

EEN TUINTJE DAT ZICHZELF WIEDT

Mijn favoriete ontwerpprincipe is het tuintje dat zichzelf wiedt. Bijvoorbeeld een spammail van een Nigeriaanse prins. Spelfouten. Steenkolenengels. Slecht geformuleerd. Je moet wel héél dom zijn om daar in te trappen. Klopt, en dat is *precies* de bedoeling want er moeten rekeningen geopend worden, documenten getekend en geld overgemaakt. Allemaal stappen waarin iemand alsnog kan afhaken en kostbare Nigeriaanse tijd wordt verspild. Daarom moet 'de prins' zeker weten dat alleen de allerdromsten reageren. Dáárom is de mail zo opgesteld. Met opzet. By design. Dát is een tuintje dat zichzelf wiedt.

Nog een voorbeeld. Een ouderwetse condoomautomaat. Geld inwerpen. Gepast. Wachten tot het geld gevallen is. Knop induwen. Helemaal. Ingeduwd houden, tot de condoom in het vakje ligt. Dat is best complex. Dat is maar goed ook, want als je het condoom er niet uit krijgt, neem van mij aan, daarna wordt het alleen maar ingewikkelder. Dát is een tuintje dat zichzelf wiedt.

Pas had ik een gesprek met een verkoper van een Wayfinding-systeem. Een app die studenten de weg wijst naar een klaslokaal. Ik legde uit dat een student die de weg naar de klas niet kan vinden, daarna waarschijnlijk ook vastloopt in de workshop circulaire economie. Dus géén goed idee. Geen tuintje.

Kortom, pas op met voor de hand liggende verbeteringen. Een mooie mail, een intuïtieve condoomautomaat, wayfinding.

Sterker nog, ik zou mijn dochter later afraden hippe clubs te bezoeken waar jongens via wayfinding gedirigeerd worden naar moderne condoomautomaten. Dat leidt alleen maar tot teleurstellingen later op de avond.