

Deelopdracht 3: Develop 1: Testprotocol

Projectinformatie

Projectnaam: Aging Young: Gezond verouderen door de hersenhelften te laten samenwerken

Mensen worden ouder maar de mentale en fysieke gezondheid verslecht nog steeds naarmate je ouder wordt. Vandaar dat veroudering een belangrijker aspect is in onze samenleving is dan vroeger. Om de gezondheid van ouderen te stimuleren is het van belang ons idee te gaan voorbrengen aan onze doelgroep. Door het idee te gaan testen kunnen conclusies getrokken worden en kunnen wij zo verder met het project. Zo kan een zo goed mogelijk product bekomen worden.

Testers: Nand De Croo (nand.decroo@ugent.be) en Briek De Waele (briek.dewaele@ugent.be), Studenten Industrieel Ingenieur Industrieel Ontwerpen

Doelstelling en kadering

Over het algemeen worden mensen steeds ouder, dus het is belangrijk dat we mentaal gezond blijven. Om de hersenen te trainen zijn wij bezig met het ontwerpen van een design die de hersenen stimuleert om zo de mentale achteruitgang af te remmen.

Tijdens het eerste deel van ons onderzoek onderzochten we ons concept en hebben we dit gevalideerd. Tijdens dit deel van ons onderzoek bekijken we de fysieke ergonomie en proberen we het product te verfijnen.

Respondent(en)

De respondenten in deze test zijn senioren die cognitief gezond zijn en hun tijd doorbrengen in een rusthuis.

De testen duren 20 minuten en worden afgenomen in de namiddag.

Usability test: Hoe, waar, wie, waarom en wat?

Wat wordt er getest?

- Het eerste deel van de zal de focus leggen op de vorm van het prototype. Er zijn 3 prototypes die elk een andere vorm hebben en waarbij de knoppen telkens anders geplaatst zijn.
- Tijdens het tweede deel van de test wordt gekeken op welke afstand de knoppen geplaatst moeten worden.
- Ten slotte wordt tijdens het derde deel van de test de aandacht besteed aan het scherm. Hier willen we te weten komen onder welke hoek het scherm gekanteld moet staan om het de gebruiker zo comfortabel mogelijk maken.

Welke gebruikers heb ik nodig?

- De gebruikers zijn steeds ouderen die verblijven in rusthuizen, zonder specifieke problemen. Zij willen hun hersenen actief houden en zijn in staat om denkspel te spelen

Welk artefact ga ik laten zien?

Test 1:

- *Artefact 1:* Kartonnen prototype in de vorm van een balk. De 4 knoppen staan op een rechte lijn tegenover elkaar.
- *Artefact 2:* Kartonnen prototype in de vorm van een vierkant. De 4 knoppen staan ook in de vorm van een vierkant.
- *Artefact 3:* Kartonnen prototype in de vorm van een boog. De 4 knoppen staan ook in de vorm van een boog ten opzichte van elkaar.

Test 2:

- *Artefact 4:* Een kartonnen prototype in de vorm van een balk. De gebruiker kan de knop verschuiven in de lengte en zo de knop verplaatsen tot zijn/haar ideale afstand.

Test 3:

- *Artefact 5:* Een prototype uit hout. Waarbij de gebruiker het scherm kan verplaatst worden door middel van een scharnier. Zo kan de gebruiker aangeven onder welke hoek het scherm zou moeten staan.

Welke onderzoeksvragen?

- Op welke manier moeten de knoppen/sensors gepositioneerd worden?
- Onder welke hoek moet het scherm geplaatst worden?

Wat wordt er gemeten?

- Positionering van de knoppen
- Positionering van het scherm

Hoe ga ik dit meten?

- Observatie
- Variant BERT-test

Protocol concept test

DEEL 1: Inleiding & voorstelling geïnterviewde (5')

Inleiding

VOORAF: informed consent

VOORAF: start opname (camera richten op het prototype)

Ik wil je eerst en vooral bedanken voor de tijd die je hebt vrijgemaakt om vandaag samen met ons dit onderzoek te doen. Ik wil je vandaag een project voorstellen waar we nog volop mee bezig zijn.

