor hoe het logo fijner oogt.

Ook hebben we feedback gekregen op ons fysieke prototype. We hebben een aantal tips gekregen over hoe we het best kunnen zoeken naar materiaal dat wij kunnen gebruiken voor in het makerslab. Ook hebben we een aantal tips gekregen over waar we goede materialen kunnen halen.

# Moodboard - DOOZZZ



Afbeelding: Moodboard

## Kleur & uitstraling prototype

De Doozzz willen wij een industriële uitstraling geven, en daarom gaan wij gebruik maken van **donkeren tinten** in combinatie met **hout**. Denk hierbij aan zwart- en grijs tinten. We hebben gekozen om het product een industriële look te geven omdat dit tegenwoordig een erg populaire huisstijl is. De wekker heeft een donkere bekleding in combinatie met hout, met daarop de “glazen bol”. Dit is een halve bol, met melkglas. Hierdoor zal de felheid van het licht dat de wekker moet uitstralen minimaal blijven. Zodra er namelijk te veel licht uit wordt gestraald, beïnvloedt dit de slaap van de gebruiker, vandaar het gebruik van melkglas.



*Afbeelding: Stof*

Het kleine telefoonbakje heeft dezelfde bekleding als de wekker. Met donkere tinten geven we het bakje een industriële uitstraling mee. De binnenkant van het bakje is bedekt met een zachte foamlag en bedekt met zwart fluweel.

Wij gaan gebruik maken van fluweel, want dit geeft alsnog een robuuste industriële uitstraling, maar is tevens geschikt voor het kras- en breukvrij houden van de telefoon. Het fluweel is zacht en hierdoor zal het geen krassen of deuken veroorzaken aan de telefoon van de gebruiker. De fluwelen afwerking op beide delen van het product zorgen voor een ‘zachtaardige’ uitstraling, perfect voor in de slaapkamer!

## Geluiden prototype

Geluiden hebben een vrij groot effect bij het helpen in slaapvallen bij mensen. Bij veel mensen leveren bepaalde geluiden prikkels op, waardoor mensen hormonen aanmaken en hierdoor sneller in slaap vallen. Een voorbeeld hiervan zijn de ASMR (autonome sensorische meridiaan respons) video's op youtube. Dit zijn video's met bijvoorbeeld geluiden van omslaande bladzijdes van boeken. Dit levert een bepaalde knisperend geluid op, waardoor mensen bepaalde hormonen opwekken die slaapverwekkend zijn.

Uit de workshop sound design is vastgesteld dat geluiden met een “**ruis**” ook slaapverwekkend zijn. Voorbeelden van geluiden met een ruis zijn harde (of zachte maar die hoor je minder goed) **regenbuien, watervallen, stofzuigers, wind** of het in de verte horen van een **föhn**.

Dit fenomeen wordt ook wel “**White Noise**” genoemd. Het schijnt dat de white noise geluiden (oftewel geluiden met een ruis) vergelijkbaar zijn met wat baby's horen in de baarmoeder. In de baarmoeder hoort het kind ook alleen een ruis.

Steve Reich is een minimalistische componist die melodieën op verschillende momenten laat terugkomen. Door een constante herhaling met terugkomende melodieën, word het vrij snel als saai beschouwd. Maar een grote groep mensen worden hier heel slaperig van. Dit komt doordat ze onderdelen herkennen en kunnen mee neuriën of mee denken hoe het gaat. Dit zorgt voor rust in het hoofd en door die rust worden mensen juist slaperig. Ludovico Einaudi is ook een componist maar hij gebruikt juist meer soorten melodieën. Hoewel het wel slaapverwekkend kan zijn voor mensen doordat er steeds eenzelfde klanksoort in de composities voorkomen. Helaas is dit niet voor de meerderheid van de mensen. Maar een kleine groep van de mensheid wordt hier slaperig van. Andere worden hier juist heel onrustig van en kunnen niet slapen.

## **DOOZZZ**

Door de resultaten vanuit de onderzoeken en workshops willen wij ook gebruik maken van **ruis/white noise** geluiden. Denk hierbij aan *regen, watervallen, winden etc.* In combinatie met niet al te fel licht zullen de gebruikers op deze manier fijner in slaap vallen/fijner wakker worden. En dat is de bedoeling van de DOOZZZ.

