



Product Biografie

Project Beyond • Case: Medialounge

Opdrachtgever:

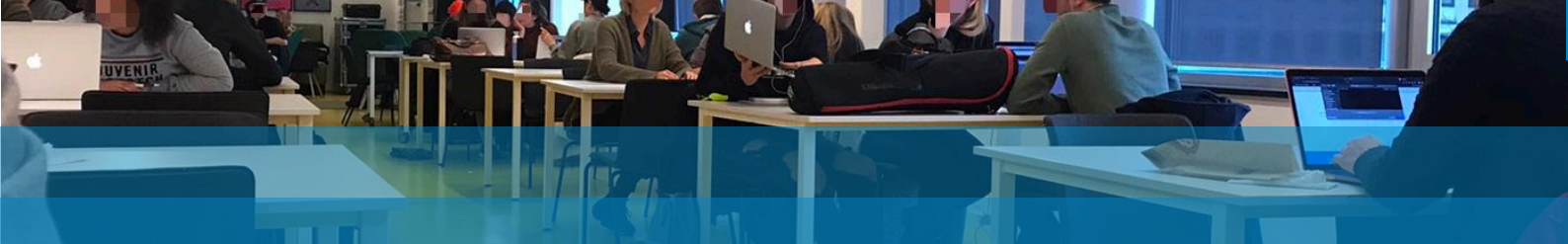
Hogeschool van Amsterdam, Linda Trap

Door:

Sanne Duinker, Naomi Nazar, Tess van der Sluis, Lars Ruijs (team 7 - 202).

Datum:

08-01-2020 • v2.1



Inhoud

Week 1

Onderzoek en motivatie cases	4
Design Challenge 1	6
Teamafspraken en kennismaking	7
Content Goal Matrix	8

Week 2

AEIOU	9
Interviews	14
0-meting en bronnen	17

Week 3

Feedback	18
Design Challenge 2 en Deelvragen	19
Extra onderzoek	20
Persona	22
Context Map	24
6W's	25

Week 4

Team Assessment	26
Ideation	28
Verder met Ideation	30

Week 5

Maquette	32
Testplan	33
Morfologische kaart	39
Design Challenge	41
Job Stories	43
Testresultaten	44
Customer Journey Map	46

Week 6

Meting geluid	47
Oud concept - Sakura Tree	48
Deskresearch - Affordance geluid	49

Week 7

Customer Journey - huidige situatie	50
Customer Journey - nieuwe situatie	51
Dashboard Information Design	52
Content Governance Advies	55
Persuasion Principles	57
Microinteracties	58
UI Stack - States	59
Storyboard	60
Content Model	61
Desk Research - Afstraffen slecht gedrag	62
UX onderbouwing	63
Interusablity	64

week 1 • 12 november 2019

Onderzoek en motivatie cases

Case 2 | Medialounge:

Debriefing:

Momenteel is de medialounge verdeeld in drie zones: Gezellige huiskamer, Actief samenwerken en Individuele Concentratie. CMD'ers geven nu vaak aan dat ze geen goede werkplek kunnen vinden in de medialounge, bijvoorbeeld omdat er groeps plekken in beslag worden genomen door mensen die in hun eentje werken of dat groepen aan een werktafel gaan zitten, terwijl ze er voor de gezelligheid zitten.

Observatie:

De huiskamer: De mensen die hier zitten zijn wel aan het werk maar in een relaxte sfeer en voornamelijk samen met elkaar.



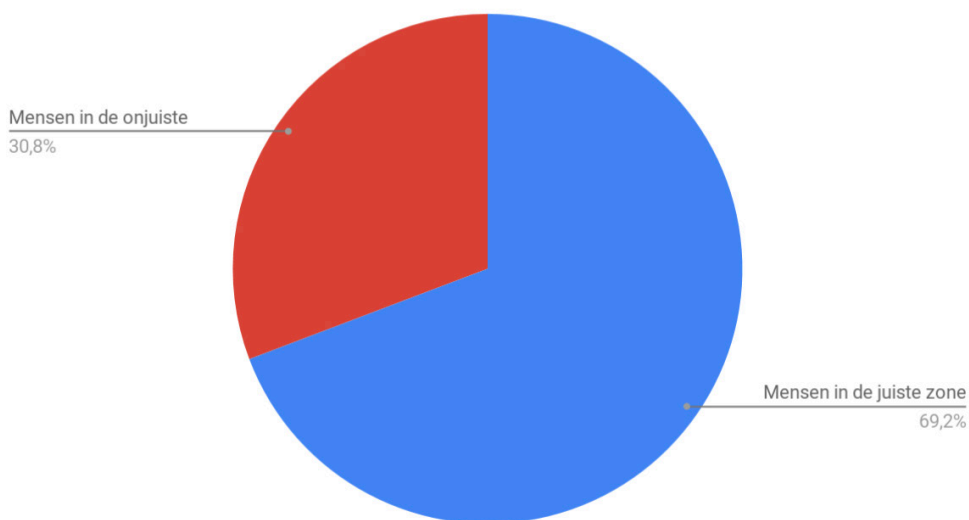
Samen Werkgroepen: Er zitten wel een paar mensen echt alleen aan een witte tafel te werken, wat dus niet de bedoeling is. Tijdens observeren waren er 2 tafels bezet door mensen die alleen aan de tafel zaten. En dit gedeelte zit ook helemaal vol met studenten en docenten. Grotendeels wordt dit gedeelte wel gebruikt in groepsverband om te werken aan een project of samen een vak te maken.



Individuele werkplekken: Bij de individuele werkplekken zijn mensen te zien die daadwerkelijk individueel werken en mensen die samenwerken. Het samenwerken is overigens niet de bedoeling, de “samen werkgroepen” ruimte is hiervoor bedoeld. Mensen praten en overleggen ook veel terwijl dit eigenlijk niet de bedoeling is.



Mensen die in de juiste zone zitten vs de onjuiste zone



Bron: eigen observatie (Medialounge) TTH - op basis van juist zittende groepen mensen | 12 november 2019



week 1 • 14 november 2019

Eerste versie Design Challenge

Tijdens de eerste les van Ontwerponderzoek hebben we kennis gemaakt met een aantal nieuwe onderzoeksmethodes om tot een goed concept te komen. Ook hebben we hier een eerste Design Challenge omschreven, op basis van ons eerste onderzoek en de ontvangen case-omschrijving.

“Hoe kunnen wij ervoor zorgen dat de studenten in de medialounge de beschikbare ruimte optimaal benutten, zodat studenten in de juiste zone gaan zitten, door middel van een interactieve oplossing”



week 1 • 15 november 2019

Teamafspraken en kennismaking

Wie ben jij als teamlid?

Tess:

Sterke punten: beknopt, kort en krachtig uitleggen, vormgeving

Aandachtspunten: Niet goed in lange teksten schrijven,

Leerdoel: beter zijn in langere teksten schrijven.

Sanne:

Sterke punten: vormgeving, punctueel

Aandachtspunten: minder perfect

Leerdoel: minder stress

Naomi:

Sterke punten: samenwerken leuk, Illustrator, XD, InDesign

Aandachtspunten: onderschatten (blijkt grote opdracht te zijn)

Leerdoel: bij irritatie aan groepsleden, het zeggen.

Lars:

Sterke punten: vormgeving, techniek

Aandachtspunten: minder perfect

Leerdoel: deadlines niet uitstellen en tijd goed plannen

Samenwerkingscontract

Houding

Communiqueert helder, niet een half uur voor de les aangeven dat je niet komt.

Komt op tijd. Als je niet komt aangeven.

Functioneert binnen het team

Is een teamspeler, durf er wat van te zeggen.

Is productief, aangeven werkt het nog steeds niet? Naar de docent.

Luistert goed- zowel fysiek als mentaal aanwezig zijn.

Kennisontwikkeling

Stelt vragen en draagt kennis over, informatie met elkaar delen.

Verantwoording

Reflecteert actief, wees streng op jezelf, zie je eigen ontwikkelingspunten.

Gezelligheid

Iedereen neemt een keer een broodje op een dipje mee (picknick)



week 1 • 18 november 2019

Content Goal Matrix

Content Goal Matrix

Content Delivery / les 2

18 november 2019

auteurs: Sanne Duinker, Naomi Nazar, Tess van de Sluis, Lars Ruijs
v1.0

Matrix 1: Voor de Medialounge manager

Doel applicatie: Ervoor zorgen dat de studenten in de medialounge de beschikbare ruimte optimaal benutten, zodat studenten in de juiste zone gaan zitten, door middel van een interactieve oplossing.

Gebruiker: Medialounge manager

Periode: week 1 van blok 2

Hoofddoel	Subdoel	Taken	Content types	Elementen	Device	KPIs
Monitoren medialounge	Monitoren aantal mensen in de medialounge per lesuur per zone (16 uur)	Aantal personen die in de juiste zone zit per lesuur	Report module (dashboard)	- Intro tekst. - Illustratieve plattegrond - Expand in een detailgrafiek per zone	Laptop	...% van de personen zit in de juiste zone vergeleken met vorige week
		Vergelijk het gemiddelde aantal per week	Comparison module	- Intro tekst - Grafiek	Laptop	
		Hoe lang de personen er zitten	Report module (dashboard)		Laptop	
		Aantal niet gebruikte werkplekken	Report module (dashboard)		Laptop	...% extra beschikbare werkplekken

Matrix 2: Voor de Student

Doel applicatie: Ervoor zorgen dat de studenten plek hebben in de medialounge door ze op de juiste plek te laten zitten

Gebruiker: Student

Periode: week 1 van blok 2

Hoofddoel	Message	Form	Device	KPIs
In de juiste zone zitten	Je zit niet in de juiste zone	Knipperend lampje die je vertelt dat je verkeerd zit	-	...% van de personen zit in de juiste zone vergeleken met vorige week
	Ga in de juiste zone zitten		-	-

week 2 • 19 november 2019

AEIOU worksheet

A

Activities are goal-directed sets of actions. What are the pathways that people take toward the things they want to accomplish, including specific actions and processes? How long do they spend doing something? Who are they doing it with?

General Impressions/Observations

De mensen in de medialounge doen verschillende taken. Zoals een vak afmaken of een tentamen leren, dit doen ze meestal alleen, maar soms wel in de samenwerkingszone. Waardoor ze een hele tafel in beschikking nemen. Andere studenten doen groepswork in de samenwerkingszone met z'n 3en of 4en. Andere mensen zitten in de medialounge omdat ze wachten op een volgend lesuur en even niks te doen hebben. De gemiddelde tijd dat mensen in de medialounge zitten ligt compleet aan wat precies de bezigheid is en hoelang dat duurt en of ze ergens heen moeten op een bepaalde tijd.

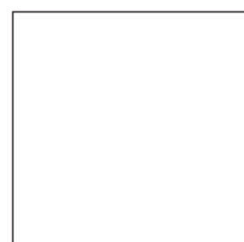
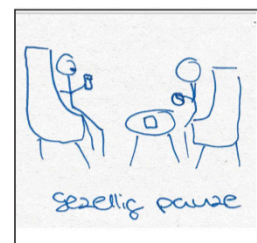
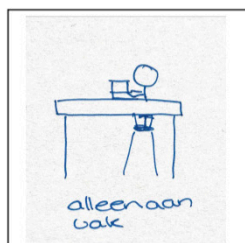
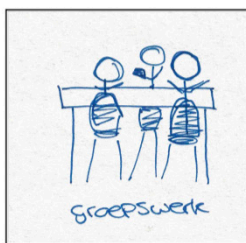
Elements, Features & Special Notes

Door interview merkte we dat bij groepswork sommige toch liever in een apart lokaal wilde werken zodat teamgenoten niet afgeleid worden door mensen in de medialounge

Kenmerken van activiteiten in de medialounge zijn:

- groepswork
- leren voor tentamen
- huiswerk vakken afmaken
- alleen of met andere

Sketch Summary of Activities



E

Environments include the entire arena where activities take place. For example, what describes the atmosphere and function of the context, including individual and shared spaces?

General Impressions of the Theme, Style, Materials & Atmosphere

De medialounge is verdeelt onder 3 zones, de gezellige zone, samenwerkings zone en individuele zone. De gezellige zone is vooral bedoeld om even te chillen of een gesprek te voeren met medestudenten. We zagen wel dat mensen hier rustig zaten te werken en alsnog tussendoor gesprekken voeren. Ze gebruikte een laptop om taken te voltooien. De zone bevat een aantal banken die niet bedoeld zijn om echt hard te werken maar meer uit te rusten. De samenwerkingszone is verdeelt in groepjes van 4 en een aantal banken met tafels. Hier werkte grotendeels mensen samen, maar sommige mensen zaten alleen aan een grote tafel bestemd voor 4 personen. De individuele zone bestaat uit 2 lange tafels en een bar tafel tegen de muur. Hier zaten nog wel groepen te overleggen terwijl dit echt bedoeld is voor individueel werken.

Elements, Features & Special Notes

De gezellige zone wordt ook wel gebruikt om te werken aan school en meestal benut wanneer er weinig plek is bij de samenwerkings zone.

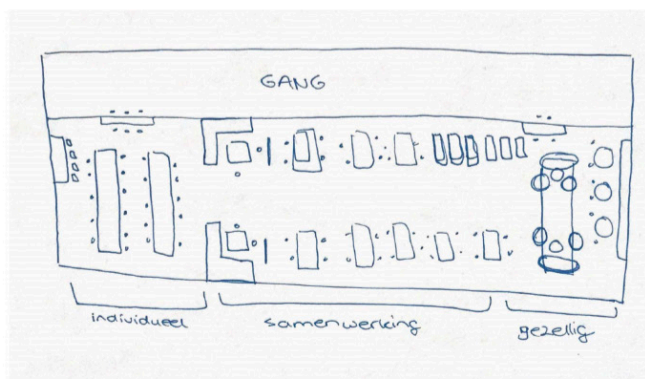
3 zones:

- gezellige zone
- samenwerkingszone
- individuele zone

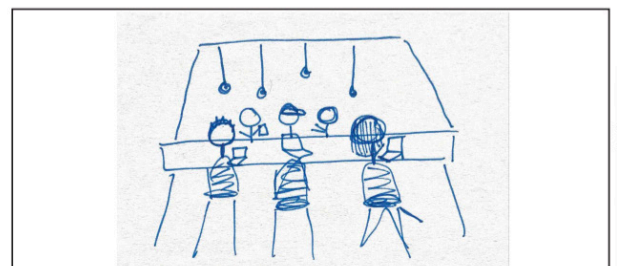
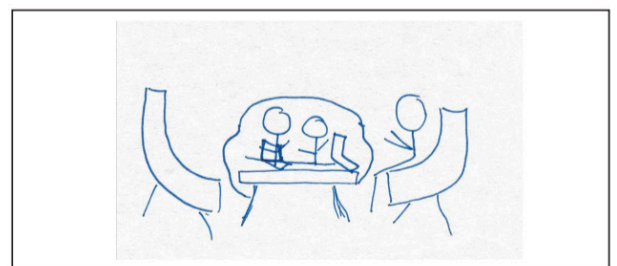
Soorten zitplekken:

- banken
- barzitplaatsen
- groepen van 4
- lange tafel individueel

Floorplan



Scenes



Interactions are between a person and someone or something else, and are the building blocks of activities. What is the nature of routine and special interactions between people, between people and objects in their environment, and across distances?

