

# Enabling family connections through fluid play.

## Appendix.

By Freek Trimbach





# MASTER THESIS APPENDIX

**Enabling family connections  
through fluid play**

Freek Trimbach  
*April 2020*



# INITIATE

---

## APPENDIX

# 1

# PRELIMINARY SESSION

---

---

## INITIATE

### GOAL

During the master elective of creative facilitation at the TU-Delft, I submitted my graduation project for students to ideate for. The goal for me was to acquire as many initial ideas as possible regarding my design goal: Design a physical & digital interaction with a smartphone to engage families in active play, within the context of a loyalty campaign.

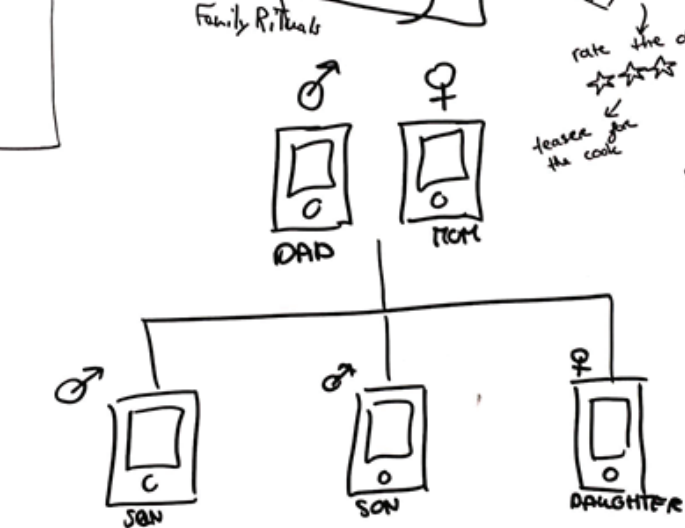
### METHOD

3 students from the course picked up the project and prepared and hosted their own creative sessions of 2 hours. One session I joined as a participant. At the end of the sessions I joined a collective meeting where ideas were presented to me as the problem owner. Initial ideas and concepts were gathered to serve for future inspiration.



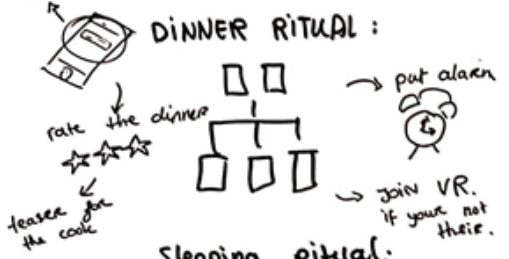
# FAMILY RITUAL BUDDY

Keywords:  
**PLAY**  
**CONTROL**  
**CONNECTION**

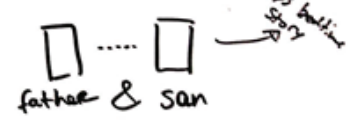


Today's dinner will be beef

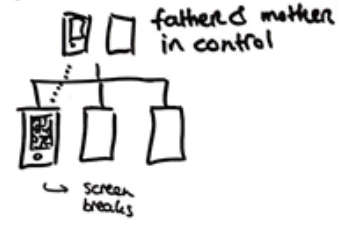
## DINNER RITUAL:



## Sleeping ritual:



## Punishment:



## Breakfast ritual:



## Family day RITUAL



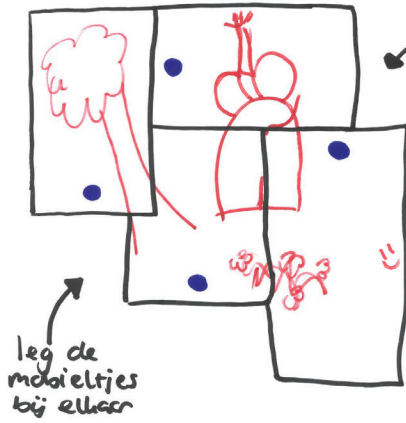
# ANIMAL LEAPARTY





# Puzzle telefoon Spel

BEN JIJ SNEL GENOEG?



leg de  
moedeltjes  
bij elkaar

finish  
binnen  
10 sec.

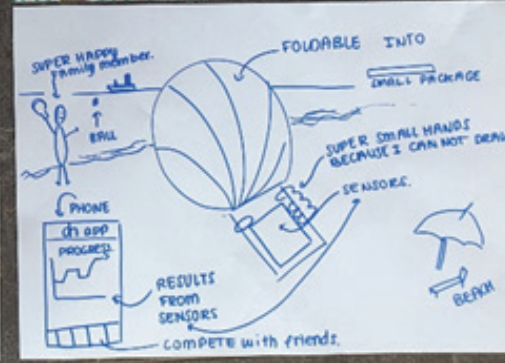
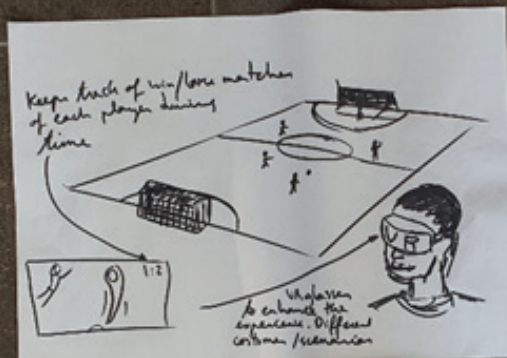
want dan  
komt de  
volgende  
alweer

"HET NIEUWE  
FAMILIE SPEL" -NRC  
winnaar 2019<sup>©</sup>

# FAM BAND



alle familie leden kunnen een muziek  
instrument kiezen & bespelen om  
20 mooie muziekstukken te  
maken & bewaren voor later.



## Key insights

Many Ideas lacked the physical element or the implementation elements of a loyalty campaign. This gave me the insight that the project can be difficult to ideate for because of its complexity (at least in 2 hours). 1 Session had many ideas that fit with the kind of interaction I was looking for, so I kept them with me for future use.



# DISCOVER

---

## APPENDIX

# 2

## FAMILY

---

# CONNECTION

---

DISCOVER

# 2A. INTERVIEW SETUP

## RESEARCH QUESTIONS

RQ1: When do families feel connected with each other.

RQ2: Why do family members feel connected within these moments?

RQ3: What is involved to create these moments?

RQ4: Who is involved during these moments?

RQ5: What role does the smartphone have within family connections?

## TAKE WITH ME

GoPro

Glue stick(x4)

Tape

Markers

Premo Print (RQ2)

Dream canvas (RQ1,2,3)

Words (x4) (RQ1,2,3)

Images Print (x4) (RQ1,2,3)

Smartphone visuals (RQ5)

## THE INTERVIEW

*What was it like, keeping a diary?*

**Check the booklet with the family, see if there are moments you don't understand, ask for clarification. At every emoji used ask:**

1. *Why did you use this emoji?*

2. *What did you do during this moment (RQ1)  
(eating/dancing/playing, when?)*

3. *How did you feel? Why did you feel this*

*way? What makes this moment different/special (RQ2) (premo -> deeper need)  
(That I can let my heart out..etc)*

4. *How does such a moment take place? When can it take place? What do you need? (RQ3)  
(when we have time, a morning ritual)*

**After the diaries:**

5. *Where there moments you had specifically with one or two people from the family? (RQ4)  
(Specific examples)*

**Open questions at the end of the booklet, repeat question 2 t/m 4**

**Dream canvas**

*What does your perfect family moment look like? If you could do anything you want, what would that moment look like? You are allowed to use these words and images or even make drawings. You can do anything, but make sure to discuss it amongst each other!*

**Family explains why they made the dream canvas the way it is (RQ1 till 5)**

---

# 2B. INTERACTIVE INTERVIEWS

## RESEARCH QUESTIONS

**RQ5: To what extent are smartphones or similar technologies involved in family interactions?**

## TAKE WITH ME

Smartphone visuals (RQ5)

## THE INTERVIEW

**Apply the visuals and let family members give examples of times these moments occurred. While they are doing this probe them with questions:**

*Do you also have family moments with the phone?*

*Does the smart-phone keep you from having family moments? / What does the interaction with smartphones look like within your family?*

*What fits in which visual?*

**Take a picture of family and their phones.**



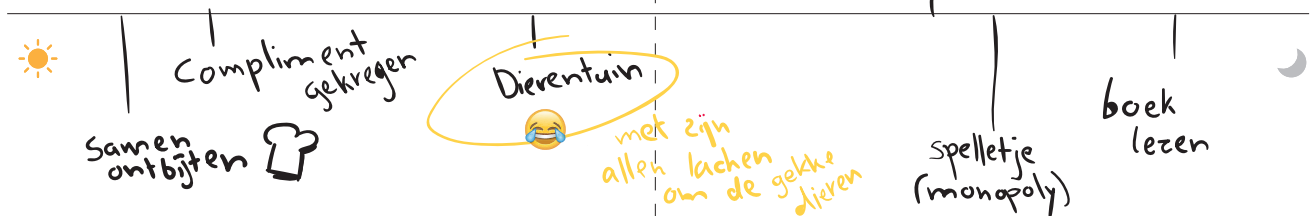
# 2C. DIARY CONTENT

IK EN MIJN   
GEZIN!

Dit boekje is van:  
Leeftijd:

Schrijf je gezin momenten van de dag bij de tijdslijn. Je mag er ook een tekening bij maken! Omcirkel de activiteit waarbij je je het meest verbonden voelde met je gezin en leg uit waarom. Geef met een sticker aan hoe je je daarbij voelde.

Hier zie je een voorbeeld, op de volgende pagina's mag je het zelf doen!





Hallo daar!

Dit boekje gaat over jezelf en jouw gezin.  
Wat doen jullie samen en wat vind je daarin belangrijk?  
Wanneer voel jij je eigenlijk verbonden met je gezin?

Dit boekje is voor jou en voor jou alleen, vul hem dus in volgens jouw eigen beleving.

Elke dag van de week is er een leuke tijdlijn om in te vullen, en op het eind zijn er nog een paar vragen. Begin met het tekenen van jouw gezin op de volgende pagina!

Hoe ziet jouw gezin er uit?

vandaag is:



vandaag is:



vandaag is:



vandaag is:



vandaag is:



vandaag is:



vandaag is:



Wat zijn je favoriete gezinsmomenten van de afgelopen week? Waarom waren dit je favorieten?

Three empty rectangular boxes arranged horizontally, numbered 1, 2, and 3 from right to left. Box 1 is the tallest and has the number 1 in yellow. Box 2 is shorter than box 1 and has the number 2 in grey. Box 3 is the shortest and has the number 3 in red.

Speel je wel eens met je gezin? Wat is je leukste spelherinnering met je gezin?