## Week 6 – ‘Video, filming’ (28-03)

### ***Wat hebben we gedaan?***

In de zesde week van het project zijn wij bezig geweest met de *vormgeving* van de one-page, het maken van het *storyboard*, de *ruwe montage/filmplan* en ook hebben we verder gewerkt aan ons prototype in het makerslab.

Ook hebben we een aantal interessante workshop gehad waarbij we verschillende dingen hebben geleerd. We hebben een workshop gehad die ging over het **presenteren** van je eindproduct op een leuke manier (dus je one-pager & prototype).

Verder hebben we een workshop gehad over de **productfotografie**, waar meer uitleg werd gegeven over het uitlichten en fotograferen van het product en nog meer.

### ***Workshops***

Workshop – ‘*Presentatie*’ (Inju & Kevin)

Workshop – ‘*Productfotografie*’ (Luna & Isabelle)

Workshop – ‘*Videoproductie*’ (Inju)

Workshop – ‘*Expert review one pager*’ (Luna & Isabelle)

Workshop – ‘*Fysiek prototype*’ (Inju & Kevin)



## Workshop - Productfotografie

Bij product fotografie is het belangrijk dat je met je productfoto een bepaalde sfeer of gevoel creëert. De gebruiker moet in één oogopslag kunnen zien waar je product voor staat, wat je er mee kunt doen en hoe het product eruitziet. Je denkt na over: Wat wil je uitstralen? Welk gevoel wil je meegeven?

**Er zijn 3 manieren om een product te fotograferen:**

A vrijstaand product, witte wanden, zorgt voor een rustige look.



(bol.com, 2019), (Diesel, 2019)

B creatief, in een setting zetten, geeft sfeer en branding mee.



(Rue de Rosa, 2019), (thuisafvalscheiden, 2018)

C toegepast product, verhoudingen en het gebruik ervan worden meteen duidelijk



(Wikipedia, 2019), (Gentleman, 2017)

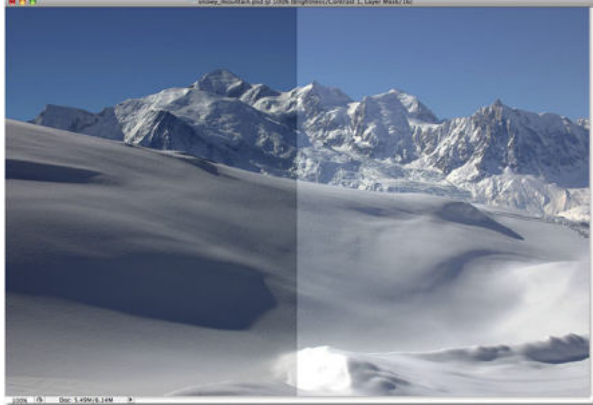
### Tips & Tricks

1 Brightness

2 Curves

3 Hue

1 brightness, foto wordt lichter/meer daglicht achtiger.



(Patterson, 2015)

2 Curves, vrijstaand maken



(mcpactions, 2019)

3 hue, kleur veranderen



(Phillips, 2018)



## Productfoto's + User Interface

### **Werking van de User Interface**

Op ons product zijn verschillende functies aanwezig waarmee de gebruiker interacties mee kan uitvoeren.

Het product kan pas geactiveerd worden op het moment dat de telefoon van de gebruiker op het losse 'anti-phone device' is neergelegd (op minimaal meer dan 10m afstand van de wekker). Zodra de gebruiker dit heeft gedaan kan hij/zij de wekker activeren door zijn/haar hand op de bol te leggen. De bol zal gaan knipperen en uiteindelijk licht geven, zo wordt de wekker geactiveerd.

