

emilie ossais.

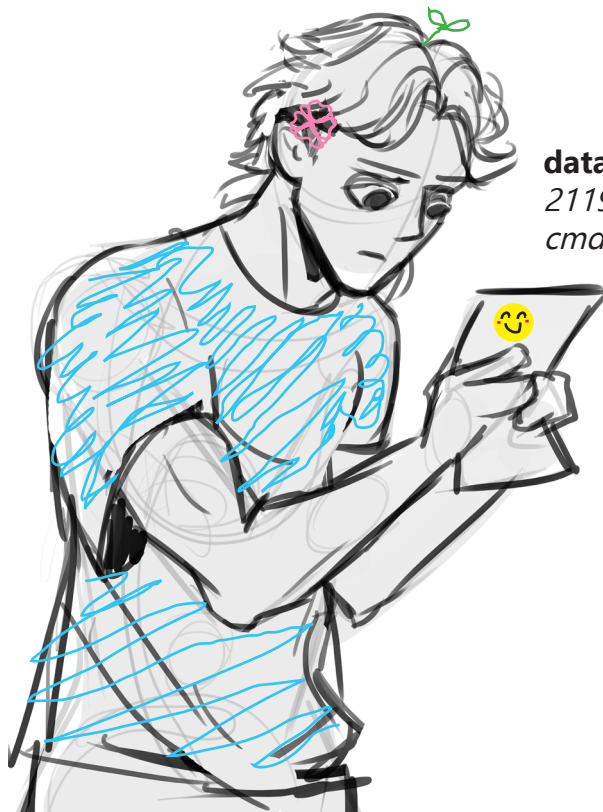
gebaseerd op

LUK 3.1 de student doorloopt alle fases van het mensgericht-ontwerpproces doelgericht en maakt de inhoudelijke samenhang tussen de fases zichtbaar.

***BC 3.1.1:** je formuleert heldere en duidelijke ontwerp- en onderzoeksvragen die je tijdens het doorlopen van een ontwerpproces beantwoordt. [onderzoeken]

***BC 3.1.2:** de student inventariseert de wensen en behoeften van gebruikers binnen de toepassingscontext van een aangereikt probleem met behulp van aangereikte methoden. [onderzoeken]

***BC 3.1.3:** je geeft oplossingsrichtingen vorm in een werkend fysiek prototype waar de gebruiker interactie mee heeft zodat je relevante gebruikerstests uit kunt voeren. [ontwerpen]

