

## Design Doc

**Titel project:** Can you emoticon?!

### Intro

Wij studenten communiceren vaak met elkaar door te chatten, berichtjes achterlaten op sociale media en te sms'en. Deze berichtjes zijn vaak erg kort. Om onze intentie met het bericht, of onze emotie duidelijk te maken gebruiken wij vrijwel automatisch emoticons.

Maar staan wij wel stil bij wat een emoticon betekent, en gebruiken wij de expressies die onze emoticons uitbeelden wel?

## Concept

Laat de bezoeker bewust worden dat emoticons zwart wit zijn, door de bezoeker aan te sporen emoticons uit te beelden met het eigen gezicht. De bezoeker zal merken dat een emoticon uitbeelden niet zo natuurlijk zal zijn, als dat wij studenten ze gebruiken.

- Spanningsveld van het zwart/wit emoticons gebruik en onze grijze emoties weergeven.
- Bewustwording en emoticongebruik activeren.
- Bewustwording van fysiek emotie en digitale emotie
- Aansturen op de interpretatie van elkaars emoties/emoticons
- Aansturen op de discussie van chatten met emoticons en het gebruik van emoticons.

## Tegenstrijdigheid

- Emoticons zijn een veel sterkere vorm van communicatie dan emoties zelf.
- Emoticons zijn niet duidelijk genoeg voor iedereen om af te lezen wat men bedoelt.

*Concept*= Een chatprogramma waarbij mensen echte emoties gebruiken.

De boodschap/gedachte is: Chatten met echte emotie!

## Hoe maken we onze boodschap duidelijk aan de gebruiker?

- Door men te verplichten emoticons te gebruiken.

## Wat is het dilemma?

- Emoticons zijn zwart wit, onze normale communicatie is grijs.
- Binnen emoticons zijn er veel minder mogelijkheden tot open interpretatie.
- Fysieke communicatie is erg open ter interpretatie.
- Lichaamstaal manipuleren is erg lastig.

## Vorm Installatie

### **De installatie**

De installatie bestaat uit drie delen.

#### Deel 1: Het geprojecteerde scherm

Hierop is het chatgesprek tussen twee bezoekers te zien. We hebben ervoor gekozen om het gesprek te beamen omdat zo ook andere bezoekers iets interessants kunnen zien. Ook omdat op deze manier je anders tegen een chatgesprek aan kijkt, omdat je normaal gesproken chat op een klein scherm zoals een monitor, of mobiele telefoon. In het gesprek zal de computer af en toe een regel tekst invoegen om het gesprek aan te jagen. Anders zullen mensen minder snel gaan chatten omdat ze niet weten waarover zij het moeten hebben. Het onderwerp van deze regels, die de computer invoegt zal gaan over chatten en emoticons. Dit onderwerp zal zorgt ervoor dat het concept duidelijker word.

#### Deel 2 en 3: De chat zuilen

Er zijn 2 zuilen met elk: een krukje, klein LCD monitor en een speciaal toetsenbord. Deze zuilen staan voor het geprojecteerd scherm.

Er is gekozen voor krukjes omdat de gebruiker dan eerder gaat chatten, omdat hij kan zitten. Ook is het makkelijker om een goede camera positie te krijgen als de gebruiker zit, omdat het verschil tussen lengte van verschillende mensen kleiner is dan dat mensen gaan staan.

Op het lcd schermje staat een invoerveld van een chatprogramma en een live videobeeld van de bezoeker die op het krukje zit. Het live videobeeld is nodig voor de gebruiker om goed een foto van zichzelf te kunnen maken. Ook zal het beeld in spiegelbeeld moeten omdat de gebruiker zo makkelijker zijn gezicht in positie kan brengen. Het invoerveld staat op dit persoonlijke schermje omdat dan andere mensen minder goed kunnen meekijken met wat de gebruiker typt. Het plotselinge verschijnen van een bericht is ook iets dat tot nu toe echt bij een chat hoort.

#### figuur 1, Emoticon Keyboard

De gebruiker kan via het speciale toetsenbord, zie figuur 1, tekst invoeren en verzenden met de enter knop. Het toetsenbord heeft veel knoppen die niet werken. Er is gekozen om toch alle knoppen op het toetsenbord te laten zitten voor het grootste typegemak. Als er knoppen ontbreken voelt het toetsenbord onwennig aan. En typen mensen minder graag.

Er zijn knoppen waarop geen tekst of tekens staan. Als deze knoppen worden ingedrukt, is het enige effect dat er een foutmelding geluid word afgespeeld. Zo weten de gebruikers dat het geen zin heeft om deze knoppen in te drukken.



