

Alle deveribles

Project Solo 2

Marc Bakker

Naam: Marc Bakker
Studentnummer: 500880422
Klas: Roze
Email: Marc.bakker2@hva.nl
Datum: 22-6-2022
Titel: Alle deveribles A4
Vak: project solo 2
Docent: Kevin van der Wiel

3 Design Rationales A4 pdf.
3 Reflecties A4 pdf.
3 Storyboards.
3 Reflecties A4 pdf.

WEEK 1

Clayguesser

Eerste iteratie

pet walk.nl

Design Rationale

Hoe kun je huisdieren en personen samenbrengen tot één gezamenlijke date?

Het concept

Zin om is een keertje met iemand te lopen wanneer je wandelt met je trouwe viervoeter? Met petwalk kan je met je telefoon of petwalk.nl kaartje inchecken om te wachten bij de wachtplek in het park totdat iemand langskomt.

Zodra je iemand gevonden hebt kan je simpelweg weer uitchecken. Wil je thuis weten of iemand al in het park wacht? Dan kan je ingecheckte personen zien op de live kaart van de website. Daar kan je zelf ook op staan, anoniem of met gegevens zoals jouw naam, diersoort en diernaam. Uiteindelijk kan je genieten van je park wandeling met een nieuwe buddy.

Resultaat review

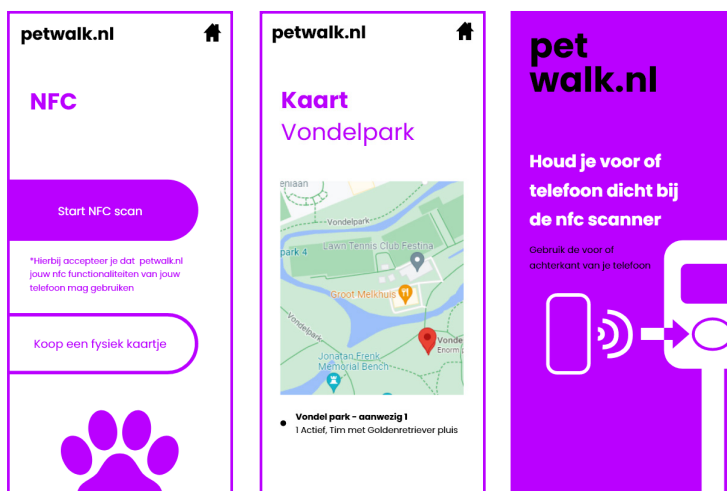
- Spontane ontmoetingen niet haar ding.
- Wel open voor ontmoetingen maar sceptisch.
- Snel afgeleid.

Daarom heb ik gekozen voor de mogelijkheid om makkelijk en no strings attached, uit te kunnen checken op ieder moment.



Impressie van Petwalk scan in actie

XD Prototype



Feedback van het gehele proces

Gebruikte feedback

- Hoe kan je iemand vermijden als je hem/haar toch niet leuk vindt?
- Maak een duidelijk uitleg scherm nadat je een actie hebt uitgevoerd.
- Leg uit hoe je de NFC-functie gebruikt.
- Veel netheidsfoutjes verbeteren

Niet gebruikte feedback

- Constant personen tracken.
- Meldingen als iemand komt wachten.
- Gewicht, maat, categorie data per gebruiker toevoegen.

Wat vind je goed aan jouw concept/prototype en waarom?

Ik vind het een goed concept omdat de oplossing fysiek contact stimuleert, maar dat wel doet op een manier dat de gebruiker de vrijheid heeft om van de ontmoeting op ieder moment weg te lopen. Ook als de ontmoeting niet geslaagd gaat, is het idee dat de parkwandeling erg kort is. En ik denk, na het interview, dat Marit dat wel zou waarderen.

Stel je voor: na een half jaar “testfase” blijkt jouw concept/ontwerpoplossing niet aan te slaan bij de gebruiker...

Wat zou kunnen zijn is dat niet genoeg mensen interesse hebben in deze vorm van ontmoeten. Veel mensen laten hun hond even snel uit, want veel mensen hebben een druk leven. Zelf denk ik dat het proces niet te ingewikkeld is, dus ik denk dat, dat niet de fatale error kan zijn. Maar het zou wel een mogelijkheid kunnen zijn.

Hoe ben je gegroeid op de 4 competenties deze week en waarom?

Begrijpen en Kaderen, hiervoor heb ik nog een keertje geoefend met interviewen. Ook heb ik de resultaten van het interview mij laten sturen met de vrijheid van het concept. Conceptualiseren, daar heb ik een techniek onderzoek gedaan naar NFC-technologie, en heb ik met dit project geprobeerd om dat ook echt toe te voegen. Verbeelden en maken, hier heb ik niet een maquette of iets dergelijks gemaakt, maar ik heb wel geprobeerd om een photoshopimpressie te maken van het scanmoment. Evalueren, ik heb veel feedback gehad van de docent en de twee tests die ik gedaan heb. Ook heb ik dat geprobeerd om dat te verwerken in mijn V.2 van de website. Maar ik heb niet alles verwerkt omdat ik niet van alle punten vondt dat, dat het concept zou verbeteren.

Kort gezegd heb ik veel methodes nog een keertje geoefend van vorige vakken. Vakken zoals NPD en UCD. Hierbij denk ik mijn vaardigheden van die vakken, en dus ook de mijn competenties te verbeteren.

Waar wil je volgende week extra aandacht geven? En hoe ga je dat doen?

Ik wil kijken of nog meer kan voldoen aan de eisen van de design rationale richtlijnen, ik denk dat ik het de volgende keer meer in gedachten houdt tijdens het designen. Dat heb ik deze keer pas achteraf gedaan. Ik wil dat bereiken om met elke stap van het proces even terug kijken naar deze richtlijnen.