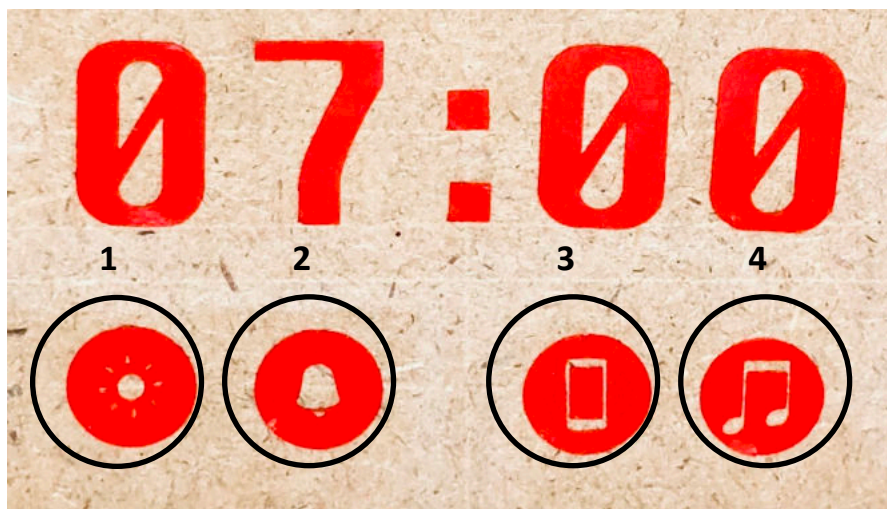
Op het device zijn vier verschillende buttons aanwezig:

- **(1)Licht button:** voor de felheid van het licht die de bol uitstraalt (blauw licht)
- **(2)Wekker button:** om de tijd van de wekker in te stellen
- **(3)Phone button:** gaat knipperen op het moment dat de telefoon op minder dan 4m afstand van de wekker is & vervolgens zal het apparaat uitgeschakeld worden
- **(4)Geluid button:** hiermee kan de gebruiker een geluid kiezen, waarmee hij/zij zal worden gewekt en voor het inslapen

Wanneer de gebruiker op een button heeft gedrukt, zal de bol kort een lichtflits geven om te laten zien dat deze is geselecteerd. Vervolgens kan de gebruiker