Op het toetsenbord staan ook emoticon knoppen. Als de gebruiker deze indrukt, wordt er een foto van hem gemaakt. Deze foto wordt in de chat geplaatst als een emoticon. Eerst was het idee om aparte emoticon knoppen te maken, maar dat is minder logisch omdat wij studenten juist het toetsenbord zo gewend zijn.

De kleuren van de emoticon staan symbool voor de emotie van de emoticons. Deze kleuren komen uit een “Emotional Color Wheel” van Robert Plutchik, een psycholoog. De toetsen zijn ook gekleurd om extra aandacht te trekken, zodat de bezoeker deze knoppen gaat indrukken.

De Zuilen

De Toetsenborden

### **Stoelen**

Voor de zuilen komen krukken te staan. Hiermee willen we de gebruiker uitnodigen rustig te gaan zitten en even de tijd te nemen om de installatie te gebruiken.

## Interface

-Wat is het verschil tussen jij als foto de emoticon, iemand anders foto als emoticon of een normale emoticons?

Joris: Het is van jezelf, een foto van jezelf.

Annet: Het geeft een extra dimensie

-Wat zegt het als ik een foto van mijzelf maak en die foto terug zie als emoticon?

-Hoe zou je emoties uitbeelden zonder emoticons?

Het tekstueel uittypen.

Joris: Het gaat niet om de emoticon maar om de zin.

Annet: Emoticon is ook echt je gezichtsexpressie.

Barteld: Emoticons geven meer intentie dan emotie uitdrukking.

Annet: Als je fysieke uitstraling van emotie wordt omgezet in een emoticon, weergeven van expressie

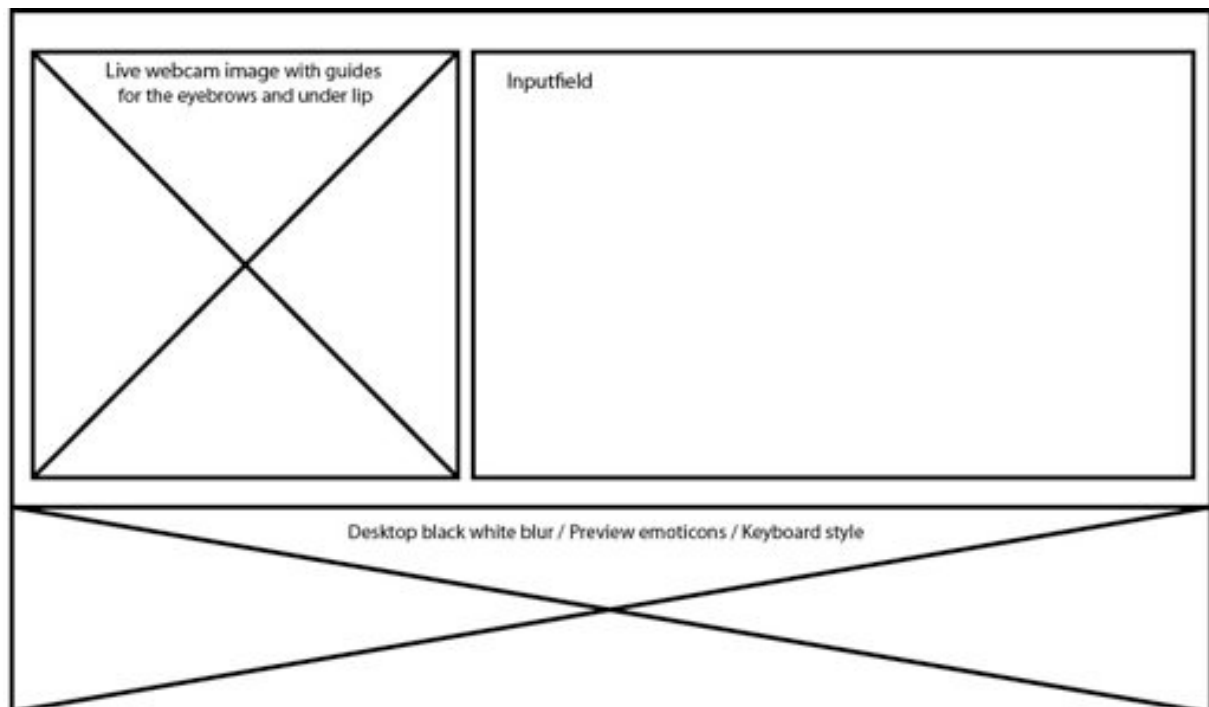
Barteld: Emoticons zijn essentieel om je duidelijk te kunnen uitdrukken op het net.

