

Personas/Archetype



De kinderstoel

Archetype: 2 tot 3-jarige kinderen en 30+ ouders. Eerste kind

Demografische Info	Kind	Ouders
Leeftijd	3	30+
Gezin	Twee ouders	Getrouwd, één kind
Beroep	Nvt	Manager en eigen bedrijf
inkomen	Nvt	Samen €90,000/Jaar

Persona (vanuit de ouders):

“Voor mijn kind is het belangrijk dat de stoel stevig is en ergonomisch. Een baby/kinderstoel moet veilig zijn voor mijn kind. Daarnaast zou ik het fijn vinden als het er mooi of leuk uitziet. Het moet passen in het interieur van mijn huis zodat ik de stoel niet hele tijd in een hoek hoef te plaatsten om het te verbergen.

Ook moeten wij er makkelijk mee kunnen werken. De stoel mag geen frustratie opleveren.”

De zevensprong

- 1: Ophelderen** van onduidelijke termen en begrippen
- 2: Definiëren** van het probleem
- 3: Analyseren** van het probleem/brainstorm(mindmap)
- 4: Ordenen en bespreken** van resultaten stap 3
- 5: Formuleren van leerdoelen**
- 6: Zoeken van informatie** buiten de groep
- 7: Samenvoegen en testen** van de nieuwe informatie

Stap 1: **Ophelderen** van onduidelijke termen en begrippen

Onduidelijke termen en begrippen:

Leuk: Heeft eigenschappen die een 1 tot 3 jarige aanspreekt. Volgens pedagogische wetenschappen

Mooi: Heeft een bepaalde stijl of stijleigenschappen van een era of filosofie. Valt onder esthetiek.

Smaakvol: Heeft een design waar aandacht is besteed aan het bepaalde stijl en of opmaak

Praktisch: Heeft functies die handelingen voorkomen en/of makkelijker maken. Heeft functie(s) die handelingen die eerst niet mogelijk waren. Heeft functies die multi inzetbaar zijn.

Bang for buck: Een voorwerp waarbij de prijs/waarde (waarde als in "de wet van de afnemende opbrengst") gunstig is voor de klant.

Onduidelijke definities:

Pedagogische wetenschappen: De wetenschap van het opvoeden van een kind

Filosofie: Een manier van denken

De Wet Van Afnemende Opbrengst: Een fenomeen dat voorkomt wanneer de verhouding tussen kosten van iets en de meerwaarde afneemt in sterkte

Gebruik:

Gebruiken kinderstoel meermaals per dag. Voornamelijk tijdens het eten en voeden van het kind. Begrijpen werking simpele mechanismen en zijn enigszins uitdaagbaar daarin. Stoel moet esthetisch deel uitmaken van het interieur.

Gedrag ouders: Zorgen voor de voeding en opvoeding van hun kind. Hebben bovenmodale beroepen. Allebei HBO opgeleid. 30'ers en midden in hun leven. Drinken in het weekend een wijntje. Full time banen. Hebben vrienden die ze hebben leren kennen door sociale settings zoals werk en school. Hechten waarde aan esthetiek en aan praktische dingen. Vinden het ergelijk als iets niet doordacht is of wanneer er foute compromis gemaakt zijn.

Gedrag kind: Lijkt dingen graag vast te willen grijpen als anderen het vasthouden. Koppig tijdens het eten als het niet lekker lijkt te zijn. Slaapt redelijk vast. Af en toe onhandig.

Doelen en behoeften:

- Makkelijk om mee te werken
- Leuk of mooi uiterlijk
- Makkelijk om mee te werken
- Veilig
- Ergonomisch voor ouders en kind

Evt- Inklapbaar, schoonmaakbaar, meeneembaar. Etc

Week 2

Moodboards en Image panels

Aantekeningen

- Er zijn waarschijnlijk al een aantal **vaststaande gegevens** beschikbaar.
 - afmetingen van het menselijk lichaam.
 - DINED-tabellen
 - Ontwikkeling van een kind: <http://www.kijkopontwikkeling.nl>
- producten die **speciaal voor die doelgroep** gemaakt zijn.
 - maar ook naar spelletjes, apps, televisieprogramma's, attracties
- **Probeer je te verplaatsen** en zoveel mogelijk vanuit de doelgroep te denken
Bv: 'Waarom zou ik dit product nu zo leuk vinden?'

