

Projecten 'Techneut zoekt Ontwerper 2021'

1. Raditube: Hoe kunnen we er voor zorgen dat we (valse) narratieven op YouTube al in een vroeg stadium kunnen opsporen en welke interface past daarbij?

Project in het kort: Voor veel desinformatie journalisten en onderzoekers is het lastig om goed onderzoek te doen naar de schadelijke effecten van YouTube. Video's zijn in tegenstelling tot Twitter en Facebookposts lang van stof, en je kunt moeilijk door de video's skimmen. Bovendien maakt YouTube's persoonlijke aanbevelingsalgoritme het lastig om content buiten je eigen filterbubbel te vinden. Hierdoor blijft veel desinformatie op YouTube staan en blijft het vaker onder de radar. Raditube maakt het voor journalisten en onderzoekers makkelijker om video's op woordniveau doorzoekbaar te maken. Daarnaast werken ze aan een tool waarmee het makkelijker wordt om gerelateerde kanalen te vinden en daarmee het YouTube algoritme te omzeilen. Lees meer: <https://www.sidfonds.nl/projecten/raditube>

Ontwerpuitdaging: Op dit moment maakt de tool het mogelijk om binnen een specifieke video of zoekterm een verhaallijn te zien. Dit willen ze op grotere schaal gaan toepassen om zodoende grotere opkomende narratieven van kleinere te kunnen onderscheiden. Dit kan grote implicaties hebben voor hoe journalisten, academici en andere onderzoekers de tool gebruiken. Hoe kunnen we er voor zorgen dat we (valse) narratieven al in een vroeg stadium kunnen opsporen? Wat voor proces en interface zou daarbij passen? Hoe geven we bijvoorbeeld opkomende narratieven weer? Hoe geven we weer hoe deze binnen een YouTube netwerk verspreid worden? Een interessant voorbeeld is Media Cloud. Met [topic mapper](#) hebben ze een tool gemaakt waarmee narratieven in nieuwsberichten ontdekt kunnen worden. Tegelijkertijd is die tool heel academisch en vergt het veel stappen van de eindgebruiker.

2. Ik Onderzoek Mee: Hoe kunnen we een tool ontwerpen waarmee alle burgers, ook kwetsbare doelgroepen, geprikkeld worden om mee te doen aan burgerwetenschap?

Project in het kort: Alle burgers zijn ervaringsdeskundigen op het gebied van hun gezondheid. Hoewel het betrekken van burgers in onderzoek steeds meer wordt aangemoedigd, maken onderzoekers en gezondheidsexperts hier te weinig gebruik van. De mogelijkheid ontbreekt om dit op een laagdrempelige en efficiënte manier te doen. Het 'Ik onderzoek mee' platform (IOM) biedt een oplossing. IOM draait om het ophalen van ervaringen en ideeën ('suggesties') van burgers over uiteenlopende gezondheidsonderwerpen. Deelnemers bouwen vragenlijsten voor elkaar, die ze ook beantwoorden (zie www.youtube.com/watch?v=n3nAPtNI7Jw). Op deze manier krijgen

onderzoekers inzichten die niet gestuurd zijn door hun eigen vaste denkpatronen. Het is belangrijk dat ook burgers in kwetsbare posities, die vaak onderbelicht zijn in onderzoek, mee kunnen doen. Het platform wordt daarom steeds toegankelijker gemaakt i.s.m. mensen met lage digitale, lees- en schrijfvaardigheden. Het doel is een tool waarmee alle burgers geprikkeld worden om aan burgerwetenschap mee te doen en projectresultaten terug te koppelen. Lees meer:

<https://www.sidnfonds.nl/projecten/crowdience-vice-versa>

Ontwerpuitdaging: Veel mensen vinden de wetenschap ingewikkeld. En voor mensen die de wetenschap makkelijk vinden, is het vaak moeilijk om het makkelijk uit te leggen. Om de betrokkenheid en motivatie van alle burgers te verhogen om mee te doen in burgerwetenschapsprojecten is zowel het 'onboarding' als 'offboarding' proces belangrijk: de manier waarop het project gepresenteerd wordt en de resultaten teruggekoppeld worden. Het platform kent twee groepen gebruikers: 1) ervaringsdeskundigen/burgerwetenschappers, en 2) wetenschappers en gezondheidsexperts. Beide groepen hebben hulp nodig om samen te werken en de projecten en resultaten op een aantrekkelijke en toegankelijke manier te presenteren (bijvoorbeeld via een storyboard tool om het onderzoeksverhaal mee op te bouwen, uit te leggen en te vertellen). Hoe kunnen we een tool ontwerpen waarmee alle burgers (ook kwetsbare doelgroepen) op een toegankelijke manier geprikkeld worden om aan burgerwetenschap te doen en projectresultaten terug te koppelen?

3. Wetzoek: Hoe kunnen we wetzoek.nl zo gemakkelijk mogelijk inrichten voor burgers, zodat zij weten hoe ze dit hulpmiddel kunnen gebruiken om sneller tot een oplossing van hun probleem te komen.

Project in het kort: Via wetten.nl en rechtspraak.nl is veel informatie m.b.t. het Nederlandse recht als open data beschikbaar. Het vinden van de juiste informatie is zonder kennis van het rechtssysteem echter bijna onmogelijk. Doel van dit project is de aanwezige data ook voor mensen zonder juridische kennis makkelijker doorzoekbaar te maken. Door machine learning toe te passen wordt een zoekmachine ontwikkeld, waarbij je aan de hand van een vraag of beschrijving kunt zoeken naar het betreffende rechtsgebied, wetten en jurisprudentie. Bijvoorbeeld "kan mijn werknemer mij zomaar ontslaan?" moet leiden naar het rechtsonderwerp "ontslag op staande voet" met extra informatie om de gebruiker te helpen (waar meer informatie te vinden is; welke hulpmiddelen (b.v. rechtswinkels, juridisch loket) beschikbaar zijn, welke advocatenkantoren specialiseren in deze vraagstukken). Hiermee willen ze het Nederlandse recht toegankelijker maken en de democratische en economische participatie van burgers versterken. Lees meer:

<https://www.sidnfonds.nl/projecten/wetzoek>

Ontwerpuitdaging: Een ruwe versie van het product is [hier](#) te vinden. Links staan de resultaten van de zoekmachine, rechts de "classificering" naar rechtsonderwerp. Een stevige design-evaluatie van het product op basis van gebruiksvriendelijkheid is cruciaal om het beoogde doel van Wetzoek te realiseren. De designvraag is simpel, maar het antwoord ligt minder voor de hand: Hoe kunnen we dit zo gemakkelijk mogelijk inrichten voor de gebruiker, zodat zij weten hoe ze dit hulpmiddel kunnen gebruiken om sneller tot een oplossing van hun probleem te komen. Ook als ze niet goed met computers om kunnen gaan of de Nederlandse taal niet volkomen machtig zijn.

4. Video Accessibility Plugin: Hoe kunnen we online toegankelijkheid laagdrempelig én aantrekkelijk maken in plaats van dat het ervaren wordt als iets ingewikkelds?

Project in het kort: Tot voorkort was er nog geen makkelijke tool online te vinden om zelf met video toegankelijkheid aan de gang te gaan. Juist daarom is Scribit.pro opgericht. Met de intentie om het volledig toegankelijk maken van video zo laagdrempelig mogelijk te maken, zodat ook een student uit Canada, of Australië het online kan vinden en in een eigen taal zijn of haar video toegankelijk kan maken. Scribit.pro biedt een online platform waarmee iedereen zelf aan de slag kan gaan met het toegankelijk maken van zijn eigen video's. Op het [scribit.pro](#) platform kan iedereen ondersteunende bestanden (ondertiteling, audiobeschrijving, etc) zelf produceren met eenvoudige online tooling. Naast het kunnen maken van deze bestanden, biedt het platform ook mogelijkheden om de toegankelijk gemaakte video, toegankelijk te publiceren. Dat kan met de [scribit.pro](#) videoplayer, maar ook met simpele add-ons die je aan een YouTube of Vimeo video kan toevoegen. Lees meer: <https://www.sidnfonds.nl/projecten/video-accessibility-plugin>