Annet: Er zijn mensen die geen emoticons gebruiken en het daar niet mee eens zijn.

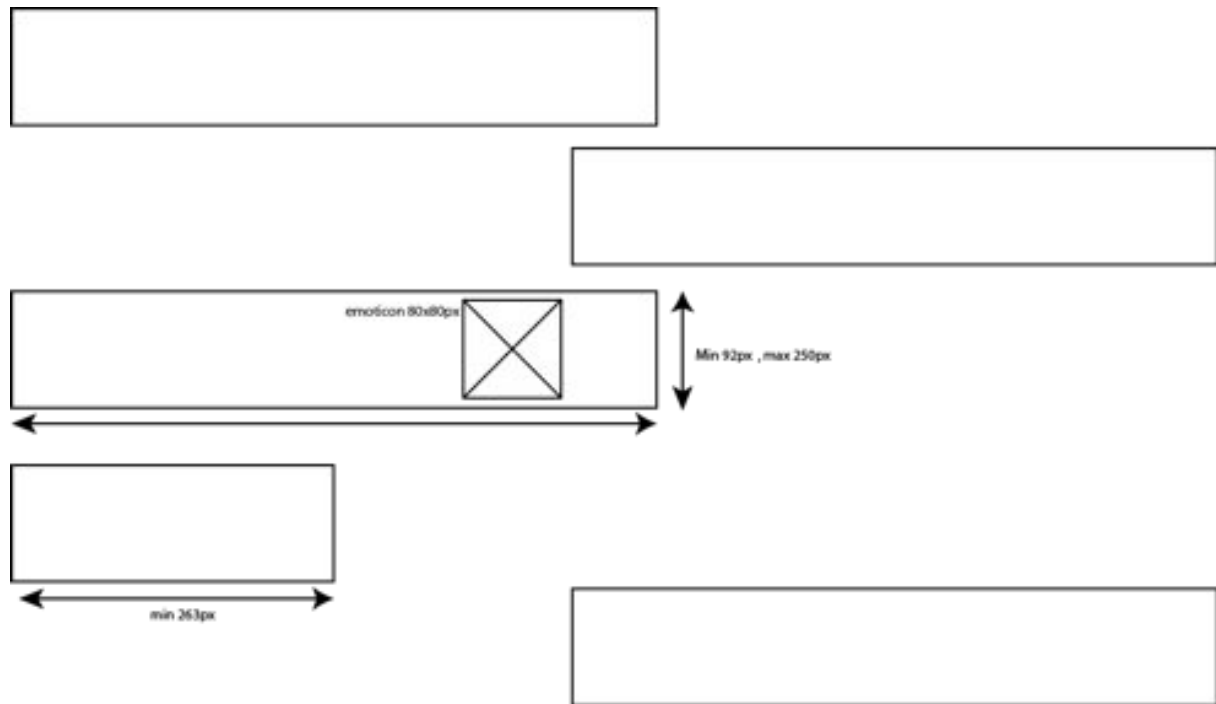
Barteld: Misschien valt hier een statement mee te maken.

## Wireframes

Dit is een wireframe van het beeldscherm dat de gebruiker zal zien op de zuilen.



Dit is een wireframe van het grote projectieveld dat tegen de muur geprojecteerd wordt.



### **De Avatar**

Om de gebruiker een sterker gevoel van een chat te geven zal er een avatar zichtbaar zijn van de gebruiker. Deze avatar is een live feed van de webcam.

Dit zorgt ervoor dat de speler een eigen persoonlijkheid krijgt op het scherm en zich verbonden voelt met de chat. De chat is nu echt van hem.

Daarnaast geeft dit het voordeel dat gebruikers zichzelf goed voor de webcam plaatsen. Dit zorgt ervoor dat de foto's die gemaakt worden voor de emoticons beter gepositioneerd zijn. We hebben hier geen extra middelen meer voor nodig enkele de feedback van de webcam.

Vanuit de avatar worden de emoticon foto's gemaakt.

### **De Derde Persoon**

Om er voor te zorgen dat de gebruikers gemotiveerd raken om met elkaar te gaan chatten is er een derde persoon in het chatgesprek aanwezig. Deze derde persoon is een sturende factor in de gesprekken. Het is een middel waarmee we proberen gebruikers naar onze boodschap te leiden.

