

Allgemeine Funktionsweise der Applikation für den User

Die Applikation besteht aus einem Tisch der sich in einen vorderen und in einen hinteren Bereich aufteilt.

Zum Zeitpunkt To stehen 4 Sound-Controller auf der vorderen Fläche des Tisches und können von dort aus vom User in eine *Playzone* nach hinten bewegt werden.

Sobald einer der vier Sound-Controller in die Playzone bewegt wird, wird über das Soundsystem des Raumes eins von insgesamt vier Instrumenten wiedergegeben. Es können bis zu vier Instrumente gleichzeitig wiedergegeben werden.

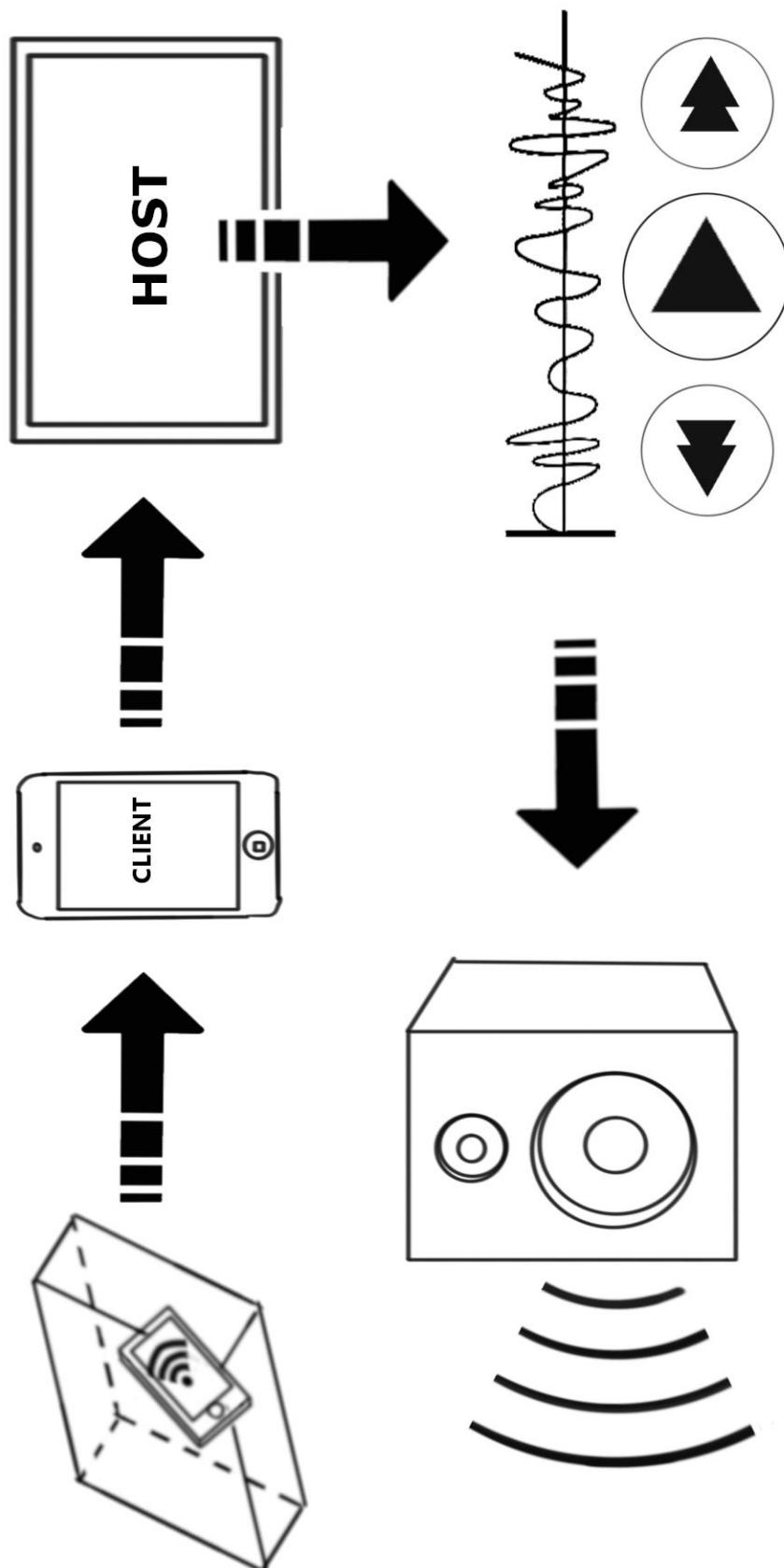
Jeder Sound-Controller besteht aus einer weißen und einer schwarzen Hälfte. Diese sind weiter unterteilt in jeweils zwei Flächen auf die sie gekippt werden können.