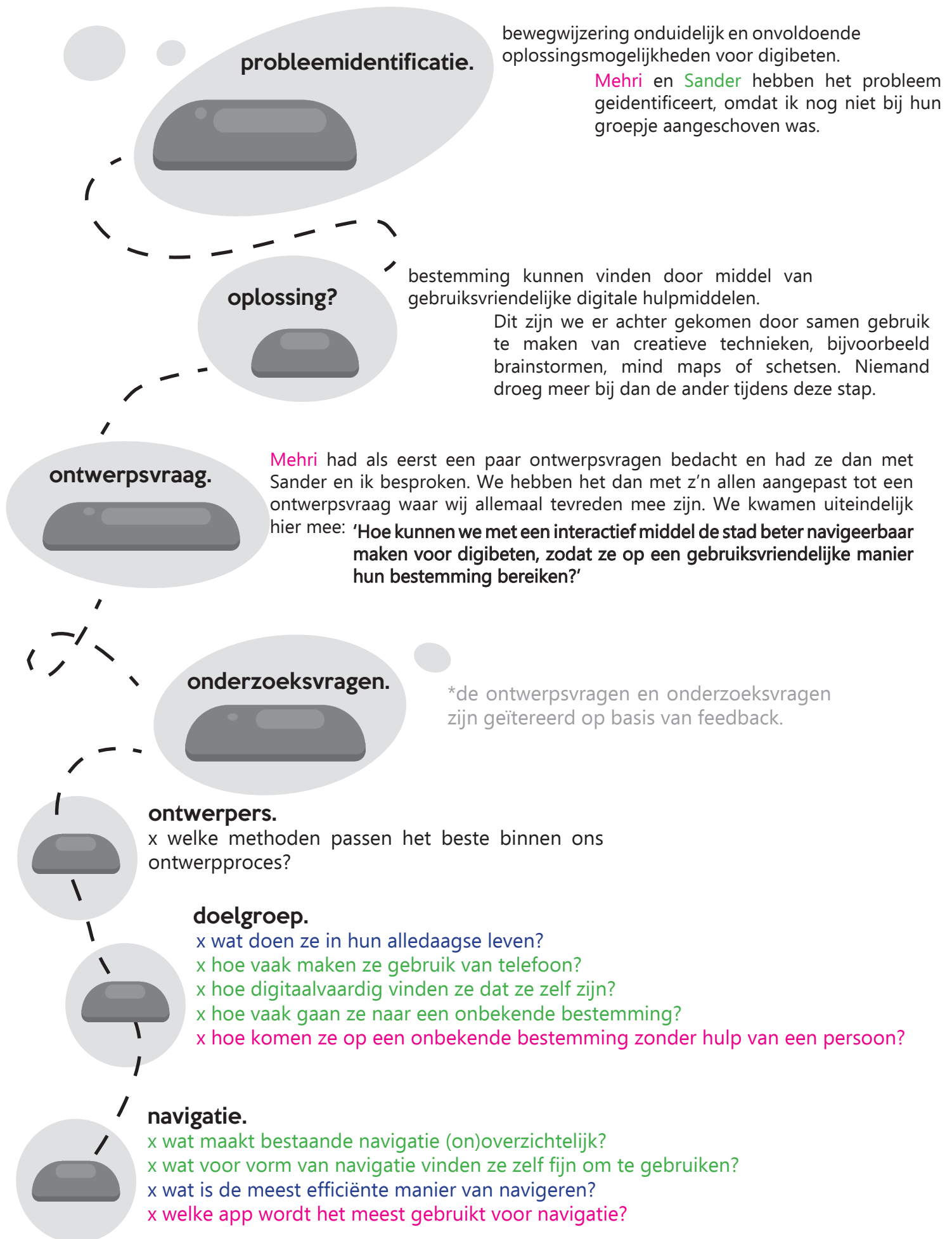


datapunt 3D.

2119667

cmd 1a/2 - 2024 2025

in samenwerking met
mehri çörtük.
sander bol.



(Mehri) (Sander) (Emilie)

Alle UNS die hier staan heeft **Mehri** bedacht!!



dankzij onze empathy map zijn we op deze UNS gekomen. (toegevoegd in het mapje **ASSETS**)

user need statements.

Als **[gebruiker]** wil ik **[behoefte]**, zodat **[doel]**.

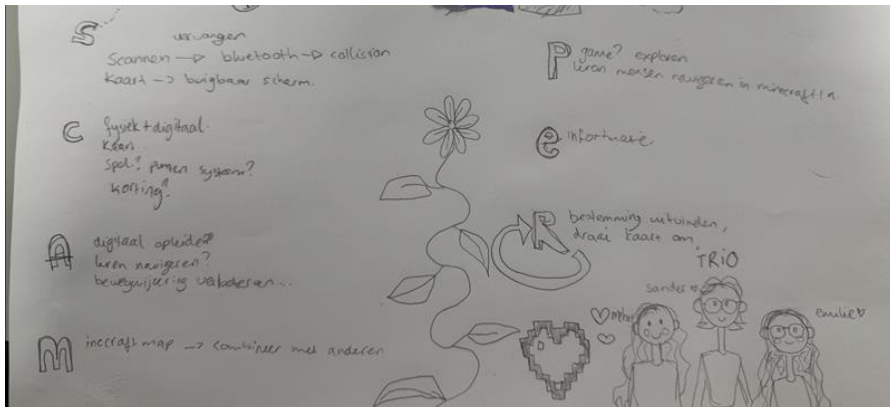
x als **[digibeet]** wil ik **[op een gebruiksvriendelijke manier kunnen navigeren met mijn telefoon]**, zodat, **[ik mijn uiteindelijke bestemming kan bereiken]**.

x als **[digibeet]** wil ik **[mijn telefoon als een van de oplossing zien]**, zodat, **[ik het als hulpmiddel kan gebruiken om mijn bestemming te bereiken]**.

x als **[iemand die niet met een telefoon overweg kan]** wil ik **[mijn telefoon als oplossing zien als ik de weg kwijt ben]** zodat **[ik kan navigeren]**.