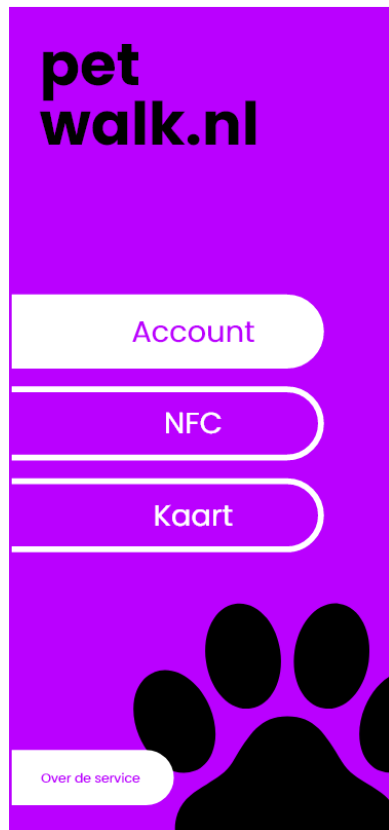
pet walk.nl

Prototype

Naam: Marc Bakker
Studentnummer: 500880422
Klas: Roze

Email: Marc.bakker2@hva.nl
Datum: 9-6-2022
Titel: pet walk.nl storyboard

Vak: project solo 2
Docent: Kevin van der Wiel



1. Web overzicht



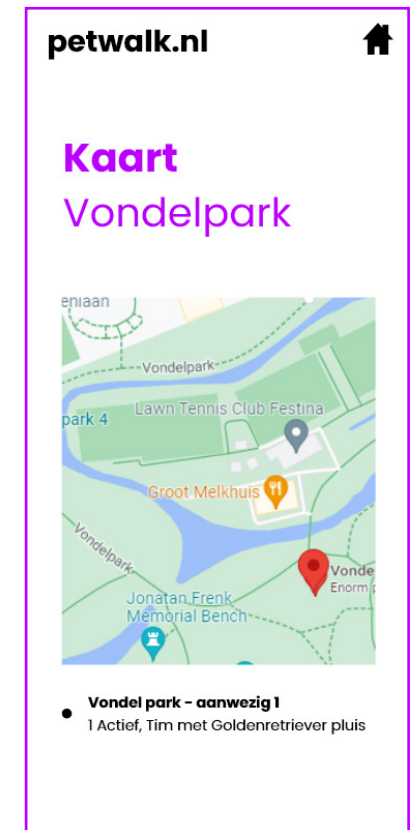
2. Account zaken



3. NFC scan opties



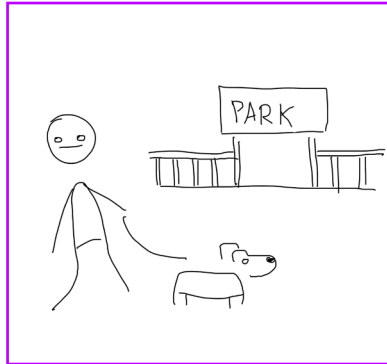
3. Service uitleg



4. Buddy overzicht

pet walk.nl Storyboard

Naam: Marc Bakker
Studentnummer: 500880422
Klas: Roze
Email: Marc.bakker2@hva.nl
Datum: 9-6-2022
Titel: pet walk.nl storyboard
Vak: project solo 2
Docent: Kevin van der Wiel



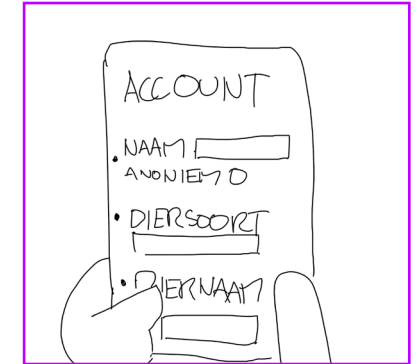
Marit loop voor de zoveelste keer naar het park alleen. Ze vindt dat een beetje saai worden. Ze is erg verveeld.



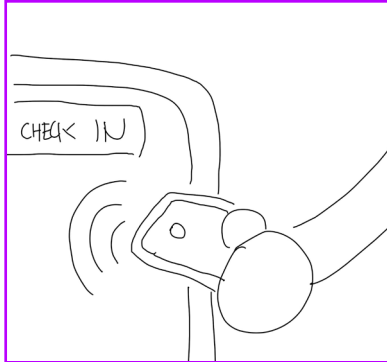
Ze ziet in het park een scanner met een tekst eronder dat haar verwijst naar de website van het park. Dat gaat over een nieuwe uitlaat buddy actie. Ze is nieuwsgierig en bekijkt de website.



Op de website ziet ze de Pet Walk website. Hier kan ze op een kaart zien wie en waar mensen wachten om samen met iemand mee te wandelen met hun hond. Marit raakt geïnteresseerd en besluit om een account aan te maken.



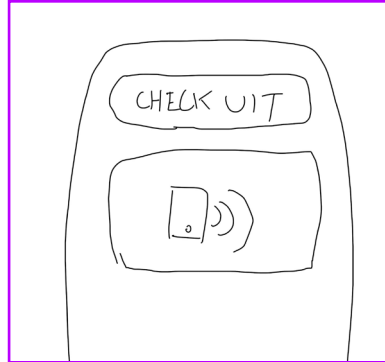
Bij het maken van haar account kan ze haar naam, van haar hond en diersoort invoeren, maar dat kan ook anoniem. Ook kan ze hier akkoord gaan met het gebruiken van de NFC-functionaliteiten op haar telefoon, of ze kan een kaartje kopen.



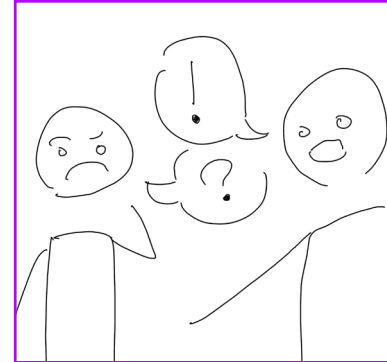
Ze scant met haar telefoon en wacht geduldig op een buddy op de incheckplek. Ze heeft er zin in.



