





# PERSOONLIJK VOORWOORD

Deze opdracht was gemaakt voor het vak Basis Industrieel Ontwerpen in het eerste jaar industrieel ontwerpen aan de Universiteit van Gent in campus Kortrijk. In deze opdracht hebben we het ontwerp proces leren doorlopen met een doelgroep in gedachte.

# INHOUDSTABEL

1

BRIEFING

2

MOODBOARD

3

REASEARCH

4

IDEEGENERATIE

5

FINAAL  
CONCEPT

# BRIEFING



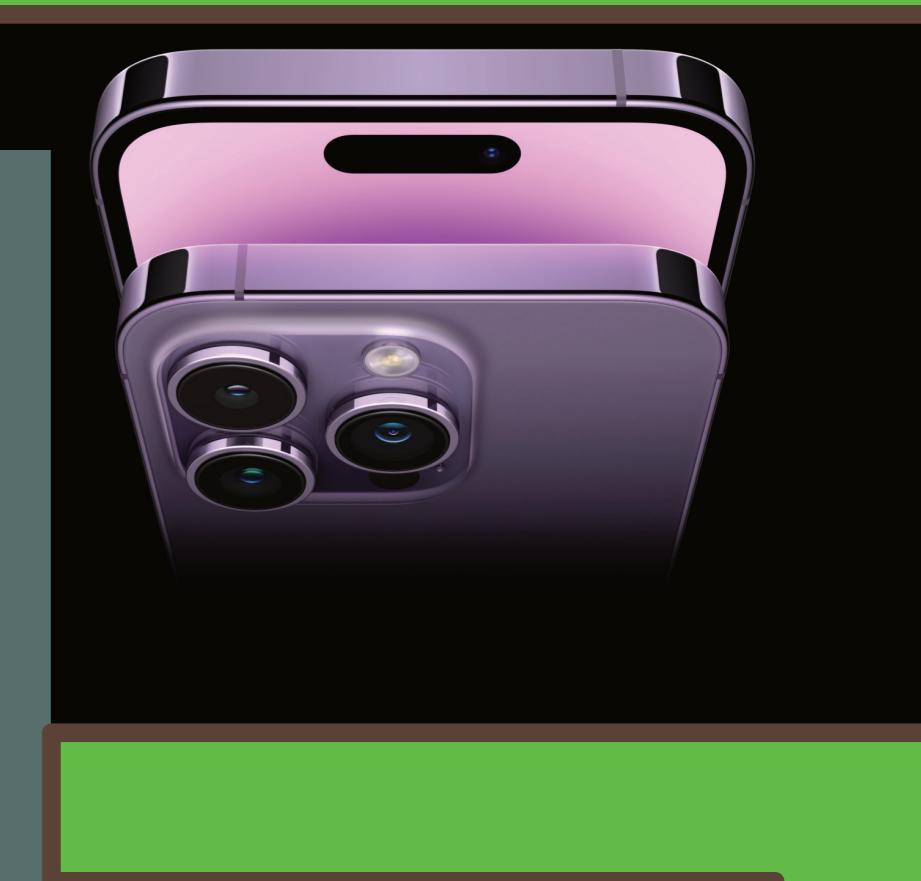
“

Ontwerp en prototype  
een **gebruiksvriendelijk**  
en duurzaam product  
om water te koken.

-Jelle Saldien

# 2

## MOODBOARD



# 3

## RESEARCH BENCHMARKS



- + Originele materiaal keuze
- + Mooi ontwerp
- Inhoud binnenin af te lezen
- Temperatuur niet zichtbaar of instelbaar



- + Goed instelbaar
- Te veel knoppen
- Een druk ontwerp



- + Originele materiaal keuze
- + Mooi ontwerp
- Inhoud binnenin af te lezen
- Temperatuur niet zichtbaar of instelbaar



- + Mooi ontwerp
- + Simpel te besturen
- Geen inhoud af te lezen



- + Mooi ontwerp
- + Simpel te besturen
- Temperatuur niet zichtbaar of instelbaar

Bij het onderzoek naar benchmarks is er te zien dat elke waterkoker zijn nadelen heeft, en dus is er ruimte voor verbeteringen.