General Impressions/Observations

Over het algemeen komt er een team de medialounge in en gaat vervolgens zitten, ze kletsen met elkaar, gaan zitten en halen een laptop of schriftje uit hun tas. Vervolgens zetten ze hun tas en jas op de stoel naast hun of de tas op de grond en hun jas op de stoelleuning. Andere groepen hebben hun spullen op de tafel maar kletsen ipv dat ze aan het werk zijn.

Elements, Features & Special Notes

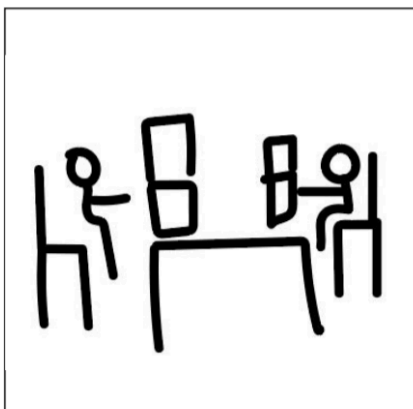
Groepen die chillen in de teamwerk zone.

Mensen die in hun eentje aan een teamwerk tafel zitten

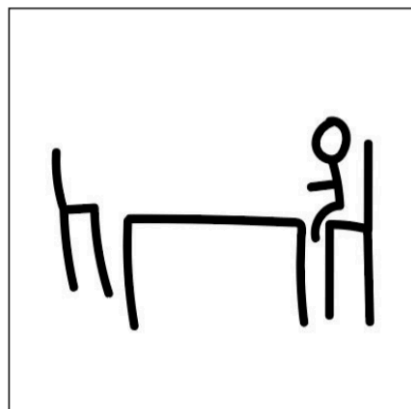
Mensen die samenwerken in de stiltezone

Elementen: tassen, jassen, laptops schriften en overigen.

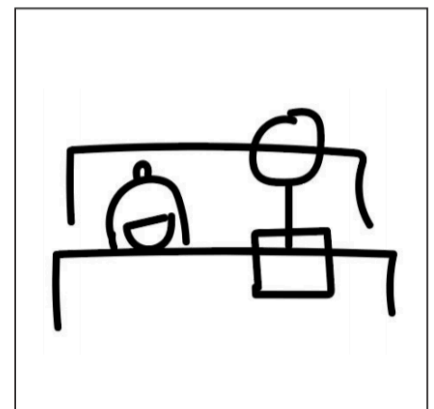
Scenes of Interactions



Men werkt samen met elkaar in de team zone met laptops.



Student werkt in z'n eentje aan een tafel in de teamwork zone



Student plaatst jas en tas naast zich op de bank.

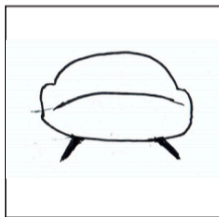
O

Objects are the building blocks of the environment, key elements sometimes put to complex or even unintended uses, possibly changing their function, meaning and context. For example, what are the objects and devices people have in their environments, and how do these relate to their activities?

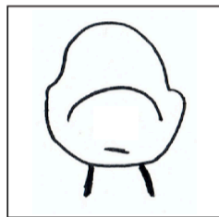
General Impressions of the Theme, Style, Materials & Atmosphere

De medialounge is verdeeld in drie zones: er is een gezellige huiskamer, een gedeelte om actief samen te werken in groepen en een individueel gedeelte waar concentratie belangrijk is. Iedere zone heeft een eigen inrichting om zo de verschillende zones beter uit te lichten. De huiskamer is bedoeld voor gezelligheid met groepen. Daarom staan hier lage zitjes, een bank, met een vloerkleed om informaliteit en een soort 'café' uit te stralen. De zone voor actief samenwerken bestaat uit veel tafels met zitplekken voor groepen van 4 tot 6 personen. De hoge banken aan het einde scheiden deze zone af van de individuele werkplekken. Deze individuele plekken bestaan uit twee lange tafels, waar mensen naast elkaar werken (in rust).

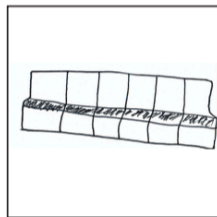
Sketch Inventory of Key Objects



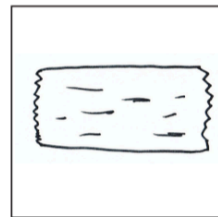
huiskamer bank (klein)



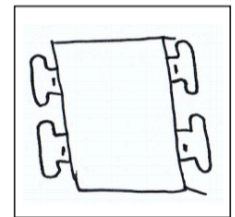
lounge stoel huiskamer



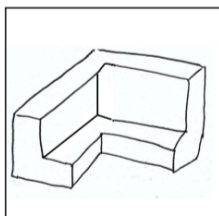
huiskamer bank (lang)



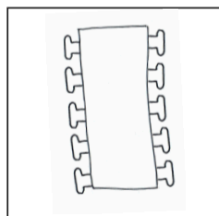
huiskamer vloerkleed



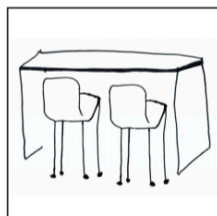
groepstafel 4 pers.



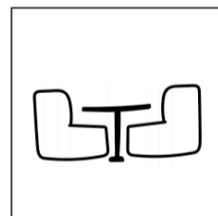
Hoge hoektafel



Individuele tafels



Bar tafel



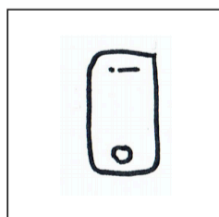
Groepstafel groen



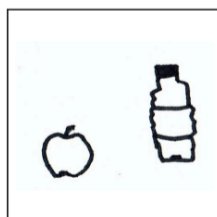
Koptelefoon (stiltezone)



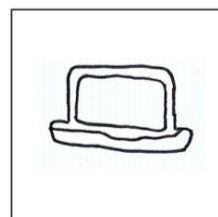
Rugzak



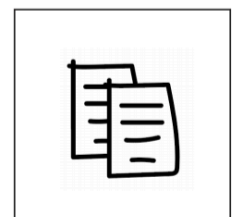
Smartphone



Eten



Laptop



Papieren (boeken)

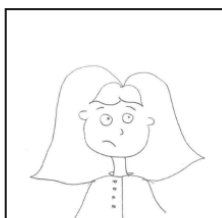
U

Users are the people whose behaviors, preferences, and needs are being observed. Who is present? What are their roles and relationships? What are their values and prejudices?

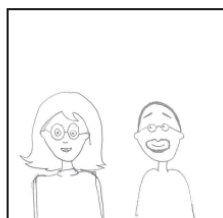
General Impressions of People in This Context

In de medialounge zijn vooral studenten en soms wat docenten aanwezig. De een is opzoek naar een goede werkplek om individueel te werken en de ander is met een groep bezig aan een project. Maar ook zijn er studenten of docenten die in de huiskamer kunnen chillen, hier wordt vaak koffie gedronken en niet veel aan school gewerkt. Er zijn vooral studenten van CMD dus de meeste zijn studiegenoten. Ook lopen er leraren rond aan wie je als student vragen kan stellen. Toch is er wel nog wat onduidelijkheid voor sommige studenten over de indeling van de medialounge.

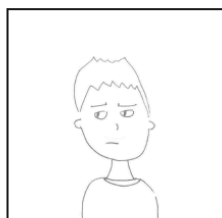
Sketch Inventory of People



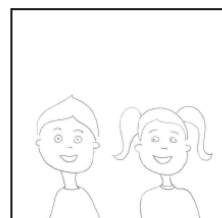
De eerstejaars die niet helemaal weet hoe de medialounge werkt



Leraren die aan het vergaderen zijn



Student die serieus individueel bezig is

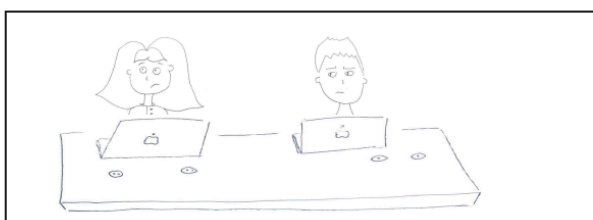


Groepje studenten die niet heel serieus bezig zijn met de opdracht (chillen)



Groepje studenten die hard aan het werk is

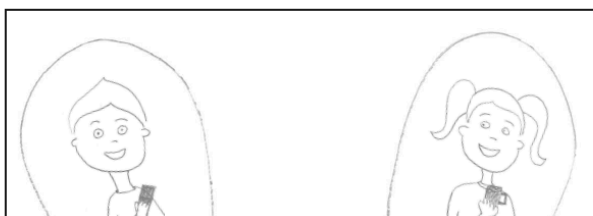
Sketch Scenes of Users in Context



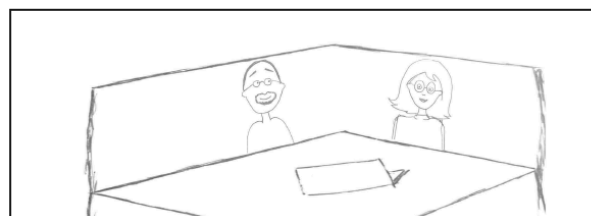
Studenten die individueel aan het werk zijn aan een schoolopdracht.



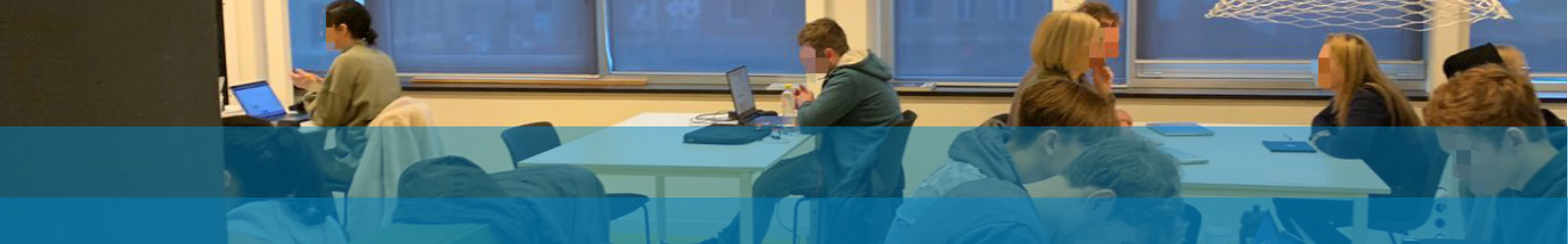
verschillende soorten groepen die aan het samenwerken zijn aan hun project.



Studenten die in de huiskamer lekker een kopje koffie drinken of door hun telefoon aan het scrollen zijn



Leraren die aan de hoekbank tafels zitten te vergaderen over de lesstof.



week 2 • 19 november 2019

Interviews

Interview vragen

1. Welke opleiding zit je?
2. Welk leerjaar zit je?
3. Hoe vaak zit je gemiddeld per week in de medialounge?
4. Weet je van te voren al dat je in de medialounge gaat zitten?
5. Waarom ga je in de medialounge zitten? en niet ergens ander?
6. Wat vind je van de huidige medialounge?
7. In welke zone denk je dat je nu zit?
8. In wat voor ruimte werk je het liefst als team samen?
9. Wat vind jij dat er verbeterd kan worden aan de medialounge?
10. Zit je meestal alleen in de medialounge of in een groep?
11. Als er geen plek in de medialounge is waar ga je dan zitten?

De interviews

Interview 1 - Mauro, 23 jaar:

1. CMD
2. 2de jaar
3. Bij tentamens vaker in de medialounge, ongeveer 2x per week. Anders 1x in de week
4. Als er schoolwerk is wat ik op school moet doen.
5. Het is gezellig en chill om te werken, ook veel ruimte voor samenwerken en er zijn ook andere klasgenoten van je eigen opleiding.
6. Is beter dan voorheen. Ik ga zelf wel eens alleen aan een grote tafel zitten, maar zou het niet erg vinden als andere mensen aanschuiven.
7. In de samenwerkingsruimte
8. Ik heb geen voorkeur om in een bepaalde ruimte te werken met team
9. Dat er in de stilte individuele werkplekken alsnog groepjes gaan zitten en samenwerken. En misschien dat mensen zich sneller bij andere tafels aan te schuiven als er maar 1 iemand aan zit.
10. Ligt eraan, 50/50. Maar leer liever niet uit mezelf in een werkruimte.
11. Op de 5de kan je naar ksh overlopen daar zijn veel plekken op de 7de.

Interview 2 - Bas, 21 jaar:

1. CMD
2. 3de jaars
3. Niet heel vaak, 1 of 2 dagen in de week
4. Ongeveer, wel of ik van te voren op school ga werken ligt aan de schoolwerk
5. Je zit bij je eigen opleiding en is erg relaxed. Stopcontacten zijn er ook genoeg wat erg fijn is.
6. Veel beter, is nu ook meer individueel ruimte
7. Gezamenlijke ruimte

8. Als team, liever in een lokaal zonder afleiding van mensen die langslopen, vrienden.
9. Zou ik niet weten.
10. Meestal alleen
11. Andere verdieping op TTH, bij ICT, daar is ook veel stroom

Interview 3 - Wesley

1. Logistiek Engineering
2. 5de jaars, studieachterstand
3. Nooit
4. Dit gebouw en verdieping is veel mooier, net zoals bij ict. Wibaut heeft wel meer plekken
5. Medialounge is wel mooi en handig met het scheiden van werkzones. Zoals de stilteruimte is goed te zien dat het daarvoor is
6. Met teams liever in een apart lokaal voor minder afleiding
7. Zelf geen verbeteringen voor medialounge

Interview 4 - Jasmina

1. CMD
2. 3de jaars
3. Ik heb 4 dagen les en zit dan voor en na de lessen meestal in de medialounge
4. Soms afspreken met team
5. Hangt af van de lessen die ik heb en of het druk is.
6. Knus, sneller druk dan voorheen dat wel
7. Zone - samenwerking
8. Met team in openbare ruimte werken
9. Verbetering: er worden hele tafels bezet door 1 persoon en is wel irritant
10. Bij ict is ook weleens plek en in ksh

Interview 5 - Simon

Tweedejaars, CMD

Zit vaak in de ict ruimte, want:

- Raam
- Meer zitplekken
- Maar, veel nerds dus geen interessante gesprekken

Waarom media lounge

- Als je met een groep bent spreekt dat voor zich
- Hoort bij studie

Wat veranderen aan medialounge

- Chillhoek weg
- Alleen werkplek individueel/samenwerken

Interview 6 - Zara

Eerstejaars, CMD

Waarom media lounge

- Meestal les daaromheen
- Geen last van drukte door oortjes
- Zit bij het individuele deel alleen te werken

Wat veranderen aan medialounge

- Mensen hebben niet door dat er zones zijn
- Meer plek

Interview 7 - Annelies

Tweedejaars, cmd

Waarom media lounge

- Minder afleiding dan thuis
- Vind het fijn om er alleen te werken
- Zit ook alleen aan groepstafels te werken
- Studeert soms aan kohnstammhuis
- Stopcontacten werken bij medialounge wel

Wat veranderen aan medialounge

- Meer stopcontacten (maar werken wel)

De opnames van de interviews zijn beschikbaar via DLO (ontwerponderzoek).

week 2 • 19 november 2019

0-meting en bronnen

0-meting

# personen per tafel	Soort tafel	Kant	Type werk	Object op lege plek	Weer	Tijdstip	# laptops	# telefoons	# boeken	# teken/schrijf materiaal	# eten
4	Groepstafel	raam	werken aan school	geen	droog	13:17	2	2	1	0	1
2	Hoektafel groep	gang	kletsen (gezelligheid)	2 jassen en 2 tassen	droog	13:17	1	1	1	1	1
2	Hoektafel groep	raam	bespreking docent/student	1 jas en tas	droog	13:18	1	0	0	0	0
3	Groepstafel	gang	werken aan school	1 jas	droog	13:18	2	2	1	1	1
2	Groepstafel	gang	werken aan school	1 tas	droog	13:18	2	2	0	1	2
1	Groepstafel	gang	werken aan school	geen	droog	13:19	1	1	0	0	0
1	Groepstafel	raam	werken aan school	geen	droog	13:19	1	0	1	1	0
1	Groepstafel	gang	werken aan school	geen	droog	13:19	0	1	1	1	1
4	Groepstafel	gang	kletsen (gezelligheid)	geen	droog	13:19	4	2	1	2	0
4	Groepstafel	raam	werken aan school	geen	droog	13:19	3	2	1	0	5
3	Groepstafel	gang	werken aan school	geen	droog	13:19	3	3	0	0	4
3	Groepstafel	raam	werken aan school	geen	droog	13:20	2	3	1	3	1
3	Bartafel	gang	werken aan school	1 tas	droog	13:20	2	1	0	0	0
1	Bartafel	gang	werken aan school	geen	droog	13:21	1	1	0	0	1
1	Huiskamer	gang	werken aan school	geen	droog	13:21	1	0	0	0	0
2	Huiskamer	raam	werken aan school	geen	droog	13:21	1	2	1	1	0
2	Individuele tafel	muur	werken aan school	1 tas	droog	13:22	2	2	1	0	0
2	Individuele tafel	lounge	werken aan school	geen	droog	13:22	2	1	2	1	0
37											

Op basis van observaties.