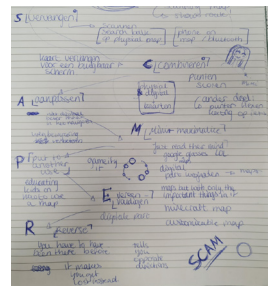
x als **[iemand die niet met een telefoon overweg kan]** wil ik **[leren/meer uitleg krijgen over het gebruik van]** zodat **[zelf een telefoon kan gebruiken]**.

we hebben de methode SCAMPER toegepast op ons idee om te kijken of we andere manieren konden vinden om aan de wensen van onze doelgroep kunnen voldoen.

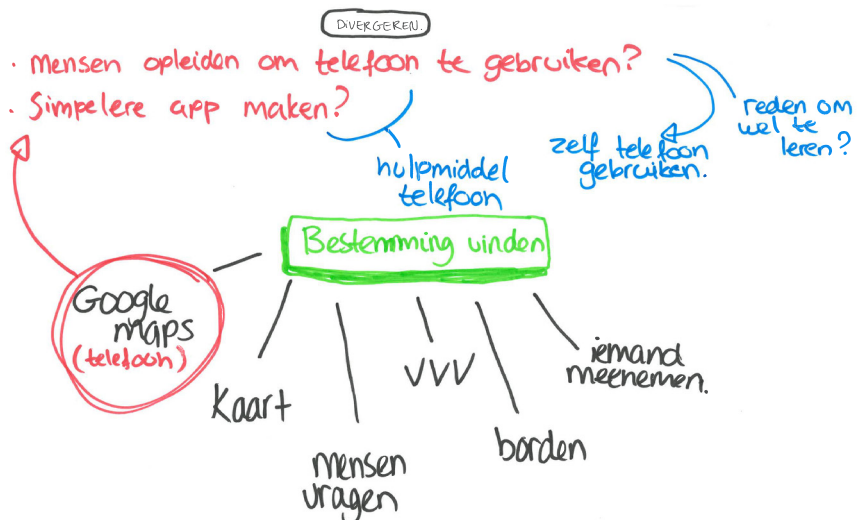


Sander en **Ik** hebben meeste ideeën hier bedacht en **Mehri** schreef alles op.

Ik heb ook al ons ideeën opgeschreven, maar we hebben **Mehri's** notities gebruikt omdat ze alle ideeën heeft opgeschreven die we **wel** konden gebruiken.



ook een mini-mindmap gemaakt om te kijken welke mogelijkheden we hebben om ons interactieve prototype te kunnen ontwerpen.



Tijdens het convergeren en divergeren lag onze focus nog heel erg op het combineren van een digitaal en een fysiek product. Dit resulteerde in een 'creative block' waarbij wij moeite hadden om met concrete ideeën te komen voor een prototype. Na een schouw sessie werd het voor ons duidelijker dat de we beter op 1 soort product konden focussen .

testplan.

Een testplan hielp ons om meer duidelijkheid te hebben van wat we nodig hebben of precies wilden gaan doen.

USER TEST PLAN DASHBOARD

AUTHOR

PRODUCT UNDER TEST

What's being tested? What are the business and experience goals of the product?

Simple navigatie app.
Simple UI-design

BUSINESS CASE

Why are we doing this test? What are the benefits? What are the risks of not testing?

het maximale halen uit de minimale interface

CONTACT DETAILS

TEST OBJECTIVES

What are the goals of the user test? What specific questions will be answered? What type of insight do you want to observe?

- kijken of er dingen moeten worden toegevoegd
- kijken of er dingen overbodig zijn
- is het intuïtief om het te gebruiken?

PARTICIPANTS

How many participants will be recruited? What are their key characteristics?

- Ouderen
- digitalisten
- wandelaars

EQUIPMENT

What equipment is required? How will you record the data?

- paper prototype
- microfoon/telefoon

FINAL DATE FOR COMMENTS

TEST TASKS

What are the test tasks?