# DOELGROEP

## Carrière 40-49 jaar

- Meer geld dan vroeger
- Koffie is belangrijk
- Werk is belangrijk
- Niet zo veel vrije tijd
- Meer luxe
- Mee met moderne tijd
- Geboren 1973-1982
- Gezin met tieners tot twintigers



40

50

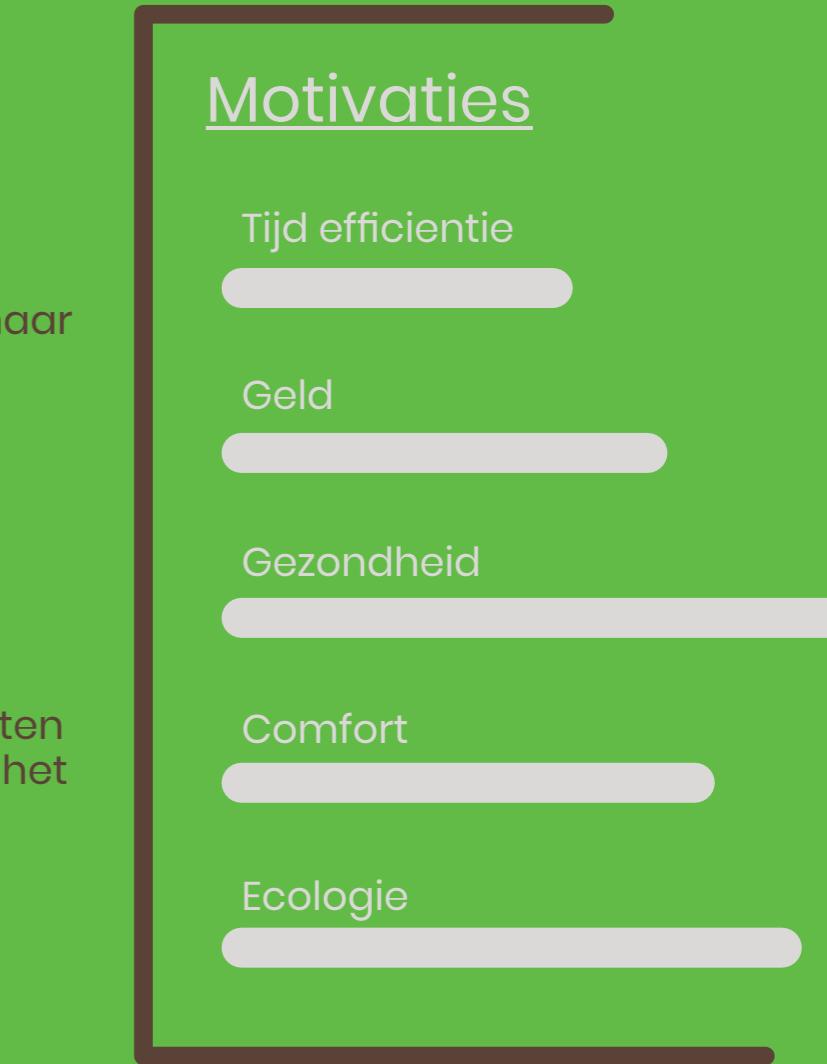
# PERSONA

<b>Naam:</b>	Jennifer Vandevelde
<b>Leeftijd:</b>	43 jaar
<b>Woonplaats:</b>	Waregem
<b>Beroep:</b>	Boekhouder
<b>Status:</b>	getrouwd en samenwonend met haar man
<b>Kinderen:</b>	/
<b>Hobby's:</b>	Tennis, Kubb

Er is gekozen voor deze doelgroep omdat er hierbij een zekere vraag is naar waterkokers met ruimte voor vernieuwing.

