

Medialab

-

**Zorg voor
de
toekomst**

ROBERT ESPIGARES

0919926

CMD3C

Inhoud

4

Ontwerpoplossingen buiten het verwachtingspatroon van de briefing bedenken.

7

Verkregen inzichten vertalen naar relevante ontwerprichtlijnen.

10

Verbeelden van de best passende oplossing in een interactief ontwerp.

13

Belangen afwegen van verschillende stakeholders.

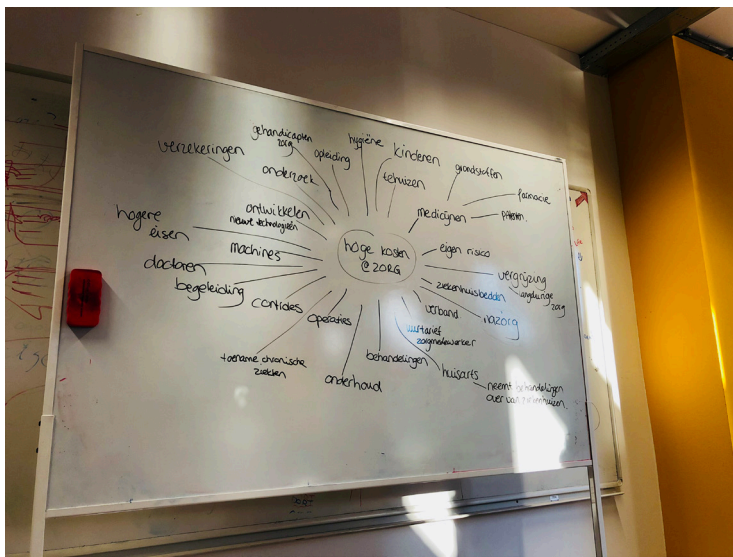
&

Samenwerken en aansluiting vinden met andere rollen en betrokkenen.



Ontwerpoplossingen buiten het verwachtingspatroon van de briefing bedenken.

We zijn begonnen om in het kader van de hoge kosten in de zorg een mindmap te maken, dit werd gedaan i.c.m. deskresearch wat gedaan werd tijdens het opstellen van de mindmap. Op deze manier kregen we een goed inzicht in de huidige kostenposten van de zorg. Dit sluit ook goed aan bij de opdracht, omdat een kostenbesparende oplossing van belang was.

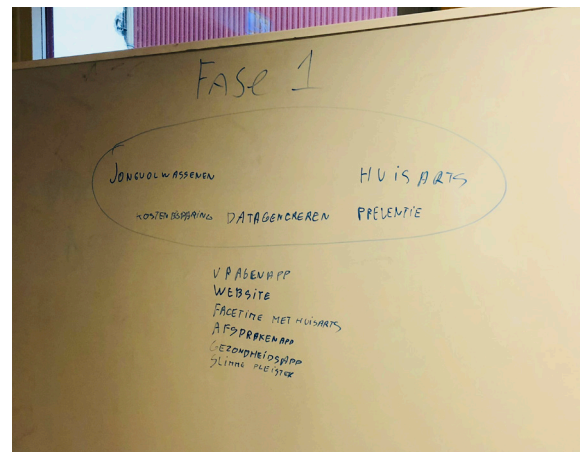


Vervolgens hebben we ieder een eigen voorkeur gegeven aan welk onderwerp we het liefst zouden aanpakken. Wederom hebben we in het kader van de opdracht goed gekeken naar wat er van ons werd gevraagd. Om het preventieve stuk hiermee te combineren hebben we gekozen voor de volgende doelgroep: jongvolwassen.



Vervolgens hebben onszelf met name gericht op de huisarts. Wij denken als team dat met name jongvolwassen hier een kansrijke doelgroep in kunnen spelen. Het idee is dat we de doelgroep beter kunnen informeren en overtuigen van de gevolgen van bepaalde ziektes en op deze manier het stuk preventie aanpakken. Op deze manier kunnen we ervoor zorgen dat we kunnen inspelen op het voorkomen van gezondheidsproblemen bij deze mensen naarmate zij ouder worden.