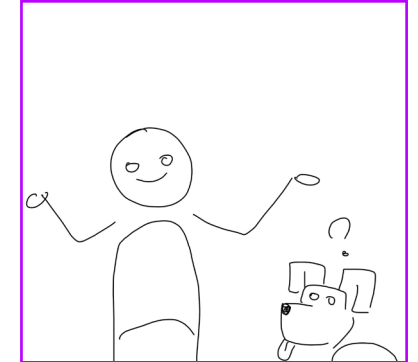
Niet lang daarna komt iemand langs met hun hond om samen met haar te lopen.



Beide checken ze uit bij het wacht gebied en lopen de wandelroute af.



Marit vond dit persoon een beetje ongemakkelijk, maar gelukkig is het een korte wandel route.



Ze vond het wel gezellig, maar ze kijkt wel uit naar de volgende keer als er iemand anders is. Ook wilt ze een kaartje hebben voor de volgende keer. Soms vergeet ze haar telefoon.

WEEK 2

Clayguesser

Eerste iteratie

Naam: Marc Bakker
Studentnummer: 500880422
Klas: Roze

Email: Marc.bakker2@hva.nl
Datum: 22-6-2022
Titel: Alle deverbles A4

Vak: project solo 2
Docent: Kevin van der Wiel

Het concept



Clayguesser.io is een website waar blinde/slechtziende en ziende in contact met elkaar kunnen komen door middel van klei. Op deze site kan de blinde/slechtziende spelers iets wat zij leuk vinden vormen in klei en de personen met zicht moeten raden wat het is. Op deze manier maak je een veilige plek om mensen met deze beperking te ontmoeten.

Na het raden blijft de online call open, dat geeft de gebruikers de ruimte en tijd om na deze leuke "ice breaker" een gesprek te voeren. En wellicht om in real life af te spreken. De site geeft toets en spraak opties om de website makkelijk te navigeren.

Resultaat van het onderzoek

- Blinden kunnen verrassend veel 3d vormen raden.
- Opdrachten moeten heel duidelijk beschreven zijn anders snap je het niet als blinde.
- Exclusive design, add nonsense kan helpen met het generen van creatieve ideeën.

Daarom heb ik voor het gekke idee gekozen om pictionary te vertalen naar een digitale versie voor blinden/slechtzienden.

Feedback van het gehele proces

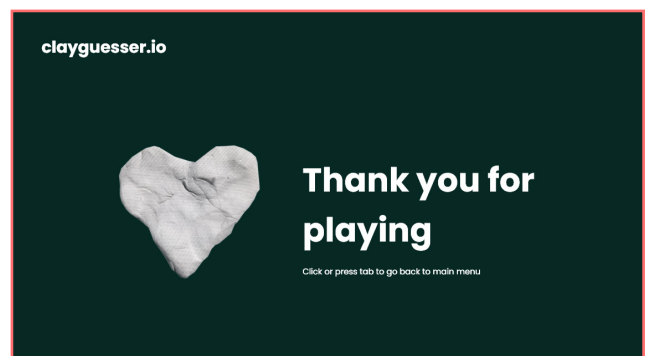
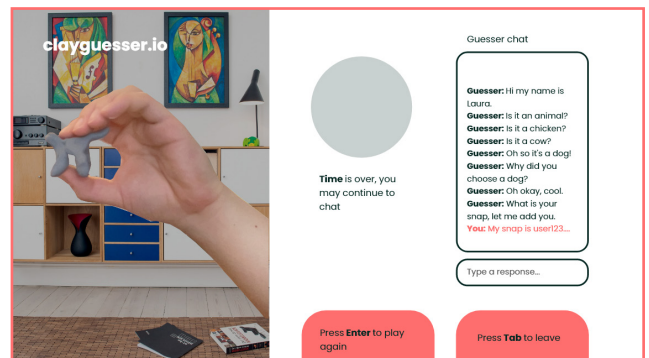
Gebruikte feedback

- Slordighedsfoutjes verbeteren.
- Vertel het verschil tussen blinde/slechtziende en ziende spelers.
- Herformuleer het text gesprek zodat het meer geloofwaardig is.

Hoe heb ik dat toegepast?

- Slordigheden heb ik simpelweg verbeterd.
- Je krijgt twee keer een uitleg van wie welke speler soort wat kan doen. Één keer in het algemeen en één keer specifiek.
- En het gesprek deelt een persoon zijn socialmediagegevens i.p.v. meteen hun adres.

XD Prototype



Wat vind je goed aan jouw concept/prototype en waarom?

Ik vind het leuk dat ik een creatieve oplossing heb gevonden voor de HKJ: voor blinden/slechtzienden het "ijs breken". Dat ik een spelletje kan ombouwen zodat het past voor deze specifieke beperkte doelgroep vindt ik erg uitdagend en leuk. Ook denk dat dit een leuke manier is om iemand te ontmoeten op een veilige plek. Ik wilde een veilige situatie hiervoor maken want zelf denk ik dat als blind/slechtziend persoon je nog erg kwetsbaar stelt als je zomaar iemand ontmoet in real life. Daarom deze digitale oplossing.

Stel je voor: na een half jaar "testfase" blijkt jouw concept/ontwerpoplossing niet aan te slaan bij de gebruiker...

Het kan misschien zo zijn dat er nog niet genoeg reward is voor beide gebruikers om deel te nemen aan deze activiteit. Misschien moeten er wel meer regels en/of speelmogelijkheden zijn op de site. Maar zelf denk ik dat de huidige vrijheid om je eigen tempo en regels te maken in de call een goed idee. Dat vind ik omdat naar mijn mening de ontmoeting belangrijker is dan het spel. Het spel is, maar hulpmiddel om vrienden te maken voor beide gebruikers types. Maar of dit wel de juiste keuze is zal je alleen maar kunnen merken als het echt een tijdje uit is.