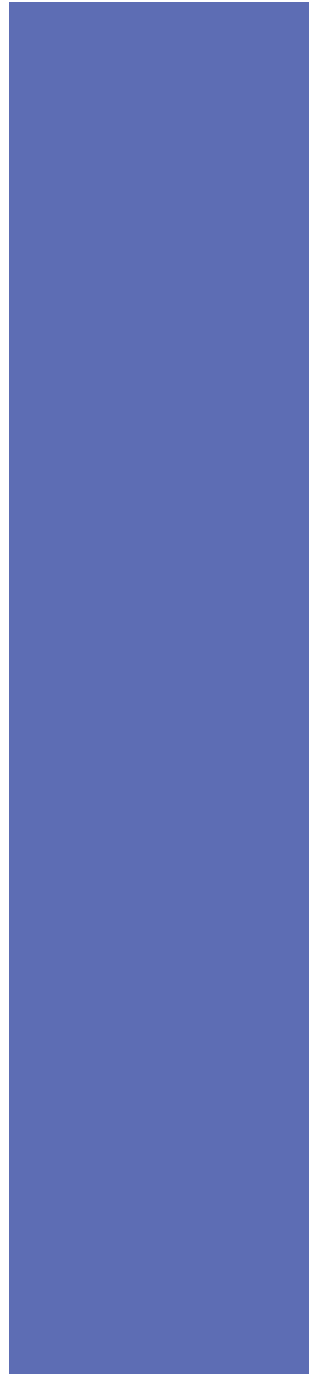
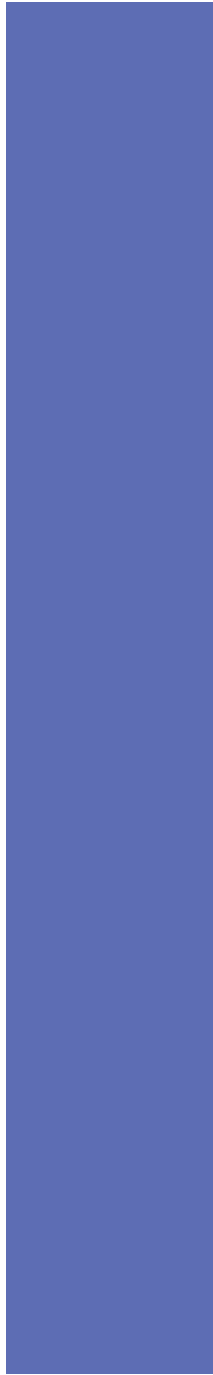
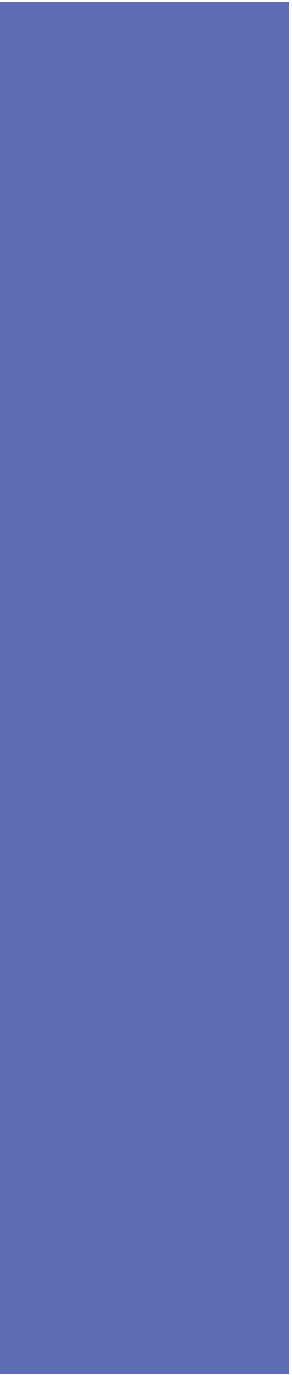


Wat voor dingen zou je graag vaker samen willen doen?



Bedankt voor het invullen van het boekje! Je bent geweldig! Als je nu zelf een spel voor je gezin zou bedenken, wat voor soort spel zou dat dan zijn? (heeft het te maken met lachen, bewegen, leren?)





# DEFINE

---

## APPENDIX



# DEVELOP

---

## APPENDIX

# 3

## SESSION PLAN

---

DEVELOP



Activity	Description	Who	Material	Time
Introduction	Welcome Graduation topic (graduation goal) Process place  Goal of the Day  Schedule  Rules	Me	Rules Schedule	10
Ice Breaker	Throwing fake stuff	Group		5
Purge	Initial Ideas	Group shout	1 Flipover sheet, Marker	5
Research Vids	Explain family moments	me	Family Moments A3's	10
How 2's Brainwrite	6 rounds of 3 minutes of brainwriting	Group	Post its, Pens, H2 sheets	18
Explain ideas		Group		10
Select Ideas	Dot vote with a marker dot. Everybody gets 2 dots per sheet	Group	Marker	5
Mega Phone	Group brainstorm functions phone	group	Phone on the wall,  Post its,  pens	10
Break				10
Mirroring	1 group is the other group	group	4 * A3	5
Tech analyses	3 * 3 min post its plakken	group	Post its, Pens, Tech A3's	10
Combining Ideas	Take 2 or more post it's and create an idea	Individual	A4's	10
Present				5
Concept Creation		Teams of 2	Concept Sheet	15
Pitch	How can you "insert criteria" brainwrite	Teams		5

# 4

SET OF

---

INTERACTION

---

QUALITIES

---

DEVELOP

**Personal**

The interaction is experienced as an activity that has to do with oneself.

**Competitive**

The interaction is experienced as an activity where you can win.

**Educational**

The interaction is experienced as a learning activity.

**Equal**

The interaction is experienced as one where all people are involved on similar levels.

**Spontaneous**

The interaction is experienced as an activity that could happen at any time.

**Challenging**

The interaction is experienced as difficult to complete.

**Relaxing**

The interaction is experienced as stress relieving.

**Physical**

The interaction is experienced as an activity where you have to move your body.

**Naughty**

The interaction is experienced as poking fun at each other.

**Dynamic**

The interaction is experienced as constantly changing your bodily movements.

**Chaotic**

The interaction is experienced as uncontrolled.

**Mental**

The interaction is experienced as a solving activity.

**Intimate**

The interaction is experienced as private bonding.

**Improvisable**

The interaction is experienced as an activity that can be done in multiple ways.

**Open - ended**

The interaction is experienced as a potentially endless activity.

# 5

## DON'T GET GOT

---

## RULES

---

DEVELOP

1.

In this party game, each player gets six secret missions to pull off. First to three wins.

2.

Each player is dealt six Mission Cards, face-down so the missions stay hidden.

3.

Next, each player is handed a Mission Wallet to insert the cards in. This wallet is meant to be kept with them at all times.

4.

As soon as the cards have been dealt, the game is on. There's no time limit as it ends when someone completes three of their missions.

5.

Each of these missions involves tricking another player in some way. If you manage to pull off a mission, you show that player your Mission Card and flip it to the 'Nailed it' side. This is how you gain points.

6.

If a player calls you out before you complete your mission and accuses you of trying to trick them, then your mission has failed. You have to flip it to the failed it side and put it back in your wallet. That mission is now off-limits.

7.

The first player to complete three of their six missions is the winner!



# FAMILY TESTING

---

DEVELOP

# 6A. SESSION SCRIPT

Vandaag wil ik jullie een concept laten testen om te kijken wat jullie er van vinden en om te kijken hoe we het kunnen verbeteren. Het doel van de interactie en het concept is om het gezin met elkaar te verbinden.

## Concept introduction

Verbindt telefoon 2 met Bluetooth telefoon, internet uit.

Het concept gaat over het verstoppertje van objecten voor elkaar binnen jullie huis, met daarin een bericht. Zodra het object is gevonden kan er opnieuw worden verstoppt. Dit zijn de spotters, het zijn vogeltjes die een bericht kunnen doorsturen.

Voor deze test heb ik iemand van jullie nodig. Wie wilt een spotter verstoppen?  
Begin met het scannen van het object.

Start audio recorder

Compact camera filmt de interactie

een iemand gebruikt de telefoon, rest van familie mag meekijken.

Bij het video opnemen neem ik het bericht op met de 2e telefoon.

Bij de audio neem ik het op met de 2e telefoon (Freek Whatsapp, internet uit).

Nu mag je het ergens verstoppen, het is belangrijk dat jullie niet weten waar het is.

Verstoppen van object vind plaats, ik neem de bluetooth box mee en plaats deze bij het object.

Compact camera stopt met filmen

Ik open alvast het audio bericht en zorg dat ik verbonden ben met de box.

Stel vragen over de verstop flow (Gebruiker + toeschouwers)

*Nu is het tijd dat iemand het gaat vinden, wie wil dat doen?*

*De telefoon kan je helpen de spotter te vinden.*

*Andere mensen mogen ook mee kijken*

Compact camera filmt de interactie

Ik speel de audio af op de Erik phone als er op de vogel wordt geklikt.

*Als je hem ziet kan je op spot klikken.*

Ik laat het video bericht zien.

Klik op "GESPOT".

*Nu mag je hem opnieuw weer gaan verstoppen!*

Compact stopt met filmen als object is verstoppt

Stel vragen over de vind flow (Gebruiker + toeschouwers)

Setup computer skype communicatie

*Nu zoek ik nog een iemand die wil gaan zoeken, maar op een iets andere manier.*

## Compact camera filmt de interactie

Speel met de laptop zachte, medium en harde geluiden af gebaseerd op hoe dichtbij diegene is.

## Compact camera stopt met filmen

Stel vragen over de object en phone audio

Stel de algemene vragen.

Loop ze door de After interaction questions.

Laat iedereen de survey invullen.

*Zijn er nog dingen die jullie kwijt willen?*

*Ontzettend bedankt!*

Stop audio recorder

## **Meenemen:**

Axure op beide telefoons

Laptop (Aansturen skype)

2 Opgeladen telefoons

Compact Camera

Oplader (Bluetooth speaker)

Bluetooth speaker

3D printed birds

Praatplaten / storyboards

(Video search (Anim), AR search (Cardboard VR thing), Playback (film), Claim function (paper), Audio filters (audio app), Preset bird sounds (paper), Video selfie filters (snapchat), Spotted function (Paper), Phone or tablet (storyboard), Nest (vogelhuis/paper), Multiple birds (paper/3D print), Theme (ask))

Survey \* 4

Voice recorder

Skype accounts: XXXXXXXXXX

Mute computer microphone & speaker

Mute smart phone microphone

Share screen & audio from computer to phone.



---

# 6B. SEMI-STRUCTURED INTERVIEW SETUP

**Main RQ: Which of the envisioned interactions are experienced as most contributing towards family connection?**

**General**

What are your overall opinions about the concept?  
How would you see yourself using the concept?  
What would you change (add/subtract) about the concept?  
What are the pitfalls of the concept? (for parents/children)?  
What do you like the most about the concept? (for the parents/children)?  
What do you believe is the core strength of this concept?

**RQ: How do families experience the interaction flow of hiding an object?**

**General:**

How did you feel about the process of hiding the object?

**RQ: How do families experience the hiding interaction of the app?**

How did you feel about the process of hiding the object through your phone?  
How do you think it adds to the experience?  
How did it influence your behavior?