Tijdens de tweede sessie van het brainstormen bleven we vastzitten bij de doelgroep en welk probleem we nu precies wilde oplossen. Om deze reden hebben we alle inzichten die we tot nu toe hadden genoteerd om zo tot een volgende stap te kunnen komen.



Hieronder hebben we als team enkele oplossingen genoteerd die voor de hand lagen en die we al eerder hebben teruggezien in dagelijks leven of onderzoek.

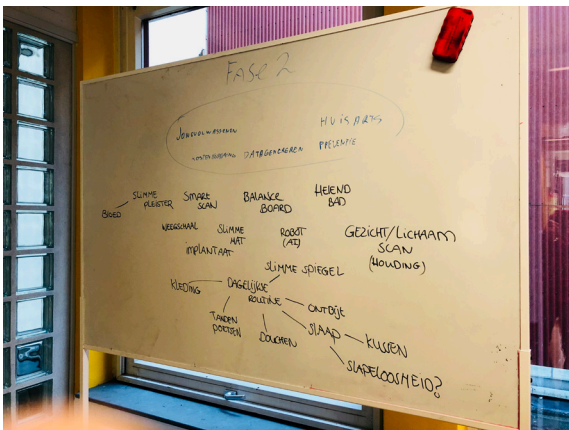
We kwamen hiermee tot de conclusie dat we nog meer inspiratie nodig hadden. Om inspiratie op te doen naar creatieve oplossingen binnen de probleemstelling hebben we als gezamenlijk als team trailers gekeken van SCI-FI-films. Op deze manier konden we ons volledig richten op het oplossen van het probleem op een unieke manier.



Persoonlijk vond ik dat de trailers ons een goed perspectief hebben gegeven over hoe de zorg er in de toekomst uit kan gaan zien. Deze methode heeft ons daarom ontzettend geholpen om een volgende stap te zetten met in het project. Deze stappen werden met name gezet terwijl we de dagelijkse routine aan het noteren waren, zodoende konden we goed in kaart brengen waar de kansen lagen.

Wat ons met name opviel is de breedte waarin deze films hun realistische “problemen” oplossen doormiddel van toepassingen die nog niet mogelijk zijn (futuristisch).

Aan de hand van de trailers zijn we weer teruggegaan naar het whiteboard om onze ideeën op los te laten. Het was belangrijk om alles op te schrijven wat ons te binnenschoot zonder belemmering. Hierdoor kwamen we al snel bij de dagelijkse routine van een persoon en dat er daarbinnen veel kansen liggen.



Verkregen inzichten vertalen naar relevante ontwerprichtlijnen.

Tijdens de kick-off van medialab hebben we als team genoteerd wat er vanuit de opdrachtgever en school aan ons werd gevraagd. Deze criteria hebben als basis gediend voor het onderzoek wat hierop volgde. De criteria zijn als volgt:

- *Kostenbesparing*
- *Preventief*
- *Datagenererend*

- ***Kostenbesparing***

De oplossing moet de financiële middelen in gedachte houden van gebruiker en mogelijke ontwikkelaar.

- ***Preventief***

De oplossing moet een preventieve rol spelen in de zorg om zo ziekte terug te dringen of klachten in de toekomst zien te voorkomen.

- ***Datagenererend***

De oplossing moet data genereren, dit kunnen bestaande gegevens van de gebruiker zijn of een nieuwe database die bijdraagt aan de oplossing.

Aan deze drie criteria hebben wij als team nog enkele toegevoegd om de kans van slagen te verhogen en ook om zo een oplossing te bedenken waar wij als team met veel plezier aan werken.