Relevante bronnen over het onderwerp:

1. <https://www.measuremen.io/solutions/sensor-connected-workplace/>
2. <https://quod.lib.umich.edu/w/weave/12535642.0001.502?view=text;rgn=main>
3. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01930826.2019.1626649>

Measuremen: Dit is een bedrijf met zijn kantoor gevestigd in de Vijzelstraat. Ze verkopen sensor-based systems, die het mogelijk maken om bijvoorbeeld realtime te meten of een zitplek bezet is.

Collecting Space Use Data to Improve the UX of Library Space: In dit artikel staan verschillende voorbeelden over verschillende "zone's" net als de medialounge.

Measuring Space and Occupancy in Academic Libraries: Hier staan voorbeelden van data tables en visualizations bij het meten van een bezettingsgraad in een gedeelde ruimte.

week 2 • 19 november 2019

Datatablel

Datatablel - Medialounge Case Tafels

CASE	Soort tafel	# personen per tafel	Kant	Type werk	Object op lege plek	Weer	Tijdstip	# laptops	# telefoons	# boeken	# teken/schrijf materiaal	# eten
Tafel 1	Groepstafel		4 raam	werken aan school	geen	droog	13:17	2	2	1	0	1
Tafel 2	Hoektafel groep		2 gang	kletsen (gezelligheid)	2 jassen en 2 tassen	droog	13:17	1	1	1	1	1
Tafel 3	Hoektafel groep		2 raam	bespreking docent/student	1 jas en tas	droog	13:18	1	0	0	0	0
Tafel 4	Groepstafel		3 gang	werken aan school	1 jas	droog	13:18	2	2	1	1	1
Tafel 5	Groepstafel		2 gang	werken aan school	1 tas	droog	13:18	2	2	0	1	2
Tafel 6	Groepstafel		1 gang	werken aan school	geen	droog	13:19	1	1	0	0	0
Tafel 7	Groepstafel		1 raam	werken aan school	geen	droog	13:19	1	0	1	1	0
Tafel 8	Groepstafel		1 gang	werken aan school	geen	droog	13:19	0	1	1	1	1
Tafel 9	Groepstafel		4 gang	kletsen (gezelligheid)	geen	droog	13:19	4	2	1	2	0
Tafel 10	Groepstafel		4 raam	werken aan school	geen	droog	13:19	3	2	1	0	5
Tafel 11	Groepstafel		3 gang	werken aan school	geen	droog	13:19	3	3	0	0	4
Tafel 12	Groepstafel		3 raam	werken aan school	geen	droog	13:20	2	3	1	3	1
Tafel 13	Bartafel		3 gang	werken aan school	1 tas	droog	13:20	2	1	0	0	0
Tafel 14	Bartafel		1 gang	werken aan school	geen	droog	13:21	1	1	0	0	1
Tafel 15	Huiskamer		1 gang	werken aan school	geen	droog	13:21	1	0	0	0	0
Tafel 16	Huiskamer		2 raam	werken aan school	geen	droog	13:21	1	2	1	1	0
Tafel 17	Individuele tafel		2 muur	werken aan school	1 tas	droog	13:22	2	2	1	0	0
Tafel 18	Individuele tafel		2 lounge	werken aan school	geen	droog	13:22	2	1	2	1	0
			37									

Link naar Excelbestand:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LfhAwD2_u2P4BFsz2qY4kVHg6pdaO-vjafRxDyU-zU0/edit?usp=sharing



week 3 • 22 november 2019

Feedback

Wat hebben we deze week gedaan?

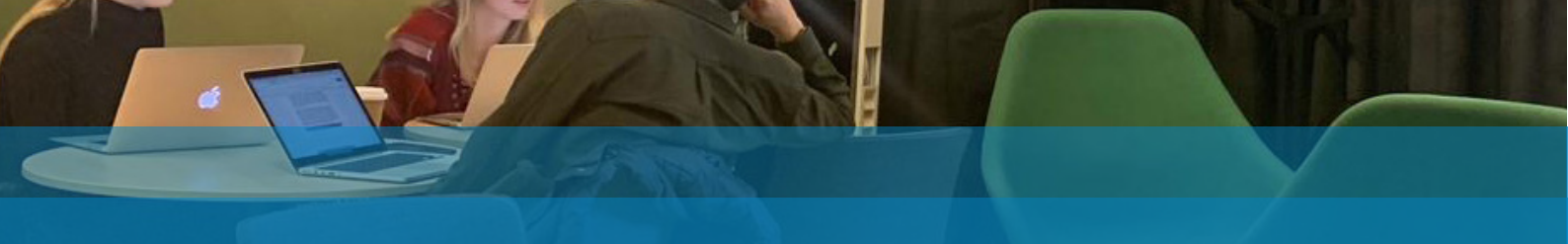
- Interviews
- Observatie
- Nulmeting
- AEIOU
- Persuasive principes
- Design Challenge
- Teamwerk (trello/Athena)

Bij de presentatie van de eerste Design Challenge kregen wij als feedback dat de Design Challenge al te sturend is richting een oplossing. De Design Challenge gaf namelijk al te duidelijk aan dat het een probleem is dat studenten niet in de juiste zone gaan zitten. Ook de ruimte waar het probleem zich plaatsvindt staat al vast, namelijk de medialounge.

Het advies was om nogeens goed te kijken naar wat het probleem eigenlijk is. Is het wel zo dat dit alleen gaat over wel of niet in de juiste zone zitten? We werden aangemoedigd om te kijken naar wat voor andere problemen zich voordoen in een ruimte als de medialounge. Ook wisten we nu dat we de Design Challenge minder specifiek moesten maken.

Aan de hand van deze feedback zijn we opnieuw gaan kijken naar het onderzoek dat we reeds hadden uitgevoerd en zijn we nieuw onderzoek gaan doen.

Ook kregen we feedback op de inrichting van ons Trello-board. We hebben Trello verbeterd door taken beter op te splitsen in losse kaartjes en deze actief door de fases "In Progress" en "Done" te slepen.



week 3 • 25 november 2019

Design Challenge 2 en Deelvragen

Tweede versie Design Challenge

We hebben de feedback over de eerste versie van de Design Challenge verwerkt en de Design Challenge aangepast naar een tweede versie. Deze versie is minder sturend en minder specifiek.

“Hoe kunnen wij, door middel van een interactieve oplossing, ervoor zorgen dat de individuele studieplekken op de Amstelcampus optimaal worden benut zodat studenten geconcentreerd kunnen werken.”

Deelvragen voor Design Rationale

Voor de Design Rationale hebben wij op basis van de nieuwe Design Challenge een viertal deelvragen bedacht, die we met onze onderzoeken gaan beantwoorden.

1. Wat voor problemen spelen er nu bij individuele studieplekken?
2. Wat voor individuele werkplekken zijn er?
3. Wat zijn de behoeftes van de mensen die in de individuele ruimtes werken?
4. Wanneer is een student geconcentreerd?

week 3 • 25 november 2019

Extra onderzoek

Individuele werkplekken Wibauthuis en Kohnstammhuis

We hebben in het Wibauthuis en Kohnstammhuis gekeken hoe individuele werkplekken daar zijn ingericht. Het valt op dat dit over het algemeen lange tafels zijn met stoelen aan beiden kanten, net als in de medialounge. Ook zijn er hoge stoelen voor één á twee personen die wat meer beschutting geven. In het Wibauthuis zien we ook dat er aan individuele tafels met groepjes wordt samengewerkt of dat mensen gezellig bij elkaar gaan zitten. Dat is eigenlijk niet de bedoeling in dat gebied.



Individuele werkplekken Medialounge

In een eerdere observatie in de medialounge viel al op dat er in de individuele zone toch met groepjes wordt samengewerkt of dat studenten bij elkaar gaan zitten voor de gezelligheid. Dit terwijl deze zone eigenlijk bedoeld is om individueel te concentreren. In een extra observatie op 25 november zagen we dit wederom gebeuren:



Deskresearch ideale werkplek voor studenten

De Vrije Universiteit van Amsterdam heeft in juni 2018 een onderzoek gedaan onder ruim 400 studenten om inzicht te krijgen in hoe een goede studieplek eruit ziet. “Studenten studeren het liefst in een huiselijke, frisse, opgeruimde omgeving met veel groen en warme kleuren”, aldus het onderzoek. Uit het onderzoek blijkt ook dat 55% van de studenten een voorkeur heeft voor studieplekken met een “hoge intensiteit”, dat zijn plekken die geschikt zijn om een lange tijd aan geconcentreerd te werken. Een kleiner aantal studenten, zo’n 30%, geeft aan behoefte te hebben aan een plek die geschikt is voor samenwerken. Slechts 10% heeft behoefte aan een plek om tussendoor licht werk te doen.

Bron onderzoek: Vrije Universiteit Amsterdam - 18/06/2018 [Artikel] <https://www.ub.vu.nl/nl/nieuws-agenda/nieuwsarchief/2018/apr-jun/hoe-ziet-de-ideale-studiezaal-eruit-voor-studenten.aspx>

week 3 • 26 november 2019

Persona

Persona 1



CMD Student
Persona

Thomas
'De medialounge is beter dan voorheen, en ook meer voor individueel werken.'

About

Leeftijd: 21 jaar

Studie: Communication and Multimedia Design

Stad: Amsterdam

Interesses: Gamen, Gezellig drankjes doen.

Gedrag: Vaak met een laptop en team in de medialounge zitten.

Doel: Leren voor tentamens of het afmaken van schoolwerk.

Persoonlijkheid

Sociaal

Behulpzaam

Technisch

Needs

- Een chille en gezellige werkplek.
- Stopcontact nodig voor laptop opladen.
- Genoeg ruimte om te studeren.
- Een individuele werkplek waar nodig.

Frustraties

- Projectgroepen gaan in individuele zone zitten en overleggen
- Sneller druk door nieuwe medialounge opstelling
- Groepstafels snel bezet door 1 student.

Reden om in de medialounge te zitten

Samenwerken

Studeren

Gezelligheid

Persona 2



About

Leeftijd: 32 jaar

Proffesion: Leraar

Stad: Amsterdam

Interesses: Gezellig gesprekken voeren. Koffie drinken.

Gedrag: Kennis overbrengen.

Doel: Coaching in medialounge, hulp bieden aan studenten, zelfstandig werken.

Persoonlijkheid

Wijs

Behulpzaam

Meegaand

Ervaren

Needs

Ruime studieplek om studenten te coachen.

Frustraties

- Mensen weten niet af van de zones.
- Mensen gebruiken de zones niet op de juiste manier.
- Groepstafels snel bezet door 1 persoon.

Reden om in de medialounge te zitten

Coaching

individueel werken

Gezelligheid

Persona 3



About

Leeftijd: 22 jaar

Studie: Logistiek Engineering

Stad: Amsterdam

Interesses: Uitgaan, afspreken met vrienden,

Gedrag: Werkend met de laptop in een studieruimte.

Doel: Lekker kunnen werken met een laptop

Persoonlijkheid

Gedreven

Uitbundig

Technisch

Needs

Een representatieve/mooi uitzierende studieplek met genoeg stopcontacten en werkplekken.

Frustraties

- Een lelijk uitzierende werkplek.
- Te weinig stopcontacten.

Reden om in de medialounge te zitten

Coaching

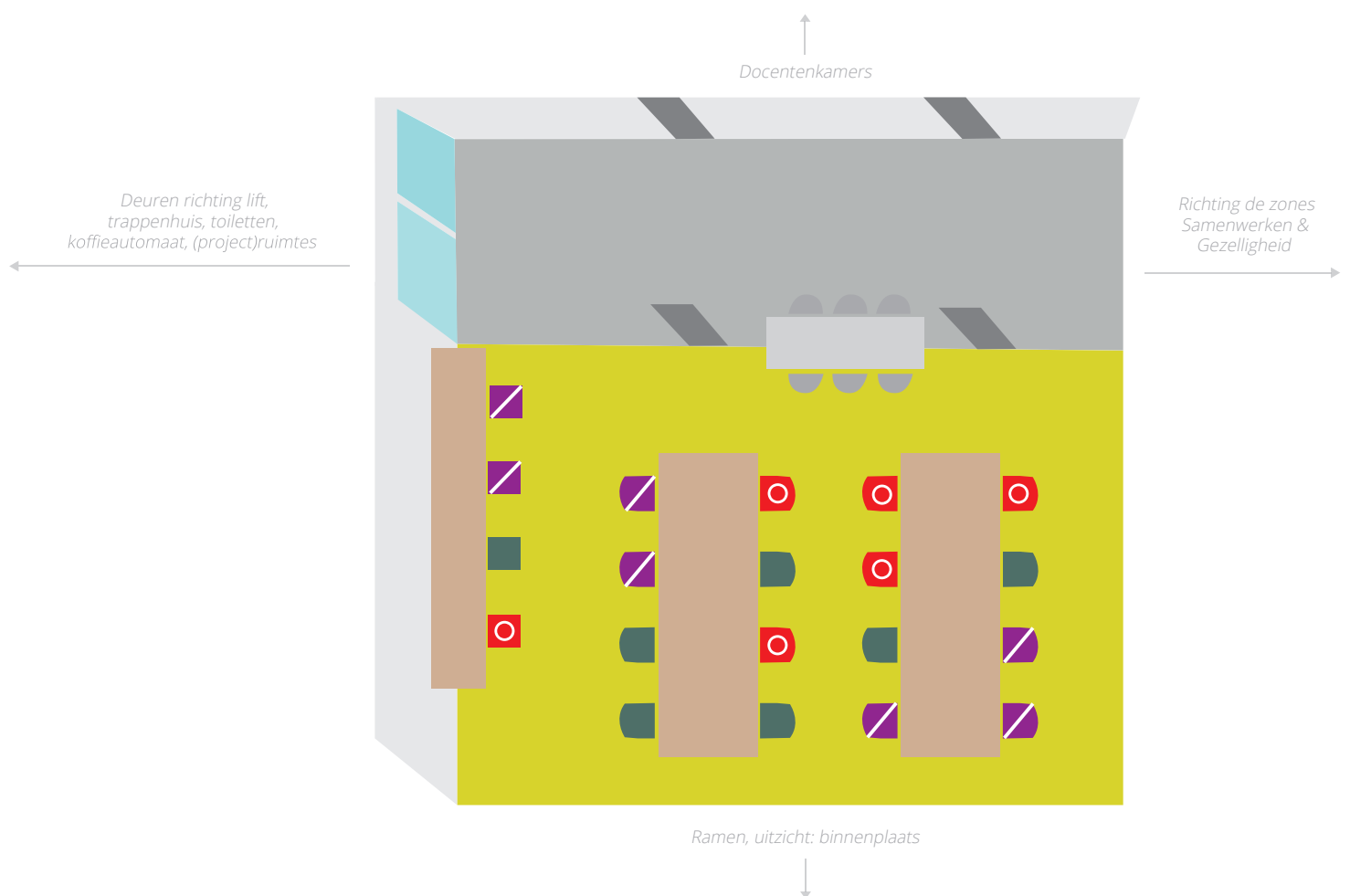
individueel werken

Gezelligheid

week 3 • 26 november 2019

Context Map

Individuele werkplekken in de Medialounge



LEGENDA

- Tafel in Individuele zone
- Vrije zitplaats
- Zitplaats bezet
- Groep personen die samenwerken/praten



week 3 • 26 november 2019

6W's

De 6W's

Wie

Docenten, studenten

Wat (hoeveel?)