• navigatie naar bestemming

RESPONSIBILITIES

Who is involved in the test and what are their responsibilities?

- mehr: filmt
- Emilie neemt op
- Sander gesprek

LOCATION & DATES

Where and when will the test take place? When and how will the results be shared?

- stadskamer doeklinchem
- 3 maart 14:30

PROCEDURE

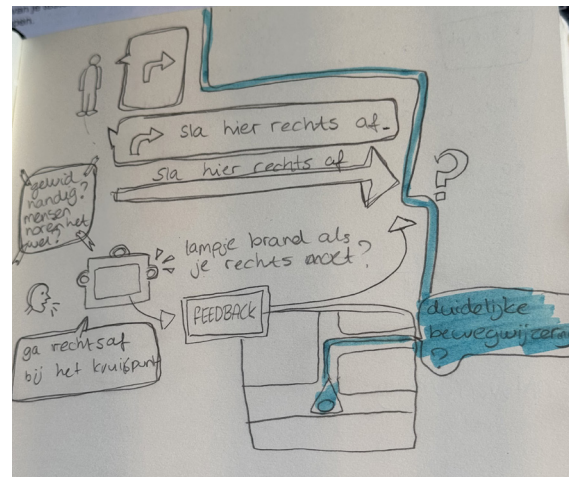
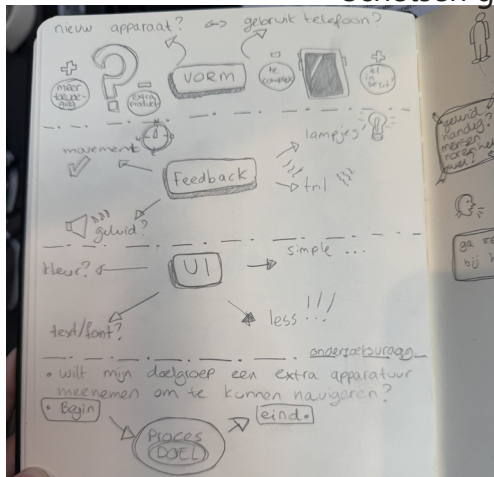
What are the main steps in the test procedure?

uitleg paper prototype. → situatie → verwachtingen. → alle gedachten uiten, kritisch zijn, mening delen → afsluiting vragen? andere dingen?

The Usability Test Plan Dashboard is licensed under the Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Un-ported License. Attribution: www.userfocus.co.uk/dashboard Edited for HAN AIM CMD curriculum

prototype.

Schetsen gemaakt door Mehri !!



na veel te hebben gebrainstormd en haalbare mogelijkheden te hebben gefilterd, zijn we tot de conclusie gekomen om een hele simpele app te maken, gecentreerd rondom de wensen en behoeften van onze doelgroep. we hebben overwogen om een interactief apparaat te ontwerpen, maar dat is voor onze doelgroep net te veel gevraagd. een extra apparaat betekent extra prikkels, nieuwe knopjes, schermpjes ontdekken, etc. dat is te onhandig. vandaar de bewuste keuze: een extra app op je telefoon, zonder extra prikkels. super efficiënt en simpel.



een nagemakte telefoon met bijbehorende schermen, die je met lipjes eruit kunt schuiven wanneer je naar het volgende scherm springt.

Mehri heeft het prototype in elkaar geknutsled, Sander heeft alle schermen gemaakt en ik hielp door feedback te geven.

hoe het werkt:



***BC 3.1.2:** de student inventariseert de wensen en behoeften van gebruikers binnen de toepassingscontext van een aangereikt probleem met behulp van aangereikte methoden. [onderzoeken]

***BC 3.1.3:** je geeft oplossingsrichtingen vorm in een werkend fysiek prototype waar de gebruiker interactie mee heeft zodat je relevante gebruikerstests uit kunt voeren. [ontwerpen]