- o Persoonlijke voorkeur
- o Doelgericht → sluit het aan bij de opdracht? (Kostenbesparend, data genererend)
- o Futureproof (realistisch)
- o Sluit het aan bij de wensen en behoeften van de doelgroep?

De criteria werden als startpunt ook onze ontwerprichtlijnen waarin we als team wilde gaan werken.

Naar aanleiding van relevantie, deskresearch, opdrachtgever en opdracht hebben wij in de beginfase van het project volgende technieken toegepast:

- Mindmappen
- Braindump
- Energizer
- Deskresearch
- Long list → shortlist i.c.m. de gestelde eisen

Al deze methodes hebben ons veel informatie opgeleverd, sommige meer bruikbaar dan andere. Maar na het vastleggen van de dagelijkse routine van een persoon om zo te kunnen zien waar de kansen lagen, hebben we als team veel stappen gemaakt. Hier zagen we namelijk dat de badkamerspiegel een prominente rol speelt in de dagelijkse routine van een jongvolwassene. In combinatie met de criteria hebben we de smart-mirror als concept gekozen, en dat we hiermee met name chronische ziektes wilde aanpakken.

Uit de feedback van de eerste presentatie bleek echter dat de chronische ziektes nog een veel te breed onderwerp is. Na onze verschillende onderzoeken naar de doelgroep (waaronder een enquête) hebben we waarden en behoeften van onze doelgroep weten te ontdekken. Op dit moment hadden we al besloten om ons te focussen op de rokers. Hieruit hebben we voor onszelf mogelijke uitgangspunten en kansen opgesteld:

- De roker moet bereid zijn om te stoppen met roken
- De roker wil inzicht in zijn verbruikt
 - Geld
 - Gezondheid
- De roker wil er iets voor terugkrijgen (beloning)
 - Doelen opstellen
 - Gamification

Na veel van deze aspecten op concept niveau te hebben geïmplementeerd in de smartmirror hebben we deze samen met het doelgroep onderzoek gepresenteerd tijdens de tussensprint.

Hieruit kwam naar voren dat er nogmaals goed moet worden gekeken naar de doelgroep om er zo achter te komen waar je ze nu echt mee kunt laten stoppen. Om deze reden hebben we contact opgezocht met medestudent CMD Sylvana. Zij

deed ook onderzoek naar rokers en heeft hiermee al bijzonder veel ontdekkingen gedaan. De belangrijkste inzichten richting het einde van het project kwamen van haar kant, omdat zij al dieper in de doelgroep zat. Hieruit zijn de volgende en uiteindelijke ontwerprichtlijnen gekomen:

- Persoonlijke benadering
- Positieve benadering
- Gehoord worden
- Direct inzicht in gevolgen
- Inspelen op “trekmomenten”

Verbeelden van de best passende oplossing in een interactief ontwerp.

Concept Poster

Ter voorbereiding op de eerste presentatie hebben we de teams opgedeeld in om oplossingen te bedenken voor de smartmirror. Op deze manier konden we ook peilen waar iedereen zijn expertise lag. Emmy en ik heb met name de smartmirror gevisualiseerd met daarbij korte ideeën waarop kon worden doorgeborduurd.

Voorafgaand aan de presentatie hebben we deze gepresenteerd aan de andere leden van het team om zo de conceptrichtingen te vergelijken. We merkte hier al gelijk dat de CMGT studenten al veel technischer aan het werken waren.