De derde persoon stuurt de gesprekken aan doormiddel van vragen. Dit zijn open vragen die in meervoud gesteld worden zodat beide gebruikers zich aangesproken voelen. De derde persoon is een duidelijke buitenstaander van het gesprek. Hij bemoeit zich niet met de huidige gespreksonderwerpen van de gebruikers en stuurt enkel aan op de vraagstellingen en boodschap die wij als makers van de installatie in het concept gesteld hebben. De derde persoon moet niet als een indringer van het gesprek ervaren worden, het is een sturende factor om de gebruiker tot nadenken te activeren.

Gebruikers vonden het tijdens de usertest interessant om uit te vinden wie de derde persoon was. We willen dit voorkomen aangezien de installatie dan meer een detective wordt. Daarom hebben we sommige keuzes gemaakt

om er voor te zorgen dat het erg duidelijk wordt wat de rol van de derde persoon is.

**Wie:** ((Moet nog bepaald worden))\*\* De derde persoon zal duidelijk kenbaar gemaakt worden door zijn naam aan het begin van zijn chats. Bijvoorbeeld: McLuhan says:

**Wat:** De derde persoon is een sturende factor in de gesprekken en moet er voor zorgen dat de gebruikers van de installatie bewust worden van onze boodschap.

**Waar:** De derde persoon is onderdeel van het chatgesprek. Hij spreekt de gebruikers aan via de chat.

**Wanneer:** ((Moet nog bepaald worden))\*\*

**Waarom:** Omdat twee personen die met elkaar chatten een goed onderwerp nodig hebben om tot een goed

**Hoe:** De derde persoon gebruikt open vragen om gebruikers in hun gesprek te sturen. Op diverse momenten in het chat gesprek zullen er vragen gesteld worden. ((Moet nog bepaald worden))\*\*

Verschillen van de derde persoon ten opzichten van de gebruikers:

- De derde persoon heeft andere typografie dan de andere twee gebruikers.
- De derde persoon heeft een andere kleur/vormgeving ten opzichte van de andere twee gebruikers.
- De derde persoon heeft een duidelijke naamgeving, iets dat de andere gebruikers niet hebben.
- De boodschappen van de derde persoon zijn in het midden van de interface gecentreerd.

### **De Vragen van “de Derde Persoon”**

Om er voor te zorgen dat de gebruikers een chat gesprek gaan gebruiken de derde persoon een aantal vragen die moeten leiden tot diverse doelen.

Uit de usertest is gebleken dat alle vragen in meervoud gesteld moeten worden. Beide gebruikers moeten zich aangesproken voelen. De gebruikers moeten geen persoonlijk 1 op 1 gesprek aangaan met de derde persoon.

Welke doelen moeten de vragen hebben?

- Aansturen op de theorie van de installatie
- Aansturen op het concept van de installatie
- Vragen die inhaken op het emoticons gebruik
- Vragen die inhaken op de emoticons
- De vragen moeten lijken alsof ze door een daadwerkelijk persoon gesteld worden. Dit om een emotionele band op te roepen. Vraagstellingen moeten dus vragend zijn als een persoon.

**Let Op!:**

De vragen moeten niet klinken als Usertest vragen. Het moet gevoelsmatig zijn. Inspelen op het gevoel van de gebruiker. Als de vragen te oppervlakkig en emotioneel gesteld worden klinkt het als testvragen om een product te verbeteren, we moeten dit ten alle tijden voorkomen. Vraagstellingen meer vragend als persoon dan als usertest.

**De Vragen**

Hieronder een aantal vragen die we tot dusver kunnen gebruiken, echter moeten ze nog wel op bruikbaarheid gecheckt worden. Sommige vragen dienen nog aangepast te worden:

- Hoe voel je je nu?
- Vinden jullie het moeilijk om te chatten met iemand zonder onderwerp?
- Gebruiken jullie wel eens emoticons?
- Welke emoticons gebruik jullie allemaal?
- Overleggen jullie met elkaar voordat je wat naar de derde persoon chatten?
- Waarom verlies jij zo snel je aandacht?
- Wanneer is chatten in het openbaar verantwoord?
- Hoeveel vrienden heb je?
- Hoeveel vrienden heb je online?
- Is het belangrijk om online actief te zijn?

- Is online alles mogelijk?
- Wat is het gemis van online communicatie?
- Ben je opgegroeid zonder internet?
- Is er een superieur gevoel op internet?
- Communiceren wij meer met minder emotie?
- Wanneer heb je voor de laatst keer gechat?
- Is het internet/de mogelijkheden van het internet vanzelfsprekend?
- Maken alle huidige mogelijkheden ons leven beter?
- Willen wij stiekem eigenlijk allemaal onsterfelijkheid op het internet?
- Heb je wel eens iets belangrijk gedaan op internet?
- Zijn er dingen die je op internet zou moeten doen die je nu niet doet?
- Waarom heb je je aangemeld voor social media?
- Wat doet social media met ons?