Alle studenten en docenten van de Amstelcampus

Wanneer

In de middag

Waar

Individuele ruimtes op de Amstelcampus

Waarom

Veel studenten willen op school individueel kunnen werken aan school, hier zijn al wel ruimtes voor maar deze zijn nog niet ideaal.

op Welke manier

Met veel interviews en observaties gaan we onderzoeken wat nu de problemen zijn, en gaan we hier een oplossing voor zoeken.



week 4 • 6 december 2019

Team Assessment

1. Houding

1.1 Voldoende - Het team doet precies wat nodig is maar toont verder weinig ambitie om het onderste uit de kan te halen.

We scoren hier een voldoende voor, omdat we gemotiveerd zijn om een succes van het project te maken. We hebben als doel om het beste uit onszelf te halen en we zijn serieus over deadlines en resultaten binnen dit project. We durven elkaar feedback te geven waar nodig en kijken dus kritisch naar elkaars werk. Omdat we nog best wel aan het begin van dit project zitten, hebben we nog niet alles uit de kast kunnen halen.

1.2 Ruim Voldoende - Het team voelt zich betrokken bij de opdracht en medestudenten maar neemt (nog) weinig initiatieven.

We voelen ons als team betrokken bij de opdracht en ervaren het als stimulerend om verantwoordelijkheden naar ons toe te trekken, echter nemen we buiten de studie nog geen extra initiatieven. We waren van plan om buiten school meer onderzoek te doen d.m.v een pizzasessie op het HvA over de studieruimtes binnen de Amstelcampus, echter bleven we dan te lang bezig met het onderzoeksproces met kans op achterstand voor de opvolgende fases van het project.

1.3 Goed - Alle taken worden toegewezen aan een of meerder personen, de taken kennen een deadline en worden tijdig door de verantwoordelijke opgepakt.

We zetten alle taken voor het project en andere vakken netjes in Trello, waaraan we vervolgens een deadline toewijzen en één of meerdere teamleden koppelen. Vooralsnog is het niet voorgekomen dat een ander teamlid de taken van iemand moest overnemen, tot op heden doet ieder teamlid netjes zijn/haar taak. Als dit in de toekomst wel het geval zal zijn kunnen we dit met elkaar door communiceren en dan kan iemand anders de taak op zich nemen.

2. Functioneren van het team

2.1 Voldoende - Het team doet exact wat er wordt gevraagd.

De opdrachten die we tot dusver hebben uitgevoerd vereisten nog niet om 'outside the box' te denken. Momenteel nemen we de feedback van Linda en onze vakdocenten als uitgangspunt ter verbetering van de opdrachten. In de conceptfase is er meer ruimte om out of the box te denken.

2.2 Voldoende - Het team heeft een duidelijke procesmatige aanpak en baseert deze voornamelijk op gevraagde deliverables.

We hebben voor iedere deliverable een heldere procesmatige aanpak die we baseren op de vereisten van de opdracht.

2.3 Goed - Het team kent de waarde van feedback (geven en nemen), zoekt die actief op en is in staat de feedback te verwerken in verbeterde resultaten. De leden herkennen de problemen en geven continue constructieve feedback.

We zien feedback als een cadeautje en nemen het advies ter harte om een beter resultaat neer te zetten en ons zelf te verbeteren. We zijn niet bang om eerlijk tegen elkaar te zijn en elkaars werk te bekritisieren. We waarderen daarom ook onze aan elkaar gegeven feedback en verbeteren daarmee de opdrachten.

Kennisontwikkeling

3.1 Voldoende - Kill your darlings: het team is in staat om de eerste ideeën los te laten als deze onvoldoende valide blijken.

Tijdens ons laatste feedbackmoment/coaching sessie hoorde we van onze opdrachtgever dat onze probleemstelling cliché werd en te sturend is naar een oplossing. Naar aanleiding hiervan hebben we onze Design Challenge aangepast en de probleemstelling verbreed, zodat er een beter concept uitkomt. We zullen ongetwijfeld onze concepten veranderen als dit nodig is.

3.2 Goed - Het team is in staat om zelfstandig meerdere oplossingen aan te dragen voor de probleemstelling van de opdrachtgever en kan deze onderbouwen met onderzoek.

We hebben onderzoek gedaan naar het probleem en zullen de conclusies hieruit gebruiken ter onderbouwing van conceptideeën.

3.3 Voldoende - Het team is bekend met het iteratieve proces van werken maar voert dit niet altijd goed uit. Het team is wel aantoonbaar in staat zelfstandig nieuwe kennis te verwerven en die toe te passen.

We verwerken als team altijd alle gegeven feedback en deze momenten zorgen voor iteraties van het proces, zo kun je denken aan het moeten verbeteren van de design challenge. Dit hebben we meerdere keren gedaan naar aanleiding van de feedback die we hebben ontvangen van de opdrachtgever.

4. Verantwoording

4.1 Goed - Het team is uitstekend in staat eenduidig en helder de bevindingen, ideeën en onderbouwing te communiceren. Het is to the point en alle teamleden hebben het zelfde verhaal.

We delen onder ons altijd de taken op in trello zowel individueel als samen, de uiteindelijk gemaakte opdrachten delen we met elkaar en we geven elkaar altijd feedback. Na de taken lezen we elkaars werk en houden we elkaar op de hoogte wanneer we vastlopen op individuele taken. We zijn niet bang om elkaar om hulp te vragen en te ondersteunen waar nodig.

4.2 Goed - Het team heeft de rollen goed verdeeld en de teamleden vervullen de rollen, de rollen zijn flexibel en toegespitst op de fase van het project.

We bespreken goed wat de taken zijn voor de aankomende vakken, en verdelen dit zo dat iedereen evenveel taken heeft. We weten van elkaar wat onze verbeterpunten zijn binnen dit project en verdelen op basis hiervan de taken.

4.3 Goed - Het team is in staat om zijn handelen goed onder woorden te brengen en te onderbouwen.

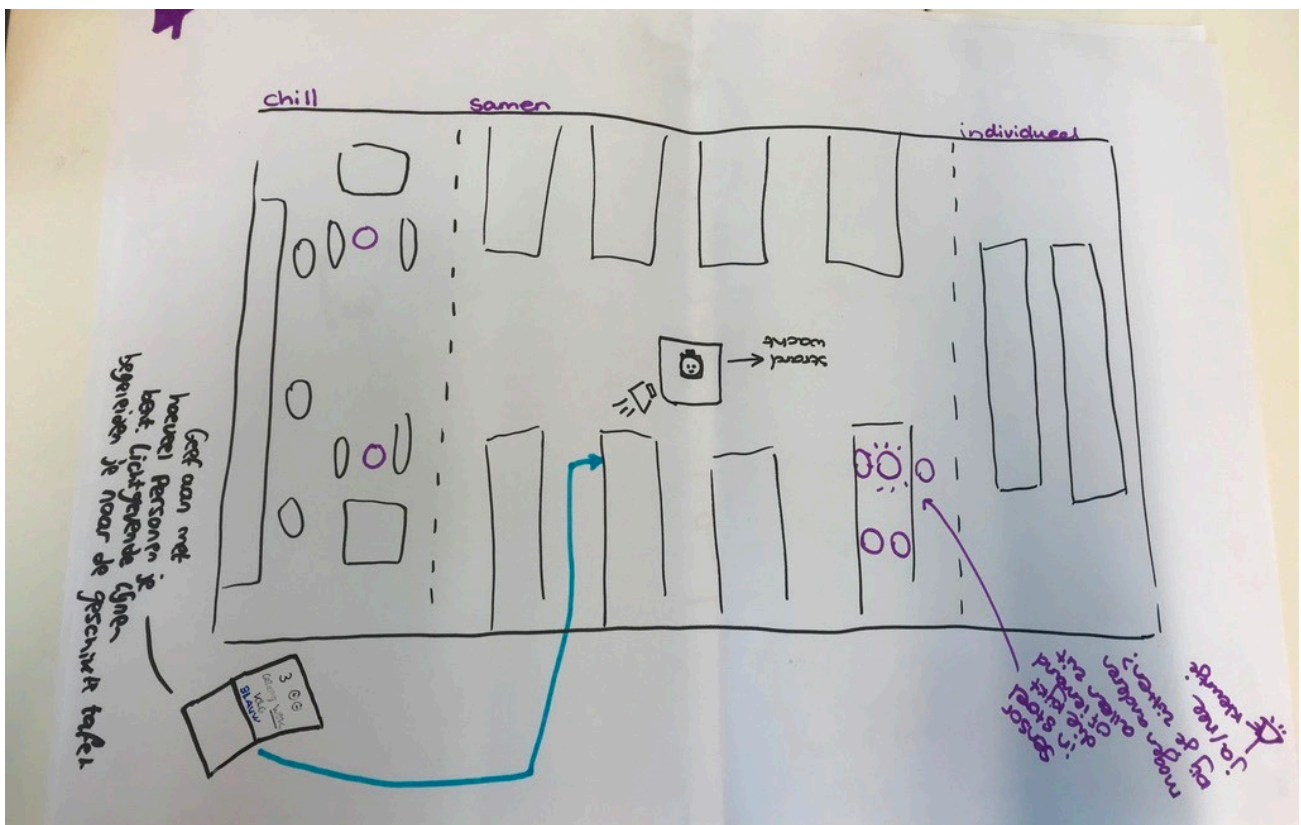
We zijn op de hoogte van elkaars werk, het proces wat we doorlopen en kunnen goed de opdrachten onderbouwen d.m.v. onderzoek. De onderbouwing wordt opgenomen in het proces.

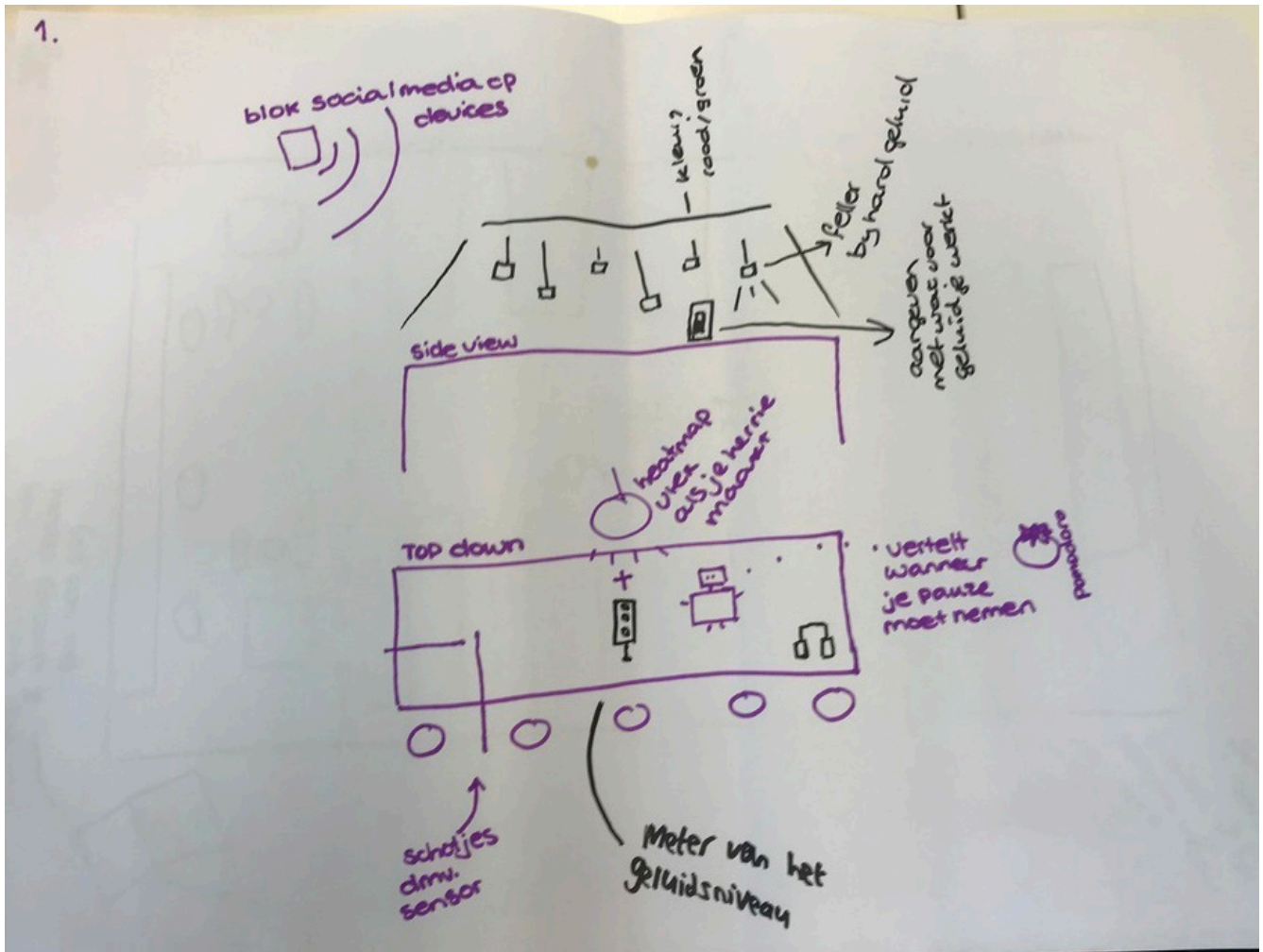
week 4 • 4 december 2019

Ideation

HKJ's

1. Hoe kun je geconcentreerd werken?
2. Hoe kun je groepsvorming tegengaan?
3. Hoe kun je afleiding verminderen?
4. Hoe kun je ervoor zorgen dat de ruimte optimaal wordt benut?
5. Hoe kun je geluidsoverlast verminderen?
6. Hoe kun je individuen aansporen om in de concentratie zone te gaan zitten?
7. Hoe kun je een werkplek verbeteren?
8. Hoe kun je het aantrekkelijk maken om individueel te studeren?