Visualiseer tenslotte de gevonden resultaten in een overzicht met daarbij steekwoorden die verwijzen naar resultaten die je hebt gevonden.



V.L.N.R: Ik heb hier gekozen voor simpele vormen en technieken die goed binnen de ratio passen van een peuter. Makkelijk en toch leerzaam. Felle kleuren prikkelen het kind. Als laatste heb ik de ouder betrokken in het geheel en cognitie in het midden geplaatst.

Image panel

Ik wil weten van de ouders

Exterieur:

Hoe de buurt waar ze wonen eruit ziet

Hoe het huis er van buiten uitziet

Villa, rijtjeshuis, appartement

Welke auto's en fietsen ze rijden.

Merken en uitstraling

Zonnepanelen evt.

Interieur:

Welke bank(en) ze hebben

Wat voor keukens ze hebben

Persoonlijk:

Welke merken ze zich graag mee associëren

Welke stijlen ze mooi vinden

Favoriete producten

Geboorte jaren

Jeugdijaren

Gedachten achter keuze van producten



Gebruik Senario

Aantekeningen

- Procesboom

*Alle stappen die een product meemaakt tijdens de gehele levensduur van het product - Zo denk je na over alle factoren waar een product mee te maken krijgt - Meer factoren is beter product.

* 4 basis delen: ontstaan, verspreiden, gebruiken, afdanken,

Alle stadia krijg je als ontwerper mee te maken. Zorg voor overzicht

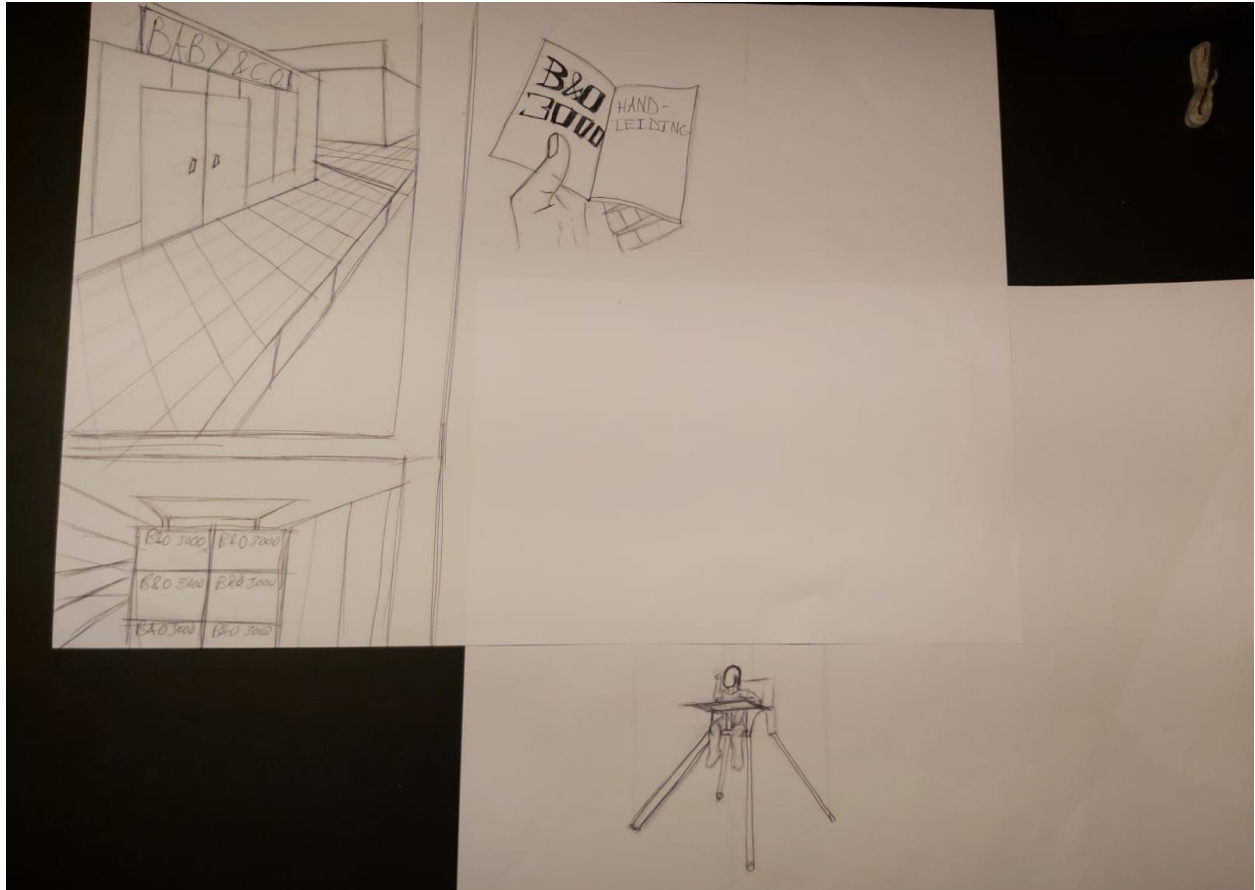
* Ontstaan:

- Ontstaan
 - Productie
 - Welke machines?
 - Welke materialen?
 - Verspreiden
 - Hoe verwacht je dat het product bij de consument komt/
 - Standaard dozen?
 - Pallets?
 - Ruw of voorzichtig mee in omgang?
 - Gebruik
 - Je weet wie je voor ontwerpt dus je weet wat er te wachten staat
 - Oneigenlijk gebruik
 - Stoel als opstapje
 - Afdanken
 - Reparatie
 - Onderhoud
 - Schoonmaak
 - Recycling?

*Geef aan wat wel en niet mogelijk is in een fase

*Geef zo nauwkeurig mogelijk een omschrijving van wat de personen in kwestie mee te maken krijgen

* het gaat om rekening houden met



Dit is een tekening die ging over het gebruikersscenario van het kopen tot aan het eerste gebruik



Opdracht: maak een procesboom voor de kinderstoel

Ontstaan:

Tijdens het ontstaan moet ik rekening houden met; ergonomie, bruikbaarheid, veiligheid, esthetiek, verkoopbaarheid, betaalbaarheid, produceerbaarheid, vervoerbaarheid eindproduct

Verspreiden:

Tijdens het vervoer moet er gedacht worden aan. De stevigheid van het gebruikte verpakkingsmateriaal, of het product, in de verpakking, geklemd mag worden, of het product gestapeld mag worden, hoe groot de verpakking is. Of het product op gewone manier vervoerd mag worden, of het in zonlicht mag staan.

Gebruiken:

Tijdens het gebruik moet ik denken aan; o.a. Oneigenlijk gebruik, hoeveel gewicht de stoel kan hebben op ongebruikelijke vlakken, op welke manieren er op gestaan of gezeten kan worden, of de stoel op andere manieren ingezet kan worden

Afdanken:

Of het organisch materiaal is, of er giftige verf gebruikt is. Of het product gelijk naar de stort kan of anders. Of het product gerecyclet kan worden. Of het product in een auto vervoerd kan worden. Of het product ingeklapt kan worden

PVE Aantekeningen

Wens mag een product aan voldoen

Eis moet een product aan voldoen anders faalt het

“Wanneer het aan deze eisen voldoet dan is het product volslaagd”

Procesboom houd je aan als je een PVE wil schrijven

Dus Ontstaan Vervoer gebruik afdanken

Eisen worden genummerd later kan je er naar verwijzen

Oderning is

1. ontstaan
- 1.1 Materiaal
- 1.1.1
- 1.2 Productie
- 1.3 Etc ec

1 Ontstaan:

1.1 Ideeën:

- 1.1.1 Tijdens de ideeën fase moet er gelet worden op wat past bij de ouders en het kind. **W**
- 1.1.2 Inspiratie opdoen kan gedaan worden door het design proces te doorlopen
- 1.1.3 Het idee moet origineel zijn **W**
- 1.1.4 Functionaliteit moet worden besproken **W&E**
- 1.1.5 Er moet een richting gekozen worden waar het idee en product naar toe moet gaan
- 1.1.6 Duurzaamheid moet besproken worden
- 1.1.7 Garantie
- 1.1.8 Kwaliteit **E**
- 1.1.9 Merknaam