## Vloerplan

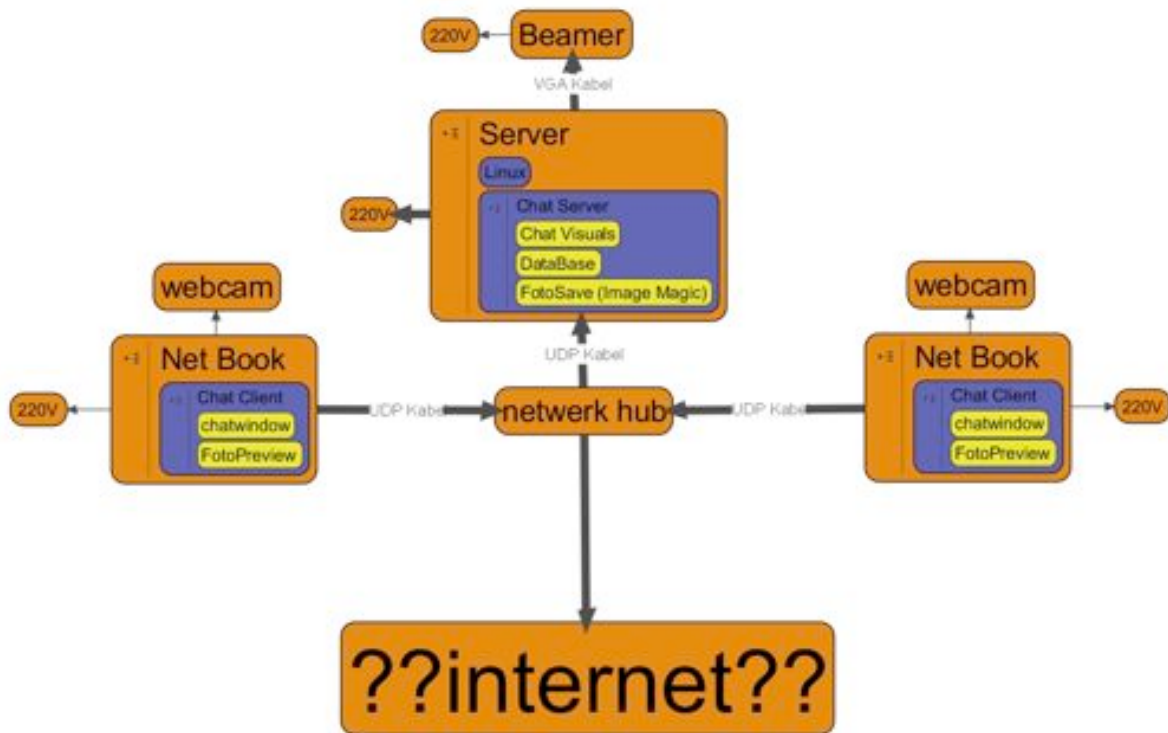
Dit is het vloerplan van onze opstelling. Wat er vereist is voor de installatie:

- 1 - Er moet een beamer aanwezig zijn. Het liefst aan het plafond
- 2 - Er is ruimte nodig van 2 bij 3 meter. 2 meter breed voor de projectie van de beamer 3 tot 3.5 meter diep voor een goede afstand tot het projectie vlak
- 3 - Er loopt 1 netwerk kabel van zuil 1 naar zuil 2
- 4 - Naar beide zuilen loopt een stroomkabel voor een stekkerdoos
- 5 - Er loopt van 1 zuil een VGA kabel naar de beamer



## Techniek

Een technische tekening van de installatie.



## Theorie

Emoticons zijn een verlengstuk van de mens. Het is erg simpel maar dit is tot nu toe de connectie met McLuhan die beschreven is.

-Wat is de theorie?

Emoticons zijn de extensies van jezelf.

Emoticons zijn een sterke vorm van communicatie.

Omdat Emoticons als extensie maakt de boodschap helderder/maakt bepalend.

-Wat is die extra dimensie?

Als het over jezelf gaat ben je je beter bewust van je lijfelijke relatie met het digitalen.

De band tussen jou fysieke identiteit en je digitale identiteit, de band wordt nauwer.