Resultaten Ideation

Idee 1: SoundMap

Wanneer individuen of groepen teveel geluid maken in de individuele zone, symboliseert een projectie op de tafel de verspreiding van dat geluid. De projectie begint bij de bron en verspreid zich als een vlek over de rest van de tafel. Zo is het visueel hoe het geluid anderen in de zone kan irriteren om geconcentreerd te werken. Om de vlek weer weg te krijgen of kleiner te maken, zul je minder geluid moeten maken of stil zijn.

Idee 2: Captain Pomodoro

Een soort robot die ervoor zorgt dat je beter gaat studeren in de individuele zone. De student plaatst zijn/haar telefoon in de robot om vervolgens afleiding van social media tijdens het studeren, te beperken. De robot verdeelt je studiesessie in kleine stukjes, met pauzes tussendoor, zodat je niet te lang aan één vak werkt. Wanneer je pauze hebt komt je telefoon weer 'vrij' en kun je plaatsnemen in de huiskamer van de Medialounge.

Idee 3: FocusTree

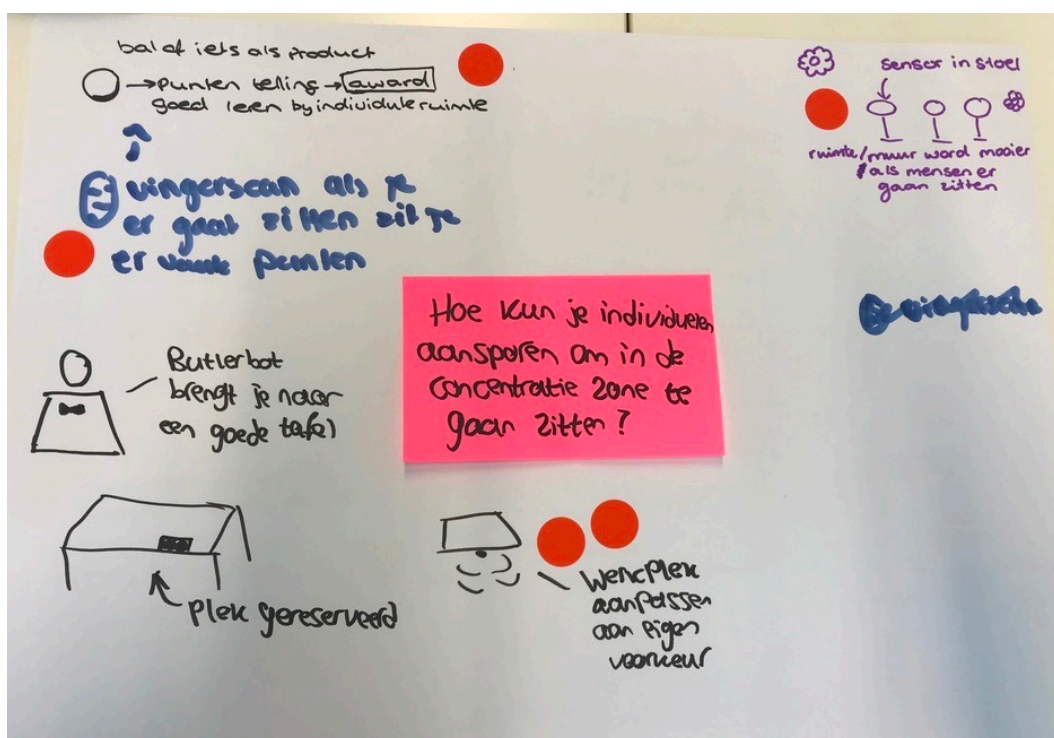
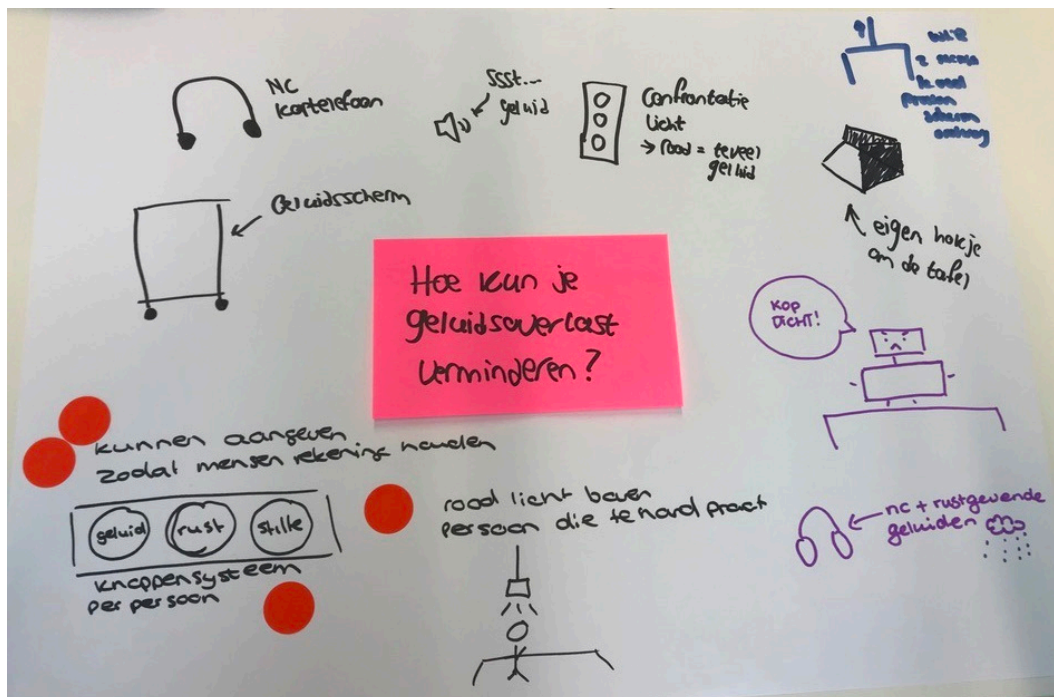
Het idee is om doormiddel van een geluidssensor, het geluid te meten in de individuele ruimtes. Op een muur zie je een bloem of boom groeien naarmate de geluidssensor niet te veel geluid waarneemt. Wanneer de sensor wel veel geluid waarneemt gaat de boom/bloem langzaam aan dood, dit zien de studenten dan en gaan hierdoor stoppen met praten.

Idee 4: Points for Focus

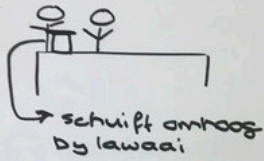
Wanneer studenten in de individuele zone van de Medialounge niet veel geluid maken, dan verdienen ze hiervoor punten die op hun HvA-pas worden bijgeschreven. Met deze punten kunnen ze korting verdienen bij de kantine.

week 4 • 5 december 2019

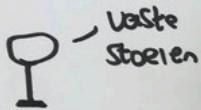
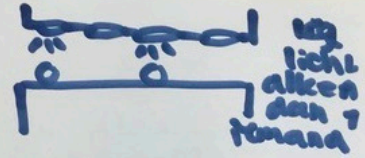
Verder met Ideation



1.



2.



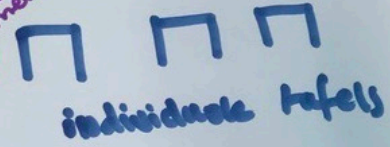
gebanned worden uit de individuele zone



* Hoe kun je groepsvorming tegen gaan *



scanner je kan alleen naar binnen met pasje



individuele tafels

week 5 • 11 december 2019

Maquette



^ Maquette van de Individuele zone in de Medialounge en prototypes voor de Focus Tree en SoundMap.

< Prototype van Captain Pomodoro.

week 5 • 11 december 2019

Testplan

Testplan en draaiboek BEYOND 19-20 B1&2

Algemene informatie over de onderzoekers en het product	
Teamnaam, namen onderzoekers	Team 7, Naomi Nazar, Lars Ruijs, Tess van der Sluis
Datum	13 December 2019
Productnaam	FocusTree
Omschrijving Product in 2 à 3 zinnen	1. Een interactieve boom in de individuele ruimte die steeds meer opbloeit als het stil is, en als er teveel geluid is vallen de bloemetjes van de boom.
Doel van het product voor de gebruiker	Ervoor zorgen dat studenten echt stil aan het werk gaan en niet gaan praten, zodat er ook geen groepen gaan zitten. En de individuele ruimte voor studenten, die alleen zijn, aantrekkelijker wordt.
Doel van de test	
Wat wil je te weten komen? (high-level)	1. Snapt de gebruiker wat het doel is van het concept, wat er opgelost wordt? 2. Snapt de gebruiker wat ervoor zorgt dat het interactief wordt? 3. Is er genoeg interactie tussen de gebruiker en het product. 4. Lost het het probleem op?
Aanpak	
Wat heb je nodig?	1. Maquette, Individuele ruimte met de 3 testbare paper prototypes (interactieve tafel, award boom, kleine StudyBot) 2. Testers: CMD studenten 3. Camera -> telefoon, en voice recorder app op telefoon. 4. Notitieblok om antwoorden van testers op te schrijven 5. De testformulieren.

Algemene informatie over de onderzoekers en het product	
Teamnaam, namen onderzoekers	Team 7, Naomi Nazar, Lars Ruijs, Tess van der Sluis
Datum	13 December 2019
Productnaam	SoundMap
Omschrijving Product in 2 à 3 zinnen	1. Interactieve tafels in de individuele ruimte, wanneer je hard gaat praten verspreid er een soort warmtegloed over de hele tafel vanaf de plek waar hard gepraat wordt.
Doel van het product voor de gebruiker	Ervoor zorgen dat studenten echt stil aan het werk gaan en niet gaan praten, zodat er ook geen groepen gaan zitten.
Doel van de test	
Wat wil je te weten komen? (high-level)	1. Is de feedback duidelijk voor de gebruiker? 2. Snapt de gebruiker wat het doel is van het concept. 3. Lost het concept het probleem op?
Aanpak	
Wat heb je nodig?	1. Maquette, Individuele ruimte met de 3 testbare paper prototypes (interactieve tafel, award boom, kleine studybot) 2. Testers: CMD studenten 3. Camera -> telefoon, en voice recorder app op telefoon. 4. Notitieblok om antwoorden van testers op te schrijven 5. De testformulieren.

Algemene informatie over de onderzoekers en het product	
Teamnaam, namen onderzoekers	Team 7, Naomi Nazar, Lars Ruijs, Tess van der Sluis
Datum	13 December 2019
Productnaam	Pomodoro Bot
Omschrijving Product in 2 à 3 zinnen	1. Een bot die helpt bij het beter concentreren en studeren in de individuele ruimte door middel van de pomodoro techniek, en als product een kleine robot waar je telefoon in kan, zodat je geconcentreerd aan het werk gaat.
Doel van het product voor de gebruiker	Als doel om de individuele studenten geconcentreerd aan het werk laten gaan, en het optimale uit individuele ruimte halen.
Doel van de test	
Wat wil je te weten komen? (high-level)	1. Is de feedback duidelijk voor de gebruiker? 2. Snapt de gebruiker wat het doel is van het concept. 3. Lost het concept het probleem op?
Aanpak	
Wat heb je nodig?	1. Maquette, Individuele ruimte met de 3 testbare paper prototypes (interactieve tafel, award boom, kleine studybot) 2. Testers: CMD studenten 3. Camera -> telefoon, en voice recorder app op telefoon. 4. Notitieblok om antwoorden van testers op te schrijven 5. De testformulieren.

Concept: FocusTree	
Een interactieve boom in de individuele ruimte die steeds meer opbloeit als het stil is, en als er teveel geluid is vallen de bloemetjes van de boom.	
Inleiding vooraf	
Welkom bij onze test. Heel fijn dat je tijd voor ons wilt maken! We gaan straks het scenario omschrijven waar je je in bevindt. We willen je echt aanmoedigen om hardop te denken en je echt in te leven in een realistische situatie. We hebben niets aan politiek correcte en/of vriendelijke reacties. Wees alsjeblieft kritisch tijdens alle stappen van het testproces. Nog een praktische vraag: zouden we deze test misschien mogen filmen/opnemen?	
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Naam:	
Leeftijd:	
Eigen vraag:	
Scenario Beschrijf hier kort de context, geef een inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven. Beschrijf de plek, de activiteit en wat de gebruiker wil bereiken, maar zeg niets voor over het concept). Bijvoorbeeld: - Stel je voor: je bent onderweg naar de volgende les in het WBH. Je hebt haast maar het stoplicht staat op rood. Bij het stoplicht zie je een scherm met knipperende poppetjes, ook hoor je een bepaald geluid. (hierna begint de test)	
Scenario omschrijving voort de testpersoon	Stel je voor: Je bent een vak aan het leren voor een tentamen die je volgende week hebt, in de medialounge, bij de individuele zone. En je ziet een grote bloesem boom tegen de muur die opbloeit.
Opdrachten/vragen Niet: "ga naar X en druk op knop Y ..." Wel: "je staat op het plein voor het tth en je hebt over minuten les in WBH10a35 zorg dat je op tijd komt, hoe pak je dat aan?" Let op: zeg niets voor!)	
Vraag 1	Waar denk je dat het voor is, waarom de bloesem boom er staat?
Vraag 2	Wat voor feedback verwacht je dat de boom geeft en waarop?
Vraag 3	Denk je dat dit het probleem helpt te verminderen?
Vraag 4	Wat zou je doen als de bloemetjes weer inklappen, waarom denk je dat dat gebeurt?
Opdracht 1	Zou je geluid willen maken(gewoon hard praten is genoeg)?
Vraag 5	Is het genoeg interactie met jouw als gebruiker denk je?
Vraag 6	Heb je nog tips of tops over het concept?

Concept: SoundMap	
1. Interactieve tafels in de individuele ruimte, wanneer je hard gaat praten verspreid er een soort warmtegloed over de hele tafel vanaf de plek waar hard gepraat wordt.	
Inleiding vooraf	
Welkom bij onze test. Heel fijn dat je tijd voor ons wilt maken! We gaan straks het scenario omschrijven waar je je in bevindt. We willen je echt aanmoedigen om hardop te denken en je echt in te leven in een realistische situatie. We hebben niets aan politiek correcte en/of vriendelijke reacties. Wees alsjeblieft kritisch tijdens alle stappen van het testproces. Nog een praktische vraag: zouden we deze test misschien mogen filmen/opnemen?	
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Naam:	
Leeftijd:	
Eigen vraag:	
Scenario Beschrijf hier kort de context, geef een inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven. Beschrijf de plek, de activiteit en wat de gebruiker wil bereiken, maar zeg niets voor over het concept). Bijvoorbeeld: - Stel je voor: je bent onderweg naar de volgende les in het WBH. Je hebt haast maar het stoplicht staat op rood. Bij het stoplicht zie je een scherm met knipperende poppetjes, ook hoor je een bepaald geluid. (hierna begint de test)	
Scenario omschrijving voort de testpersoon	Stel je voor: Je bent een vak aan het leren voor een tentamen die je volgende week hebt, in de medialounge, bij de individuele zone. En de tafel waar je op werkt begint een rode gloed te verspreiden over de hele tafel vanaf een groepje die hard praat.
Opdrachten/vragen	
Niet: "ga naar X en druk op knop Y ..." Wel: "je staat op het plein voor het tth en je hebt over minuten les in WBH10a35 zorg dat je op tijd komt, hoe pak je dat aan?" Let op: zeg niets voor!	
Vraag 1	Waar denk je dat het voor is?
Vraag 2	Wat voor feedback verwacht je dat er is en waarop?
Vraag 3	Denk je dat dit het probleem oplost?
Vraag 4	Hoe zou je erop reageren als er een rode gloed over tafel komt?
Opdracht 1	Zou je geluid willen maken(gewoon hard praten is genoeg)?
Vraag 5	Is het genoeg interactie met jouw als gebruiker denk je?
Vraag 6	Heb je nog tips of tops over het concept?