**RQ: How do families experience the video message?**

How did you feel about recording you own personal message?  
(How) do you imagine yourself using this?  
How do you think it adds to the experience?  
How do you feel about the filter function?

**RQ: How do families experience the cry?**

How did you feel about recording you own cry?  
(How) do you imagine yourself using this?  
How do you think it adds to the experience?  
RQ: How do families experience the hiding GPS mechanism  
How did you feel about hiding the object by using your phone?  
(How) do you imagine yourself using this?  
How do you think it adds to the experience?

## **RQ: How do families experience the interaction flow of finding an object?**

### **General:**

How did you feel about the process of finding the object?

## **RQ: How do families experience the interaction flow of seeking an object?**

How did you feel about the process of seeking the object through your phone?

How do you think it adds to the experience?

How did it influence your behavior?

RQ: How do families experience the object sound function?

How did you feel about the object making a sound?

How did it influence your behavior?

How do you think it adds to the experience?

## **RQ: How do families experience the difference between object and phone audio?**

How did you feel about the phone making a sound?

How did it influence your behavior?

How do you think it adds to the experience?

How would you compare it to the object sound function?

Which one would you prefer? Why?

## **After interaction questions:**

### **RQ: How do families envision the use of the video search?**

How would you feel if this would be an option?

How do you imagine yourself using it?

How do you think it adds to the experience?

RQ: How would families feel about an AR function?

How would you feel if this would be an option?

How do you imagine yourself using it?

How do you think it adds to the experience?

### **RQ: How do families envision the use of the playback expedition function?**

How would you feel if this would be an option?

How do you imagine yourself using it?

How do you think it adds to the experience?

### **RQ: How do families envision the use of the (real) “nest”?**

How would you feel if this would be an option?

How do you imagine yourself using it?

How do you think it adds to the experience?

**RQ: How do families envision the use of the “spotted” function?**

How would you feel if this would be an option?  
How do you imagine yourself using it?  
How do you think it adds to the experience?

**RQ: How do families envision the use of the claim function?**

How would you feel if this would be an option?  
How do you imagine yourself using it?  
How do you think it adds to the experience?

**RQ: How would families feel about preset bird sounds**

How would you feel if this would be an option?  
How do you imagine yourself using it?  
How do you think it adds to the experience?

**RQ: How would families use their mobile devices?**

Would you download an app for your phone in order to play this?  
Would you prefer your whole family to have this app or only 1 device?  
Would you use your phone if you wouldn't need an app?

**RQ How would families feel about collecting birds?**

Would you be inclined to collect multiple of these birds?  
What would you want to do with multiple ones?  
What could be an added benefit of having multiple birds?  
RQ: How do families experience the Bird theme?

How did you feel about the theme of bird spotting?  
Do you think it fits the concept?  
Do you think another theme could improve the concept?

**RQ: How would families feel about unlocking bird selfie filters**

How would you feel if this would be an option?  
How do you imagine yourself using it?  
How do you think it adds to the experience?

**RQ: How would families feel about unlocking bird audio filters**

How would you feel if this would be an option?  
How do you imagine yourself using it?  
How do you think it adds to the experience?

**RQ: What would make sure families won't throw them away?**

What would make you keep them (Material (bellsprout) or function wise)?

# 6C. FAMILY TESTING RESULTS

## Main RQ: Which of the envisioned interactions are experienced as most contributing towards family connection?

### Concept should revolve around messaging:

-A real hiding expedition game and the hiding functions mainly attracts children play while the concept of hiding messages causes family interactions.

### Hiding, Call, Collecting & Video message are the core strengths which the concept should be build around:

- Simplicity remarks
- Survey top 4
- These elements are the cause for the wanted interaction

### Simplicity makes it beautiful (small, easy, core)

[00:14:55.08] MomA: Het is zo basic, er kan niks missen, ik denk niet dat je er iets van moet weghalen.

[00:19:42.11] MomA: De eenvoud van het eerste maakt het aantrekkelijk, ik vond juist het eenvoudige heel leuk.

[00:41:44.03] MomH: Ik vind die geluiden gewoon leuk, het simpele. Die kids vinden het denk ik erg leuk maar ik ben geen gamer. (about AR)

### Non-playing parents can still see functional use of the product (messaging is the interaction between parents and child -> main focus)

[00:30:32.28] MomN: Zoiets zou ik wel gebruiken, voordat ik naar school ga verstop ik iets voor jullie en dan haal ik jullie op en dat kunnen jullie dat gaan zoeken, dat toch grappig?

[00:12:35.05] Mom: Nu schrijven we vaak briefjes he? Dus nu kan ik dit dan ergens neer leggen ofzo, dat wel grappig.

[00:13:20.12] Puk: Als mama dan een briefje schrijft van ik heb een vogel verstoppt, en dat bo en ik het dan gaan zoeken en dan het berichtje krijgen.

[00:34:21.14] Bo: Ik zou het voor de leuk met mijn VRIENDINNEN doen maar ik denk dat mama dit ook wel kan gebruiken. Als zij heel vroeg wakker wordt. Of ik kan het op hun kussen leggen.

[00:35:38.22] Puk: Ik zou het wel als spel doen met mijn vriendinnen en maar Bo maar ook als papa thuis werkt is dan leg ik het op zijn kantoor, en als ie dan thuis is dan gaat er opeens van alles af.

[00:35:50.02] Mom: Dat is ook hilarisch.

### Survey: Parents tend to focus more on the abilities of the message. They see the product as a more functional device and thus rate the feature of the video message a lot higher than the children.

## RQ: How do families experience the interaction flow of hiding an object?

### kids go crazy for hiding things (love to play)

[00:08:38.23] Sverre: Mag ik nu Mag ik nu verstoppen!? Ik wil verstoppen!

[00:14:45.20] Tjibbe: Ik wil hem nu zoeken!!

[00:43:26.11] Mom: Vooral het verstoppen denk ik he.

[00:43:37.10] Tjibbe: Het spel ik gewoon helemaal leuk, ik vind alles wel leuk.

[00:05:33.02] Bo: Gaan we dit ook nog andersom doen? Ik weet al wat ik wil zeggen! Gaan we dit andersom doen? Jeeej.

[00:13:30.27] Mom: Maar ik denk dat jullie het ook meer voor de fun zouden doen he?

[00:13:40.28] Puk: Ja met vriendinnen enzo, dat is wel leuk.

### Searching is at the basis of the concept.

[00:12:10.18] Mom: Die zoektocht maakt het wel leuk, dit geeft wel een extra grappig element. Als je nou een appje krijgt dan denk je "ohh, nou ik krijg al 1000 appjes" maar als je even moet gaan zoeken en even je stoel af moet om de moeite te doen om iets te zoeken, dat maakt het wel wat leuker denk ik.

**Survey: Both parent & child value the ability to play hide & seek with the object. According to the statistics they see it as a core feature when it comes to playing with the family. (Hide & Seek is the top rated function)**

**Survey: (Younger) Children tend to lay a bigger focus on the adventure of searching for the object. They rate the aspects related to the searching experience higher than the parents (Rewatching the expedition & the AR capabilities). Older children do indicate that the messaging part is essential for the concept.**

### The interaction of finding and hiding and the way towards it is very much appreciated.

[00:10:50.21] Puk: Ik vind het leukste dat je je eigen roep kan inspreken waardoor je de vogel vindt waardoor je de video kan bekijken heel leuk. De manier waarop je die video vindt vind ik heel leuk. Die combi vind ik goed.

[00:11:31.16] Mom: Dat zoeken bestaat natuurlijk al maar juist met die video en die lokroep dan maak je het persoonlijk, en dat is natuurlijk de kracht van dit verhaal.

## RQ: How do families experience the hiding interaction of the app?

### Value is digital, or more in the combination!

De app voelt wel specialer anders is het gewoon een blokje wat je verstoppt en nu is het een soort spel met verschillende stappen.

De app geeft de waarde en het dingetje verstop je. Het is gecombineerd.

### Onduidelijkheid over hoe de app / product werkt

Martha - Ik moest op spotten drukken maar dat had ik niet door.

Save - "Wat moet ik nu hier mee doen?" Over de video functie

Walter - "Moet ik daar op drukken? Of niet?" (over de spot functie: Ik ben in je buurt, spotten)



All families don't intuitively know how to use the app (understandable).

## **RQ: How do families experience the video message?**

**Sending messages is at the core of the concept, playing with it a second.**

[00:09:08.14] Puk: Ik vind het heel leuk om dat spel te spelen maar ik vind het denk ik extra leuk dat het een spel is waardoor je iets kan zeggen tegen elkaar.

Martha: Heel leuk, heel persoonlijk. Ik ben niet iemand die heel snel voice messages maar hiermee doe je het in een spelletje en dan doe je het persoonlijk.

## **RQ: How do families experience the cry?**

**VIDEO: Recording a sound is a fun activity, trying to come up with a weird or funny sound. Recording a message can be a humorous activity as they listen to their own distorted voice and watch their own distorted faces.**



Bo delighted with hearing the horse sound.

## Call turns it into a personal experience

[00:16:21.13] Puk: Je hebt wel van die standaard spellen maar hierbij heb je dat je zelf iets kan bepalen, hoe iemand het gaat vinden.

[00:16:41.09] MomH: Leuk want je kan het aanpassen op het niveau op het kind. Bij hele kleintjes kan je gewoon hints geven in je lokroep bijvoorbeeld: kijk eens bij de lamp.

[00:11:00.10] Mom: Ik vind het vooral heel erg grappig, en het nodigt uit om er met zijn allen iets persoonlijks van te maken.

**Survey: The Interaction is made personal thanks to the options of your own video and audio message. This is regarded as a valuable asset of the concept, coming in at second place right behind hiding the object.**

Supporting quotes: Save – Leaving a personal video message

Walter – Making it personal I find the most important function.

Marion: The personal elements that you can add your self are the most enjoyable.

## RQ: How do families experience the hiding GPS mechanism

**Keeping the smartphone with you during the hiding or searching doesn't cause much annoyance in using the product, as all participants mentioned they have their phones with them anyway.**

[00:17:55.14] Puk: Dat vond ik niet erg.

[00:17:51.09] MomH: Die heb je toch altijd al in je hand he schat!

[00:18:09.21] Puk: Nou zeg.

## RQ: How do families experience the interaction flow of seeking an object?



Spotting is not immediately understood.

**Video: The app is not very intuitive as of yet, many things are not immediately understood. It is expected that after one time use this will no longer be the case. Few options were already understood like recording your own voice and recording the video.**

## RQ: How do families experience the difference between object and phone audio?



When people use the cellphone sound, they explore the room more before finding it.

### Phone sounds are preferred as they are seen as more challenging

[00:08:01.05] Mom: Ik vond de eerste wel makkelijker

[00:07:40.19] Save: Ik ook, maar ik vond dit veel leuker want dit is meer een opdracht en de andere was gewoon zoeken.