### Benodighedenlijst

-Hout moet er nog bij

-Afwerking moet er nog bij

-Montage moet er nog bij

-Transport

-Materiaal kosten van de twee zuilen ongeveer 150-200 euro, hout, aluminium, bevestigingen, grondverf en lak.

### Materiaallijst HvA – Netbook optie

<b>Wat</b>	<b>Type</b>	<b>aantal</b>	<b>per stuk</b>	<b>totaal</b>
Netbooks 2x		2	€ 350,00	<b>€ 700,00</b>
Keyboards		2	€ 60,00	<b>€ 120,00</b>
serverPC (optioneel)		1	€ 350,00	<b>€ 350,00</b>
Switch (optioneel)		1	€ 50,00	<b>€ 50,00</b>
Netwerkkabels		1	€ 20,00	<b>€ 20,00</b>
Stroomkabels		2	€ 20,00	<b>€ 40,00</b>
Beamer	Benc of NEDC	1	€ 450,00	<b>€ 450,00</b>
				<b>€ 1.730,00</b>

### Materiaallijst HvA – LCD optie

<b>Wat</b>	<b>Type</b>	<b>aantal</b>	<b>per stuk</b>	<b>totaal</b>
LCD		2	€ 200,00	<b>€ 400,00</b>
Keyboards		2	€ 60,00	<b>€ 120,00</b>
serverPC		1	€ 550,00	<b>€ 550,00</b>
Webcams		2	€ 70,00	<b>€ 140,00</b>
Netwerkkabels		1	€ 20,00	<b>€ 20,00</b>
Stroomkabels		2	€ 20,00	<b>€ 40,00</b>
Beamer	BENC / NEC	1	€ 450,00	<b>€ 450,00</b>
				<b>€ 1.720,00</b>

## Evaluatie Usertest

Om de haalbaarheid en de sterkte van onze installatie en concept te testen hebben we een aantal usertest gedaan. Hieronder een verslag van een Usertest die we gehouden hebben op 25 november in het Scription.

### **Chatgesprekken**

#### **Testgroep Reacties en bevindingen**

*Hier de diverse reacties van de mensen die gechat hebben en onze eigen bevindingen:*

- Men weet niet zo goed wat men moet chatten.
- Gespreken op gang krijgen is lastig.
- Meestal is een chat anoniem met iemand, je chat niet met iemand die naast je staat, omdat praten met elkaar leuker en socialer is.
- Nogmaals kijken naar de opties van een soort chatbot die op specifieke dingen reageert.
- Er komen gesprekken op gang wanneer iemand een anderemans emoticon niet herkent.
- Het zijn wel andere gesprekken dan die je normaal hebt, dit komt voornamelijk door de vragen die je gesteld hebt.
- Derde persoon veranderde het onderwerp wel steeds, maar je reageert er wel meteen op. Je vraagt je wel af wie deze derde persoon is.
- Het knipperende cursorstreepje is erg belangrijk voor mensen, anders weet men niet dat men kan typen of dat het geselecteerd is dat men kan typen.
- Jongeren gebruiken uit zichzelf al emoticons.
- Je gaat geen privé dingen chatten als iedereen meeleeft.
- Als de derde teveel invloed uitoefent gaan mensen met hem chatten en niet meer met elkaar.
- Praten met elkaar is leuker dan chatten.
- Men gaat zich erg op het scherm richten en niet op elkaar, er is geen interactie tussen elkaar enkel met scherm.
- Discussie zorgen voor lange gesprekken, opstarten van die discussie is dus belangrijk voor een langere ervaring.
- Discussie over chatten en emoticons kan meerwaarden hebben via de chat in plaats via praten.
- Het is leuk dat je gespreksonderwerpen krijgt, helemaal omdat het ook openbaar is.
- Ik gebruik alleen emoticons met mensen die ik ken en die mij snappen wat ik er mee bedoel.
- Sociaal niet netjes om via dit te chatten, als er een schot tussen zit is het misschien wel beter. (Echter is de vervreemding van naast elkaar chatten wel een leuk spanningsveld, een schot verzwakt het concept).
- Het is leuk om te doen, omdat je het thuis niet op een groot beeldscherm gaat doen.
- Je gaat geen privé dingen zeggen op dat scherm.