Concept: Pomodoro Bot	
Een bot die helpt bij het beter concentreren en studeren in de individuele ruimte door middel van de pomodoro techniek, en als product een kleine robot waar je telefoon in kan, zodat je geconcentreerd aan het werk gaat.	
Inleiding vooraf	
Welkom bij onze test. Heel fijn dat je tijd voor ons wilt maken! We gaan straks het scenario omschrijven waar je je in bevindt. We willen je echt aanmoedigen om hardop te denken en je echt in te leven in een realistische situatie. We hebben niets aan politiek correcte en/of vriendelijke reacties. Wees alsjeblieft kritisch tijdens alle stappen van het testproces. Nog een praktische vraag: zouden we deze test misschien mogen filmen/opnemen?	
Algemene informatie vragen vooraf (waarmee je laat zien dat de testpersoon in de doelgroep past)	
Naam:	
Leeftijd:	
Eigen vraag:	
Scenario Beschrijf hier kort de context, geef een inleiding over de gebruikssituatie, zodat de gebruiker zich in kan leven. Beschrijf de plek, de activiteit en wat de gebruiker wil bereiken, maar zeg niets voor over het concept). Bijvoorbeeld: - Stel je voor: je bent onderweg naar de volgende les in het WBH. Je hebt haast maar het stoplicht staat op rood. Bij het stoplicht zie je een scherm met knipperende poppetjes, ook hoor je een bepaald geluid. (hierna begint de test)	
Scenario omschrijving voort de testpersoon	Stel je voor: Je bent een vak aan het leren voor een tentamen die je volgende week hebt, in de medialounge, bij de individuele zone en wilt goed geconcentreerd aan het werk. En je ziet een kleine bot op de tafel staan die heel blij kijkt.
Opdrachten/vragen	
Niet: "ga naar X en druk op knop Y ..." Wel: "je staat op het plein voor het tth en je hebt over minuten les in WBH10a35 zorg dat je op tijd komt, hoe pak je dat aan?" Let op: zeg niets voor!	
Vraag 1	Denk je dat het het probleem oplost?
Vraag 2	Zou jij hierdoor je beter concentreren of juist afgeleid zijn?
Vraag 3	Wat voor Feedback verwacht je van de Bot?
Vraag 4	Zou jij dit product zelf gebruiken bij het leren in de individuen ruimte?
Opdracht 1	Zou je willen invoeren hoelang je wilt gaan leren?
Vraag 5	Is het genoeg interactie met jouw als gebruiker denk je?
Vraag 6	Heb je verder nog feedback op het concept, zijn er nog onduidelijkheden?

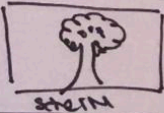
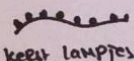
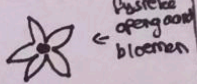
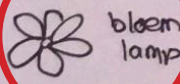
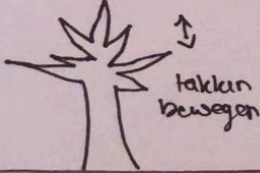
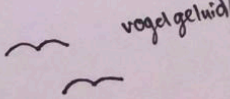
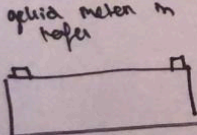
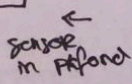
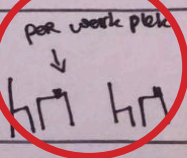
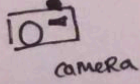


week 5 • 11 december 2019

Morfologische Kaart

Sound Map	OPTION 1	OPTION 2	OPTION 3	OPTION 4
Hoe meet je het geluid	tafel	in lamp	& plafond	per werkplek
Hoe kan je laten weten dat er te veel geluid wordt gemaakt	rillende tafel	Projector van licht	waarm wordende stoel	prep
Hoe toon je de projectie	twee projector in lamp	aan het plafond	ledjes in tafel opscherm	

Pomodoro bot	OPTION 1	OPTION 2	OPTION 3	OPTION 4
Welke manier tijd aangeven	AEN 6:00	knoppen	60 MIN scherm	praten
Hoe wordt je niet afgeleid	tel in Robot	social media	Robot wordt verdrietig als ze op je toeziet	niet op je let!
Hoe kan de Pomodoro bot emotie tonen	kleur	emotie	beweging	praten

Focusboom	option 1	option 2	option 3	option 4
opbloeien boom	 scherm	 keert lampjes	 Afstekende opengaat bloemen	 bloem lamp
Laten zien dat het geluidsniveau te hoog is	 takken bewegen	 gaas	 vogel geluid	 licht
Hoe meet je het geluid	 geluid meten in rofen	 sensor in put	 per werk plek	 camera



week 5 • 12 december 2019

Design Challenge 3 en Deelvragen

Derde versie Design Challenge

We hebben de feedback over de tweede versie van de Design Challenge verwerkt en de Design Challenge aangepast naar een derde versie. Deze versie richt zich nu duidelijk op de Medialounge, en niet meer op de gehele Amstelcampus.

“Hoe kunnen wij, door middel van een interactieve oplossing, ervoor zorgen dat de individuele studieplekken in de Medialounge optimaal worden benut zodat studenten geconcentreerd kunnen werken.”

Deelvragen voor Design Rationale

Voor de Design Rationale hebben wij onze deelvragen opnieuw geformuleerd, op basis van de feedback die we hebben gekregen.

1. Wat zijn de behoeftes van de mensen die in de individuele ruimtes in de medialounge werken?
 - 1.1 Wanneer is een student geconcentreerd?
2. Wat voor problemen spelen er nu bij individuele studieplekken?
 - 2.1 Wat voor individuele werkplekken zijn er?
3. Wat voor vergelijkbare oplossingen zijn er nu beschikbaar?
4. Wat is de beste oplossing op de Design Challenge?
 - 4.1 Wat zijn de eisen vanuit de opdrachtgever?



week 5 • 12 december 2019

Job Stories

Sanne:

- Wanneer ik in de medialounge zit te studeren, wil ik in stilte werken, zodat ik geconcentreerd aan het werk kan.
- Wanneer ik zie dat er een groepje gaat zitten en praten, wil ik dat hun door hebben dat het stil moet zijn in de individuele ruimte, zodat ik in stilte kan werken.
- Wanneer ik goed aan geconcentreerd aan het werk ben, wil ik dat kunnen zien, zodat ik een goed gevoel heb bij studeren.

Lars:

- Wanneer ik in mijn eentje wil studeren in de medialounge, wil ik niet gestoord worden door anderen, zodat ik geconcentreerd kan werken.
- Wanneer ik alleen ga studeren, wil ik minder afgeleid worden door mijn telefoon, zodat ik productief kan werken.
- Wanneer ik in de medialounge zit en gestoord wordt door anderen, wil ik ze dit op een vriendelijke manier laten weten, zodat ik in rust verder kan werken.

Naomi:

- Wanneer ik in individueel wil werken in de medialounge, wil ik niet al te veel herrie om me heen horen, zodat ik mij beter kan concentreren.
- Wanneer ik teveel herrie maak, wil ik de consequenties hiervan kunnen zien, zodat ik weer stiller te werk ga.
- Wanneer ik stil ben en alleen werk, wil ik een beloning zien, zodat ik weet dat ik goed aan het werk ben.
- Wanneer ik samenwerk in een individuele ruimte, wil ik graag om me heen weten of dit de bedoeling is of niet, zodat ik rekening kan houden met mijn omgeving.



week 5 • 13 december 2019

Test resultaten

Feedback op Captain Pomodoro:

- Het is een wekker;
- Je kan er iets in doen;
- Gelooft niet dat je je telefoon erin kunt doen;
- Wordt afgeleid door de vorm van de robot;
- Niet erg duidelijk;
- Doe de gleuf voor de telefoon eronder;
- Houdt de tijd bij;
- Gleuf lijkt voor HvA pas?;
- De eerste keer zou ik afgeleid worden, maar daarna wel snappen;
- Maakt geluid als feedback;
- Ogen geven feedback;
- Er zit geen uit knop?;
- Snapt dat je tijd in stelt;
- Zou helpen dat je geen telefoon hebt;
- Zou me niet afleiden;
- Kan hij ook worden uitgezet/gestopt?;
- Snapt dat de Bot emotie geeft;
- Ik ben te verslaafd aan m'n telefoon om hem erin te doen.

Feedback op SoundMap:

- Indruk krijgen dat er te hard gepraat wordt;
- Ze moeten stiller zijn of het maakt ze niets uit;
- Kan soms goed werken;
- Het moet wel fel van kleur zijn;
- Wordt groter als ze harder praten;
- Niet merken;
- Hoe hard is hard?;
- Zou wel werken > wtf gebeurt er;
- Snap het concept;
- Maakt me niet veel uit dat de tafel rood wordt;
- Wat zijn de echte consequenties;
- Zou het grappig vinden;
- Geef nog een extra warning;
- Is er ook positieve feedback?.

Feedback op FocusTree:

- Snap het niet, is gewoon mooi;
- Geen idee wat de feedback is;
- Mensen negeren de boom;
- Zen sfeer;
- Lichtjes gaan uit en aan;
- Mensen laten zien dat de boom dood gaat;
- Meer algemeen;
- Zou me wat doen;
- Geluidsgolven eerder snappen;
- Lampjes één voor één uit;
- Bloesemboom is een goed idee;
- Niet iedereen kan hem zien;
- Kleine versie;
- Boom is voor de sfeer;
- De boom kan bloeien en kan doodgaan;
- Zou wellicht niet zo snel doorhebben dat de boom doodgaat;
- Moeilijk als je zelf niet de bron bent;
- Zou wel stiller praten als de boom doodgaat;
- Weet niet of ze weten of het door geluid komt;
- Zou het jammer vinden als de boom doodgaat;
- Geluidsgolven zijn beter;
- Zet wellicht meerdere plantjes neer.

week 5 • 13 december 2019

Customer Journey Map

Team 7 | Naomi Nazar, Lars Ruijs, Tess van der Sluis, Sanne Duinker | 17/12/19 | Medialounge

Customer journey - Medialounge



Harry Boter
CMD student
20 jaar

*'De medialounge is een chille
plek om te werken.'*

Oriënteren | Zoeken | Vinden | Plaatsnemen | Werken | Vertrekken

*je gaat opweg naar de
medialounge om te
studeren.*

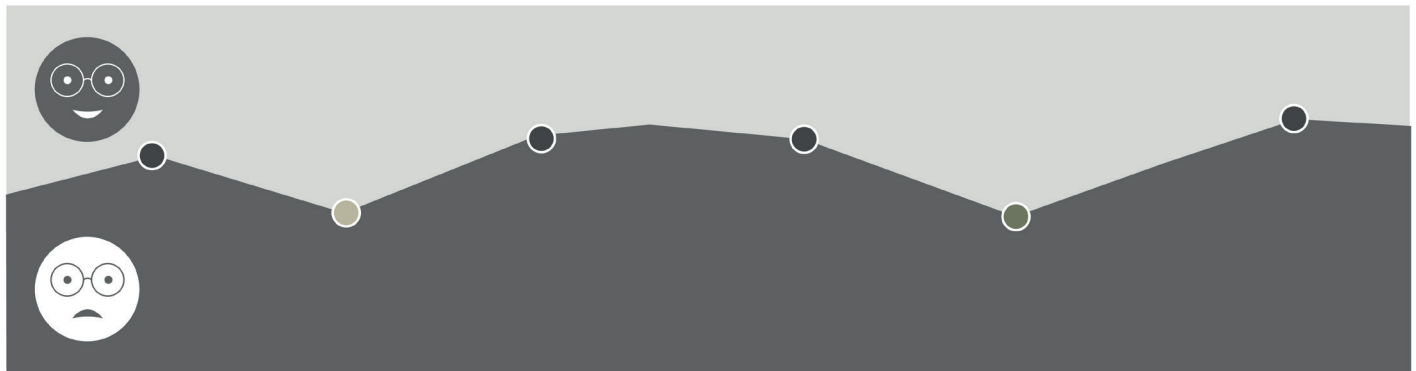
*Zoekt of er plek is
in de medialounge.*

*Je geschikte plaats
gevonden*

*Je gaat bij de zitplek die
je gevonden hebt zitten*

Je gaat aan de slag

*Je pakt je spullen in en
gaat naar huis.*



● Medialounge
zit vaak vol

● Veel geluid om je heen
door groepswork
Niet kunnen concentreren

Bron foto: Simumpande, D. (2018). man wearing yellow sweater [Foto]. Geraadpleegd van <https://unsplash.com/photos/M7i6iMgzPwc>



week 6 • 16 december 2019

Meting geluid

We hebben een decibel meting gedaan op maandag 16 december, om het geluidsniveau in de Medialounge te kunnen meten. We hebben de meting verricht met een iPhone en de app Decibel X. Op het moment van meting (13:00-14:00 uur) was het erg druk in de Medialounge, bijna alle groepstafels waren bezet.

Normaal geluidsniveau

De App stelt vast dat het geluidsniveau vanuit de Medialounge in de individuele zone gemiddeld 51.7dB is. Het gemiddelde verschil tussen waarnemingen is ongeveer 3dB, wat laat zien dat de plotselinge toename in geluidsniveau gering is.

Geluidsniveau wanneer er bij een tafel wordt gepraat

Om dit waar te nemen hebben we de iPhone ter hoogte van een lamp vastgehouden en zijn we als groepje gaan praten. De App meette vervolgens dat het geluidsniveau toen gemiddeld 67.6dB was. Wanneer er gepraat wordt is er dus een gemiddelde toename van 15.9dB.

Wat is een wenselijk geluidsniveau?

Het doel van de individuele werkplekken is dat er stil en geconcentreerd kan worden gewerkt. Volgens het Belgische CM Ziekenfonds staat 30dB gelijk aan fluisteren, 40dB aan een rustige kamer of een rustig kantoor. Het optimale geluidsniveau is dus tussen 30dB en 40dB om in redelijke stilte te kunnen werken.

Bron: CM Ziekenfonds: Decibelschaal, geraadpleegd via <https://www.cm.be/gezond-leven/li-chaam/oren/decibelschaal> op 16 december 2019.

week 6 • 19 december 2019

Vorig concept - Sakura Tree

Sakura Tree

Het concept als oplossing voor het probleem is een combinatie van de SoundMap en de FocusTree en heeft nu als naam The Sakura Tree. We hebben gekozen voor deze combinatie omdat de 2 concepten elkaar aanvult en zo ook de feedback van het testen oplost.

Kort uitgelegd houdt het concept in dat er een mooie bloesem boom op de muur zit met de bloemetjes als lampjes (zie afbeelding hieronder). En de tafels worden gebruikt als projector om te laten zien waar het geluid vandaan komt en hoeveel geluid er gemaakt wordt. Bij 65 Decibel begint de geluidsgolf en dat mag tot 1 minuut duren als je voor die tijd weer stil bent gaat de geluidsgolf terug, anders gaat er een bloemetje uit. De mensen die met hun rug naar de muur zitten die zien dan via de tafel dat de boom dood gaat.