Ontwerpuitdaging: Het platform is nu ongeveer een jaar beschikbaar, inclusief intuïtieve tooling en korte, duidelijke tutorials. Toch kiest 95% ervoor om het toegankelijk maken van video's aan professionals uit te besteden. De meeste klanten komen niet eens in aanraking met het platform, terwijl scribit.pro gebruikers juist wil empoweren het zelf te kunnen. Hoe makkelijker het wordt om het zelf te kunnen doen, hoe meer mensen er mee aan de slag kunnen, hoe meer video echt toegankelijker wordt. Is het mogelijk om een front-end design zo neer te zetten dat het toegankelijkheid maken van video als laagdrempelig, leuk en aantrekkelijk wordt ervaren, zodat mensen wel zelf gebruik willen gaan maken van het platform?

5. Civinc: Hoe zorgen we voor een optimale UX/UI voor de deelnemers aan de gesprekken op het platform, maar ook voor de hosts die het CMS gebruiken?

Project in het kort: Civinc zet digitale conversatie tools in om polarisatie in de samenleving tegen te gaan en wederzijds begrip te vergroten. Door verschillende '(filter)bubbels' weten mensen met verschillende meningen en perspectieven elkaar steeds moeilijker te vinden. Civinc heeft een platform ontwikkeld waarbij deelnemers met tegengestelde meningen, voorkeuren of achtergronden laagdrempelig online het gesprek kunnen aangaan, één-op-één, anoniem en buiten hun eigen bubbel. Het platform is in te zetten rondom verkiezingen, binnen het onderwijs en in organisaties. Lees meer:

<https://www.sidfonds.nl/projecten/waaromkiesjij-nl-democratie-ongefilterd>

Ontwerpuitdaging:

Civinc is bezig met de ontwikkeling van Civinc Space: de ultieme conversatie tool, waarmee moeiteloos volledig aanpasbare, op maat gemaakte, conversatie projecten op te zetten zijn. Denk aan een keuze uit variabelen zoals: de manier waarop gebruikers aan elkaar worden gekoppeld, welke stellingen er worden besproken, welke vragen er worden voorgelegd, hoe de chatomgeving eruitziet, welke functionaliteiten (zoals een chatbot) en gamification elementen daarin terugkomen, en welke data er verzameld en gevisualiseerd worden. Hoe zorgen we voor een optimale UX/UI voor de deelnemers aan de gesprekken (burgers, leerlingen of werknemers) op basis van functioneel design dat de aandacht trekt, een veilige omgeving biedt en uitnodigt tot constructieve en respectvolle gesprekken over gevoelige thema's. Kortom, een omgeving die optimaal bijdraagt aan de ervaring en engagement van de gebruikers. Maar ook een goede UX/UI voor de hosts die het CMS gebruiken, zodat zij een makkelijk te begrijpen proces doorlopen waarin de host bepaalt wat de modaliteiten van het project zijn. Tot slot moeten deze componenten vertaling krijgen naar een aantrekkelijke productvideo waarin het proces en de functionaliteiten voor zowel de hosts als de eindgebruikers helder worden gevisualiseerd.

6. /e/ project: /e/ is searching for designer(s) to help improve accessibility for users with a disability

About the project: On an average day, a phone with Google's Android sends personal data about its user to Google's servers 40-90 times per hour. For iOS, this is 0.7- 51 times per hour (to Apple). This results in many personal data being sent every day about cell phone users to the servers of these two companies in America. An example of these data: each Android phone transmits the user's location to Google 340 times per day. /e/ develops a privacy-safe and open-source alternative to these two operating systems (OSs) for mainstream mobile phone users. Unlike other operating systems based on Android found on common phones (e.g. Google, Samsung, Xiaomi and Huawei), by default /e/ doesn't collect any logs, user activity or locations. Because /e/ is open-source, our claims are auditable: our OS can be and regularly is proven

to be privacy-safe. Android is open-source and therefore it is possible to 'fork' the OS. /e/ OS is an Android fork. /e/ has been completely 'deGoogled'. As a result, it is the only Android worldwide that collects zero data about its users. The big advantage of using Android as a base is that all apps that work on Google's Android also work on /e/, thus giving users instant access to all the apps they know and love.