## RQ: How do families envision the use of the video search?

### Video could be an asset towards deaf people.

[00:16:24.13] Mom: Voor de dove medemens, is dat wel heel fijn. Ja ik vind dat wel leuk.

### Images and visual aid are fun, but appreciated less than the messages

[00:41:51.06] Bo: Ik vind het wel leuk maar die berichten leuker.

## RQ: How would families feel about an AR function?

### The AR function is enjoyed more by children as they value the act of playing more than their parents. It is not a function that the entire family would enjoy together.

[00:19:25.00] Save: Lijkt me wel leuk maar dan is het weer iets anders. Ipv dat je er samen weer een grapje er van maakt.

[00:22:27.14] Save: Het ligt er aan met wie je het doet. Als je die bril er bij doet heeft het weer een ander doel.

[00:19:25.00] Mom: Voor mij niet heel interessant

[00:36:41.19] MomN: Dan moet je lopen met dat ding op



## **RQ: How do families envision the use of the playback expedition function?**

### **Rewatching the search is seen as a valuable asset as you want to be there when they find it.**

[00:24:18.13] Dad: Dan kan je op afstand met elkaar verstopperkje doen. De helft van de lol is dat je ziet dat de ander aan het zoeken is.

[00:14:06.29] Puk: Als je niet bij elkaar bent kan je ook die video terugkijken dan is dat wel leuk.

[00:15:47.00] Mom: Ja wat heeft mama gedaan!

[00:14:27.01] Puk: Ja ik vind het echt leuk.

### **Rewatching is less appreciated by the parents**

[00:39:46.19] MomN: Ik zie mezelf dat echt niet terug kijken

**Survey: (Younger) Children tend to lay a bigger focus on the adventure of searching for the object. They rate the aspects related to the searching experience higher than the parents (Rewatching the expedition & the AR capabilities). Older children do indicate that the messaging part is essential for the concept.**

## **RQ: How do families envision the use of the (real) “nest”?**

### **Nest Idea is positively received. Digital collecting**

[00:48:46.09] Puk: Ik vind het altijd leuk een speciaal plekje te hebben, en dat je kan zien welke je nog moet.

[00:28:04.18] Mom Aleid: Ik zou de picnic er even voor laten staan, ja echt waar. Ik zou er wel een paar willen hebben ja. En vogeltjes die af en toe aan komen vliegen, teun bijvoorbeeld. En zeker als je dat visueel kan maken door middel van een vogelhuisje ofzo.

[00:18:04.22] Mom: Ik wil nu al zo'n boom met vogeltjes.

[00:18:15.09] Dad: Ja daar teken ik wel voor in.

[00:02:23.11] Middle School Teacher: Dat ik een tastbare personalisering van mezelf heb met mijn naam dat vind ik heel grappig. Dat je echt iets hebt en dat het dan gedigitaliseerd wordt, die combinatie vind ik heel leuk. Ik zou het jammer vinden als ik niks tastbaars had

[00:11:54.27] Middle School Teacher: Ja op tafel, waar ze dan ook in zitten, en dat het dan ook uitnodigt van hey zullen we dat gaan spelen.

## **RQ: How do families envision the use of the “spotted” function?**

### **Control over functions is important for parents**

[00:24:27.09] Mom: Je moet het wel uit kunnen zetten.

### **Spotted function can cause a more surprise effect (combine this function with the lokroep men)**

[00:44:54.23] Mom: Ook leuk, dan vertel je niet dat je iets hebt verstoppt, maar dan is het een soort verassing.

### **When it comes to receiving notifications, control of it is most important.**

[00:51:10.14] Mom: Als extra reminder is dat natuurlijk wel handig.

[00:51:25.01] Mom: Nou ja ik heb alles altijd uit staan maar als zij er mee bezig zijn en ze hebben iets voor mij verstoppt dan zet ik dat wel aan ja.

[00:13:21.22] Middle School Teacher: Moet je dit aan zetten? Ik wil het niet standaard denk ik van “he daar komt weer iets over de vogel”. Niet dat het elk moment opplopt. Ik heb liever dat ik het zelf aan zou moeten zetten.

## **RQ: How do families envision the use of the claim function or other game modes or rewards?**

### **A set game mode is appreciated as a “starting point” (rules)**

[00:50:08.11] Mom: We hebben nu eigenlijk helemaal geen spelletjes, maar ik denk als je een idee geeft in de app, dan kan je er daarna nog allemaal variaties op bedenken.

Ja en er zijn ook kinderen die precies willen weten hoe het moet gaan met duidelijke regels, en de ander die verzint zo 10 dingen. Er moeten wel vaste regels zijn.

Teacher: Niet iedereen heeft zoveel eigen ideeën, je moet wel iets geven waardoor ze daarna kunnen bedenken, ow ik kan het ook zo doen.

### **Finding as many objects as fast as possible is a way to play together. Digital aid is appreciated.**

[00:47:10.10] Mom: Ik denk best dat we samen vogels kunnen verstoppen en dan 321 go. Alle geluiden door elkaar heen? Ja dat is helemaal een chaos, maar wel leuk!

[00:47:59.11] Mom: Beetje het paaseieren zoeken effect: Zo veel mogelijk en zo snel mogelijk.

[00:48:31.16] Mom: Het zou wel tof zijn als er in het spel ook z'n optie zit voor z'n spel, dat je er 1 verstoppt of 2. Dan ben je wel snel klaar

## **RQ: How would families feel about preset bird sounds**

### **Pre Set sounds are experienced as less fun.**

[00:05:22.09] Save: Nee, het is juist leuk dat je die zelf kan kiezen.

[00:06:31.12] Save: Of een scheetje zo, pffff.

[00:55:39.21] Puk: Jahet zou wel kunnen maar het is wel leuker om het zelf te doen, dan is het meer persoonlijk

### **Set sounds are appreciated by less creative and spontaneous families**

[00:51:25.12] Mom: Vaste geluiden is leuk wel.

[00:51:35.16] Tjibbe: Ik vind het allebei leuk.

[00:51:49.15] Mom: Ik denk dat de combinatie leuk is, voor de luie mensen en de mensen die geen zin hebben.

[00:22:05.27] Middle School Teacher: Ik denk dat dat slim is. De een heeft meteen dingen bedacht en de ander vindt het heel veilig en vertrouwd en die kiest daar uit.

[00:22:57.29] Middle School Teacher: Ik denk dat wij 4'en het inspreken en anne denkt ik kies wel een van die geluidjes.

## **RQ: How would families use their mobile devices?**

### **No phone is seen as the optimal experience by save**

[00:10:25.03] Save: Een knopje, en dat die automatisch dat geluid hoort, dat het steeds harder wordt. Niet dat je met een telefoon er bij bent. Dan zit je niet weer op je telefoon.

### **Downloading an app on own phones is not seen as a problem, they want their own app.**

[00:24:33.27] MomN: Dat is op zich geen punt he, iedereen heeft tegenwoordig een telefoon en iedereen heeft hem bij zich.

## **RQ How would families feel about collecting birds?**

### **Collecting is in the nature of children. (Instant reward works best)**

[00:30:47.05] Middle School Teacher: Het is niet nodig voor kinderen om het te willen sparen. Ze willen het toch wel.

[00:31:06.06] Middle School Teacher: Zo is het met al die spaar dingen

[00:31:55.21] Middle School Teacher: Ze vinden het leuk als ze meteen iets krijgen. Van papier als iemand boos is dan knijp je het fijn.

### **Having a physical object reminds people to do something with it. (lege abstracte vogel kan zorgen dat mensen het digital willen gebruiken)**

[00:26:46.20] Dad:Ik denk dat dat fysieke wel helpt om de aandacht te trekken. Als je iets fysieks hebt dan ga je het wel doen, Ik denk wel dat dat de trigger is. Het moet iets aantrekkelijks zijn om te hebben, en als je het dan hebt dan ga je het ook doen.

### **Survey: Collecting scores in the top 4 most important features, indicating that children and parents want to have multiple objects.**

#### **RQ: How do families experience the Bird theme? The theme of birds is positively received**

[00:57:13.10] Puk: Soort van papegaaien idee, ik vind het goed passen bij de jungle en het napraten ja. Ik vind het er goed bijpassen.

[00:57:22.12] Mom: Voor alle leeftijden he, je kan er van alles van maken, das wel leuk toch.

## **RQ: How would families feel about unlocking bird selfie filters**

### **Lenses and audio filter makes for good laughs and humorous interaction**

[00:03:15.19] Sverre: Hehehehehe (Lache om de filter)

[00:03:20.23] Mom: Oww lacheee

[00:03:20.23] Sverre: Hahahehehahaha, heeuooooheuuoo

[00:09:48.13] Sverre: Ik ben sverreee de voggelllll.

[00:10:03.15] Sverre: Koekoek ik ben een oliebol.

[00:10:16.17] Sverre: hahahaha (Lachen om geluidseffect).

[00:15:01.28] Mom: hahaha (lacht om bericht)

Iedereen lache om bericht (koekoek ik ben een oliebol).

[00:56:46.27] Tjibbe: Dat vind ik heel leuk, dat je ook andere gezichtjes kan maken. Maar ik wil ook dat je zelf een gezicht moet kunnen maken in de app.

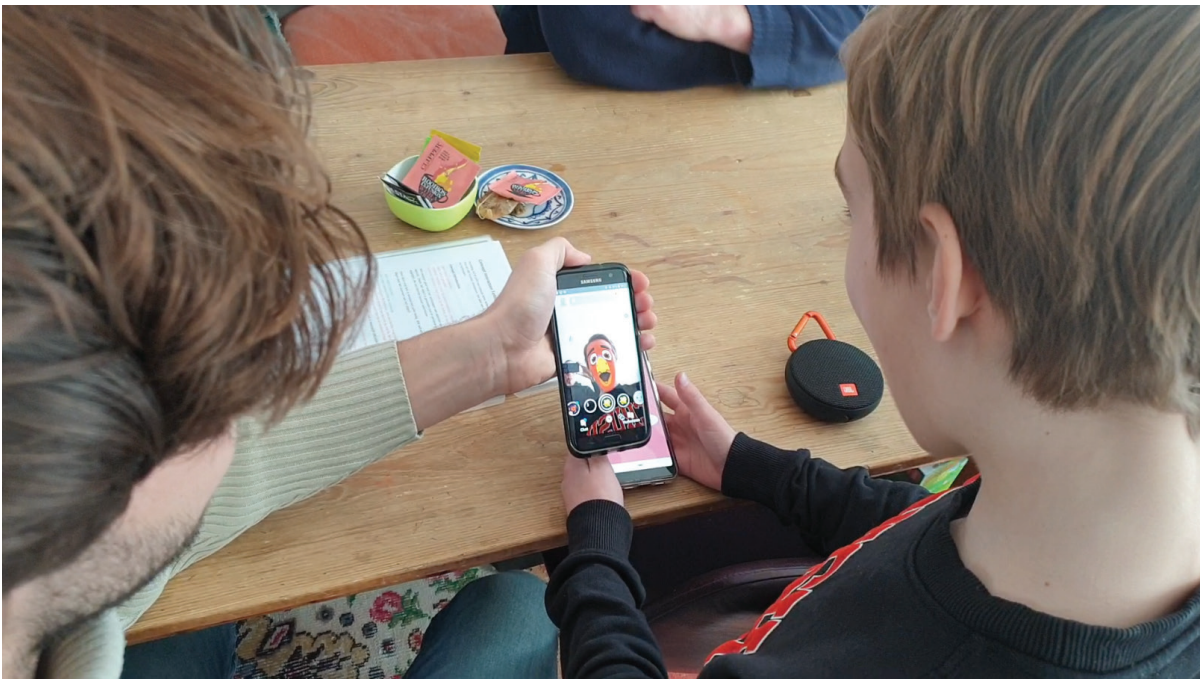
### **Personalised lenses is something desired**

[00:13:52.16] Mom: Kan je je eigen vogel maken (need for more personalisation) Dat lijkt me leuk dat je je eigen vogel bent.