#### **Technische Bugs**

*De volgende Bugs kwamen we tegen tijdens de Chatgesprek Usertest:*

- Lange zinnen worden af gekapt en zijn dan niet meer zichtbaar.
- Soms komen zinnen niet te voorschijn, soms komen ze later in beeld
- Soms stapelen gesprekken zich onder op die niet naar boven lopen
- Soms geen reactie in beeld wanneer iemand wat typt

#### **Wie is de derde persoon?**

*In sommige gevallen kon de vraag gesteld worden of werd duidelijk door het gesprek, "wie is de derde persoon?" De bevindingen van de gebruikers waren als volgt:*

- Mensen vinden het wel heel interessant om uit te zoeken wie de derde persoon is.
- Men ervaart persoon drie soms als een indringer van het gesprek.

#### **Extra Vragen:**

*Hier een aantal vragen die ik gesteld heb tijdens de gesprekken die terugkeerde en nuttig waren om een gesprek verder op gang te krijgen. Wat geldt voor alle vragen is, dat ze altijd in meervoud gesteld worden.*







- Vind je het moeilijk om te chatten met iemand zonder onderwerp?
- Gebruiken jullie wel eens emoticons?

-Welke emoticons gebruik je allemaal?

-Overleggen jullie met elkaar voordat je wat naar me chat?

### Scherms ontwerpen

De gebruikers konden uit verschillende stijlen bladeren in een map. Hierna werden ze gevraagd: “Welke stijl spreekt je het meeste aan?” en na de keuze “Waarom spreekt deze stijl jou het meeste aan?”





visual	Stemmen voor het meest aansprekend beeld	motivatie
 <p>1</p>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ geen schaduwkje</li> <li>+ no-nonsense</li> <li>+ vrij</li> <li>- te rommelig</li> <li>- onduidelijk</li> </ul>
 <p>2</p>	-	- te rommelig
 <p>3</p>	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ leuke kleuren</li> <li>+ overzichtelijk</li> <li>- goedkoop</li> <li>- Comic Sans-achtig</li> </ul>
 <p>4</p>	1	+ goed leesbaar
 <p>5</p>	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>+ mooie emoticons</li> <li>+ contrast</li> <li>+ 2x duidelijk/duidelijk wie wat zegt</li> <li>+ hippe stijl</li> <li>+ zwart wit is minder rommelig</li> <li>+ je kunt beter zien wat losse boodschappen zijn</li> </ul>
 <p>6</p>	-	

Uit de resultaten is gebleken dat de gebruikers een aantal punten belangrijk vinden die bepalen welke stijl hun aanspreken voor de Chat Machine. Het beeld moet duidelijk zijn, dat betekent dat de tekst goed te lezen moet zijn en ook dat het duidelijk moet zijn wie wat zegt. De meeste gebruikers vonden het prettig als het beeld niet rommelig was, geen toeters en bellen en no nonsens. De gebruikers waren positief over de indeling van chatberichten links en rechts, om onderscheid te maken wie het berecht heeft getypt.

Het MSN schermontwerp (4) werd over het algemeen niet gewaardeerd. Dit kwam doordat het gewoon het scherm was die zij kenden en daarom niet interessant vonden. Ook was het moeilijk te zien wie wat zei, als beide lettertypen en kleuren van beiden chatters hetzelfde waren.

### Emoticon stijlen

Bij deze opstelling is er achter de laptop een foto van de gebruiker gemaakt. Op de laptop was het live videobeeld te zien en op het scherm was met een stift getekend waarbinnen het hoofd moet komen. Deze foto werd omgezet in vier verschillende emoticons. Daarna werd de gebruiker gevraagd: "Welke afbeelding vind je het leukst?"

Emoticon visual	Stemmen voor beste emoticon	motivatie
	5	+huidskleur + interessanter + 2x duidelijk - te persoonlijk
	2	+ gewoon + het mooiste plaatje
	5	+ lijkt op een pictogram + het lijkt alsof je ergens door heen kijkt + 3x het is het meest een emoticon - deze kleur geel past niet bij de schermontwerpen
	-	-

De meeste gebruikers vinden een de ronde uitsnede van een foto het meest aansprekend samen met de gele uitsnede met lijn. Meer dan de helft van de gebruikers vindt het leuk als er iets extra's met de foto's gebeurt zodat het meer op een emoticon lijkt.

Op het laptopscherm waar het videobeeld op te zien was, was met stift de omtrek van het hoofd te zien, waar de gebruiker zijn hoofd in moest passen. Dit ging lang niet altijd goed. Daarom is het beter om aan te geven waar de wenkbrauwen en mond moeten zijn, in plaats van het hoofd. Nog een belangrijk punt is dat mensen het moeilijk vinden om hun gezicht recht voor de camera te plaatsen, als het videobeeld, omdat dit niet in spiegelbeeld is. Daarom moeten wij het beeld horizontaal spiegelen.

