



# De menselijke kant van IT

In februari heb ik mijn bachelor scriptie afgerond die ook binnen de combinatie van een stukje psychologie met IT is geschreven. Ik heb onderzocht of 'ephemerality', of terwijl 'kortstondigheid', van digitale berichten invloed heeft op het visuele geheugen van de mens. Denk hierbij aan een foto die je verzendt via de social media applicatie Snapchat. De foto is voor de ontvanger maar voor korte duur te zien; namelijk voor het aantal seconden dat de zender heeft ingesteld. Wanneer dit aantal seconden verlopen is, 'verdwijnt' de foto voorgoed (=ephemerality'). Wanneer een ontvanger zich bewust is van het verdwijnen van de foto, neemt hij of zij de foto bij het openen dan beter in zich op? Herinnert de ontvanger zich meer details van de foto? Het antwoord is JA.

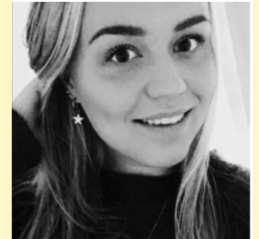
Ik bouwde zelf twee social media applicaties via een prototyping tool; eentje die leek op de persistentie applicatie Whatsapp en eentje die leek op de ephemeral applicatie Snapchat. Beide applicaties lieten 15 foto's zien. Nadat participanten de 15 foto's hadden bekeken, kregen ze weer 15 foto's te zien. Sommige foto's waren exact hetzelfde als de foto's in de eerste batch, sommigen hadden een klein verschil (kleuren waren veranderd, objecten waren toegevoegd of verwijderd, etc.).

Participanten die interacteerden met de Snapchat look-a-like applicatie waren significant beter in het indiceren of een foto uit de tweede batch al dan niet hetzelfde was als een foto uit de eerste batch dan participanten die interacteerden met de Whatsapp look-a-like applicatie.

Een voorbeeld van een opgave die ik heel interessant vind is:

**?** Design een aantal schermen voor een applicatie die een milieubesparende actie stimuleert. Denk hierbij bijvoorbeeld aan het verminderen van watergebruik (kraan niet laten lopen tijdens het tandenpoetsen, korte douches nemen) of het verminderen van schadelijke uitstoot (meer de fiets pakken i.p.v. de auto). Hoe ga je de schermen vormgeven? Hoe motiveer je je doelgroep?

**Hoi! Ik ben Kristi** en ik heb net de bachelor Informatiekunde afgerond. Lange tijd twijfelde ik over wat voor bachelor ik wilde volgen. Bedrijfskunde en communicatiewetenschappen stonden hoog op mijn lijstje, maar waren beiden toch niet helemaal wat ik zocht.



Toen ik iets over informatiekunde las was ik direct enthousiast. De opleiding combineert een stukje bedrijfskunde met een stukje psychologie en biedt veel mogelijkheid tot creativiteit door de praktische insteek. Aan het begin was ik bang dat het 'technische' stukje van de opleiding me misschien nog zou kunnen nekken, dit was echter niet het geval. Ik ben geen kei in coden (ook al vind ik dit inmiddels wel heel leuk), maar met simuleren d.m.v. prototypen kom je ook een heel eind! Mijn interesse ligt heel erg aan de menselijke (en psychologische) kant van de IT. Cursussen als 'Cognitie & Emotie', 'Persuasive Technologies' en 'Usability & User Experience' heb ik met heel veel plezier gevolgd.