Afbeelding: Uiteindelijke product



Afbeelding: User Interface

# “Filmplan DOOZZZ”

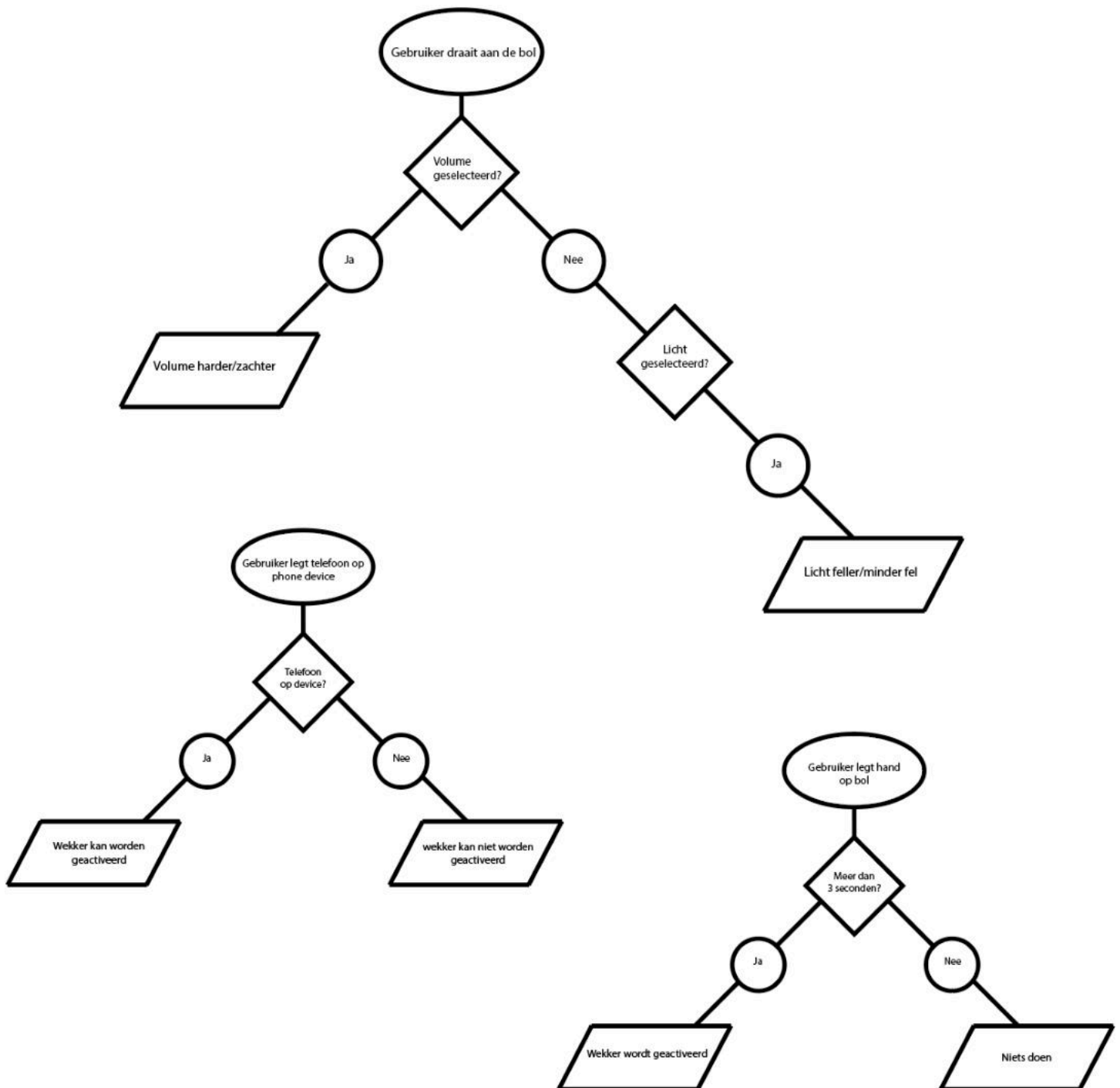
<b>Werktitel:</b>	promotiefilm “Doozzz”
<b>Lengte:</b>	±90 seconden
<b>Locaties:</b>	Openbaar vervoer ( <i>metro, trein, bus, tram etc</i> ) OV, GVB Amsterdam  School ( <i>looproute naar school, looproute naar klaslokaal, klaslokaal</i> ) Hogeschool van Amsterdam, TTH, Wibaut Amsterdam  Woning ( <i>slaapkamer, woonkamer etc</i> )
<b>Personages:</b>	Voorlopig onbekend
<b>Datums:</b>	Eerste week april 2019
<b>Camera:</b>	Videocamera Canon XF100
<b>Montage:</b>	iMovie?

# Script

Moment:	Tijd:	Gebeurtenis:
Intro: (45 sec)	10 sec	• De gebruiker ligt in bed en heeft moeite om in slaap te komen. Hij/zij kijkt op zijn/haar wekker en de tijd wordt steeds later.
	10 sec	• De gebruiker wordt uitgeput wakker en moet naar school. Hij/zij kleedt zich om en doet zijn/haar ding om naar school te gaan.
	5 sec	• Onderweg naar school pakt hij/zij het openbaar vervoer en zit dromerig op een stoeltje.
	5 sec	• Vanuit het openbaar vervoer loopt hij/zij richting het KSH om door te steken naar het TTH.
	2 sec	• Aangekomen in de klas gaat hij/zij op een stoeltje zitten en pakte een pen en een aantekeningenboek.
	2 sec	• De les begint en hij/zij probeert zich te focussen, maar dit lukt totaal niet.
	3 sec	• De les duurt nog geen 10 min en hij/zij valt bijna in slaap. Met zijn/haar hoofd ligt hij/zij op het boek half te slapen.
	3 sec	• Na de les komt de lerares naar hem toe om te vragen wat er aan de hand is en legt hij/zij uit wat er is.
	5 sec	• De lerares zegt hem om een dokter of iets te zoeken op internet om hem/haar te helpen.
Midden: (35 sec)	5 sec	• De gebruiker zoekt op internet naar het probleem en een oplossing.
	10 sec	• De gebruiker komt op de site van de "DOOZZZ" en bekijkt de site goed.
	5 sec	• De gebruiker besluit om het product aan te schaffen en besteld het product.
	3 sec	• De volgende dag komt het product al met de bezorger en de gebruiker neemt het pakketje aan.
	10 sec	• De gebruiker pakt het pakketje uit en installeert de "DOOZZZ". <ul style="list-style-type: none"> <li>• De gebruiker zet het bijbakje in de huiskamer</li> <li>• De gebruiker zet de "DOOZZZ" op zijn nachtkastje</li> </ul>
	2 sec	• De gebruiker wacht benieuwd af of het aangeschafte product zijn werk doet en doet verder zijn/haar ding om de dag af te ronden.