[00:14:21.12] Bo: Ja ik vind dat ook wel leuk, een parkietje. Of een papegaai. Anders heeft iedereen dezelfde. Iedereen heeft een andere smaak bijvoorbeeld mama houdt van roze en ik houd meer van groen.

### **Survey: Younger children enjoy the addition of lenses and filters the most.**

Support: Survey van sverre



Tjibbe excited about the filter. Exploring ways to interact with it.



Sverre playing with just the filter.

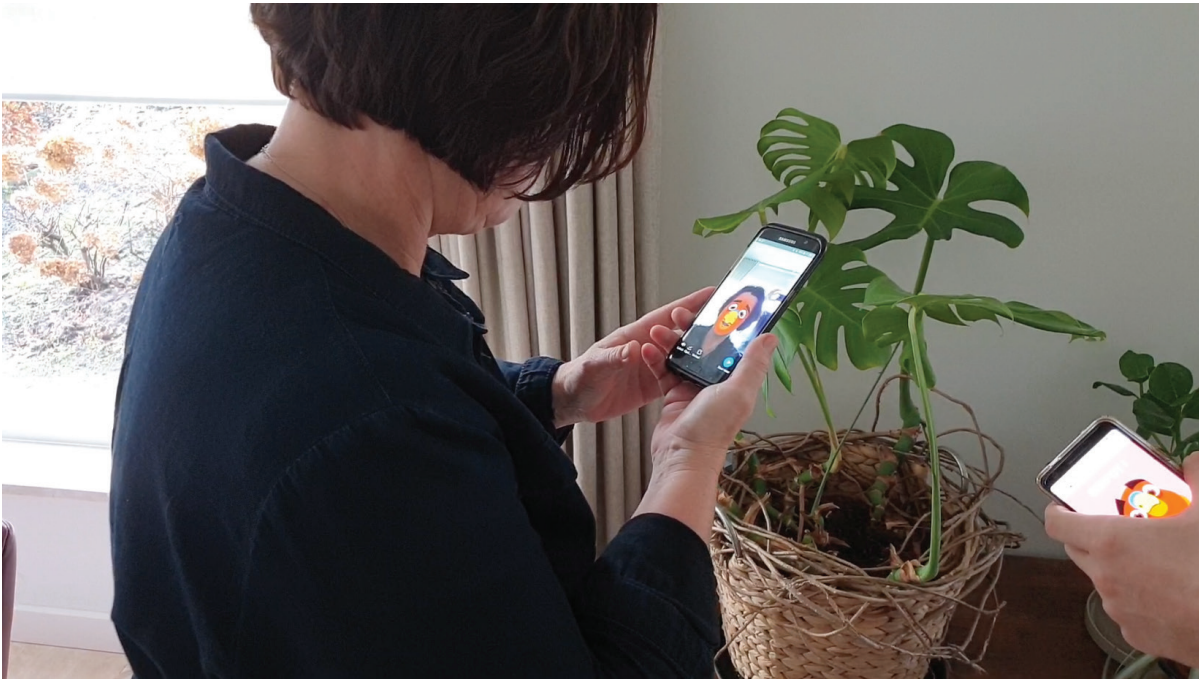


Sverre laughing at his own message



Sverre laughing at his own high pitch filter voice

## RQ: How would families feel about unlocking bird audio filters



Audio filter is too overloaded to properly be heard right now. "I don't understand it, do you"?  
Video: Audio functions are too extreme to be fully understood as of yet.

### Filter or lens is a good reward for collecting

[01:00:00.04] Freek: Zou het dan zijn dat je daardoor meerder dingen wil sparen, meerdere maskers of filters?

[01:00:00.02] Puk: Ja, ja

[00:59:34.27] Puk: Ja, en misschien kan het dan ook zo zijn dat het erbij past, dat de stem bij de vogel past.

Teacher: Ik zo het mooi vinden als je er meerdere hebt gespaard. Dat je kan zien dat je er zoveel meer hebt en dat je dan meer mogelijkheden hebt om dingen te veranderen. Andere kleuren, andere vervormers, andere stijl. Op het begin heb je dan maar een keuze, maar hoe meer je er hebt hoe meer keuzes je hebt.

## RQ: What would make sure families won't throw them away?

The game is not seen as something you do for a very long time, because of the threshold of doing it.

[00:13:01.01] Mom: Op een gegeven moment is het ook wel weer klaar, omdat je er ook wel wat voor moet doen, toch wel. Er zijn wel wat handelingen die je moet doen.

Voorkomen van dit gedrag?

[00:13:39.16] Mom: Ja zonder telefoon, snel instellen en klaar.

### A 3D object is preferred

[00:20:10.07] MomA: Ook leuk als het echt een mooi dingetje is dat je ergens neer kan zetten.

[00:07:48.07] Puk: Persoonlijk zou ik wel iets 3D willen, met een sticker ofzo raak ik dat kwijt.

### **Beauty is important for the sustainability**

[00:15:56.19] Save: Dat je een knuffel maakt maar dat je dat ook kan scannen.

[00:16:12.09] Mom: Of dat je ze van hout hebt die ook mooi geschildert zijn. Je hebt zo'n boom met van die sierraden maar het zou leuk zijn als je er dan van die vogeltjes aan kan hangen.

[00:16:47.19] Save: Anders staat het er maar

[00:16:57.20] Mom: Dan is het ook leuk om naar te kijken

### **A plush is preferred by children. Parents don't mind too much about material.**

[00:59:19.10] Tjibbe:Knuffel, ik wil deze papegaai in een knuffel.

[00:00:50.28] Puk: Het moet klein zijn voor het verstoppen.

[00:01:02.26] Mom: Lullig gezegd, uiteindelijk gaat alles weg, maar hetgene wat er nog het mooist en leukst uit ziet wordt het langst gehouden.

### **Abstract shape is appreciated about the physical object**

[00:02:15.14] Mom: Ik zou er geen print op zetten, dan zie je meteen wat het is, je wilt het pas zien als je het op je telefoon scant.

[00:02:55.01] Puk: Je denkt blauw, en dan scan je hem en dan zie je wat het is.

[00:03:31.06] Mom: Ik zou de vorm hetzelfde houden

[00:03:40.23] Puk: En misschien met een oogje erop.

### **Cardboard or paper is not preferred**

Karton

[00:02:04.20] Tjibbe: Nee dat wil ik niet

### **Adding an extra dimension to placing the object allows for more rich play**

[00:02:25.10] Tjibbe: Ja dat vind ik leuk, dan kan ik hem op het plafond hangen, of daar achter aan de lamp.

[00:02:57.05] Mom: Met zuignapjes kan je hem op de wc hangen.

[00:03:47.26] Tjibbe: Ik heb je dikke billen gezien!

[00:07:48.13] Puk: Ja dat is een goed idee, dan heb je meerdere plekken waar je hem kan leggen.

[00:08:14.03] Mom: Ja dat is ook leuk.

## **Interaction Qualities**

**Video: They are wondering what the other person has to say for them. Watching the video is a humorous experience when they see their relative with a bird mask.**

**Video: The initial reaction is often surprised by the type of sound they hear, causing smiles and giggles. The seeker is in anticipation of finding the object. Kids are moving all over the place while parents are more calm about finding the object and enjoy the enthusiasm of their kids. get's a sense of pride and revelation when they finally find the object and want to show off their catch.**

### **Lenses and audio filter makes for good laughs and humorous interaction**

[00:03:15.19] Sverre: Hehehehehe (Lache om de filter)

[00:03:20.23] Mom: Oww lacheee

[00:03:20.23] Sverre: Hahahehehahaha, heeuooheuuoo

[00:09:48.13] Sverre: Ik ben sverree de vogggellll.

[00:10:03.15] Sverre: Koekoek ik ben een oliebol.

[00:10:16.17] Sverre: hahahaha (Lachen om geluidseffect).

[00:15:01.28] Mom: hahaha (lacht om bericht)  
iedereen lache om bericht (koekoek ik ben een oliebol).

[00:22:54.25] Mom: En je bent een vogel, dat vind ik wel grappig.

[00:23:12.05] Sverre: Als je zo je mond open doet dan gaat die snavel zo wupppwupwup dat is leuuuk, dat is grappig.

[00:56:04.07] Mom: Mam lacht om mogelijkheden van de filters.

[00:56:21.03] Sverre: Wat is dit (gaat los op snapchat)

[00:56:46.27] Tjibbe: Dat vind ik heel leuk, dat je ook andere gezichtjes kan maken. Maar ik wil ook dat je zelf een gezicht moet kunnen maken in de app.

### **Physical activity is appreciated about the concept**

[00:21:09.26] Mom: Ik denk dat het wel leuk is dat je iets fysieks vast hebt, naast je telefoon. Dat je niet heel de tijd op je scherm zit. Dat je ook echt even wat moet doen, dat is altijd leuk ook, beweging!

### **Surprise / Spontaneous**

Walter – "Ik hoorde wel iets, HE!?"

### **Product allows for own open type of usage (categorize)**

[00:08:32.18] Mom: Misschien zeg ik ook wel, heee in de kast liggen nog lekkere koekjes.

[00:07:59.26] Mom: Ow ik vond het heel grappig (het bericht opnemen), heel veel ideeën poppen op. Zoals als ik op mijn werk zit en dat ik dan zo'n poppetje verstop en zeg: Nu stoppen met gamen en je huiswerk gaan doen

[00:09:05.27] Mom: Ik zou het gebruiken om iets te doorbreken. Als Lydia boven hard zit te studeren om dan even een grapje uit te halen met zo'n dingetje, dat dan opeens zo fluit.

[00:09:33.07] Dad: Ja voor een boodschap, of een verassing! Zullen we koekjes eten of ik nodig je uit om vanavond pizza te halen.

[00:09:51.07] Save: Als je nu de tafel dekt dan krijg je 10 euro

[00:09:51.07] Mom: Of ik vind je gewoon hartstikke life

[00:09:41.09] Dad: En volgens mij kun je er van alles bij bedenken. Een boodschap, of een plaatje, of een cadeautje, een opdracht!