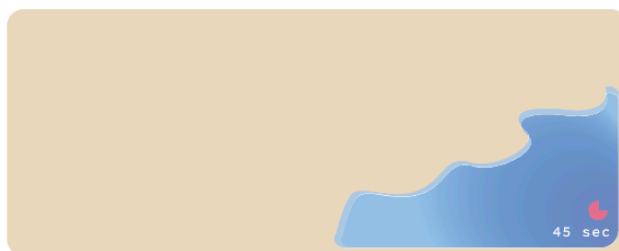
Hiermee lost het het probleem van geluidsoverlast op en wordt de individuele ruimte aantrekkelijker voor de studenten en zorgt ervoor dat de samenwerkingsgroepjes niet meer in de individuele ruimte gaan zitten maar de samenwerkingsruimte.



De Bloesemboom tegen de muur in de individuele ruimte



Bloemlampjes aan/uit



Tafel met geluid, aangeven waar het vandaan komt, door middel van water



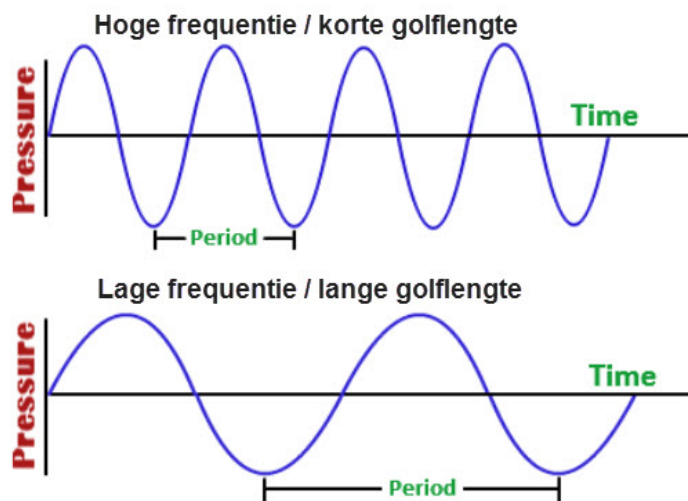
week 7 • 8 januari 2020

Deskresearch - Affordance Geluid

Om te kijken wat de beste visualisatie is van geluid, hebben we gekeken naar de affordance. Wat denken mensen te zien bij geluid? En wat is geluid eigenlijk?

Geluid

Geluid wordt uitgezonden in **geluidsgolven** met als eenheid Frequentie. Wat betekent, hoe hoger de frequentie, hoe meer geluidsgolven er zijn. Dus zodra je harder gaat praten worden de geluidsgolven meer en hoger. Wat in onderstaande afbeelding gevisualiseerd is.

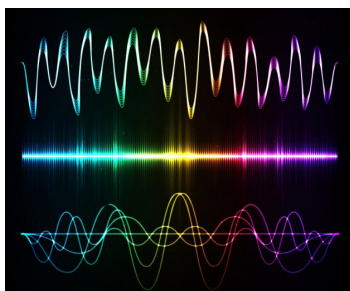


Lage en Hoge Frequentie Geluid. (z.d.). [Foto]. Geraadpleegd van <https://jarnobaselier.nl/radiosignalen-wat-zijn-het/>

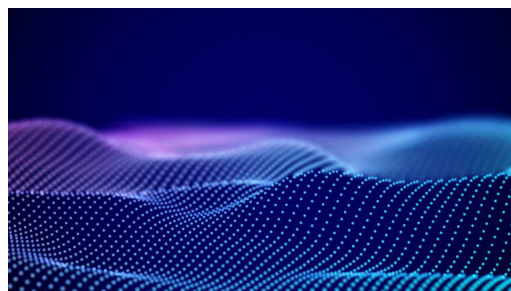
Bron: Wikipedia-bijdragers. (2018, 26 juli). Geluidsgolf. Geraadpleegd op 8 januari 2020, van <https://nl.wikipedia.org/wiki/Geluidsgolf>

Affordance

De affordance van geluid is gevisualiseerd als geluidsgolven en een goede manier om zo duidelijk te maken aan de gebruiker wanneer je harder praat. Via Google staan veel afbeeldingen die een mooie illustratie zijn voor geluid, zie hieronder voor verschillende voorbeelden van geluidsgolven.



Freepik. (2016). Verzameling van verschillende geluidsgolven [Foto]. Geraadpleegd van https://nl.freepik.com/vrije-vector/verzameling-van-verschillende-geluidsgolven_964495.htm



Foltyn, T. (2019). LoudMiner soundwaves [Foto]. Geraadpleegd van <https://www.welivesecurity.com/2019/06/20/loudminer-mining-cracked-vst-software/loudminer-soundwaves/>

week 7 • 17 januari 2020

Customer Journey Huidige Situatie

Customer journey - Medialounge Huidige Situatie



Harry Boter

Tweede jaars CMD student
20 jaar

'De medialounge is een chille plek
om te werken.'

Oriënteren

Je gaat opweg naar de medialounge om te studeren.

Zoeken

Zoekt of er plek is in de medialounge.

Vinden

Je geschikte plaats gevonden

Plaatsnemen

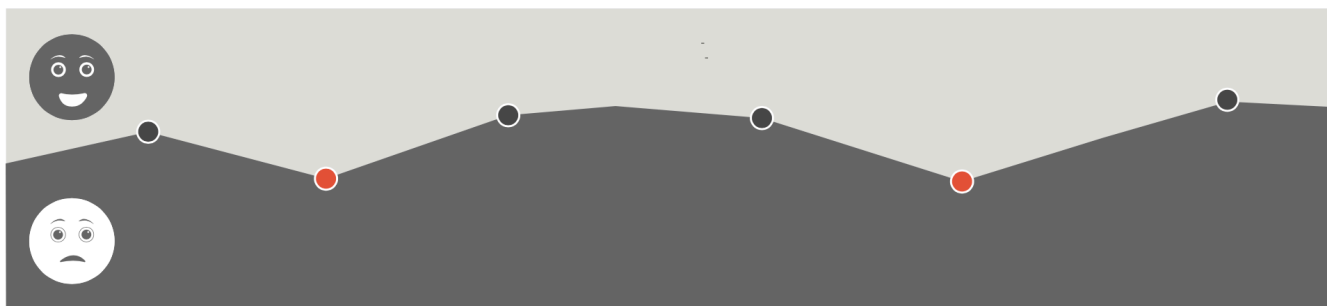
Je gaat bij de zitplek die je gevonden hebt zitten

Werken

Je gaat aan de slag

Vertrekken

Je pakt je spullen in en gaat naar huis.



Medialounge zit vaak vol

Veel geluid om je heen door groepswerk
Niet kunnen concentreren

Bron: Simumpande, D. (2018). man wearing yellow sweater [Foto]. Geraadpleegd van <https://unsplash.com/photos/M7i6iMgzPwc>

week 7 • 17 januari 2020

Customer Journey Nieuwe Situatie

Customer journey - Medialounge Nieuwe Situatie



Harry Boter

Tweede jaars CMD student
20 jaar

'De medialounge is een chille plek
om te werken.'

Oriënteren

je gaat naar de individuele
ruimte in de medialounge

Zoeken

Je kijkt of er plek is om
aan de tafel te zitten

Vinden

Snel plek gevonden

Plaatsnemen

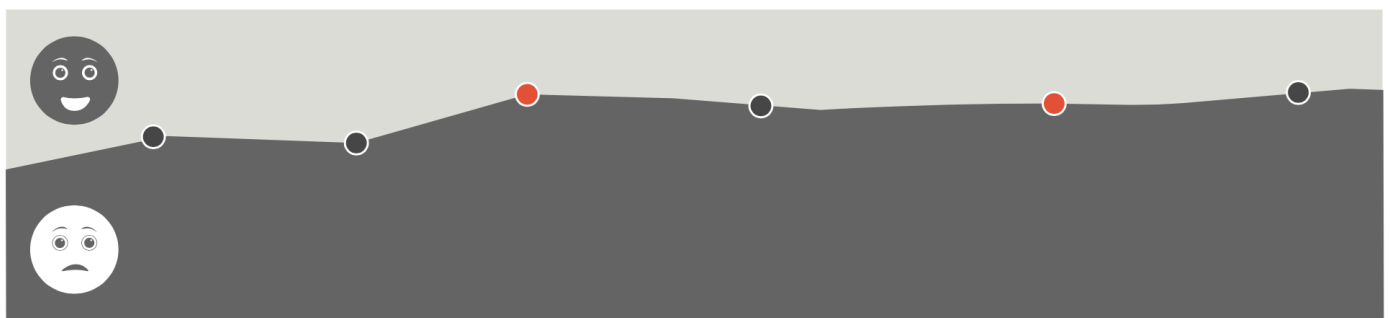
Bij een gevonden plek neem je
plaats aan de tafel waar andere
ook individueel werken

Studeren

Je gaat in stilte aan
school werken

Vertrekken

Je pakt rustig je spullen
in en gaat naar huis.



Verbetering

● Nu vaker plek omdat er
geen groepen meer in de
individuele ruimte zitten

● Andere studenten werken ook
alleen en in stilte

week 7 • 17 januari 2020

Dashboard - Information Design



Live

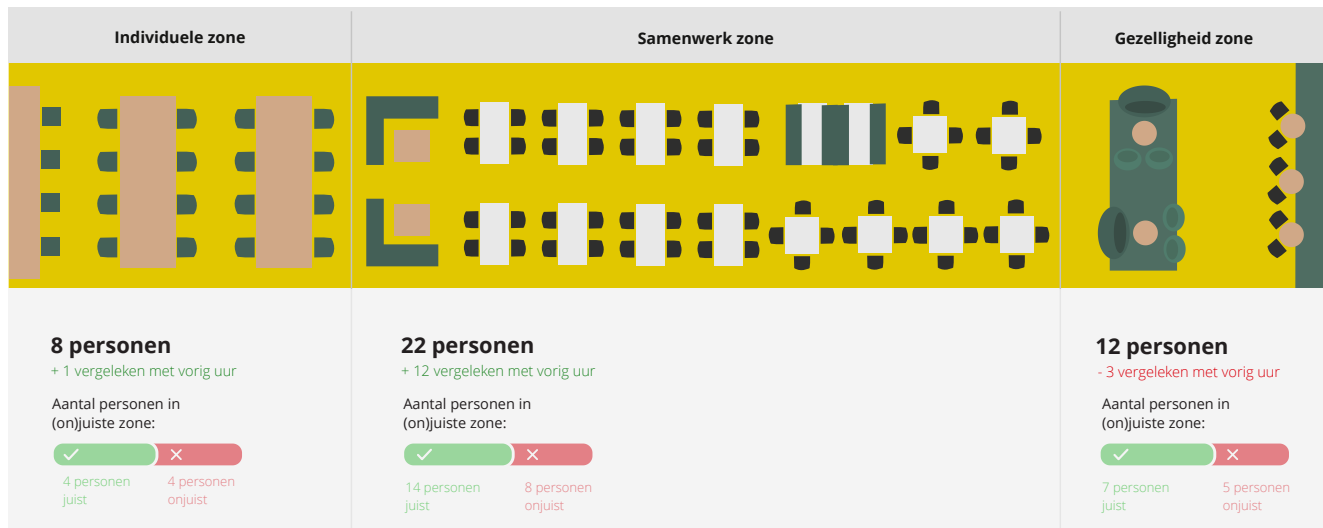
WOENSDAG 20 JANUARI 15:10 • Update elke 5 minuten

Individuele zone

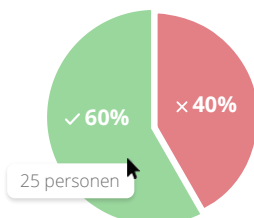
Samenwerk zone

Gezelligheid zone

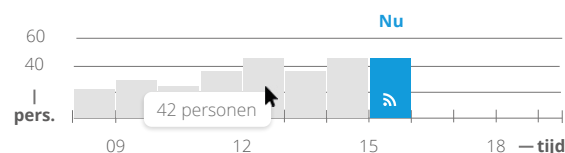
Hieronder vindt u een live weergave van de plattegrond van de Medialounge met daarbij de bezettingsgraad van studenten.



Verdeling personen (on)juiste zone:



Populaire tijden tot nu toe:



Totaal aantal personen in de Medialounge:

42 personen
+ 10 vergeleken met vorig uur

week 7 • 17 januari 2020

Dashboard - Information Design

Live

Individuele zone

Samenwerk zone

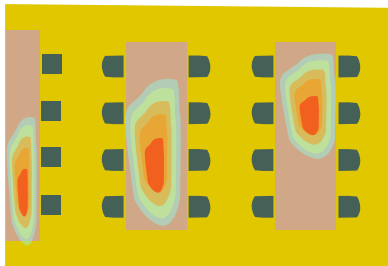
Gezelligheid zone

Hieronder vindt u een overzicht van de individuele zone in de Medialounge, van een periode naar keuze.

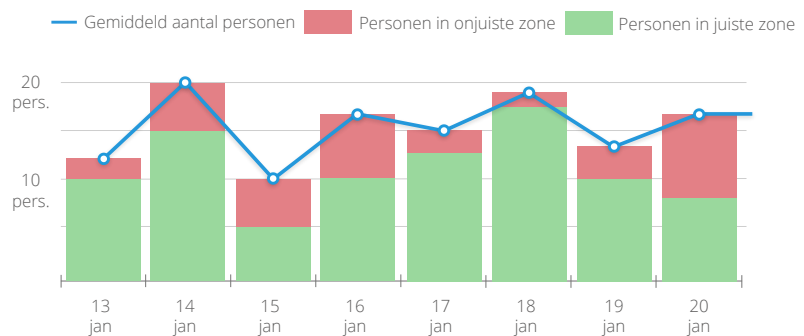
13 januari - 20 januari ▼

Gemiddelde drukte verspreiding:

Drukke plekken in deze zone



Verdeling personen (on)juiste zone:

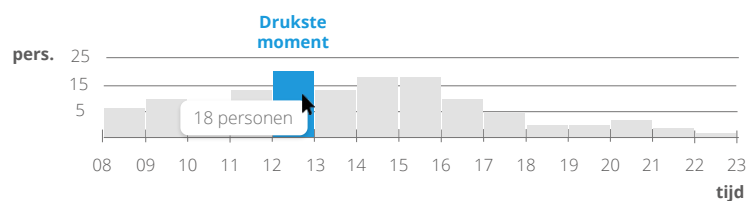


Gemiddelde bezetting:

9 personen

+ 3 vergeleken met afgelopen 7 dagen

Populaire tijden (gemiddeld):



week 7 • 17 januari 2020

Dashboard - Information Design

Live

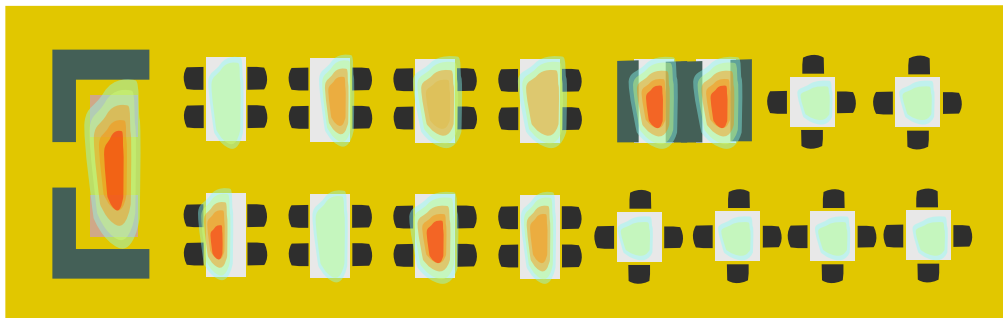
Individuele zone

Samenwerk zone

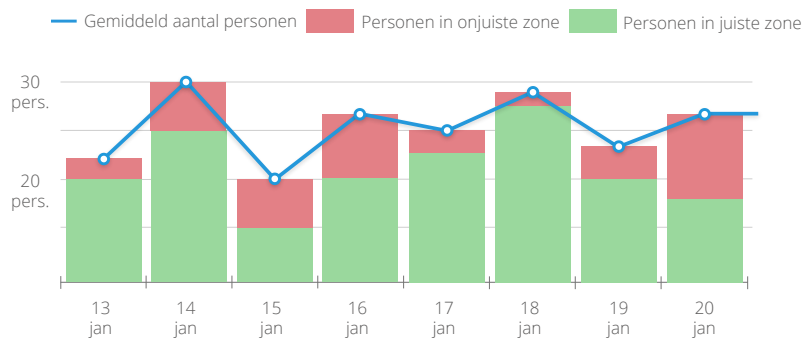
Gezelligheid zone

Hieronder vindt u een overzicht van de samenwerkingszone in de Medialounge, van een periode naar keuze.