Moment:	Tijd:	Gebeurtenis:
Einde: (60 sec)	5 sec	• De gebruiker heeft de dag afgerond en zit uitgeput op de bank.
	5 sec	• De gebruiker doet een lange gaap op de bank, rekt zich/haar uit en bepaalt om naar bed te gaan.
	10 sec	• De gebruiker legt alle spullen weg en doet zijn/haar telefoon in het bijbakje en mompelt: "hoop dat het werkt".
	5 sec	• De gebruiker loopt naar zijn/haar slaapkamer en stelt de "DOOZZZ" in.
	15 sec	• De gebruiker gaat in bed liggen, kijkt naar de visuals en luistert naar de geluiden die de "DOOZZZ" afspeelt.
	2 sec	• Nog geen 5 minuten later valt de gebruiker in slaap.
	6 sec	• De volgende ochtend speelt de "DOOZZZ" rustige geluiden af, waardoor de gebruiker rustig ontwaakt.
	2 sec	• De gebruiker zit recht op in zijn/haar bed en rekt zich uit.
	10 sec	• Met een "big smile" staat hij/zij op en begint de dag goed met een lach en zegt: "de DOOZZZ heeft echt geholpen".

## Interactie flowchart



## Individuele reflectie – Isabelle Duivenvoorden

Afgelopen periode hebben we hard met elkaar gewerkt aan ons uiteindelijke product de 'DooZZZ'. Voor mijn gevoel hebben we uiteindelijk een mooi eindproduct neergezet waar we de afgelopen weken veel voor hebben gedaan. Hier en daar ging het af en toe wat moeilijk, maar uiteindelijk kwamen we er met elkaar uit.

### ***Wat kon beter?***

Zoals ik hierboven al zei ging het af en toe wat moeilijk tijdens het project. Soms heb je het gevoel dat de een meer doet dan de ander, dat kan tijdens een team project vervelend zijn. Ik heb soms het gevoel gehad dat Luna en ik het meeste werk verrichtten en dat de jongens het wel best vonden omdat wij vaak initiatief namen. Ik denk dat dit binnen een groepsproject sowieso lastig is om te voorkomen, maar uiteindelijk heeft iedereen zijn steentje bijgedragen en zijn we er samen uitgekomen. Het was fijn dat het uiteindelijk goed ging en dat we er allemaal voor zorgen dat we ons werk op orde hadden.

Vooraf in de laatste 2 weken hebben wij erg veel gedaan omdat we wat achter liepen, maar uiteindelijk is dit allemaal goed gekomen. Wel zou ik dit graag mee willen nemen naar het volgende groepsproject: dat we alles goed bijhouden, zodat we niet nog heel veel werk hebben op het laatste moment.

Wel had ik af en toe moeite met op tijd komen, ik slaap de laatste weken slecht waardoor ik in de vroege ochtend moeite heb met uit bed komen. Hierdoor ga ik vervolgens steeds net iets te laat weg van huis, waardoor ik in de laatste week soms 10-15 minuten te laat kwam. Hier wil ik de komende tijd graag op letten.

### ***Wat ging goed?***

Tijdens het project hebben we prima gecommuniceerd, wat ik erg belangrijk vind tijdens een project. De workshops verliepen goed en daar hebben we veel van geleerd, wat handig was tijdens het project. Vooral in de laatste week had ik het gevoel dat we goed samenwerkten.

### ***Mijn bijdrage tijdens dit project***

Vanaf het begin af aan heb ik de taak van het bijhouden/maken van het procesboek op mij genomen. Ik heb dit bewust gedaan omdat ik het fijn vind om gestructureerd te werken en niet alles nog op het laatste moment te hoeven doen. Tijdens de eerste periode met het teamproject kwamen we er namelijk in een van de laatste weken achter dat we het gehele procesboek nog moesten maken, wat voor veel stress zorgde. Dit wilde ik deze keer voorkomen.