Met ons project is het de bedoeling dat de mentale achteruitgang wordt afgeremd, d.m.v. cognitieve en fysieke oefeningen te gaan uitvoeren. Deze oefeningen kunnen preventief ingezet worden tegen alzheimer, parkinson, demetie...

Uit ons vooronderzoek blijkt dat door meerdere zintuigen te gelijk te stimuleren, een groter gebied van de hersenen gestimuleerd wordt. En dit helpt om geheugenverlies tegen te gaan. Ook bleek dat er nog niet veel producten zijn die hiervoor gemaakt zijn.

We hebben reeds al een deel van ons onderzoek uitgevoerd waarbij we het concept hebben gevalideerd. Vandaag zullen onze testen gericht zijn op de vorm en het voorkomen van ons product. Het is dus de bedoeling dat we jouw feedback te horen krijgen. Op basis van jouw reacties zullen wij ons product dan gaan aanpassen.

Belangrijk om hierbij te vermelden is dat er geen juiste of foute antwoorden zijn op de vragen die we gaan stellen. Hou je dus zeker niet in om te vertellen wat je denkt of ziet, om mee te geven als iets onduidelijk is, of ideeën of suggesties te delen om ons project nog te verbeteren.

Voorstelling

Ik zou graag eerst wat meer zicht krijgen op de persoon die voor me zit.

- Kan je me iets meer over jezelf vertellen?
- Hobby's? Interesses?
- Leeftijd?
- Komt er jou af en toe thuis iemand een bezoekje brengen?
- Met wie heb je zoal contact?
- Hoe vaak heb je deze week tijd doorgebracht met anderen?
- Ben je zelf soms bezig met jouw gezondheid?

DEEL 2: Noden en verwachtingen (2')

Eerste reacties op conceptomschrijving

Ik zou je nu graag wat meer informatie geven over de testen van vandaag:

Met de test van vandaag willen we voor een deel de vorm van ons product bepalen. We willen onderzoeken hoe we onze knoppen moeten plaatsen en hoe we het scherm moeten oriënteren. Aan de hand van uw commentaar kunnen we dus ons product vormgeven.

- Heeft u daar eventueel vragen bij?

EERSTE KEER BEKIJKEN VAN DE PROTOTYPES

DEEL 3: Deep Dive in de afzonderlijke prototypes - guided (15')

We hebben nu kennis gemaakt met het project en hebben al eens gekeken naar de prototypes. Nu is het de bedoeling dat we het principe van elk prototype in detail gaan uitleggen en dat de respondenten hiermee in contact komen.

Test 1:

Prototype 1

Dit prototype heeft de vorm van een balk en heeft 4 knoppen. De knoppen staan op een rechte lijn. De gebruiker mag nu de knoppen verschuiven via de getekende lijn.

Prototype 2

Dit prototype heeft de vorm van een vierkant en heeft 4 knoppen. De knoppen staan in de vorm van een vierkant. De gebruiker mag nu de knoppen verschuiven via de getekende lijn.

Prototype 3

Dit prototype heeft de vorm van een boog en heeft 4 knoppen. De knoppen staan op een boog. De gebruiker mag nu de knoppen verschuiven via de getekende lijn.

Bevragen test 1:

- Variant BERT-test voorleggen

Test 2:

Prototype 4

Dit prototype heeft de vorm van een balk en heeft 1 knop. Het prototype wordt in de lengte voor de gebruiker geplaatst vanaf het begin van de tafel. Nu mag de gebruiker de knop verschuiven tot op een afstand waar hij/zij zich comfortabel voelt. Daarna wordt de afstand opgemeten. Dit gebeurt 3 keer.

Test 3:

Dit prototype heeft een basis met daarop een voorstelling van een scherm gemonteerd met een scharnier. Het prototype wordt voor de gebruiker geplaatst op een tafel. Nu mag de gebruiker het scherm kantelen tot op een hoek waar hij/zij comfortabel het scherm kan lezen. Daarna wordt de hoek opgemeten. Dit gebeurt 3 keer.

DEEL 4: Acceptatie (2')

BEDANKEN DEELNEMER

ACHTERAF - vragen of je nog wat fotootjes van de gebruiker met het prototype mag nemen