## Doelen, taken en acties:

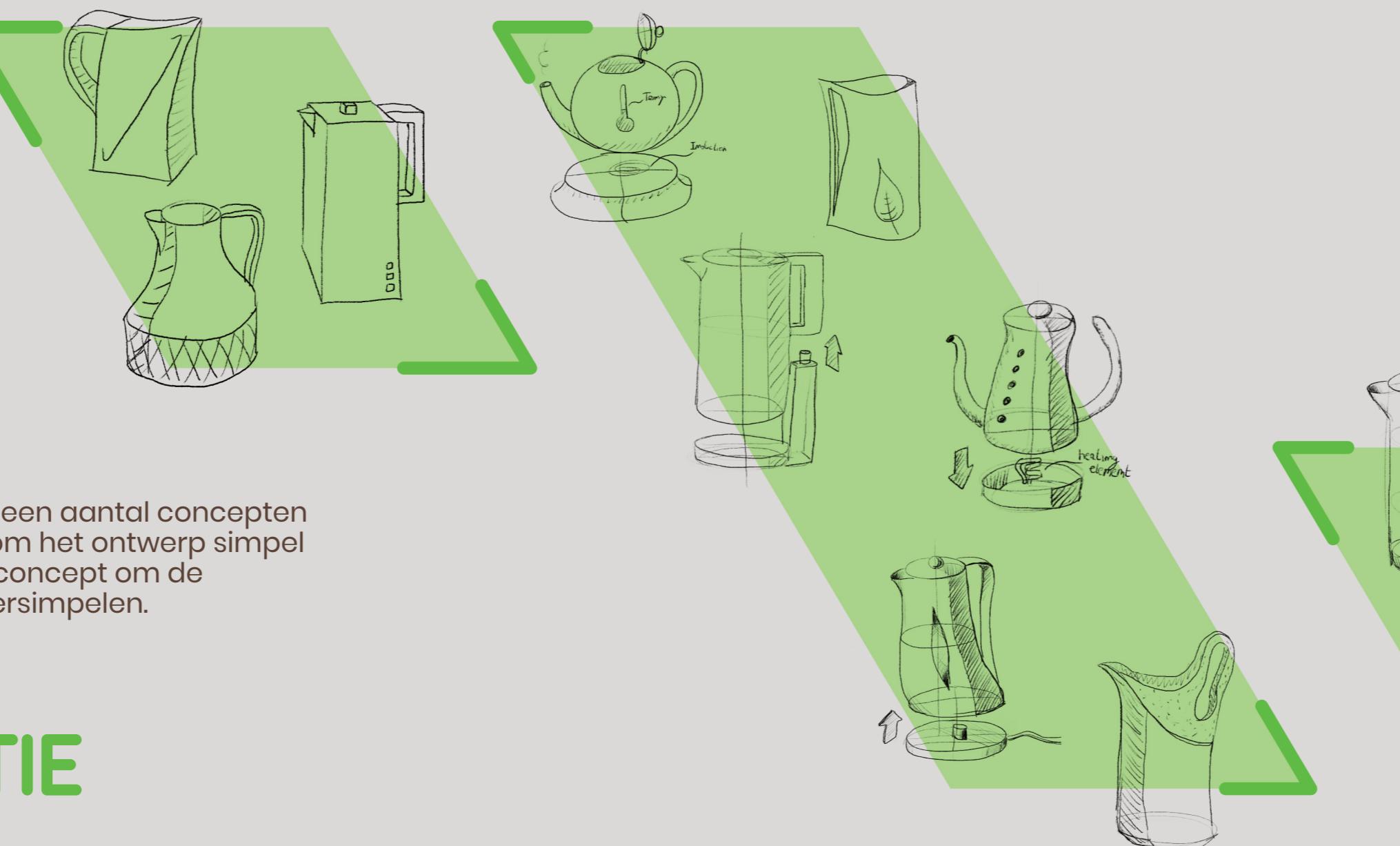
Ik ga ben graag gezond en ik sport graag. Producten hoeven voor mij niet te gesofisticeerd zijn, zolang het doet wat het moet doen voor mij is dit genoeg.