Verder heb ik samen met Kevin het uiteindelijke prototype gemaakt in het makerslab, dit was leuk om te doen en ook hebben we veel geleerd over de apparaten waarvan we gebruik hebben gemaakt.

Ook heb ik het logo van de DooZZZ ontworpen/gemaakt, met de industriële look als vormgevingskeuze/uitstraling. Ook dit vond ik heel erg leuk om te doen, ook was het een uitdaging omdat ik moeite heb met Illustration.

In de laatste week heb ik de foto's van het product gemaakt waarbij ik de interactie uitleg heb geschreven. Verder heb ik ook een deel van de video voor het eindproduct gefilmd, samen met Luna. Het was een leerzaam project!

## Individuele reflectie - Luna de Fauw

Bij het eerste hoorcollege van het slaapproject, was ik gelijk enthousiast. Het leek me erg leuk om een product helemaal zelf te ontwerpen. Ik kreeg te horen dat ik in het team zat bij Inju Michorius, Kevin van Hees en Isabelle Duivenvoorden. We waren allemaal erg blij, omdat we goed met elkaar overweg kunnen. Ik reflecteer hieronder op ons proces en op het teamwerk.

### 1<sup>e</sup> week

Isabelle en ik deden de workshop "inspiratie en experiment". Door het zien van meerdere slaapproducten kregen we een idee van wat er al op de markt was, ook gingen we kijken naar onze eigen gewoontes als het gaat om slapen. Tijdens deze workshop schreven we actief mee en voerden we de opdrachten uit. Na de workshop hebben we gelijk opgeschreven wat we hebben geleerd. In de 1<sup>e</sup> week liepen we goed op schema en hadden we alles af. Iedereen droeg bij aan de samenwerking en was actief.

### 2<sup>e</sup> week

Deze week zijn we met het hele team naar de workshop design critique van Martha geweest. We hebben geleerd hoe je gerichte feedback moet vragen en hoe je erachter komt wat voor feedback je nodig hebt. We kregen een schema waar je bijvoorbeeld op in kon vullen wat je doelen waren, wat je nog niet wist, waar je vragen over had, enz. Om eerlijk te zijn hebben we feedback gesprekken meer uit ons hoofd gedaan dan via het schema. De workshop gaf wel een duidelijk overzicht van wat er van je verwacht wordt bij een feedback gesprek. Isabelle en ik zijn ook naar de workshop conceptontwikkeling van Marieke geweest. Bij de workshop leerden we hoe we van ideeën naar een concept konden gaan. Ik merkte dat we in deze week iets minder gemotiveerd raakten, omdat we meer moesten doen. Ook waren we de hele project dag een beetje afgeleid en lacherig. We zijn deze dag niet heel serieus te werk gegaan.

### 3<sup>e</sup> week

Deze week had ik design critique, een workshop input/output en een workshop design attitude. De workshops waren interessant, maar tussen de workshops door werd er weer niet heel hard gewerkt. We hebben naar mijn idee onze tijd op school verspild en daarom moesten we alles thuis afmaken. De motivatie was weer iets minder.

### 4<sup>e</sup> week

Deze week had ik design critique, workshop interactie en een workshop branding. De samenwerking ging deze week beter. Iedereen overlegde goed en alle taken die we niet af hadden verdeelden we en maakten we thuis.

### 5<sup>e</sup> week

In de 5<sup>e</sup> week heb ik de workshop vormgeving gedaan (aangezien ik de one-page maak) en de expert review look & feel. Bij expert review heb ik vooral feedback gevraagd op het logo. Nicky vond het over het algemeen goed bedacht, maar we hadden het icoontje en de tekst binnen het logo te klein gemaakt. Als je het logo uitzoomde kon je het amper lezen. Nu is het

logo uitvergroot. Eerst hadden we het logo de kleur paars gegeven en nu is het zwart/wit. We hebben voor zwart/wit gekozen, omdat dat staat voor dag en nacht. Ook paste zwart beter bij de industriële stijl waar we voor gekozen hebben.

