



WB011 Waarom zien we gezichten in dingen?

Opdracht gemaakt door Moniek van Dijk, Rijnlands lyceum Sassenheim

Als voorwerpen gevoelens (zouden) vertonen, ga je er dan als gebruiker anders mee om?

Doel Het maken van een analyse van de mate waarin met een product geprobeerd wordt het gedrag van de gebruiker te beïnvloeden.

Opdracht 1 Hoe stuurt het design van een product het gedrag van de gebruiker?

(Industrieel) vormgevers ontwerpen dingen om verschillende redenen: om iets nieuws te lanceren, om iets toe te voegen aan een bestaand product, om een modieus tintje te geven aan een oud voorwerp etc.

Zoek twee (of meer) voorbeelden van max. tien jaar oude producten die door middel van materiaalgebruik, kleurgebruik, formaat, naamgeving etc. gedrag van de gebruiker proberen te sturen/beïnvloeden. Kies de interessantste ervan uit.

Met wie? Alleen of met z'n tweeën.
Hoeveel tijd is beschikbaar? 2-4 uur

Het verwachte resultaat van de opdracht

Een display, powerpoint of 3d-animatie (kies een techniek die je ligt) waarvan typografie, kleurgebruik, materialen etc. zijn afgestemd op het product.

In ieder geval heb je bekendgemaakt: Wie de ontwerper is, welk jaartal ontworpen, de naam en het doel/gebruik van het product en waarom dit voorwerp volgens jou past bij deze opdracht (welke verandering van de consument wordt verwacht?)

Suggesties voor te gebruiken bronnen:

Internet: Startpagina industriële vormgeving; afbeeldingen bij dit lemma; lemmenscompany; cultuurnetwerk; spectrumdesign; retrostudio

Nabespreking:

Is er een tendens/golfbeweging te zien in hoe consumenten beïnvloed/betutteld worden?

Benodigdheden:

Computers, eventueel knip- en plakmateriaal, tekenlokaal, eventueel software om animaties mee te maken.

Mogelijke antwoorden:

Je kunt denken aan verschillende stemmen in de Tom/Tom, de wake-up-lamp van Philips, recyclebare voorwerpen, naamgeving van oa Nespresso-varianten...

Suggestie voor een vervolgoopdracht.

Ontwerp een voorwerp waarmee je iemand in de klas zou willen sturen/wijzen op onhebbelijk gedrag/aanpakken.

Opdracht 2

Wat is de wenselijkheid dat het gedrag van de gebruiker gestuurd wordt door het product

Bekijk het filmpje individueel of klassikaal voordat je aan de opdracht begint.

Leerdoel:

Het schrijven van een wetenschappelijk betoog over de wenselijkheid van het sturen van menselijk gedrag door een product.

Opdracht

Iedere leerling schrijft individueel een betoog of beschouwing waarin je uiteenzet waarom/in welke gevallen het sturen van menselijk gedrag, wel of niet wenselijk is. Je beschrijft alleen die gevallen waarbij sprake is van apparaten die je "proberen te beïnvloeden". Denk bijv. aan verschillende stemmen op navigatiesystemen, draaideuren en roltrappen, "de groene golf", muziek als wachtmuziekje door de telefoon, betuttelende teksten bij gevaarlijke producten, kindveilige sluitingen etc.

Hoe veel tijd is er beschikbaar: 2 uur

Het verwachte resultaat van de opdracht

Ca 400-600 woorden, betoog of beschouwing (met stelling, argumenten, tegenargumenten en verwerpingen, conclusie), voorzien van naam en in het net uitgewerkt, handgeschreven of getypt.

Nabespreking

Je bespreekt in de klas aan de hand van een aantal geschreven betogen en beschouwingen of het wenselijkheid is om het gedrag met een product te sturen.

Nabespreking

Hiervoor zijn een paar opties:

- De docent neemt de betogen en beschouwingen door en bespreekt een aantal in de klas, waarbij nader ingegaan wordt op de wenselijkheid om het gedrag via apparatuur te sturen.

- De leerlingen bespreken in kleine groepjes de kwaliteit van elkaars betogen of beschouwingen (logisch, gebruik van goede argumenten, relevant voor de probleemstelling). Na de discussie kunnen ze hun tekst bijstellen.
- De leerlingen bespreken in kleine groepjes elkaars betogen of beschouwingen en proberen tot één gemeenschappelijke stelling te komen en één stelling waar de meningen duidelijk over verschillen. De docent bespreek een aantal van de geformuleerde stellingen zodat er een helder .