Paper prototype 1.0

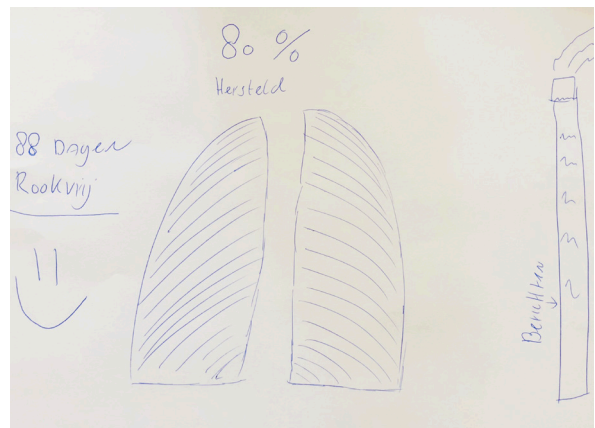
Dit eerste prototype was gemaakt voor de eerste presentatie, hiermee wilde we in grote lijnen laten zien wat ons idee was. Op dit moment wisten we nog niet welk specifiek probleem we wilde aanpakken, wel dat dit gericht zou zijn op chronische

ziektes. Tijdens de presentatie was de spiegel al gelijk een blikvanger!



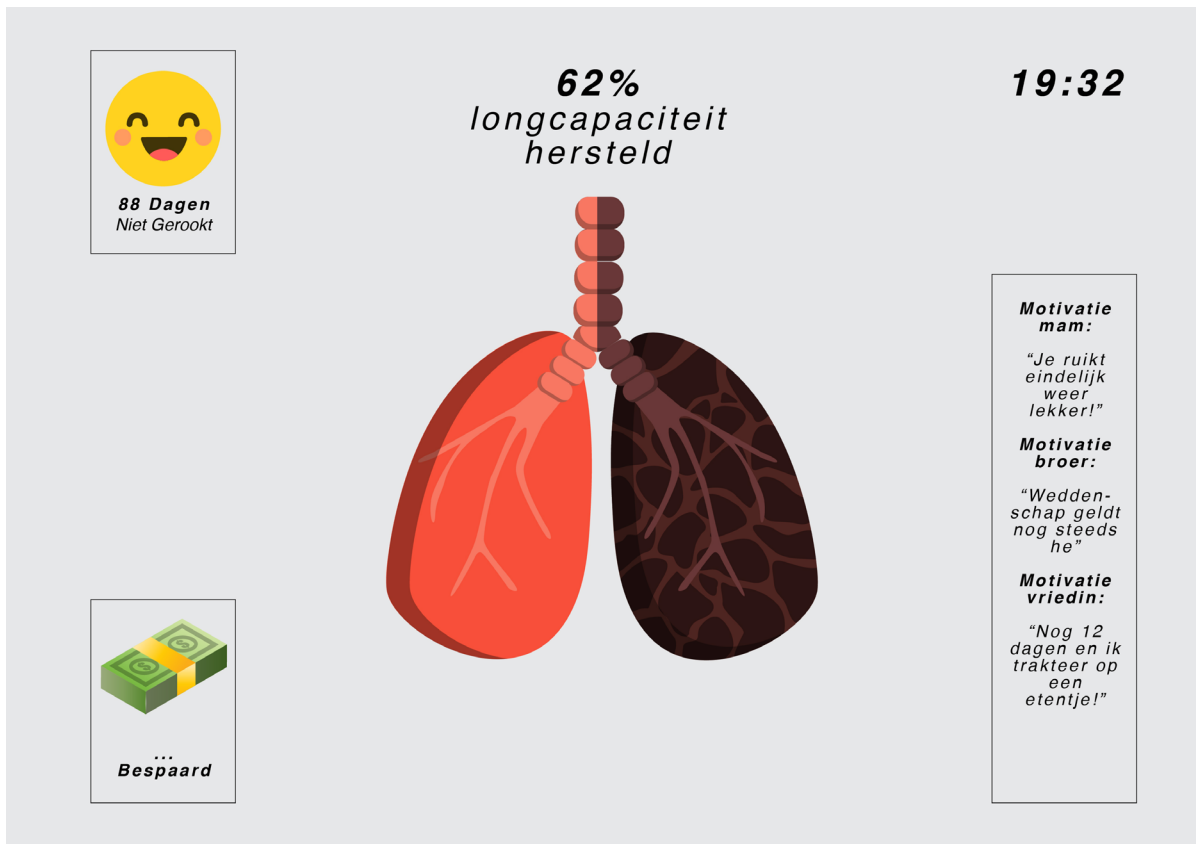
Schets

Toen we hadden bepaald dat we veel gericht gingen werken en om specifiek te zijn het rokersprobleem zouden aanpakken, hebben we gelijk wat ideeën rondgestuurd. Na de enquête en extra informatie die we hadden verkregen van Sylvana hadden we een beter zicht bij het eindresultaat. Aan de hand van die eerste info had ik een snel schets gemaakt van hoe de spiegel er “mogelijk” uit zou komen te zien.



Laatste visual

Tot slot heb ik van de snel schets een digitale versie gemaakt, waarbij je al een stuk beter een indruk krijgt bij het eindproduct. Deze heb ik ook getest bij een huidige roker. Wat ik met name hier wilde weten is of de huidige informatie van waarde was en of deze kon worden doorgezet naar het uiteindelijke prototype. Deze waardes bleken inderdaad waardevol en dit bevestigde ook dat het onderzoek op één lijn stond met het concept.



**Belangen afwegen
van verschillende
stakeholders.**

&

**Samenwerken en
aansluiting vinden
met andere rollen en
betrokkenen.**

Mijn rol

Emmy en ik hebben nagenoeg dezelfde rollen ingenomen, met name de CMD-rollen als concepter en onderzoeker zijn taken die we het meeste hebben uitgevoerd. Hierin had ik mezelf nog meer kunnen en moeten onderscheiden, met name had ik veel meer visueel willen uitwerken. Dit is met name niet echt gelukt omdat we ons vaak moesten herpakken op het onderzoek en hier nog meer op moesten werken. Voor een volgend project zou ik tijdens de eerste meeting al duidelijk moeten maken waar mijn krachten en wensen liggen in werkzaamheden.