13 januari - 20 januari ▼



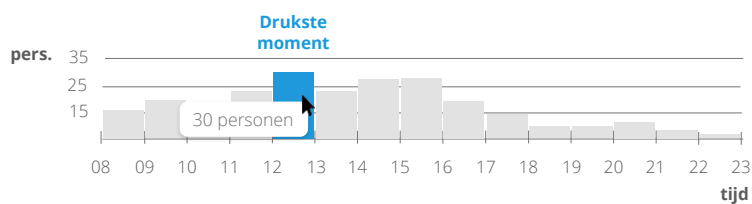
Verdeling personen (on)juiste zone:



Gemiddelde bezetting:

25 personen
+ 2 vergeleken met afgelopen 7 dagen

Populaire tijden (gemiddeld):





week 7 • 17 januari 2020

Content Governance Advies

Hoe gaan we de voortgang en het succes van de content meten?

We zullen zes maanden na de implementatie van onze oplossing een evaluatiegesprek houden met de manager van de Medialounge. Tijdens dit gesprek bespreken we de resultaten van onze oplossing en in hoeverre de doelstellingen tot dusver zijn behaald. We kijken wat er momenteel goed gaat en hoe we die resultaten in de toekomst kunnen blijven voortzetten. Wanneer de resultaten onvoldoende blijken bij te dragen aan de doelstellingen, zullen we gezamenlijk met de manager van de Medialounge actiepunten opstellen om de resultaten te verbeteren. We vinden het belangrijk dat onze opdrachtgever tevreden is met onze oplossing en de resultaten die hiermee worden behaald. We zullen onze verantwoordelijkheid nemen wanneer blijkt dat de oplossing kan worden verbeterd.

Wie is de eigenaar van de data?

De data die onze sensoren verzamelen en verwerken komen terecht in een dashboard die beschikbaar is gesteld aan de manager van de Medialounge. De manager van de Medialounge kan op basis hiervan inzichten krijgen in de resultaten die behaald worden met de oplossing en kan indien nodig ook zelf actie ondernemen, of ondersteuning inschakelen van ons. De verzamelde data is eigendom van de opdrachtgever en die is daarmee tevens ook zelf verantwoordelijk voor beslissingen en handelingen op basis van de data.

Wie beslist over de keuzes met betrekking tot content (presentatie)?

De manager van de Medialounge staat vrij om op basis van inzichten uit de verzamelde data zelf keuzes te maken met betrekking tot de content van onze oplossing. Graag geven wij advies over of de voorgestelde keuzes en acties wel of niet genomen moeten worden, bijvoorbeeld tijdens een evaluatiegesprek. We zijn altijd bereid om samen met de opdrachtgever te kijken naar passende oplossingen.

Wie/wanneer besluiten we aanpassingen te doen op basis van analyse?

Tijdens het evaluatiegesprek bekijken we de prestaties van de oplossing aan de hand van de verzamelde data, zoals dat inzichtelijk is gemaakt in het dashboard. We bespreken samen met de manager van de Medialounge mogelijke aanpassingen die kunnen worden gedaan aan de content op basis van deze data-analyse. Onze rol hierin is slechts adviserend, de opdrachtgever is eindverantwoordelijk en bepaald of het onze adviezen overneemt en toepast door aanpassingen aan de content te doen.

Workflow

We zullen bij het evaluatiegesprek een vast proces hanteren om te controleren of de content nog relevant is en nog aansluit bij de doelstellingen van de opdrachtgever. We kijken samen met de manager van de Medialounge naar het dashboard en de daarin gepresenteerde data zoals dat is verzameld door de sensoren. We stellen daarbij de volgende vragen:



week 7 • 17 januari 2020

Content Governance Advies

Creëren nieuwe content

- Waar moet de (nieuwe) content aan voldoen?
- Voldoet de huidige content nog steeds aan deze vereisten?
- Is het nodig om nieuwe content op te stellen?

Onderhouden content

- Is de content nog steeds consistent (voor alle doelgroepen)?
- Moeten er onderdelen worden weggelaten of worden toegevoegd?

Evalueren Content

- Zijn de vooraf vastgestelde doelstellingen al behaald?
- Zijn de doelstellingen nog passend of moeten ze worden aangepast?
- Voldoet de content nog steeds aan de opgestelde content KPI's?

Vastleggen

- Wat is de strategie die we nastreven in de toekomst?
- Welke doelstellingen moeten over zes maanden bereikt zijn?

week 7 • 17 januari 2020

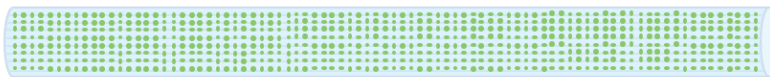
Persuasion Principles

Peak-end rule

Bij slecht gedrag en het maken van teveel geluid komt er een rode vlek op de buis. Op het moment dat er nog steeds teveel geluid wordt geproduceerd zal de vlek zich uitbreiden en gaan knippen. Dit zal dan onthouden worden als een negatieve ervaring. Hieruit wordt de kans dan kleiner dat de gebruiker dit verkeerde gedrag in de toekomst zal herhalen.



Bij verbeterd gedrag en het maken van minder geluid dan voorheen, zal de buis groen oplichten. Dit geeft een bevestiging aan de gebruiker van goed gedrag. Dit zal dan onthouden worden als een positieve ervaring en de gebruiker stimuleren dit goede gedrag voort te zetten.



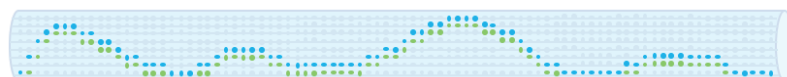
Need for certainty

Op het moment dat de buis rood van kleur is, begrijpt de student dat hij/zij iets fout doet en dat er dus iets verbeterd moet worden.



Limited Duration

Op het moment dat de geluidsgolven te hoog worden weten de studenten dat hun volume al wat hoger ligt. Ze hebben nu beperkte tijd om hun geluidsniveau aan te passen voordat de rode vlek tevoorschijn komt en dit tot schaamte leidt bij de student(en).

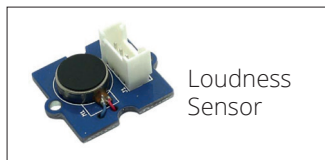


week 7 • 17 januari 2020

Microinteracties



TRIGGER



RULES



FEEDBACK

Er wordt op een normaal niveau gepraat en het aantal decibel is < 60 .

De buis geeft in de vorm van licht de normale geluidsgolven weer

Er wordt op een harder niveau gepraat en het aantal decibel ligt tussen de $60 > 70$.

De buis geeft in de vorm van licht de hogere geluidsgolven weer

De persoon of groep blijft voor een langere tijd een decibelniveau produceren van > 70 .

De buis vormt een vlek op de plek waar het geluidsniveau te hoog is.

De persoon of groep blijft voor een langere tijd van 5 seconde een decibelniveau produceren van > 70 .

De vlek op de plek waar het geluidsniveau te hoog is breidt nog meer uit.

De persoon of groep blijft voor een langere tijd van 5 seconde een decibelniveau produceren van > 70 .

De vlek op de plek waar het geluidsniveau te hoog is heeft nu zijn maximale grootte bereikt en knipperd nu.

De persoon of groep besluit weer zijn volume te beperken naar een decibelniveau van < 70 nadat ze gewaarschuwd zijn door het knipperen.

De buis licht groen op als teken dat het weer rustiger is en gaat hierna weer terug naar de geluidsgolven.

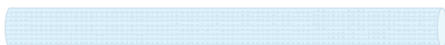
Er wordt geen geluid gedetecteerd of het apparaat staat uit

De buis is uit en geeft geen licht.

week 7 • 17 januari 2020

UI Stack - States

Blank state



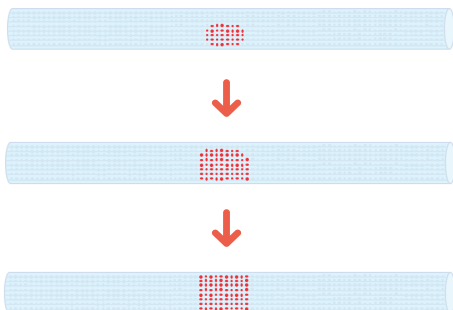
Er wordt geen geluid waargenomen of de buis staat uit.
Er branden geen lichtjes in de buis.

Ideal state



Het geluidsniveau is acceptabel en de buis geeft de huidige geluidsgolven aan.

Error state



Er wordt in groepsverband of individueel te hard gepraat aan tafel voor een langere tijd. Op de buis vormt zich een vlek op de plek waar het volume te hoog ligt, deze breidt zichzelf uit en eenmaal bij zijn maximale grootte zal hij blijven knipperen tot de groep of het individu zijn geluidsniveau vermindert.
De gebruiker genereert hierbij de error state.

Partial state



De gebruiker is met een hoger geluidsniveau onderweg naar de error state. De buis laat hogere geluidsgolven zien.

week 7 • 17 januari 2020

Storyboard concept

1



Studenten zitten hard te werken in de individuele ruimte, er heerst een rustige sfeer. In de buis zijn rustige geluidsgolven te zien.

2



Twee studenten gaan praten, dit zorgt ervoor dat de andere studenten zich niet meer kunnen concentreren. De buis geeft hogere geluidsgolven aan.

3



De buis geeft op de plek van het geluid rood licht aan, hierdoor hebben de studenten door dat het om hun gaat.

4



De studenten stoppen met hard praten, en de buis kleurt groen. Nu kan iedereen weer goed werken.

week 7 • 17 januari 2020

Content model





week 7 • 20 januari 2020

Deskresearch - Slecht gedrag afstraffen

In het nieuwe concept de FuseLight wordt de persoon licht afgestraft wanneer hij/zij te hard praat. Om te kijken of dit goed werkt is er Desk Research gedaan naar het afstraffen van slecht gedrag en het bewust maken van de fouten.

Effectief afstraffen

Volgens het artikel op VeryWellmind, is het afstraffen van slecht gedrag het meest effectief wanneer er op het gedrag meteen een negatieve reactie op gegeven wordt. En consistent wordt aangegeven, elke keer als jij fout gedrag vertoont er een negatief effect op wordt gegeven. En niet maar 1 keer en de andere keren als er slecht gedrag wordt vertoont dat er geen effect is.

Bewustwording Slecht Gedrag

Bewustwording van slecht gedrag is belangrijk en zeker belangrijk om dit aan te geven. Als iemand niet bewust is van zijn/haar gedrag wordt het ook niet verbeterd. Bewustwording is een eerste stap naar het veranderen van je gedrag dus door middel van feedback of een reactie op slecht gedrag weet je dat je iets fout doet en wilt dit dan verbeteren.

Dus om slecht gedrag aan te pakken moet je een negatieve actie geven op het slechte gedrag. Iemand erop wijzen dat hij/zij fout zit, zodat dat aangepast kan worden. Daarbij is bewustwording van de fout die de persoon maakt een belangrijke factor bij het veranderen van slecht gedrag. Maar geef ook positieve feedback wanneer iemand goed gedrag vertoont.

Bronnen: Cherry, K. (2020, 17 januari). When Is Negative Punishment Most Effective on Children? Geraadpleegd op 20 januari 2020, van <https://www.verywellmind.com/what-is-negative-punishment-2795409>, Behance, Inc. (2019, 26 februari). Why Self-Awareness Is the Secret Weapon for Habit Change. Geraadpleegd op 20 januari 2020, van <https://99u.adobe.com/articles/30437/its-all-our-fault-self-awareness-as-a-secret-weapon-for-habit-change>



week 7 • 20 januari 2020

UX onderbouwing

Affordance

Er is onderzoek gedaan naar de affordance van geluid, hieruit bleek dat geluid voornamelijk wordt gerepresenteerd door middel van golven. Dit zie je bijvoorbeeld terug komen bij de dictafoon opnames, muziek applicaties, stemassistenten etc. Zodra het geluid toeneemt zie je dat de golven hoger worden en bij minder geluid zijn deze lager. Dit is toegepast in het concept, waardoor het voor de gebruikers duidelijk is dat het om de interactie met geluid gaat. Wanneer de gebruiker doorgaat met te luid praten, zullen de led lampjes in de buis rood oplichten. De kleur rood wordt geassocieerd met verkeerd gedrag, waardoor het voor de gebruiker duidelijk dat zijn/haar gedrag onacceptabel is. Wanneer de gebruiker het gedrag vervolgens corrigeert, dan zullen de led lampjes in de buis groen oplichten. De groene kleur wordt geassocieerd met goed gedrag, waardoor de gebruiker weet dat het gedrag nu verbeterd is.

Mapping

Samen met de affordance wordt duidelijk dat FuseLight wordt aangestuurd door middel van het stemgeluid.

Constraints

We beperken de interactie mogelijkheden bij dit concept, doordat de gebruiker alleen interactie kan hebben met stemgeluid. Wanneer de gebruiker een verkeerde actie doet kan hij zich corrigeren door zijn stemgeluid aan te passen. Door deze simpele interactie mogelijk te maken is volgens het constraint principe de kans groter dat de gebruiker de gewenste actie zal nemen en het wordt het makkelijker voor de gebruiker om minder hard te praten. .



week 7 • 20 januari 2020

Interusability

Bij ons concept verloopt de interactie volledig via het fysieke product in de medialounge. De gebruiker heeft geen ander apparaat nodig om de interactie aan te sturen of om meer uit de oplossing te halen. Dit hebben wij bewust zo gekozen, zodat de kans groter is dat onze oplossing juist wordt gebruikt. Ook door personen die nog niet eerder met ons product in aanraking zijn gekomen.

Consistency: Bij de FuseLight is de interactie met de gebruiker alleen op basis van geluid, de gebruiker zal daarom ook begrijpen dat de buis aangestuurd wordt door middel van geluid. De gebruiker hoeft daarom niet bang te worden dat de actie verschillende betekenissen zal hebben, er zal alleen 1 actie zijn.

Continuity: Wanneer de gebruiker in de individuele ruimte het geluidsniveau voortzet op een andere plek in de individuele ruimte, dan zal een andere buis van het product op die locatie de reactie overnemen. Hierdoor is er voor de gebruiker die graag wil praten geen andere kans meer dan verplaatsen naar een zone waar dat wel toegestaan is.

Composition: Bij ons concept verloopt de interactie volledig via het fysieke product in de medialounge. De gebruiker heeft geen ander apparaat nodig om de interactie aan te sturen of om meer uit de oplossing te halen.

