

Design Rationale - Transition scapes

Hoe kunnen we door middel van een interactief ontwerp toekomstige bewoners betrekken bij het vormgeven van de Haven-stad en een beeld geven over hoe bepaalde energiekeuzes de toekomstige Havenstad beïnvloeden?

Minor Urban Interaction design - 2024



Maaïke Bakker (HvA, BE, Architectuur)



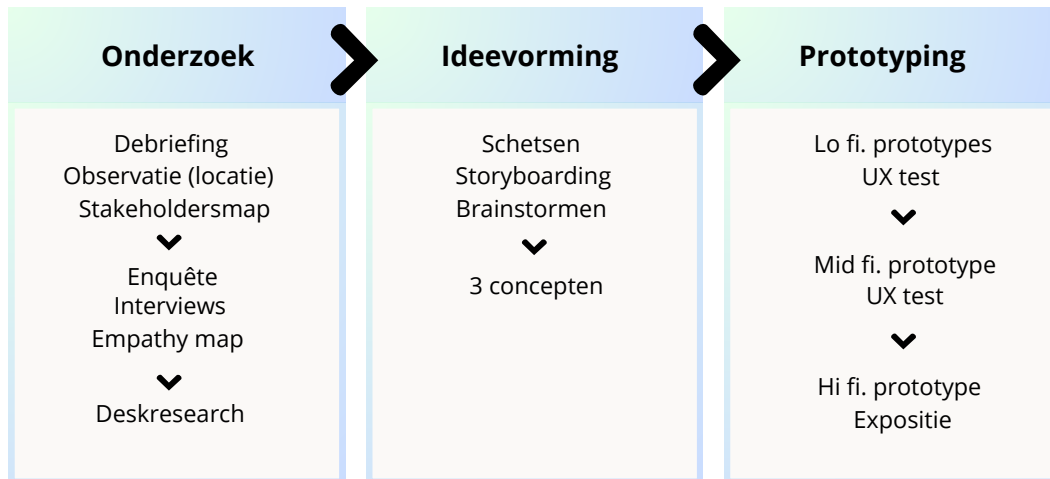
Sjoerd van Rooji (HvA, Communication and Mediadesign)



Chinouk Verreck (HR, Communication and Mediadesign)

Wij, HvA studenten, hebben tijdens onze minor UxID een Mobiele Dilemma tafel ontworpen voor Transition Scapes. In dit document beschrijven we alle rationale keuzes die wij gemaakt hebben gedurende het ontwerpproces. De design rationale bestaat uit; het ontwerpproces, het product en de bronvermelding. Om ons ontwerpproces beter te begrijpen, hebben we een schematische weergave gemaakt van alle fases / methoden die we doorlopen hebben. (zie afbeelding hieronder)

Ontwerpproces



Schematische weergave van het ontwerpproces.

Onderzoek

Om een beter beeld te krijgen van de design challenge hebben we onderzoek gedaan naar verschillende energie-verbruiken en hoe Haven-stad er over 25 jaar mogelijk uit kan zien.

We hebben verschillende onderzoeksmethodes gebruikt:

- De locatie bezocht
- Enquête opgesteld
- Interviews gehouden
- Empathy map gemaakt
- Arcam bezocht

Deze methodes hebben ons inzicht gebracht in hoe de locatie er nu voorlicht, voor welke doelgroep wij dit gaan maken en welke onderwerpen we gaan gebruiken in ons product. De doelgroep die wij gekozen hebben, zijn jongvolwassenen tussen de 18-30 jaar. Dit zijn de toekomstige bewoners van Haven-stad Deze mensen worden op dit moment niet bereikt en komen hierdoor niet in gesprek met elkaar.

Uit onze interviews en enquête zijn een aantal dingen naar voren gekomen:

- Het lezen van kaarten is lastig en vaak niet begrijpbaar
- Een congres en/of vergadering wordt als erg saai ervaren
- Jongeren hebben nu geen inzicht in hun energieverbruik

Ideevorming

Na onderzoek te hebben gedaan en enige kennis te hebben verzameld zijn we begonnen aan het bedenken van ideeën voor ons product. Volgens de 'crazy eight' methode van Lichtendahl (2022) hebben we in acht minuten zo veel mogelijk ideeën bedacht. Na veel te hebben gebrainstormd zijn we in eerste instantie uitgekomen op een mobiele, interactieve, tentoonstelling waar mensen rond kunnen lopen en verschillende interacties kunnen doen. Hierbij hadden we bedacht om een fictieve begeleider te gebruiken 'duurzame Tom' die zijn verhaal deelt over zijn energieverbruik en leefwijze. Onderwerpen die we met deze tentoonstelling wilde aankaarten waren; collectief leven, energieverbruik en het beeld van jouw toekomstige straat. Aan het einde van de tentoonstelling wilde we een ronde tafel plaatsen waaraan mensen in gesprek konden gaan over deze verschillende onderwerpen en waar ze een boodschap konden achterlaten.