Ik vind zelf en uit de peerassessments bleek dat ik gedurende het project vaak de kleinere opdrachten binnen projecteisen heb kunnen houden. Tijdens het project vroeg ik mezelf en anderen vaak af of dit bijdroeg aan het project en hoe waardevol het was. Hierin sta ik uiteraard altijd open voor meningen van anderen teamleden.

“Duidelijkheid is iets wat hij graag wil hebben, en zorgt er dan ook voor dat dit gebeurt. Hij wil vaak alles nog even op een rijtje zetten, zoals taken of deliverables. Dit maakt het voor het gehele team overzichtelijk.” Dit is iets

wat ik inderdaad graag zie tijdens een project, zodoende weet iedereen wat ze kunnen verwachten van elkaar en zijn er geen onduidelijkheden als een bijeenkomst er op zit. Er leuk om te zien dat dit wordt erkent!

Stakeholder en opdrachtgevers

Gedurende de eerste weken van het project vond ik het soms lastig om precies in te schatten wat er van ons werd verwacht vanuit de opdrachtgever, omdat de feedback veel veranderde tijdens deze periode. Maar toen we als team eenmaal ons concept hadden en hiermee aan de slag konden gaan werd er steeds meer steun en feedback onze kant op gestuurd, zodat het uitresultaat voor alle betrokkenen positief was.

Met name de presentaties hebben iedere keer een nieuwe weg ingeslagen, doormiddel van de gekregen feedback. Dit zorgde ervoor dat we als team goed wisten waar we mee verder moesten en wat achter kon blijven.

Wat ons een goede eindsprint heeft gegeven is het gesprek dat we met Sylvana hebben gevoerd. Dit gesprek heeft ons veel inzichten gegeven over het rokersprobleem, met name in de manier van denken vanuit de rokers. Dit heeft

mij ook inspiratie gegeven hoe ik in de toekomst dit soort projecten aanpak en op hoeveel verschillende manier onderzoek kan worden gedaan.