# IDEEGENERATIE

Doorheen de ideegeneratie waren er een aantal concepten gevisualiseerd, maar werd er beslist om het ontwerp simpel en strak te houden. Hieruit kwam het concept om de communicatie met de gebruiker te versimpelen.

# 4



# PROTOTYPE



Het concept uit de ideegeneratie werd getest bij de doelgroep via papier en foam prototyping. Hierbij werd de communicatie tussen de waterkoker en de gebruiker getest en de plaatsing van de knoppen.



# 5

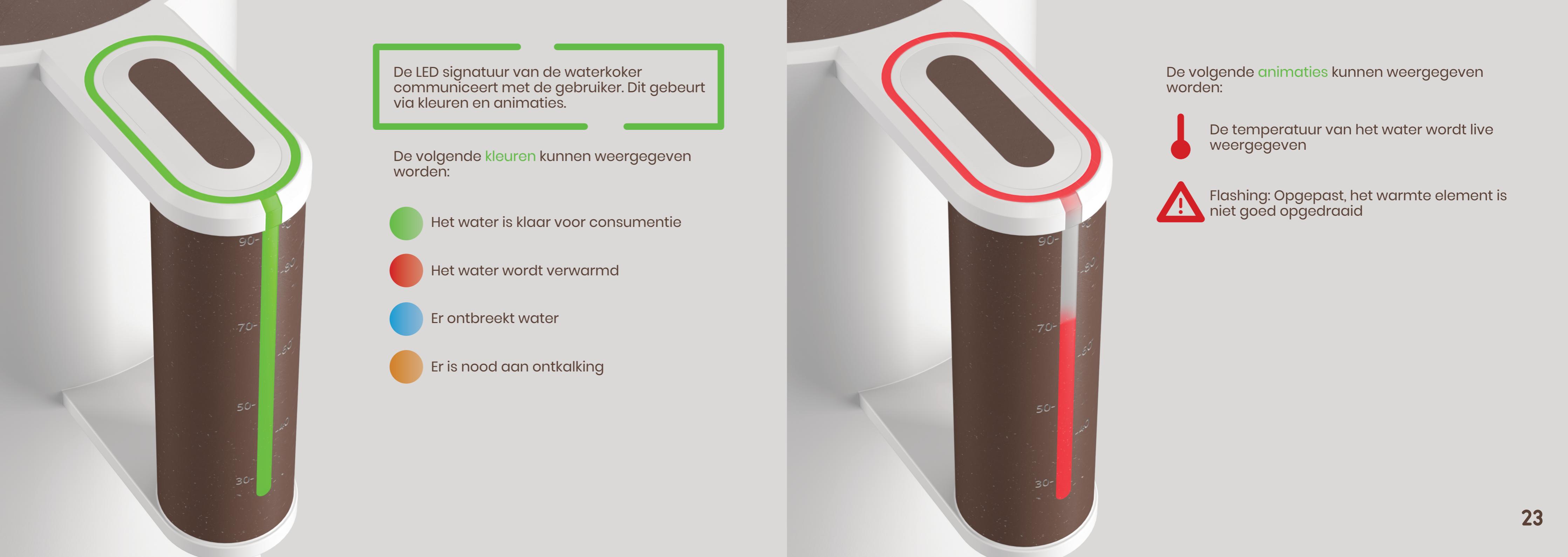
## FINAAL CONCEPT



Het ontwerp van deze waterkoker draait om de simpelheid en de gebruiksvriendelijkheid.







De LED signatuur van de waterkoker communiceert met de gebruiker. Dit gebeurt via kleuren en animaties.

De volgende **kleuren** kunnen weergegeven worden:

Het water is klaar voor consumentie

Het water wordt verwarmd

Er ontbreekt water

Er is nood aan ontkalking

De volgende **animaties** kunnen weergegeven worden:



De temperatuur van het water wordt live weergegeven

Flashing: Opgepast, het warmte element is niet goed opgedraaid





MICHAEL  
MERLIER

MICHAEL.MERLIER@UGENT.BE