Hoe ben je gegroeid op de 4 competenties deze week en waarom?

Net zoals vorige week heb ik van alles nog een keertje verder geoefend. Dus denk aan het weer gebruiken van methodes, verdere onderzoek doen naar de doelgroep, het maken van niet alleen het XD prototype, maar ook een photoshop impressie etc. Wat ik dit keer wel wat anders heb gedaan is dat ik mijzelf en mijn testpersoon hebben ingeleefd op de doelgroep zelf, door middel van opdrachten doen terwijl je doet alsof je blind bent. Dat heeft mij goed geholpen om net iets meer begrip te hebben voor mensen met deze beperking. Wat ook geholpen heeft, is het bekijken van filmpjes over de ervaringen van een blind persoon. Door deze filmpjes te bekijken heb ik mijzelf verbaasd wat blinden allemaal wel kunnen doen. Zoals, een blind persoon kon het raden dat het 3D modelletje in zijn handen het Empire State Building was. Deze verdere verdieping op de doelgroep zelf hielp bij het maken van mijn concept.

Waar wil je volgende week extra aandacht geven? En hoe ga je dat doen?

Volgende keer ga ik goed kijken wat hoe ik de afgelopen twee concepten verder kan op uitwerken. Vooral omdat ik beide concept erg simpel heb gehouden. Ik zal dan moeten onderzoeken of een meer ingewikkeld concept ook echt beter is of niet. Ook zal ik moeten kijken naar de details, wat kan meer verrijkt en wat niet.

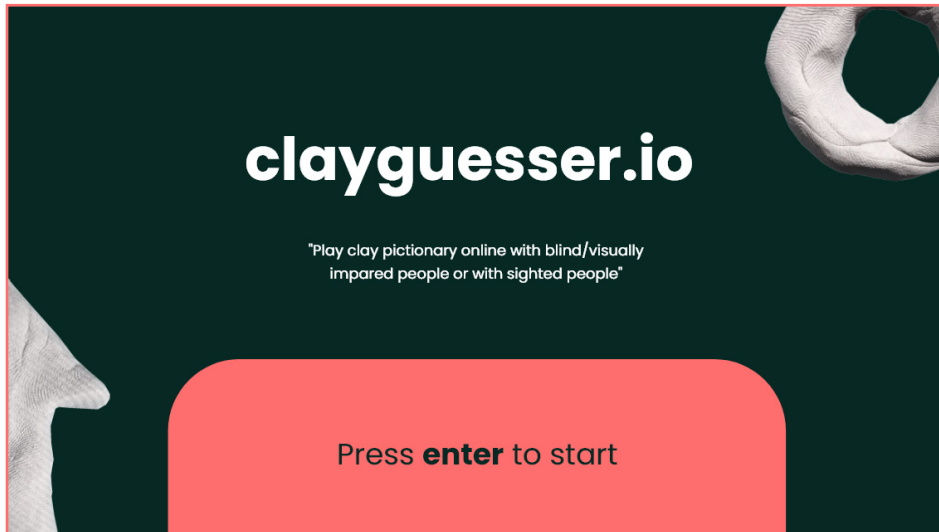
clayguesser.io

Prototype

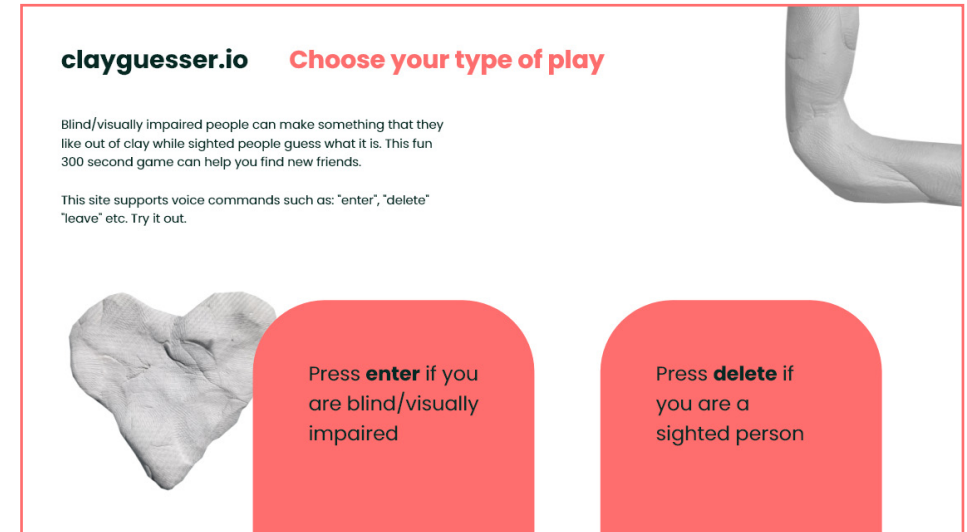
Naam: Marc Bakker
Studentnummer: 500880422
Klas: Roze