#### 6<sup>e</sup> week

In week 6 heb ik alleen design critique gehad. We hebben de hele dag zelfstandig aan het prototype en aan het procesverslag gewerkt. We hadden deze week bijna nergens zin in en we overlegden niet goed. We hebben vooral veel thuis gedaan.

#### 7<sup>e</sup> week

In deze week deed ik design critique en een expert review one-pager. Ik heb naar mijn idee super goede feedback gehad bij de expert review met Arthur. Hij vertelde me hoe je op een site aandacht trekt naar de juiste informatie/foto's en hoe je een website het beste kan indelen. Deze feedback kan ik helaas volgende week pas toepassen op de onepager, omdat ik op dezelfde dag de oefen presentatie heb. De samenwerking ging deze week uitstekend. We hebben veel op school afgesproken en alles met elkaar besproken/overlegd.

### Reflectie op teamleden - Luna de Fauw

#### Inju Michorius

Inju werkt vaak hard door, maar kan ook een beetje afdwalen. Als je hem wat vraagt doet hij het gelijk, maar als hij zelf iets thuis moet doen laat hij meestal niet heel veel van zich horen. Hij zou dus iets beter kunnen communiceren. Inju is een fijn persoon om mee samen te werken, omdat hij goed naar je luistert en geïnteresseerd mee praat. Hij komt ook vaak met goede ideeën en oplossingen.

#### Kevin van Hees

Kevin is af en toe een beetje een afleiding voor het groepje (bijv. klooien met de camera). We vinden dit allemaal grappig en lachen er om, maar het leidt ons wel af. Soms doen we zelf ook mee dus we nemen het hem niet kwalijk. Kevin is heel goed in het afmaken van zijn taken, binnen no-time heeft hij alles klaar. Hij neemt zijn taken serieus en zijn werk is van hoge kwaliteit. Kevin heeft in dit blok besloten om te stoppen met de opleiding, dus hij kwam speciaal voor ons nog naar school om aan project te werken. Hier ben ik erg blij mee. Kevin heeft het alleen in de laatste paar weken een beetje laten afweten (kwam te laat of ging eerder weg), maar ik vond het heel fijn om met hem in een groepje te zitten.

#### Isabelle Duivenvoorden

Isabelle is erg gemotiveerd en als ze iets af moet maken doet ze het gelijk. Af en toe heeft ze een bui waarin ze graag naar huis wil en nergens zin meer in heeft, maar ja, dat heeft iedereen weleens. Isabelle kan goed communiceren en het is dus erg fijn om met haar samen te werken (ook al is ze wel eens te laat ;)).



## Zelfreflectie Inju

Dit blok zijn wij bezig geweest met het slaap project (ZZZ). De bedoeling was om een fysiek prototype te maken die de slaap verbeterd. Tijdens dit project kregen we allemaal verschillende workshops die ons zouden helpen bij het maken van zo'n prototype. Het was een team opdracht, dus je moest samenwerken aan het product. Dit betekende ook dat je niet met het hele team naar een workshop kon gaan.

### Hoe is het gegaan?

Na het hoorcollege hebben wij een planning gemaakt, om te kijken wie er naar welke workshops gingen. Dit moest snel gebeuren, omdat de slots na een half uur al opengingen. Het inschrijven ging bij mij goed, al had de rest problemen met overlappende workshops. Voor de rest ging het wel goed, alleen waren de dagen aan de lange kant, waardoor het moeilijk was om op te letten

### Wat ging er goed?

Tijdens de workshops alles opschrijven ging erg goed. Het was makkelijk om in Word snel mee te typen en aantekeningen te maken. Na de workshops ging ik meestal alles nog een keer nakijken, zodat ik zeker wist dat ik niks gemist had. Het was slim om alles meteen over te nemen, omdat we nu later geen aanpassingen hoefden te maken.

Het maken van een prototype ging ook erg goed, en het was leuk om in het makerslab te werken. Het idee was er al snel, eigenlijk te snel. Daarom hebben we goed gekeken naar welk materiaal we gingen gebruiken. We zijn met zijn allen naar de markt geweest om stof uit te zoeken.

