

# 1. Algemene info

Projectnaam

Duurzaamheid – Intuïtieve signalen voor ventilatie binnenshuis

Onderzoekers

Dré Devaere & Rune Seghers

Periode

De dataverzameling vindt plaats tussen [vul in: 13/12/2025] en [14/12/2025], op de campus van [UGent / andere locatie].

# 2. Research goal & research question

Research goal:

Het doel is onderzoeken of de voorgestelde beloningssystemen (gamification) de motivatie om te ventileren verhogen zonder de intuïtieve kernfunctie van de bloem te verstören. Daarnaast wordt de acceptatie van de nieuwe autonome stroomvoorziening (zonnepanelen) getoetst.

Research question: Hoe beïnvloeden de verschillende beloningsmechanismen de gebruikerservaring en het ventilatiegedrag van de proefpersonen?

- Subvragen:
  - Begrijpen gebruikers de koppeling tussen de groei van de stengel en hun ventilatie-streaks?
  - Bieden de "vrij te spelen" kleuren en de "wallet" voldoende motivatie om gedrag op lange termijn aan te passen?
  - Hoe reageren gebruikers op het verdwijnen van de fysieke oplaadpoort ten gunste van een autonom systeem met zonnepanelen?

# 3. Deelnemers & rekrutering

- Doelgroep: Volwassen gebruikers (18+) en eventueel studenten, woonachtig in een omgeving waar actieve ventilatie nodig is.
- Sample size: 5 tot 10 deelnemers (voldoende voor kwalitatieve feedback op iteraties).
- Rekrutering: Via het bestaande netwerk van vrienden, familie en medestudenten.

# 4. Materialen

- Geüpdated prototype: Een model van de bloem inclusief:
  - Bewegende ("ademende") bladeren.

- Visueel uitschuifbare stengel (streak-visualisatie).
- Led-scherm voor de "wallet" en personalisatie.
- Geïntegreerde zonnepanelen (mock-up).
- Interviewguide: Focus op motivatie en esthetiek.

## 5. Procedure (Stappenplan)

### Stap 1: Introductie ( $\pm 3$ min)

- Deelnemer verwelkomen en kort herhalen dat de bloem de luchtkwaliteit visualiseert.
- Informed consent laten tekenen.

### Stap 2: Evaluatie Beloningssystemen ( $\pm 12$ min)

- De Stengel: Toon de groei van de stengel. Vraag: "Wat communiceert deze verandering in lengte naar jou?".
- De Wallet: Leg het principe van de theoretische besparing uit op het led-scherm. Vraag: "Zou deze virtuele besparing je gedrag beïnvloeden?".
- Vrijspelen kleuren: Toon de mogelijkheid om nieuwe potkleuren te verdienen.

### Stap 3: Feedback Stroomvoorziening & Oplaadfunctie ( $\pm 5$ min)

- Leg de wijziging uit: de oplaadpoort is verwijderd om te voorkomen dat het enkel als oplaadstation wordt gezien.
- Toon de oplossing met zonnepanelen en interne batterij.
- Vraag: "Mis je de oplaadfunctie, of vind je een draadloos, autonoom apparaat belangrijker?".

### Stap 4: Ademende Bloem ( $\pm 3$ min)

- Demonstreer de bewegende bladeren.
- Vraag naar de emotionele reactie: "Maakt dit het object aantrekkelijker voor in je woonkamer?".

### Stap 5: Afsluiting ( $\pm 2$ min)

- Mogelijkheid tot extra opmerkingen en bedankung.

## 6. Data-analyse

- Kwalitatieve analyse: Coderen van reacties over de motivatiekracht van de streaks en de wallet.
- Vergelijking: In kaart brengen of de autonome stroomvoorziening inderdaad de esthetiek en de focus op gezondheid verbetert zoals gehoopt.