Email: Marc.bakker2@hva.nl
Datum: 16-6-2022
Titel: clayguesser.io prototype

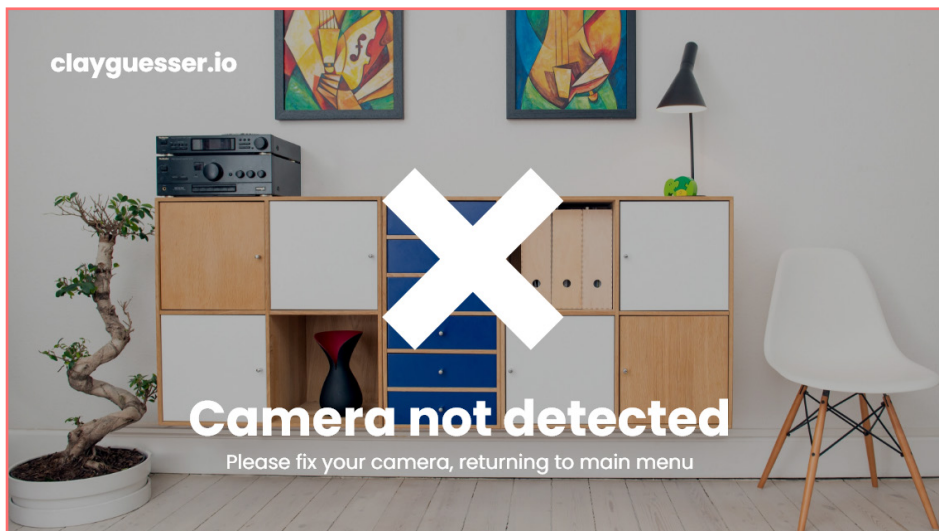
Vak: project solo 2
Docent: Kevin van der Wiel



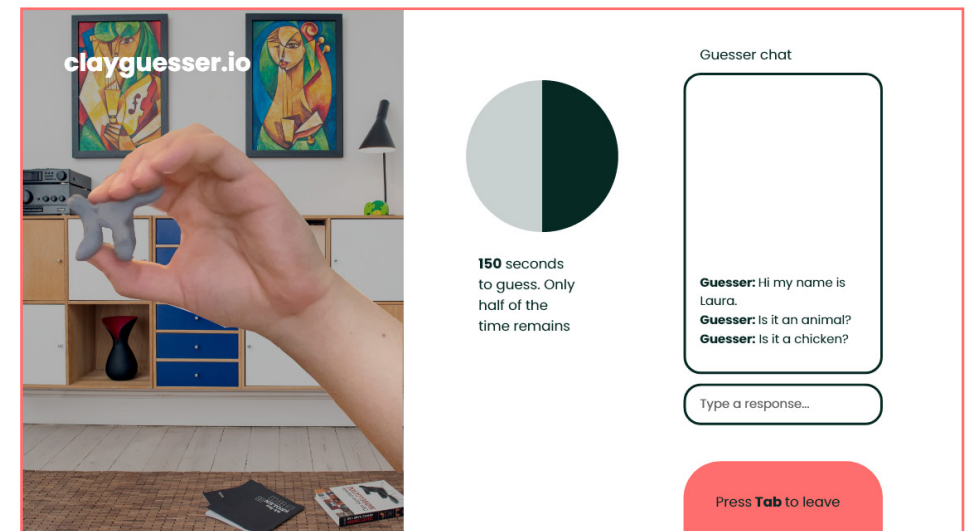
1. Start scherm



2. Speler type overzicht



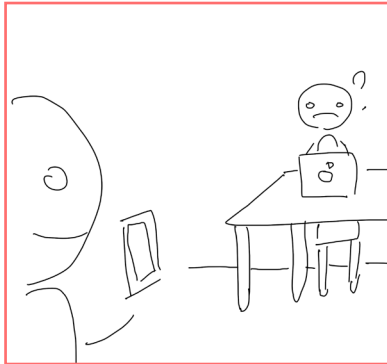
3. Camera detectie scherm



4. Speel scherm

clayguesser.io Storyboard

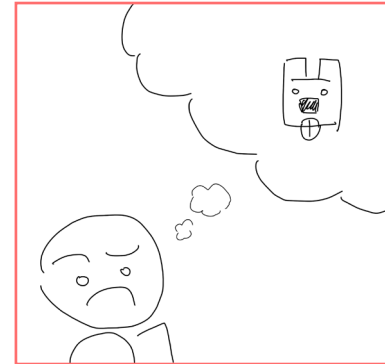
Naam: Marc Bakker
Studentnummer: 500880422
Klas: Roze
Email: Marc.bakker2@hva.nl
Datum: 15-6-2022
Titel: clayguesser.io storyboard
Vak: project solo 2
Docent: Kevin van der Wiel



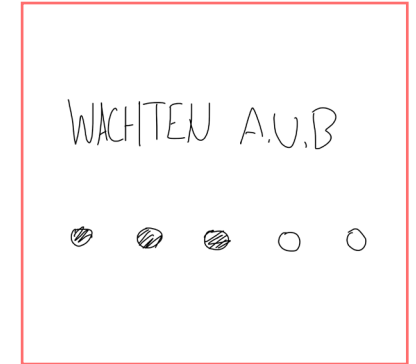
Marit's moeder vindt een website voor haar slechtziende dochter, waarmee een slechtziend persoon pictionary kan spelen met een ziend persoon door middel van klei en de camera van de computer. Ze is benieuwd hoe het werkt.



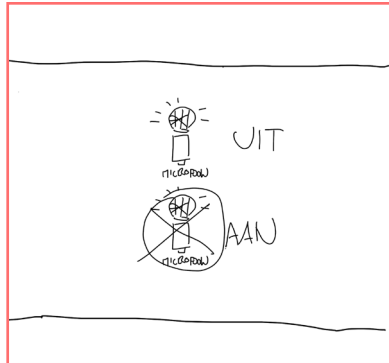
Marit opent de website. Ze kan haar computer besturen met haar toetsenbord, gelukkig is voice-over ondersteund op deze website. Ze is blij dat, dat een ingebouwde functie is.



Ze moet een algemeen onderwerp kiezen waarover ze wilt kleien. Ze houdt van haar honden dus kiest het onderwerp honden. Ze is nog sceptisch over de website.



Nu zoek de website naar ziende mensen die graag met blinden of slechtziende mensen klei pictionary wilt spelen.