Ook vond ik het leuk om te filmen, ook al had ik wat moeite met alles te vinden. De audio werkte telkens niet, maar na een video te hebben gekeken op YouTube lukte het wel. Samen met Luna ging ik de ov-reis volgens het filmplan van Kevin filmen. Ik had een statief meegenomen, maar die bleek achteraf niet nodig te zijn, omdat ik de camera op muurtjes kon zetten.

### Wat kon beter?

De video is op dit moment aan de lange kant, en er moet nog veel aan gebeuren. Zeker omdat ik hem heb gefilmd en ik hem moet editen ben ik er niet tevreden mee. De voice-over had er eerder moeten komen, zodat de video klaar kon zijn voordat we moesten proef-presenteren. Ook tijdens expert-review: video was het handig geweest als de video bijna klaar was. Nu kwam ik met een onbewerkte video aanzetten van 7 minuten.

Sowieso vond ik dat we meer gebruik konden maken van de expert-reviews. Voor mijn gevoel kun je veel betere feedback krijgen wanneer het werk bijna af is. Dit was iets dat zeker beter kon.

De halfuurtjes tussen de workshops konden beter benut worden, maar dat was erg lastig omdat het net te kort was om iets productiefs te doen. Ook was het team helemaal gaar na een paar workshops en wilde iedereen liever naar huis.

De samenwerking kon misschien ook beter, omdat er binnen het team niet veel samen werd gemaakt. Wel werd er goed gecommuniceerd via de groepsapp.

Waar ben ik trots op & wat vond ik leuk om te doen?

Het leukste vond ik Sound design, vooral omdat ik het leuk vind om dingen met muziek te doen. We kregen veel theorie waar ik nog nooit van had gehoord. Daarna gingen we zelf muziek maken met interessante DIY-instrumenten.

Conversational interfaces was ook een workshop die ik erg leuk vond. Thuis heb ik ook een Alexa en op de workshop werden voorbeelden gegeven met een Alexa.

Ik ben trots op hoe het prototype eruitziet, omdat ik de materiaalkeuze goed vind en omdat ik de bol een leuke toevoeging vind. Ten slotte vind ik dat het prototype er erg afgewerkt uit ziet.

Wat zou ik de volgende keer anders hebben gedaan?

Ik zou zorgen dat ik snel afgeleid zou raken in de tussenuren. Ook had ik de voice-over eerst opgenomen en daarna pas de video.

## Bronnenlijst

- NMf Drenthe wil nieuwe aanpak voor lichthinder kassen. (2015, 21 oktober). Geraadpleegd op 3 april 2019, van <http://klazienaveen24.nl/nmf-drenthe-wil-nieuwe-aanpak-voor-lichthinder-kassengebied-erica-en-klazienaveen/>
- Business Insider. (z.d.). Ongezond eten leidt tot depressiviteit. Geraadpleegd op 3 april 2019, van <http://greenkakapo.com/ongezond-eten-leidt-tot-depressiviteit/>
- De Krijger, E. (2018, 12 november). Telefoonverslaving. Wanneer je je telefoon niet meer kunt weleggen. Geraadpleegd op 1 april 2019, van <https://ruudmeulenberg.nl/stress/weglopen-voor-stress/verslaving-aan-telefoon/>
- Dit doen XTC, Cocaine, GHB en Cannabis met je sportprestaties! | Freshhh. (2017, 22 april). Geraadpleegd op 3 april 2019, van <https://freshhh.nl/inspiratie/xtc-cocaine-ghb-cannabis-sportprestaties/>
- NEMO kennislink. (2012, 13 november). NEMO Kennislink. Geraadpleegd op 1 april 2019, van <https://www.nemokennislink.nl>
- Verzekeringen info. (2017, 30 januari). Uw laptop of telefoon verzekeren? Dit zijn de mogelijkheden - Verzekeringen-info.nl - Voor alle informatie over verzekeringen! Geraadpleegd op 3 april 2019, van <http://www.verzekeringen-info.nl/uw-laptop-of-telefoon-verzekeren-dit-zijn-de-mogelijkheden/>

## **Overige losse bijlagen**