Die Wahlmöglichkeit schwarz oder weiß entscheidet über die Klangfarbe des gesteuerten Instrumentes. Die weitere Unterteilung in zwei Flächen pro Option ist dazu da, zwei Alternativen für die jeweilige Klangfarbe anzubieten.

Technische Funktionsweise

Jeder Sound-Controller besteht aus einem Gehäuse, in dem ein Smartphone untergebracht werden kann. Das Smartphone stellt seine Sensordaten zur Verfügung. Dadurch ist es uns möglich die Lage der Sound-Controller zur Playzone zu analysieren. Über eine Webpage werden die Sensordaten in einem lokalen Netzwerk an den Server übertragen.

Ein Skript auf dem Server wertet die Daten aus und steuert unsere Sound-Library an. Dadurch werden die gewählten Sounds über das Soundsystem im Installationsraum wiedergegeben.



UX-Design: *Boxes of Sound*

Projekt:

- › Live-Sound-Installation
- › Klangerzeugung und -veränderung durch bewegen von Objekten im Raum
- › Hochheben und drehen verändert Soundparameter wie Lautstärke, Filter, Klangfarbe und ähnliches

Design:

- › Abgedunkelter Raum
- › Spotlights gerichtet auf dunkle Tischflächen
- › Schwarze und weiße Quader, Kugeln, ähnliche Formen

Sound:

- › Weiße Objekte: helle, liebliche Klänge
- › Schwarze Objekte: dunkle, tiefe Klänge
- › Synth-Pad-Samples
- › Drum-Samples laufen im Loop um Struktur leicht vorzugeben

Interaktion:

- › Interaktion mit Blöcken
 - Heben, kippen, drehen, aufstellen, usw.
- › Zusammenarbeit mit anderen Teilnehmern (jedes Objekt muss einzeln bedient werden)

User Experience:

- › Musikalische Erfahrung ohne Vorkenntnisse
- › Intuitive Bedienung von umgedachten Instrumenten
- › Gemeinsames Erschaffen von, jedes Mal unterschiedlichen, Soundatmosphären



Lukas

Student, 21 Jahre

Persönlicher Hintergrund:

Lukas wohnt in einer kleinen WG in Berlin-Schöneberg und studiert Kulturwissenschaften. In seiner Freizeit geht er gerne in Museen und fotografiert. Seit 2 Jahren hat er auch eine eigene Website auf der er sein Fotografie-Portfolio veröffentlicht. Er geht mehrmals in der Woche ins Fitnessstudio und am Wochenende gerne in den Club mit seinen Freunden. Er engagiert sich ehrenamtlich im Fakultätsrat seiner Universität und im Jugendzentrum Kreuzberg. Seinen kompletten Alltag organisiert er über sein iPad, und iPhone.

Key Goals:

- Funktionen von Anwendungen müssen schnell, klar erkennbar sein
- Design von Anwendungen muss stimmig sein
- Will stetig eigenen künstlerischen Horizont erweitern
- Modernität

Typische Verhaltensmuster (Behaviours)

- Achtet auf die Umwelt (Mülltrennung, etc.)
- Besteht auf Organisation
- Mag gutes Design sehr gerne
- Interessiert sich für alles was Kunst sein könnte

We must...

- Interessante Oberfläche für Projekt (Design)
- Originalität
- Unterhaltungswert

Must nevers ...

- Funktionen der Anwendung dürfen nicht in Hintergrund rücken
- Veraltete Gestaltung



Sabine

Radiomoderatorin, 45 Jahre

Persönlicher Hintergrund:

Sabine wohnt zusammen mit ihrem Mann in einer 4-Zimmer-Wohnung in München. Sie hat an der Hochschule für Musik in Detmold, ihr Studium zur Toningenieurin abgeschlossen und arbeitet seit 7 Jahren für den Bayerischen Rundfunk. Sie moderiert am Wochenende das Nachmittagsprogramm auf Bayern 1. In ihrer Freizeit spielt sie Cello, und liest gerne die Zeitschrift „Emma“. Sie geht regelmäßig zum Yoga und besucht in der Volkshochschule einen Spanisch-Sprachkurs. Zum Arbeiten benutzt sie meistens ihren Laptop.

Key Goals:

- Audioqualität ist wichtig
- Erlebnisse von denen man erzählen kann
- Begreifbare Anwendungen

Typische Verhaltensmuster (Behaviours)

- Entscheidet sich sehr spontan
- Probiert gerne neue Dinge aus
- Berichtet in Radiosendung von außergewöhnlichen Erlebnissen
- Greift eher zu analoger als zu digitaler Technik

We must...

- Raum für Kreativität
- Harmonische Struktur
- Intuitive Steuerung
- Haptisch ansprechend

Must nevers ...

- Strenge Vorgaben
- Schlechte Qualität (Audio)
- Viele Anleitungsschritte