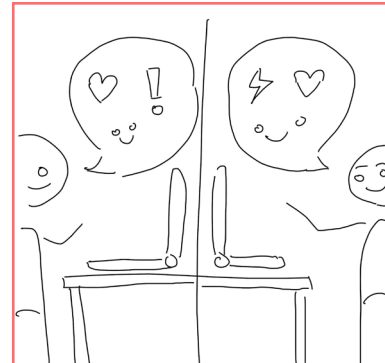
Alle chatberichtjes van het persoon dat moet raden worden automatisch uitgesproken op de voice-over.



Er wordt uitgelegd dat de slechtziende/blinde nu met klei voor de camera hun zelfgekozen onderwerp verbeelden. Marit vindt het erg leuk.



De website verteld dat de ziende het moet raden binnen een bepaalde tijd. En dat de slechtziende/blinde hints mag geven.



Aan het einde van de opdracht blijft de call open. Ze hebben nog een lang gesprek. Marit vond dit persoon wel leuk en deelt haar contact gegevens met haar.



De website geeft de optie om nog een keer te spelen of met iemand anders te spelen. Marit is tevreden gebruikt de website misschien nog een andere keer. Binnenkort gaan de twee weer callen.

WEEK 3

Clayguesser.io

Tweede iteratie

Object

Detection ver.

Het concept



Impressie van object detectie in actie

Dit concept is een toevoeging van het clayguesser.io concept. Met deze versie van de site wil ik de blinde/slechtziende gebruiker meer gelijk maken aan de ziende persoon. Dat wilde ik doen door de blinde/slechtziende persoon de kans te geven om ook te raden doormiddel van object detection technologie. Terwijl het ziende persoon zijn of haar object voor de webcam zit te vormen, kijkt het systeem waar haar klei object uit bestaat. Die geeft dan weer met text to speech subtile hints zoals: Shape-rectangle, square-bottomside, rectangle-bottomside-of-square etc.

Daarnaast als extratje had ik een auto centering en zoom in functie bedacht terwijl je, je webcam aan hebt. Probeer de site het object te centeren en in te zoomen zonder dat fysieke beweging van de cam nodig is. Dat helpt voor het object detection en helpt een beetje met privacy want het beeld staat gericht op het klei object, niet het persoon.

Resultaat van het onderzoek

- Object detection technologie is duur en snel ontwikkelend maar wel mogelijk.
- Met meer testen kan deze tech en dan ook deze website meer accuraat worden.

Daarom heb ik mijn tweede iteratie gebaseerd op deze technologie. Het open meer mogelijkheden, maar maakt het concept wel veel duurder in theorie.

Feedback van het gehele proces

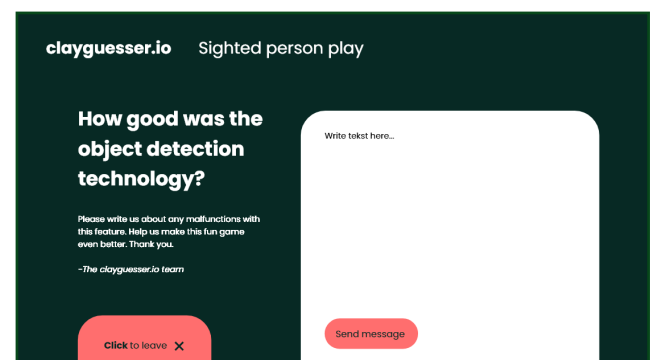
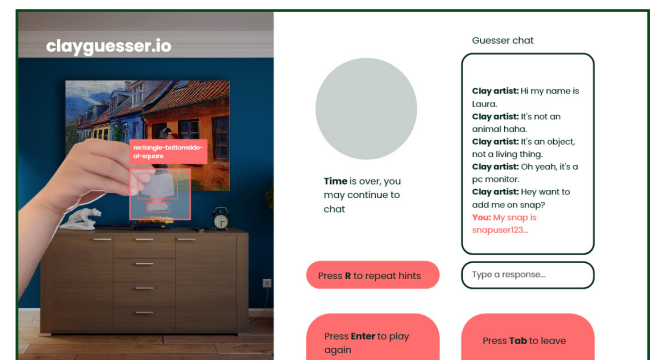
Gebruikte feedback

- Dat je niet kan kiezen welke rol je mag spelen is handig, zolang je niet elke keer hetzelfde moet spelen.
- De subtile hints hoeven niet met elke scan van begin tot eind uitgelegd worden met de object detection tech. Ander wordt het irritant.
- Geef een formulier optie om feedback te geven over de object detection feature i.p.v. een sterren systeem. Van een formulier haal je nog wat uit.

Hoe heb ik dat toegepast?

- Om de subtile hints te herhalen heb ik een aparte knop/toets voor gemaakt.
- En voor de feedback optie heb ik een impressie scherm gemaakt van hoe dat eruit zou kunnen zien. Vanwege de korte deadline deze week.

XD Prototype



Wat vind je goed aan jouw concept/prototype en waarom?

Ik vind het een goed concept omdat ik een grote tekort koming van de vorige iteratie opgelost hebt. Dat nu de blinde/slechtziende spelers nu mee kunnen raden vindt ik dus enorm tof. Alleen zou deze iteratie veel duurder zijn om uit te voeren in praktijk, maar wie weet misschien wordt de object detection technologie veel goedkoper in de nabije toekomst. Verder heb ik veel kleine features toegevoegd op een snelle manier. Dus een kleine knop om object detection hints te herhalen en een formulier optie voor feedback. Deze zijn niet helemaal uitgewerkt vanwege de korte tijd, maar het laat wel het idee snel zien.

Stel je voor: na een half jaar "testfase" blijkt jouw concept/ontwerpoplossing niet aan te slaan bij de gebruiker...