More info: <https://www.sidnfonds.nl/projecten/privacy-central-app-en-pwa-support-in-e-app-store-en-os>

Design challenge:

/e/ is available on more and more phones, both in the EU and in the USA. One important aspect of our design is to make /e/ well-accessible for everyone. The goal of this project is to jointly develop good design that will allow users with a disability to have good access and be able to interact well with /e/'s products & services. The project will have two components: 1. Analysis of the accessibility of several of our products, 2. design & good practices (design recommendations to improve, in terms of accessibility, the analyzed products. This will contain mockups, new designs, prototypes, user flows and integration suggestions). Examples of products we could look at are: /e/ OS itself, the /e/ cloud that is part of our mobile ecosystem, our various websites and user platforms (like e.foundation, esolutions.shop, gitlab.e.foundation and community.e.foundation), and other products we offer such as /e/ Recovery and the /e/OS Easy Installer.

7. Toolkit stop corona nepnieuws: Hoe kunnen we de toegankelijkheid en gebruiksvriendelijkheid van de website verbeteren, zodat mensen de informatie en de toolkit om corona nepnieuws te bestrijden weten te vinden?

Project in het kort: Betrouwbare corona informatie is voor alle burgers van levensbelang. Maar nepnieuws op het internet bedreigt hun toegang tot dergelijke informatie. De tweetalige website

<https://www.stopcoronafakenews.com/> presenteert een toolkit met juridische, technologische en educatieve maatregelen om corona nepnieuws bestrijden. Doelgroepen zijn o.a.: de Rijksoverheid, ouderenorganisaties als ANBO en KBO-PCOB, patiëntenorganisaties en ziekenhuizen. Daarmee kunnen er op bijvoorbeeld coronadashboards en patiëntenportalen niet alleen tips worden gegeven aan het brede publiek, maar ook aan specifieke doelgroepen als ouderen, jongeren en patiënten. Zo kunnen zij digitale corona informatie leren herkennen die wel betrouwbaar is en gebruiken om niet met het corona virus besmet te worden of ervan te herstellen. Lees meer:

<https://www.sidnfonds.nl/projecten/toegang-tot-betrouwbare-digitale-corona-informatie-een-informatierecht-voor>

Ontwerpuitdaging: De website is bedoeld voor iedereen. Gezien de insteek van het project is het uitermate belangrijk dat verschillende doelgroepen de site op een goede manier kunnen gebruiken, zodat de

tips en aanbevelingen om nepnieuws rondom corona te bestrijden ook in de praktijk gebracht kunnen worden. Het is echter onduidelijk hoe diverse bezoekers (jong/oud, man/vrouw, hoog en lager opgeleid) de toegankelijkheid van de website ervaren. De uitdaging is de toegankelijkheid en gebruiksvriendelijkheid (navigeerbaarheid, leesbaarheid van de teksten, inclusief visuele vormgeving) zo te verbeteren dat mensen de relevante informatie en de toolkit goed weten te vinden en gebruiken.

8. PSD2meniet/Gatekeeper for Open Banking: Hoe maken we nut en noodzaak om niet al je betaalgegevens te delen duidelijk aan de consument, en zorgen we tegelijkertijd voor een gebruiksvriendelijke tool om de adoptie te vergroten?

Project in het kort: PSD2 (Payment Services Directive 2) is een Europese wet voor het betalingsverkeer van consumenten en bedrijven. Deze wet maakt het mogelijk om ook derde partijen – die betaaldiensten aanbieden – toegang te geven tot je betaalgegevens. In de huidige vorm is er slechts één mogelijkheid: je deelt alles (7 jaar aan financiële transacties) of niets. Privacy technisch is dit verre van ideaal. Je transactiegegevens onthullen meer over jezelf dan je zou willen. Zoals lidmaatschappen van een vakbond of politieke partij, welke zorg je gebruikt en/of je religieuze en seksuele voorkeur. De projecten PSD2meniet en Gatekeeper for Open Banking spelen hierop in en hebben nu hun krachten gebundeld. Met de Gatekeeper for Open Banking willen ze het voor de consument mogelijk maken om een filter aan te brengen op de data die wordt gedeeld. Doel is dat de gatekeeper als intermediair tussen banken en derde partijen fungeert en uiteindelijk een tussenlaag wordt zoals ideal.nl of idin.nl