We hadden eerst een digitaal prototype ontworpen op figma, omdat we juist de interactie van 'digibeten' met de technologie wilde testen. Als feedback kregen we van Vyasa dat het makkelijker testen is met een paper prototype. Deze kan je makkelijker aanpassen en de focus ligt meer op de interactie in plaats van de vormgeving. Dit kwamen wij ook tegen bij onze paperprototype. We kwamen tijdens de eerste ronde van testen erachter dat een pijl op de navigatie kaart niet duidelijk was. Deze hebben wij vervolgens tijdens het interview nog kunnen aanpassen met een pen. Hierdoor konden we direct feedback krijgen op een volgende iteratie van het design.

resultaten.

uit ons eerste testonderzoek kwam naar voren dat:

- x rekening moesten houden met wanneer gebruikers typfouten maken en eventuele suggesties.
- x bij het laatste scherm was de lijn niet goed toegepast, wat we daarna direct hebben aangepast.
- x de pijl was misschien net iets te groot weergegeven, en de positie was ook niet logisch.
- x de app is op de huidige manier voornamelijk bedoeld voor wandelaars.

daarna zijn we samengekomen in de vakantie om het prototype uit te testen bij een vriendin van mij. ze is zelf niet de handigste met digitale producten, dus viel ze in onze doelgroep. (bijbehorende video's zijn toegevoegd in het mapje **ASSETS**)



uit ons 'officiële' testonderzoek kwam naar voren dat:

- x we duidelijker moeten zijn met verwoordingen; simpele tekst zoals "adres of plek.." is niet voldoende. we moeten meer zoeken naar iets in de richting van "tik hier om je adres in te voeren.."
- x het knopje om de lettergrootte aan te passen is onduidelijk. letters moeten in de standaardinstelling al groot genoeg zijn.
- x het knopje "terug" is onvoldoende; er moet meer uitleg bij als je adres er niet tussen staat.
- x er moet een keuze zijn tussen alleen kaart, alleen bewegwijzering of beide...

***BC 3.1.2:** de student inventariseert de wensen en behoeften van gebruikers binnen de toepassingscontext van een aangereikt probleem met behulp van aangereikte methoden. [onderzoeken]

***BC 3.1.3:** je geeft oplossingsrichtingen vorm in een werkend fysiek prototype waar de gebruiker interactie mee heeft zodat je relevante gebruikerstests uit kunt voeren. [ontwerpen]

conclusie.

Op basis van de test resultaten is het voor een volgend prototype belangrijk om te noemen wat voor een actie de gebruiker moet uitvoeren om de app goed te kunnen gebruiken. Want wat mij vooral opviel, of wat ik vaak terug kreeg- was dat we meer rekening moeten houden met hoe weinig digibeten met een apparaat om kan gaan. Er is veel dat je op een mobiel kan dat heel logisch voor ons is, maar voor een digibeet die weet daar niks van. Bijvoorbeeld een terug knopje! Wij weten wat dat doet en waar dat naartoe gaat, een digibeet zou dat niet door hebben. We moeten ons meer in de schoenen van een digibeet verplaatsen om te begrijpen hoe we ons prototype bruikbaarder kunnen maken voor onze doelgroep.

Bij het interviewen ging **Sander** praten en **Mehri** filmen of kleine notities maken. Ik ging alles opnemen en dan weer opschrijven. Ik vond dat best wel fijn, want ik kon dat tijdens het luisteren of typen wat nog meer informatie uit halen. Tijdens het interviewen dwaal ik vaak weg, dus gebruik ik het overtypen van de audio weer om bij te komen op een manier. Ik vond het best wel leuk om te doen eigenlijk! Ik dacht dat ik het super saai zou vinden, maar nee het was therapeutisch :->

Ik vond het lastig soms om **Mehri** te overtuigen om niet alles zelf te doen!!!! Ik voelde een beetje nutteloos daardoor, maar voor de rest ging het samenwerking prima.

na het testen hebben we thuis met z'n drieën avondeten gegeten
en leuke foto's gemaakt:).



***BC 3.1.2:** de student inventariseert de wensen en behoeften van gebruikers binnen de toepassingscontext van een aangereikt probleem met behulp van aangereikte methoden. [onderzoeken]

***BC 3.1.3:** je geeft oplossingsrichtingen vorm in een werkend fysiek prototype waar de gebruiker interactie mee heeft zodat je relevante gebruikerstests uit kunt voeren. [ontwerpen]