Het kan zo zijn dat de object detection technologie net niet effectief genoeg werkt. Dat kan leiden tot een frustrerende speel ervaring. Maar met de feedback functie kan het zo zijn dat deze feature beter en beter wordt door de loop van tijd. Maar ik denk dat deze iteratie er wel voor zorgt dat het spel meer herspeelbaar is, omdat beide gebruikers nu twee rollen kunnen hebben in plaats van allebei maar één. Ook zou dit project nog veel meer onderzoek kunnen gebruiken voordat het voor het openbaar gereleased wordt. Maar nogmaals, het succes van dit concept wordt pas duidelijk als het al een tijdje uitgebracht is.

Hoe ben je gegroeid op de 4 competenties deze week en waarom?

Voor begrijpen en kaderen heb ik de situatie op een andere manier bekeken met de doe de bril opdracht. Van die opdracht heb ik het idee gekregen om ook een auto centering en zoom in functie toe te voegen. Omdat als het persoon 2x zo klein zo zijn, dan zou zijn klein object vaak net op het hoekje van de frame vallen. Met conceptualiseren heb ik gekeken naar technologieën dat ik zou kunnen gebruiken. Dus kwam ik uit tot de object detection tech. Met verbeelden & maken heb ik verschillende features uitgewerkt en sommige snel uitgebeeld. Dit helpt om een idee over te laten brengen, ook al is het een kleine button bijvoorbeeld. Voor evalueren heb ik voor feedback gevraagd aan mijn docent op dinsdag en online heb ik voor feedback gevraagd aan Koen en Larissa. Dat heeft mij geholpen om last minute nog even snel deze kleine features toe te voegen. Features zoals de feedback formulier pagina.

Waar wil je volgende week extra aandacht geven? En hoe ga je dat doen?

Niet dat er een volgende week is, maar als ik meerdere iteraties zou moeten doen dan zou ik voor verschillende delen van dit concept meer aandacht geven. Ik zou bijvoorbeeld grondige user tests willen doen met de site in actie. En daaruit veel probleempjes kunnen oplossen. Verder zou ik misschien meer onderzoek doen naar de doelgroep zelf. Dus ook met echt blinde en slechtziende het concept uit testen. Precies weten wat de subtiele verschillen zijn tussen de twee beperkingen en hoe deze personen computer interactie ervaren.

clayguesser.io

Prototype

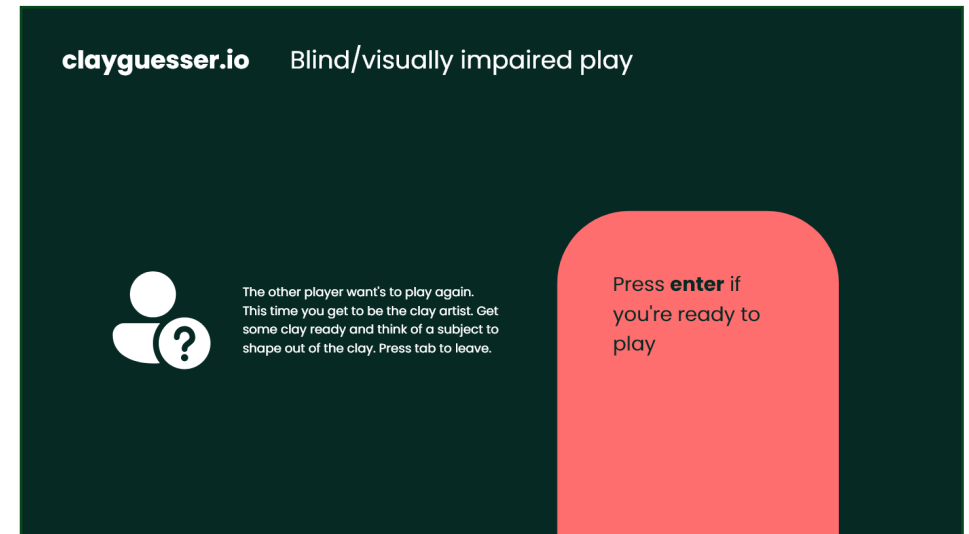
Naam: Marc Bakker
Studentnummer: 500880422
Klas: Roze

Email: Marc.bakker2@hva.nl
Datum: 22-6-2022
Titel: clayguesser.io object

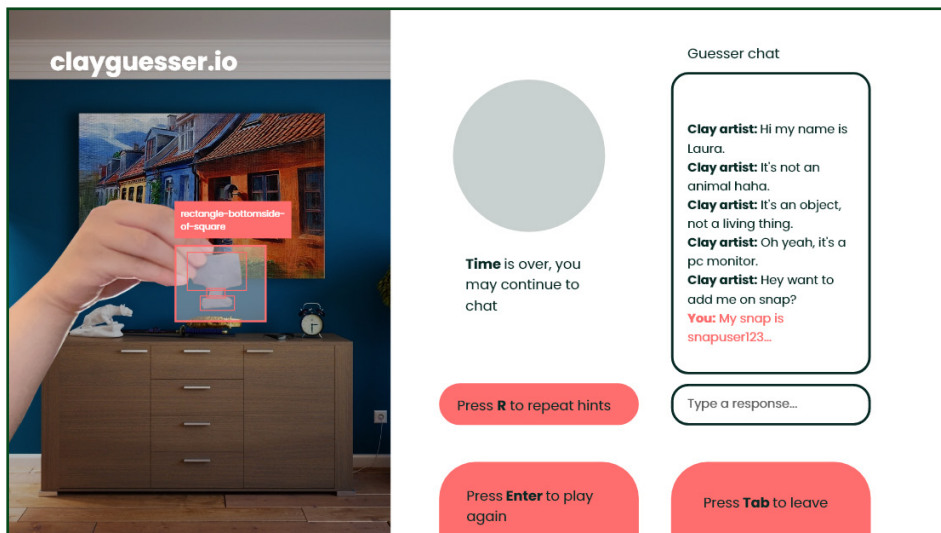
detection ver. Prototype
Vak: project solo 2
Docent: Kevin van der Wiel