[00:04:13.19] Puk: Hoe doe je een paard?

[00:04:19.27] Puk: Hieeeeeieieieiee

[00:37:04.04] Mom: Als je er meerdere hebt dan kan je ook stukjes van het bericht verstoppen, en op het einde van de zoektocht heb je dan alles!

[00:37:47.19] Freek: Stel je wilt zeggen dat je naar de efteling gaat en je vindt "efteling"

[00:37:47.19] Mom: En het laatste is dan "niet"

[00:01:57.22] Middle School Teacher: Ja je hebt me gevonden, nu gaan we friet eten! dat kan ook nog. Als die kids slim zijn dan kunnen ze ook dit soort dingen doen.

[00:15:20.19] Middle School Teacher: Zit te denken of je geen spelelement hebt waarin je nog meer (Niet alleen alle vogels voor jezelf hebben) samen speelt. We gaan met zijn 2'en op zoek. Moeder zoon, vader dochter zo iets dergelijks. Het winelement is aan de ene kant leuk en aan de andere kant kan het ook een heleboel chagrijn brengen, vooral bij kleine kinderen. "meeuu ik ben mijn vogeltje kwijt!".

[00:32:00.00] Dad: Dat je je kamer moet opruimen.

[00:32:09.28] MomN: Als je je kamer opruimt dan krijg je daarna een snoepje. Of welkom thuis. Ik zou niet hele grote berichten achter laten.



### The Interaction with the filter and lense is humorous.

Save - "Dat is grappig" (Na het horen van zijn lokroep)

Save - "Vind mij...hehe grappig (Na het horen van zijn video)"

### Call causes curiosity while searching

[00:15:06.07] Dad: Ik ging op het geluid af en ik ging op die code af en dan ben ik nieuwsgierig, wat gaat het worden?

[00:15:31.00] Dad: Dat vond ik leuk, dat is jouw geluidje, HE wat is dat!?

### Idea: Activate the sound on a distance

[00:08:07.10] Dad: Ik kan me voorstellen dat je denkt, ik verstop dit object, en volgende week activeer ik hem een keer. Op afstand kan ik op elk moment dat dingetje activeren. Vroeg in de ochtend ofzo dat je opeens zo'n geluid krijgt.

### Interaction is described as poking fun / pranking

[00:09:17.15] Mom: Ik vind het heel leuk, dat je met elkaar een beetje grapjes kan uithalen en een beetje lolletjes kan hebben.

### Survey: The envisioned interaction of the family is that of funny messages and jokes. Poking fun at each other through the use of the product.

Supporting quotes:

Aleid - Collecting together and poking fun at each other through the use of little messages.

### Multiple points of the interaction allow for malicious joy / poking fun / pranking

[00:23:01.18] Puk: Ah bo serieus? dat vind ze toch nooit?

Kids gaan stuk op het feit dat mams het niet kan vinden

[00:13:35.23] Puk: Verstoppen is ook wel echt leuk, en jij kon het net helemaal niet vinden hahaha.

[00:13:58.05] Mom: "hahaha"

[00:10:10.04] Middle School Teacher: Als je het weet dan kan je natuurlijk ook anders gaan gedragen, oooooeh ze gaan het zo terug zien dus ik ga lekker gek doen.



Bo looks around but can't find the spotter. Puk: "Wow I really found a good hiding spot!" Enjoys the fact that her sister can't find it.



Bo laughs when thinking about where to hide the object (In the closet). She's thinking of mean places where mom will not be able to find it.



Content with the evil hiding spot



Bo - "Niks zeggen jongens" (Enjoys her mom failing) KAKAAAAA!

Puk: "Je skipt er de hele tijd een"

Mom "Wat dan!?"

Everyone: Hahahhaa

**VIDEO: People enjoy hiding a spotter in a place where they won't be able to find it. They get satisfaction from finding an original or hard to find spot. They are already laughing when they think about how people will not be able to find it.**

**They enjoy watching the seeking take place, especially when the seeker can't find the spotter.**

**People expect to pay money for this concept.**

[00:22:31.12] Mom: Ik denk dat de combinatie tussen verstoppjen en berichtgeving het beste is. Je kan er hele leuke videos van maken volgens mij, als reclame.

[00:23:23.20] Mom: Maar om het gratis weg te geven? Ik denk dat het bijna voor een bedrag gekocht moet worden!

[00:31:06.22] Tjibbe: Ik vind wel dat het iets moet kosten, het is wel zo'n dingetje dat niet gratis mag



Sverre in desperate pursuit of the spotter (Dynamic)

# 6D. SURVEY RESULTS

## OPEN QUESTIONS ANSWERS

### What is the most enjoyable about the concept?

Savy – Dat je een boodschap kan afleveren en een grappig geluidje kan afspelen

Walter – Onverwacht iets moeten zoeken en dan een boodschap krijgen

Aleid – Contact met elkaar, kleine verassinkjes door middle van boodschapjes. 3D vogeltjes van bijvoorbeeld hout die je kunt verzamelen en kunt plaatjes in een boom. De boom wordt dan steeds meer kleurrijk.

Vincent – Zoeken en Visuals

Nicole – Het spelen en dat je in beweging bent

Sverre – De gezichten

Tjibbe – Dat de spotter geluid maakt en het zoeken

Martha – De lokroep en het thema

Erik – Een eigen gemaakte lokroep gekoppeld aan een object

Marion – De tastbare vogels. De persoonlijke elementen die je zelf toe kan voegen (lokroep en berichten) en de interactie die plaats vindt naar aanleiding daarvan.

Hiske – De berichten en de geluiden

Puk – Het bericht inspreken en het geluid maken.

Bo – Het achterlaten van een persoonlijk video bericht

## **What is the most important function for your family?**

Savy – Het achterlaten van een persoonlijk video bericht

Walter – Verassend grappige boodschap sturen

Spelletje doen zonder dat je fysiek bij elkaar bent

Het persoonlijk maken vind ik belangrijk

Aleid – Samen iets sparen waarmee we dan via kleine berichtjes grapjes kunnen uithalen. Af en toe een spelletje is ook leuk.

Vincent – Kunnen aanpassen van het spel, geluid en visuals.

Nicole – Met elkaar tegelijk wat spelen, tijd met zijn 4'en.

Sverre – Samen zoeken en spelen

Tjibbe – Het zoeken, de manier van zoeken

Martha – Het is los, speels. Het ligt er niet bovenop, ruimte voor een beetje eigen invulling.

Erik – Het vinden, opzoeken van het object m.b.v. de app. De spanning hoe snel en waar je het verstopte onderdeel kan vinden door het geluid.

Marion – De interactie onderling, samen bezig zijn! Het verstoppertje en vinden van de spotters.

Hiske – Het uitwisselen van berichten, zorgt voor interactie en vervolg van "het spel".

Puk – Een bericht afgeven als papa of mama er niet is

Bo – Het achterlaten van een persoonlijk video bericht

## INSIGHTS

What is the most enjoyable about the concept?

What is the most important function for your family?

Differences between the two statements?

**Not really**

**Younger children enjoy the addition of lenses and filters the most.**

Support: Survey van sverre

**The personal call is something that is the second most enjoyable thing about the concept.**

Support: First question survey

## Interaction Insights

**The envisioned interaction of the family is that of funny messages and jokes. Poking fun at each other through the use of the product.**

Supporting quotes:

Aleid – Collecting together and poking fun at each other through the use of little messages.

**The Interaction is made personal thanks to the options of your own video and audio message. This is regarded as a valuable asset of the concept.**

Supporting quotes: Save – Leaving a personal video message

Walter – Making it personal I find the most important function. Marion: The personal elements that you can add your self are the most enjoyable.

## STATISTICAL INSIGHTS

**Most important feature according to rating:**

### Total

1. Hide & Seek
2. Cry
3. Collecting
4. Video Selfie
5. Visual aid
6. AR
7. Notifications
8. Claiming
9. Rewatching

### Children

1. Hide & Seek
2. Cry
3. Collecting
4. Rewatching & Video Message & AR
- 5.
- 6.
7. Notifications
8. Visual aid
9. Claiming

### Parents

1. Hide & Seek
2. Video message
3. Cry
4. Visual aid
5. Collecting & Notifications
- 6.
7. Claiming
8. AR
9. Rewatching

**Both parent & child value the ability to play hide & seek with the object. According to the statistics they see it as a core feature when it comes to playing with the family.**

**(Younger) Children tend to lay a bigger focus on the adventure of searching for the object. They rate the aspects related to the searching experience higher than the parents (Rewatching the expedition & the AR capabilities). Older children do indicate that the messaging part is essential for the concept.**

**Parents tend to focus more on the abilities of the message. They see the product as a more functional device and thus rate the feature of the video message a lot higher than the children.**

2 pt difference between  
rewatching (5.6 & 3.6) child/parent

1 pt difference between  
collecting & AR & Beelden & Claiming  
(6.2 & 5.4) (5.6 & 4.6) child/parent

#### **Top 4**

- 1. Hide & Seek**
- 2. Cry**
- 3. Collecting**
- 4. Video message**

---

# 6E. CO-CREATION VISUALS



# Jullie nest



Spotten 



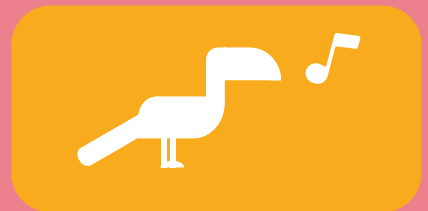
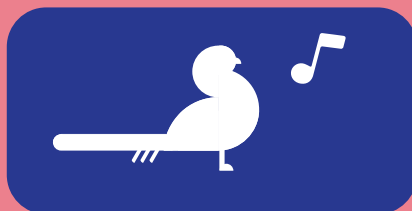
Hiske heeft me gespot!



Bekijk ▶



Wat wordt mijn lokroep?