Ontwerpuitdaging: Het is van groot belang dat het nut en de noodzaak voor de consument snel duidelijk wordt, en dat het portaal eenvoudig en intuïtief werkt en gebruikt kan worden. Hoe kunnen we het concept zo goed mogelijk uitdragen aan de doelgroepen; partners (SVB, verzekeraars, hypotheekverstrekkers), banken en eindgebruikers (consumenten). Welke uitstraling, look & feel, kunnen we hanteren die duidelijk maakt dat het beschermen van je privacy en bank gegevens belangrijk is (naar de verschillende doelgroepen)? Hoe kunnen we testen en valideren dat eindgebruikers het nu en de noodzaak inzien van het be- of afschermen van bankgegevens? En dat zij de user-flow begrijpen? En hoe kunnen we het gebruik en de adoptie van de 'Gatekeeper app' doen toenemen?

<https://www.sidnfonds.nl/projecten/psd2-me-niet>

<https://www.sidnfonds.nl/projecten/the-gatekeeper-for-open-banking>

9. Gezond AKKOORD - coöperatief beheer van je gezondheidsgegevens: Hoe integreren we, qua user experience, het beheer van toestemmingen voor het secundair gebruik van

gezondheidsdata ten behoeve van onderzoek, in een PGO omgeving?

Project in het kort:

Met de komst van zogeheten PGO's (Persoonlijke Gezondheids Omgevingen), kan iedereen online de eigen medische gegevens inzien, aanvullen en beheren. De combinatie van deze data heeft grote potentie voor gezondheidsonderzoek, maar de burger zelf heeft maar weinig regie en het is ondoorzichtig waarvoor en hoe je gegevens gebruikt worden. De Holland Health Data Coöperatie (HHDC) ambieert burgers die regie wél te geven, en heeft daartoe duidelijke werkwijzen ontwikkeld onder de noemer *Gezond AKKOORD: coöperatief beheer van je gezondheidsgegevens*. Deelnemers aan de gezondheidsdata-coöperatie (burgers/patiënten) hebben meer regie en zijn als collectief weerbaarder, in plaats van te moeten onderhandelen op individueel niveau. Er is een prototype ontworpen waarmee je de toestemming voor het gebruik van gezondheidsgegevens voor onderzoeksdoeleinden kunt regelen. De bedoeling is dat dit prototype op termijn een 'plug-in' wordt van PGO's, en van derde partijen die ook gezondheidsdata beheren. Documentatie en achtergronden bij het prototype zijn te vinden op www.hhdc.nl en op www.mdog.nl/gezond-akkoord.

Ontwerpuitdaging:

We willen graag inzetten op het vormgeven van wat we gemakshalve de 'plug-in' voor PGO's noemen, waarmee leden de toestemmingen voor het (her)gebruik van hun data voor onderzoek kunnen regelen. Deze plug-in moet een uniform karakter hebben, in de zin dat hij geschikt en aanvaardbaar moet zijn voor de diversiteit aan PGO-aanbieders (er zijn er nu ongeveer 20 in Nederland), en tevens voor derde partijen zoals ziekenhuizen, zorgverzekeraars en andere partijen die gezondheidsdata beheren die niet noodzakelijkerwijs beschikbaar zijn binnen een PGO omgeving. De ontwerpvraag luidt dan ook: 'Hoe integreren we, qua user experience, het beheer van toestemmingen voor het secundair gebruik van gezondheidsdata ten behoeve van onderzoek, in een PGO omgeving?' In eerste instantie zullen de behoeften en mogelijkheden van de PGO's uitgangspunt zijn, aangevuld met die van derde partijen. Qua integratiemogelijkheden valt te denken aan widgets, maar mogelijk zijn andere oplossingen beter bruikbaar. Dit is onderdeel van het ontwerponderzoek. Typische deliverables waaraan we denken zijn o.a. workshop(s) voor gebruikersonderzoek, interaction design en het vormgeven van een klikbaar prototype.

<https://www.sidfonds.nl/projecten/een-datacooperatie-voor-gezondheidsgegevens-burgers-in-regie>