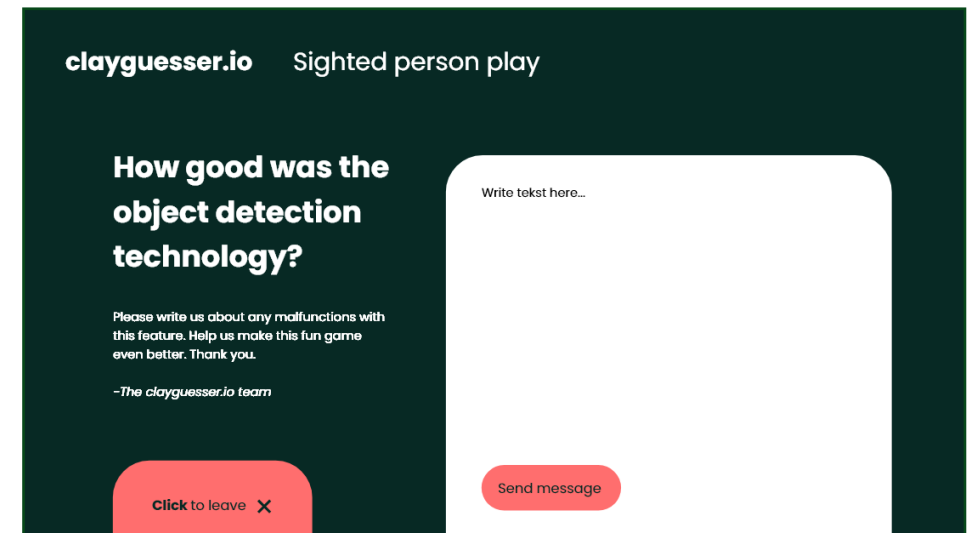
1. Aangegeven rol uitleg



2. Speel opnieuw scherm



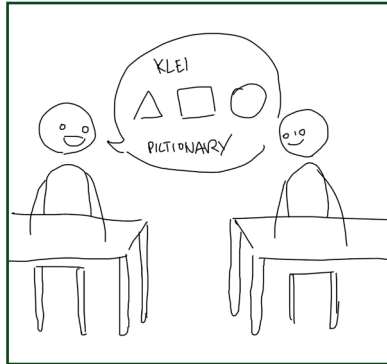
3. Object detectie scherm



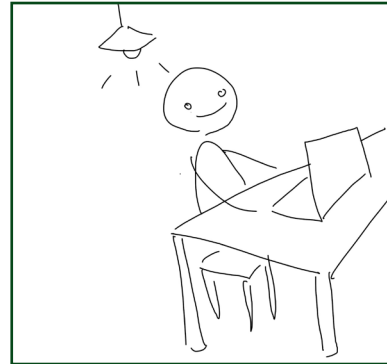
4. Feedback formulier

clayguesser.io Storyboard

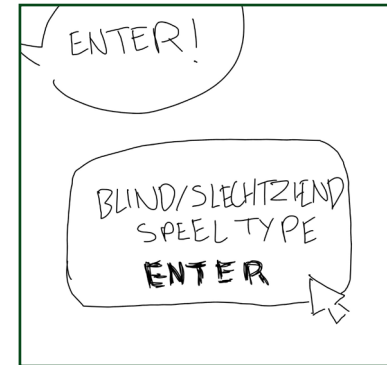
Naam: Marc Bakker
Studentnummer: 500880422
Klas: Roze
Email: Marc.bakker2@hva.nl
Datum: 22-6-2022
Titel: clayguesser.io object detection ver. storyboard
Vak: project solo 2
Docent: Kevin van der Wiel



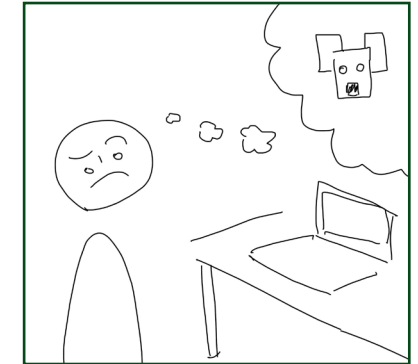
Marit hoort van haar klasgenoot dat er een populaire webgame is waar je online pictionary kan spelen met klei. Maar deze website ondersteund ook blinde/slechtziende spelers. Marit wordt nieuwsgierig en wilt dit proberen



Eenmaal thuis doet Marit haar laptop aan en gaat naar de clayguesser.io website. Op de site wordt het concept uitgelegd via text to speech.



Verder mag ze kiezen of ze blind/slechtziend of ziend is, ze kiest voor blind/slechtziend. En de site check of haar webcam werkt.



De site zoekt een persoon met zicht om met haar te spelen. Het is haar beurt eerst dus kiest ze een onderwerp om te kleien. Ze begint het interessant te vinden.



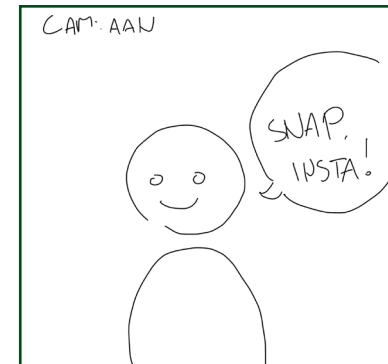
Ze spelen het spel en uiteindelijk raad het persoon wat ze zat te kleien. Ze vonden het spel leuk en doen het nog een keer. Maar nu is het de beurt van de speler met zicht.



De site scant en bekijkt het beeld van de webcam van het persoon met zicht. De site geeft suggesties zoals: vorm rechthoek, vorm-rechthoek twee poten, vorm-rechthoek met blok midden etc. Dit wordt verteld met text to speech.



Met deze algemene hints kan Marit het object uiteindelijk raden. Ze vond het heel leuk dat ze als blinde ook kon meespelen.



Marit vond dit persoon aardig en ze delen socialmedia gegevens met elkaar. Ze is tevreden en klapt haar laptop weer dicht.