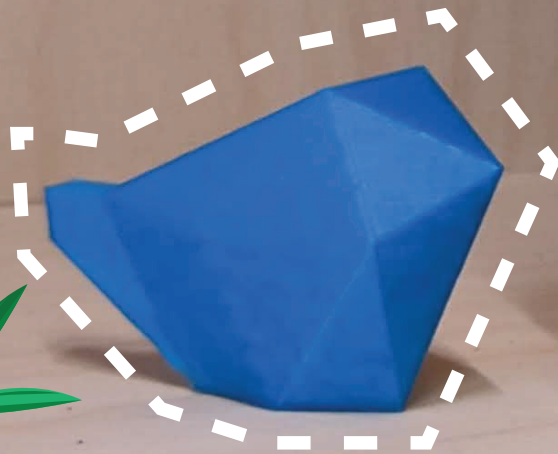




**Stefan**

Verstopt  
door vincent

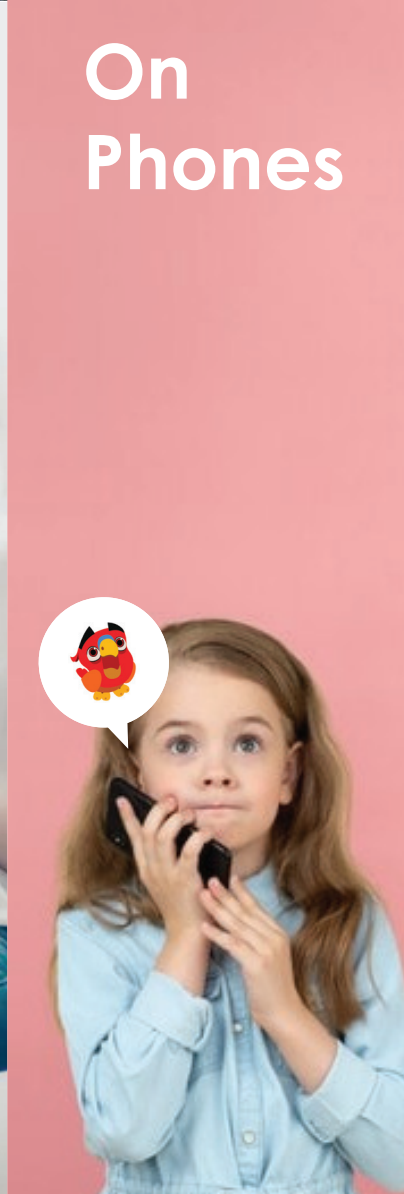
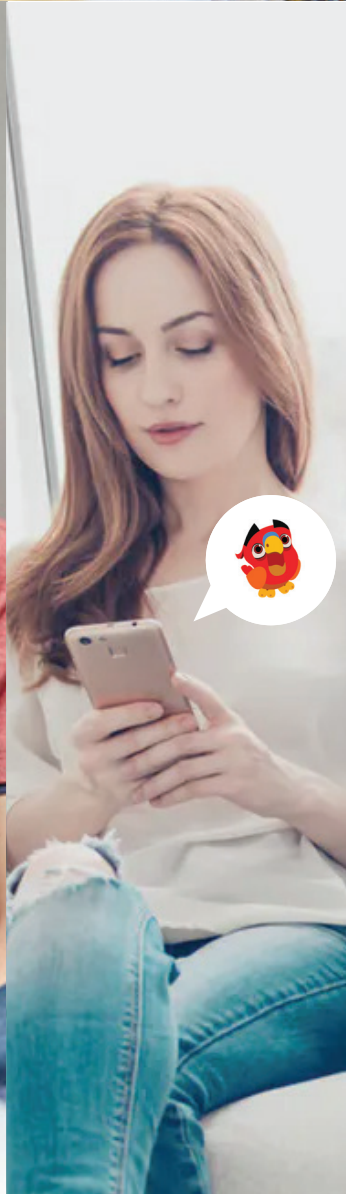
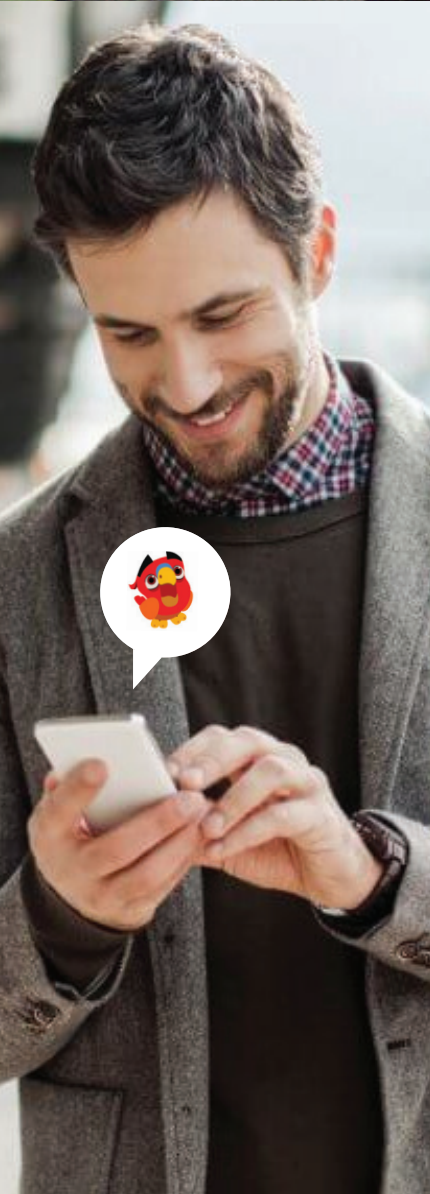
**Claim!**



On  
home tablet



On  
Phones

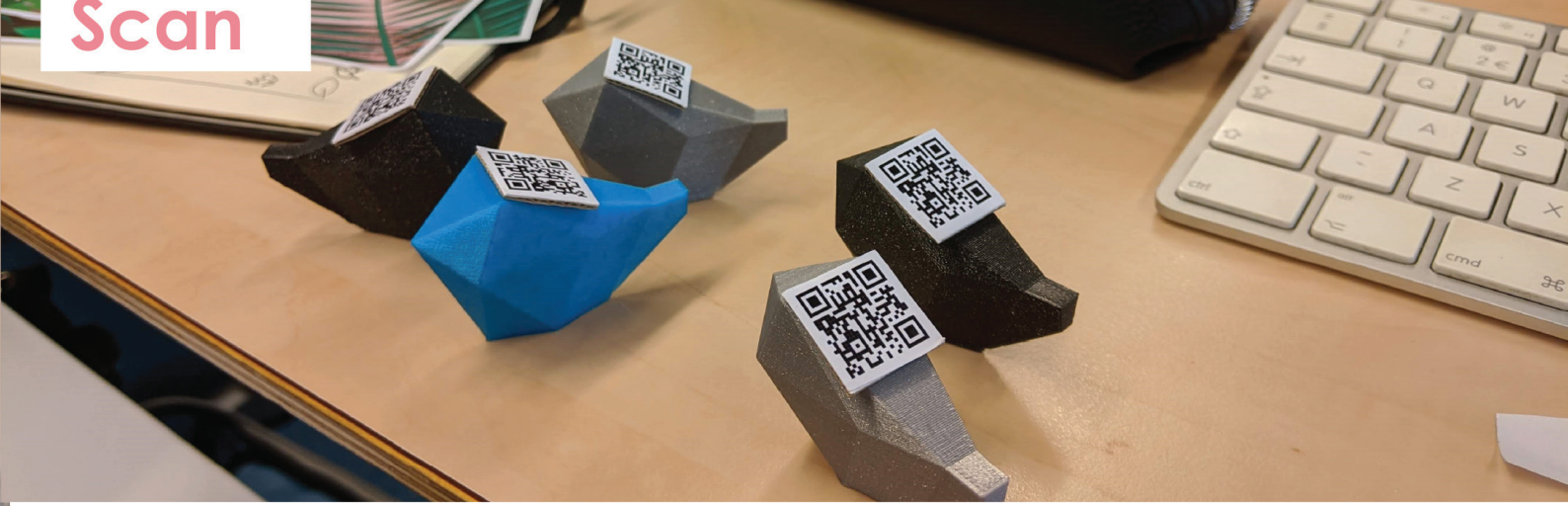


# Spotter weet wanneer jij langs loopt





Scan



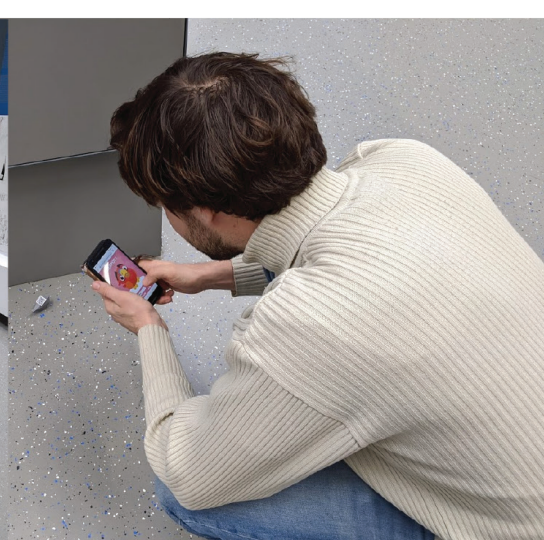
Bericht



Verstop



Vind





# DELIVER

---

## APPENDIX

# 7

# EMOTION

---

# TYPOLOGY

---

DELIVER

# Typology of POSITIVE EMOTIONS

Version 16 / February 13, 2012

Desmet, P.M.A. (2012) *Faces of Product Pleasure; Typology of 25 Positive Emotions in Human-Product Interaction*.  
Manuscript in preparation. DRAFT - not for publication or distribution

love

## **sympathy**

To experience an urge to identify with someone's feelings of misfortune or distress  
*pity / empathy / compassion*

## **kindness**

To experience a tendency to protect or contribute to the well-being of someone  
*support / protect / friendly*

## **love**

To experience an urge to be affectionate and care for someone  
*tender / affection / intimacy*

## **worship**

To experience an urge to idolize, honor, and be devoted to someone  
*idolize / adore / devote*

like

## **lust**

To experience a sexual appeal or appetite  
*amorous / seductive / erotic*

## **desire**

To experience a strong attraction to enjoy or own something  
*appeal / yearn / aspire*

## **admire**

To experience an urge to prize and estimate someone for their worth or achievement  
*praise / esteem / applaud*

## **respect**

To experience a tendency to regard someone as worthy, good or valuable  
*approve / accept / value*

interest

## **surprise**

To be pleased by something that happened suddenly, and was unexpected or unusual  
*alert / startle / amazed*

## **enchanted**

To be carried away by something that is experienced as overwhelmingly pleasant  
*mesmerized / awe / transported / wow*

## **fascination**

To experience an urge to completely focus one's attention to something  
*immerse / focus / engage*

## **curious**

To experience an urge to explore, investigate, or to understand something  
*wonder / investigate / question*

anticipation

**hope**

To experience the belief that something good or wished for can possibly happen  
*optimistic / foreseeing / imagine*

**anticipation**

To eagerly await an anticipated desirable event that is expected to happen  
*expectant / impatient / eager*

**confidence**

To experience mental or moral strength to withstand or cope with the situation  
*brave / enduring / secure / trust / faith*

**inspiration**

To experience a sudden and overwhelming feeling of creative impulse  
*enthusiasm / motivated / determined / resolute*

excited

**energetic**

To enjoy a high-spirited state of being energized or vitalized  
*active / bouncy / excited / stimulated*

**amusement**

To enjoy a playful state of humor or entertainment  
*laughing / gay / hilarity / playful / humourous*

**euphoria**

To be carried away by an overwhelming experience of intense joy  
*ecstasy / thrill / jubilate / elated*

happy

**joy**

To be pleased about (or taking pleasure in) something or some desirable event  
*happy / pleasure / delight / bliss*

**pride**

To experience an enjoyable sense of self-worth or achievement  
*self-approve / triumph / achieve / glorify*