1.2 Ontwerp:

- 1.2.1 vormgeving **W**
- 1.2.2 Functies vastleggen in ontwerp **E**
- 1.2.3 Maakbaarheid moet besproken worden **E**
 - 1.2.3.1 Het ontwerp moet maakbaar zijn met de beschikbare machines
 - 1.2.3.2 De juiste machines moeten gekozen worden
 - 1.2.3.3 Materialen moeten er gekozen worden **W&E**
- 1.2.4 Productiekosten moeten opgenomen worden in budget
 - 1.2.4.1 Het product moet haalbaar zijn in het budget **E**
- 1.2.5 Verpakking moet ontworpen worden
- 1.2.6 Welke specificaties moet het product aan voldoen **E**
 - 1.2.6.1 Minimum en maxima zoals: minimum draaggewicht en maximumgewicht
 - 1.2.6.2 Eigenschappen als: elektrisch isolerend, drijf eigenschappen, warmtegeleiding, spiegeling etc. etc. **E**
 - 1.2.6.3 Testbaarheid van specificaties
- 1.2.7 Definitieve maten **E**
- 1.2.8 Recyclebaarheid **W**
- 1.2.9 Betaalbaarheid **E**
- 1.2.10 Ergonomie **E**
- 1.2.11 veiligheid **E**

1.3 Productie:

- 1.3.1 De materialen moeten verzameld worden
- 1.3.2 De juiste machines moeten ingezet worden
- 1.3.3 Kwaliteitscontrole moet toegepast worden
- 1.3.4 Productiekosten moeten betaald worden

2 Verspreiden:

- 2.1 Er moet worden bepaald met welk medium de producten verplaatst worden
- 2.2 Het product moet verpakt worden
- 2.3 Het product moet shipping ready zijn
- 2.4 Evt. dozen om verpakking en welk type moet gekozen worden
 - 2.4.1 Specificaties van deze dozen moet bepaald worden
- 2.5 Type verspreiding bepaalt of het product ruw of voorzichtig behandeld wordt
- 2.6 Hoeveel producten per pallet moet bepaald worden
- 2.7 Of het product in zonlicht mag staan

3 Gebruik:

- 3.1 Eigenlijk gebruik:
 - 3.1.1 Welke krachten en gebruiksscenario moet het product aan voldoen in "normaal gebruik"
 - 3.1.1.1 Welke specificaties moet het daarvoor hebben als: minimum draag gewicht, hardheid
- 3.2 Oneigenlijk gebruik
- 3.3 Vaststellen waarvoor het product anders voor inzetbaar is
 - 3.3.1 Specificaties aanpassen daaraan

4 Afdanken:

- 4.1 Reparatie
- 4.2 Onderhoud
 - 4.2.1 Schoonmaak
- 4.3 Recycling
 - 4.3.1 Speciale recycling

Eisen zijn doelen (en S.M.A.R.T geformuleerd)
Elke eis Moet SMART geformuleerd zijn anders afgekeurd

Eerst bedoeling van de eis
Daarna SMART formulering

PVE proef kan zijn een ander laten ontwerpen aan hand van je PVE
Is het een product die aan PVE voldoet "maar totaal niet wat je bedoelt" (slecht product?) dan is het een incompleet PVE

Per stap procesboom zeker wel tien eisen
Meeste eisen aan gebruik

Je PVE moet sterk zijn zodat alle partijen weten wat er ontworpen moet worden

In overleg een aanpassing van PVE. PVE is een contract

LET OP:

- Te weinig eisen
- Te vage eisen
- Niet meetbare eisen
 - Geen getal in je eis dan is het waarschijnlijk niet meetbaar
- Onrealistische eisen
 - Wat moet voorkomen worden
- Dubbelle eisen
- het Combineren van eisen
- Eisen die niet voor het product gelden

En stel alleen eisen aan het product niet aan de producent of gebruiker ervan!