Na overleg met de docent en de opdrachtgever leek dit idee te groot te zijn en moesten we het idee afbakenen. Toen zijn we gekomen op het idee van een **mobiele dilemma tafel**. Een tafel waar verschillende dilemma's langskomen met de onderwerpen; straatbeeld, energieverbruik, collectief leven en de digitale laag. In dit ontwerp willen we een fysieke handeling samen laten komen met het gebruik van digitale middelen. Aan de hand van dilemma's over het onderwerp willen we dat de bezoekers met elkaar in gesprek gaan over deze onderwerpen en inzicht krijgen in welke keuzes invloed hebben in het toekomstige straatbeeld.

Prototyping

Ons **eerste prototype** was om te kunnen testen of de handeling van het scannen van de objecten duidelijk was en de dilemma's duidelijk waren voor de spelers. Hierin hebben we alles op papier uitgeprint om het te kunnen testen.

Het **tweede prototype** hebben we de objecten van 2D naar 3D gemaakt. We hebben ook de vraagstelling van de dilemma's aangepast. We hebben het verbeterde prototype ook in groepsverband getest om te kijken of ze ook echt in gesprek gaan met elkaar en wanneer dit plaats vindt.

Als **laatste prototype** hebben we het prototype met een hogere kwaliteit uitgewerkt. De digitale schermen hebben we op gebruiksvriendelijkheid getest. Daarnaast hebben we tussenrondes toegevoegd, zodat de spelers op deze momenten met elkaar een gesprek konden starten.

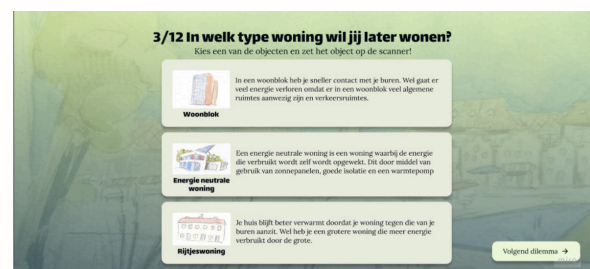
1



2



3



Het product

De **mobiele** dilemma tafel



Een interactief spel waarin jouw keuzes invloed hebben op jouw toekomstige straatbeeld. Een spel waarin elkaars toekomstbeelden vergeleken kunnen worden en je in gesprek met elkaar kan gaan over het toekomstige leven in Haven-stad.



De werking

De bezoeker krijgt dilemma's voor zich die invloed hebben op het straatbeeld van de toekomstige Haven-stad. Bij deze dilemma's horen antwoorden die fysiek gescand kunnen worden.

Na alle dilemma's en antwoorden gescand te hebben, wordt er een toekomstig straatbeeld getoond op basis van de gegeven antwoorden.

Tussendoor worden de bezoekers aangemoedigd om in gesprek te gaan over de gekozen antwoorden en het uiteindelijke straatbeeld.

Het straatbeeld helpt de bezoeker zich in zijn toekomstige buurt in te leven.



Conclusie

Aangezien de mobiele dilemma tafel digitale elementen bevat, kunnen gegevens over de eindbeelden opgeslagen worden in een digitale verzamelplek. Voor Transition scapes of andere stakeholders kan dit erg waardevol zijn, want zo kunnen de eindbeelden tot inspiratie leiden voor de vormgeving van Haven-stad. Daarnaast maakt de combinatie van het digitale en de fysieke elementen het spel begrijpelijk voor iedereen. De interactie zorgt ervoor dat je niet gefocust bent op je eigen scherm, maar ook kijkt naar je medespelers.

Aanbevelingen

Wat wij nog aanraden als verder uitwerking in het product is om de gescande objecten op te laten lichten met een kleur. Deze teruggekoppelde feedback zal de spelers een bevestiging geven van de scan en laat ze de objecten weer terugleggen in de bakjes.

Daarnaast raden wij aan om de bakken van de objecten onder te verdelen in de thema's, zodat spelers minder lang hoeven te zoeken. Het zoeken kost tijd en maakt veel geluid, dit zorgt voor afleiding. Een bak die verdeeld is in vieren, zal dit proces verbeteren.

We hebben rekening gehouden dat het spel vervoerbaar is, vandaar "mobiel". Echter zien we dit wel voor ons in musea, scholen of andere openbare ruimtes waar bezoekers komen die de tijd nemen voor installaties.

Bronnen

Lichtendahl, S. (2022, 2 november). Creatieve technieken: Crazy 8 en de kracht van visualisatie. Friday Out Of The Box. <https://www.fridayoutofthebox.nl/crazy-8-creatieve-technieken-visualisatie/>