**satisfaction**

To enjoy the recent fulfillment of a need or desire  
*gratification / fulfillment / content*

peaceful

**relief**

To enjoy the recent removal of stress or discomfort  
*reassured / soothed / thankful*

**relaxed**

To enjoy a calm state of being free from mental or physical tension or concern  
*comfortable / carefree / serene*

**dreamy**

To enjoy a calm state of introspection and thoughtfulness  
*meditative / contemplative / introspective*

ASSERTIVE EMOTIONS

provocation

**anger**

To experience being offended or wronged, often involving an urge to retaliate  
*rage / being mad at / cross / fury / offended / insulted*

**annoyance**

To experience mental discomfort due to disagreeable and often repeated events  
*pissed off / irritation / bothered / grumpiness / moody / impatience / fed up*

**indignation**

To experience unpleasant arousal from witnessing something morally unjust, mean, or unworthy  
*outrage / shock*

antagonism

**hate**

To experience a deep-seated, passive anger towards someone or something  
*detestation / scornful / resentment / bitterness*

**maliciousness**

To experience an urge to trouble or harm someone who is a threat, as retaliation, or for pleasure  
*aggression / hostility / meanness / vengefulness / cruelty / rebelliousness / mischievousness*

**contempt**

To experience a complete lack of respect for someone or something  
*disdain / despisal*

disatisfaction

**discontent**

To experience feeling unfulfilled by something that failed to achieve one's needs  
*disgruntled / displeased / unfulfilled*

**frustration**

To experience unpleasant arousal from dealing with an internal or external obstacle to reach a goal  
*thwart / inhibited / oppressed / burdened*

**distrust**

To experience having a lack of faith in someone's intentions, abilities or honesty  
*suspicion / incredulous*

**criticalness**

To experience having (the urge to express) unfavorable judgments about something or someone  
*skepticism / disagreement / contrary / cynical / argumentative*

overdevotion

**obsession**

To experience an urge to devote a disproportionate or dysfunctional amount of attention to a goal, person or object  
*zealotry / greed / competitiveness / vanity*

**recklessness**

To experience an urge to act without regard for other people's concerns and/or one's own safety  
*uncontrollable / self-destructive / self-centered*

**overconfidence**

To experience an exaggerated sense of one's importance or abilities  
*superiority / conceited / smug / hubris*

**rigidity**

To experience an urge to adhere resolutely to one's own opinion, rules, or course of action  
*stubbornness / earnestness / obstinateness / over-seriousness*

**sadness**

To experience a painful awareness of having lost something important or precious, often with a tendency to withdraw oneself and/or to cry  
*grief / mournful / distress / gloomy / down / agony / misery / upset / suffering / heartbreak*

**disappointment**

To experience being let down or defeated in expectation or hope  
*let down / disillusioned / disenchanted*

**demoralization**

To experience losing part or all of one's morale, enthusiasm, hope or strength to reach a goal  
*discouragement / desperation / weariness / resignation / defeat / hopelessness*

**guilt**

To experience a state of being responsible for some wrong-doing or harm to others or oneself  
*self-reproach / self-blame*

**rejection**

To experience a state of being deliberately excluded of attention, respect or love  
*disapproval / neglected / abandonment / ignored / prejudiced / uncared for*

**abuse**

To experience being damaged or deprived of something by someone's mistreatment  
*mistreated / cheated / aggrieved / deprived / bereft*

**humiliation**

To experience a state of being reduced to a lower moral standing, caused by a socially or morally unacceptable act of oneself or another  
*degradation / disgrace*

**loneliness**

To experience an emptiness, yearning distress and/or solitude, resulting from inadequate quantity or quality of social relationships  
*isolation / alone / forlorn*

**pity**

To experience feeling sorry for the suffering, unfairness or misfortune of others or oneself  
*commiseration / feeling sorry for*

**poignancy**

To experience a painful excess of tender feelings towards an event or object  
*moved / touched / sentimentality*

**longing**

To experience a strong and painful desire for someone or something that is out of reach  
*yearning / craving / pining / nostalgia / homesickness / lovesick*

**envy**

To experience a painful desire for another's possessions or benefits  
*rivalry*

**regret**

To experience a painful desire to undo or make up for a past wrong-doing  
*remorse / repentance / apologetic / contrite*

**disgust**

To experience intense dislike of a physically or morally indigestible object or situation  
*repulsion / loathing / repugnance / sickened / abhorrence*

**reluctance**

To experiencing a lack of motivation or willingness to engage in a certain activity  
*aversion / dislike / sluggishness*



**VULNERABLE EMOTIONS**

certain threat

**fright**

A feeling of strong, sudden agitation caused by the presence or imminence of danger, with the urge to avoid or flee it  
*scared / afraid / startled / thrill / panic / terror / terrified / aghast / petrified*

**stress**

To experience a high-strung restlessness caused by the pressure of having to perform well  
*tension / nervousness / uptight / edgy / strain / jitteriness / restlessness*

uncertain threat

**anxiety**

To experience uneasiness and apprehension from the anticipation of an uncertain or unclear threat  
*trepidation / uncertainty / suspense*

**worry**

To experience a constant contemplation and anticipation of a specific negative event that will or may have taken place  
*apprehension / concerned / ill-at-ease / jealousy / cautiousness*

**doubt**

To experience uncertainty about the best possible course of action or choice in a decision  
*hesitation / indecision / unconfident*

insignificance

**insecurity**

To experience being vulnerable in terms of one's physical well-being, (self-)image or ego  
*shy / weak / timidity / helplessness / dominated / threatened / intimidated*

**awe**

To experience being overcome by veneration for something superior, bigger or greater than oneself  
*overwhelmed / veneration*

**submissiveness**

To experience the urge to give oneself over to the authority of others  
*dependency / sheepishness / meek / cowardly*

personal transgression

**shame**

To experience painful awareness that one has failed in the eyes of others or let down their expectations  
*inadequacy / inferiority / ineffectiveness / uselessness / pathetic / phony*

**embarrassment**

To experience strong discomfort with oneself, caused by publicly committing a blunder or by being degraded through an unfortunate event  
*foolish / stupid / ridiculous / abashment / silly*

**COGNITIVE OVERLOAD**

cognitive overload

**astonishment**

To experience being briefly overwhelmed by the nature or unexpectedness of a negative event  
*dazed / perplexed / baffled / bewildered / flabbergasted / surprised / stunned*

**confusion**

To experience mental disorder caused by unclear or incongruous information  
*puzzlement / haziness / distraction / feeling lost*

**LACK OF INTEREST**

lack of interest

**indifference**

To experience feeling no concern, favor or interest about something (or in general)  
*apathy / disinterest / nonchalance / unconcerned / numb / coldness / aloof*

**boredom**

To experience a listless or restless feeling caused by a lack of stimulation or interest  
*ennui / tediousness*

# 8

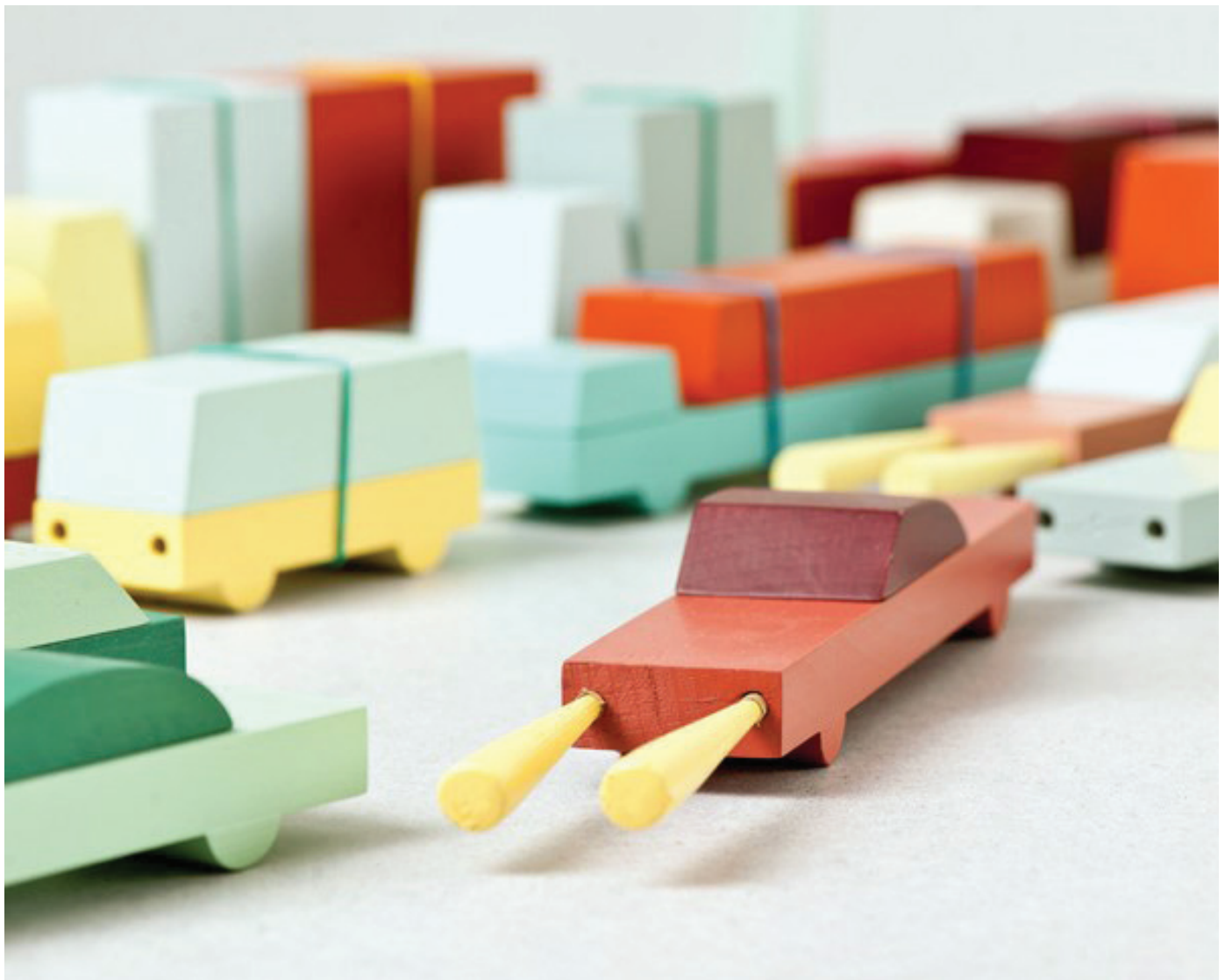
**SHAPE**

---

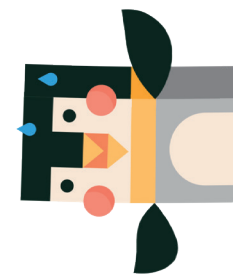
**INSPIRATION**

---

**DELIVER**







# MASTER THESIS APPENDIX

Enabling family connections  
through fluid play

Freek Trimbach  
*April 2020*