### Webcam Test

Deze test bestond uit een laptop, webcam, gemodificeerd toetsenbord, een kruk en zo nu en dan een scherm met



een gat er in. de tester neemt plaats op de kruk. Voor hem staat een toetsenbord met extra knoppen erboven. Deze knoppen hebben plaatjes van smileys er op. In het midden staat een webcam en er achter, op enige afstand, bevindt zich de laptop. Soms zit er tussen het toetsenbord en de gebruiker een schot met een gat. Daar moet de tester dan zijn hoofd doorheen steken. Op het beeld is alleen een tekstvak te zien. De tester wordt gevraagd willekeurige berichten te typen. Zodra de tester op enter-knop drukt om het te verzenden wordt er een foto gemaakt en verschijnt deze op het beeld.



### **Doel van de test**

Deze test is ontworpen om antwoord te krijgen op de volgende vragen:

Wat is een goede positie voor de camera?

Hoe reageert een gebruiker op een gelimiteerd toetsenbord met een aantal extra grote knoppen?

Hoe reageert een gebruiker op onverwachte foto's?

Is er bij onverwachte foto's emotie te herkennen in iemands gezichtsuitdrukking?

Welke invloed heeft het op de installatie als iemand zijn hoofd ergens doorheen moet steken?

### **Bevindingen:**

#### **Camera positie**

-Zitten zorgt dat er minder verschil ontstaat tussen waar iemands hoofd zit. Mensen met uiteenlopende lengtes konden allemaal op de zelfde kruk gaan zitten en bijna direct goed voor de camera zitten.

-Nadat de eerste foto is gemaakt gaan testers zoeken naar de juiste positie van het hoofd .

-Als het schot werd toegevoegd aan de installatie moest die op een redelijke afstand staan van de webcam.

#### **interactie**

-Sommige testers reageren op hun eigen foto's en expressies. ("Nou dat kan wel wat blijer." En er wordt veel gelachen)

-testers willen graag op de emoticon knoppen drukken. Testers geven aan dat dit is omdat het er drukbaar uitziet en niet standaard op een toetsenbord zit. Ongeveer de helft van de testers die op de knoppen drukte voorspelde juist wat ze zouden doen. De andere helft wilde het gewoon uitproberen om te zien wat het zou doen.

-testers denken dat ze de smiley moeten doen die op de knop staat.

-alle testers typten eerst, ging dan opzoek naar de enterknop en als ze op de knop gedrukt hadden makten ze de beweging richting het beeldscherm. Dit zorgt er voor dat de meeste foto's geen overduidelijke emotie bevatten. Iedereen trekt een afwachtende blik.

-Sommige testers vonden het niet prettig foto's van zichzelf te zien. Dit deed zich voornamelijk voor bij

vrouwen en tieners.

-Het verrassingseffect is na de eerste foto weg.

-De eerste foto is negen van de tien keer slecht (halve gezichten, geen gezichten, wegstijgen, etc) omdat het voor de gebruiker onwettig en onverwacht is.

-testers vinden het niet prettig om hun hoofd door een gat te moeten steken.

### **Usertest Algemeen**

Hier een aantal algemene bevindingen en zaken:

-Het lijkt mensen erg leuk om zichzelf als emoticon terug te zien.

-Mensen leggen de link tussen emoties en emoticons wel.

-Mensen voelen de driehoek, tussen emoticons/jezelf als emoticon/je echte emoties.

-Is het verrassingseffect van het niet weten dat je gefotografeerd wordt nog wel een goede toevoeging. Het effect is namelijk na de eerste keer weg en mensen gaan dan opzoek naar de camera.

-Sommige toetsen moeten wel weer op het toetsenbord komen, nu miste men teveel toetsen zoals vraagteken en nummers.

-De interface moet lekker zijn om aan te raken.

-Opzet van groot scherm, klein scherm, live feedback en andere zaken aangaande interface en opzet moeten nog eens goed bekeken of getest worden.

-Je wilt het liefst de gebruiker meer bewegende dingen laten zien. Mensen die zich kunnen verdiepen in hun eigen chatvenster, de ander zien typen en dingen op een groot scherm zien verschijnen geeft voor veel interactie en kijkmogelijkheden.

Vragen van Annet zijn niet expliciet gesteld, maar komen wel terug in de bovenstaande evaluatie.

**\*\*To Do List/Openstaande zaken**

-Hoeveel tijd zit er tussen de vragen van de derde persoon?

-Wie is de derde persoon? De Machine? Wij als groep? De vraagstelling? McLuhan?