

Sound Motion

Die Entwicklungsgeschichte

Dieses Konzept ist im Rahmen der Veranstaltung Konzeption an der HFU entstanden

263495 Sarah Franke

264560 Julia Käppeler



Ideenfindung

Zu Beginn des Semesters hatten wir zwei verschiedene Ideen.

Idee 1

Ein Memoryspiel in Form von Songausschnitten

Während bei einem klassischen Memoryspiel Bilder aufgedeckt werden, sollen bei dieser Idee Songausschnitte abgespielt werden.

Idee 2

Ein Chat bei dem Songausschnitte geteilt werden.

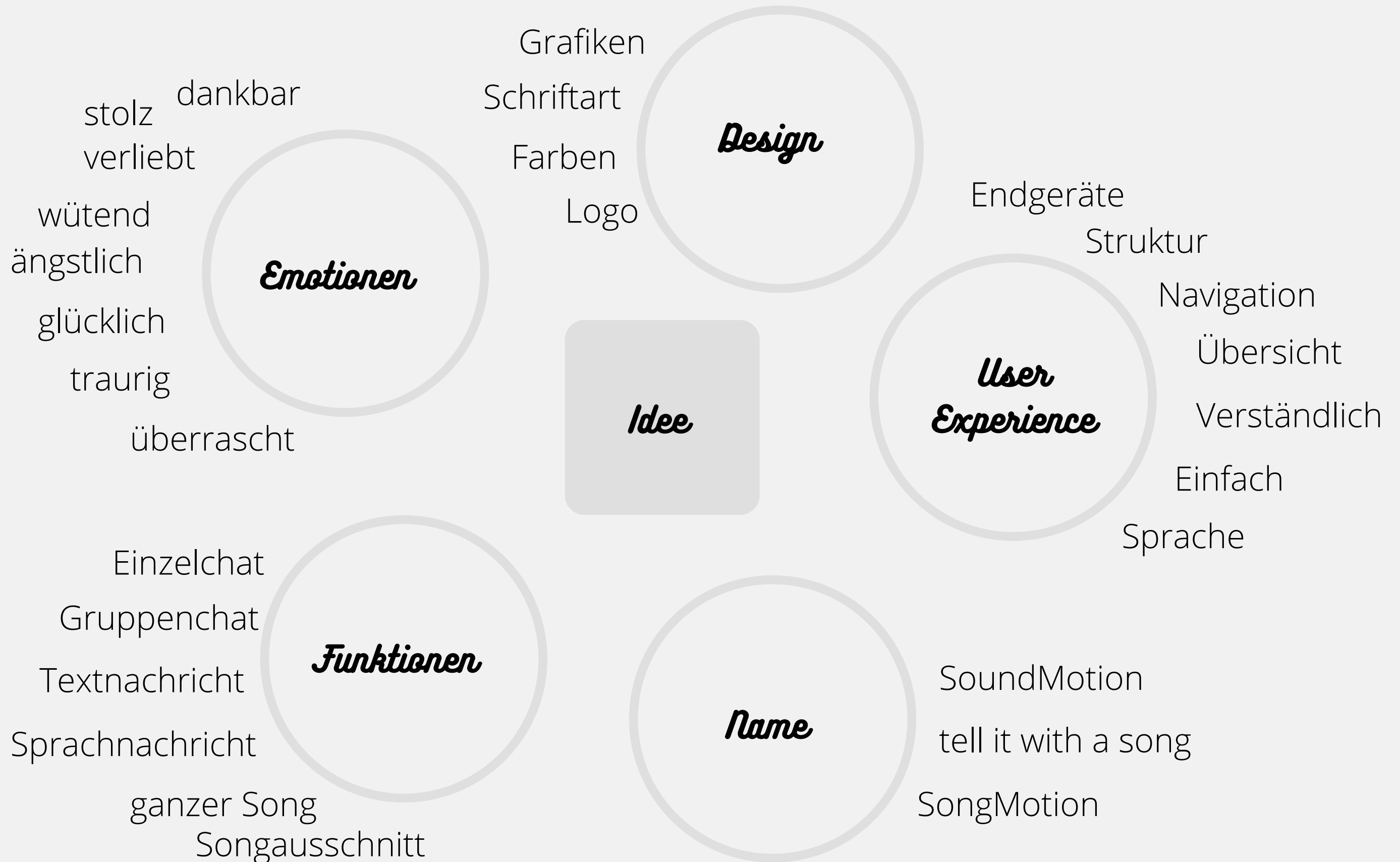
Während bei einem klassischen Chat durch Text kommuniziert wird, soll man sich hier durch Songausschnitte verständigen.

Entscheidung

Wir haben uns für Idee 2 entschieden, da wir in diesem Projekt mehr Potenzial und kreativen Spielraum sehen. Wir glauben, dass wir die Kommunikation zwischen heterogenen NutzerInnen erreichen und diese dadurch vernetzen können. Das Übermitteln von Emotionen durch das Teilen von Songausschnitten soll dabei eine moderne Form der Kommunikation werden. Es soll also ein Gemeinschaftserlebnis geschaffen werden.

Brainstorming

Zu Beginn des Projekts haben wir eine Sammlung von möglichen Inhalten und spontanen Einfällen erstellt. Diese haben wir als Grundlage und grobe Übersicht unserer Konzeption betrachtet.



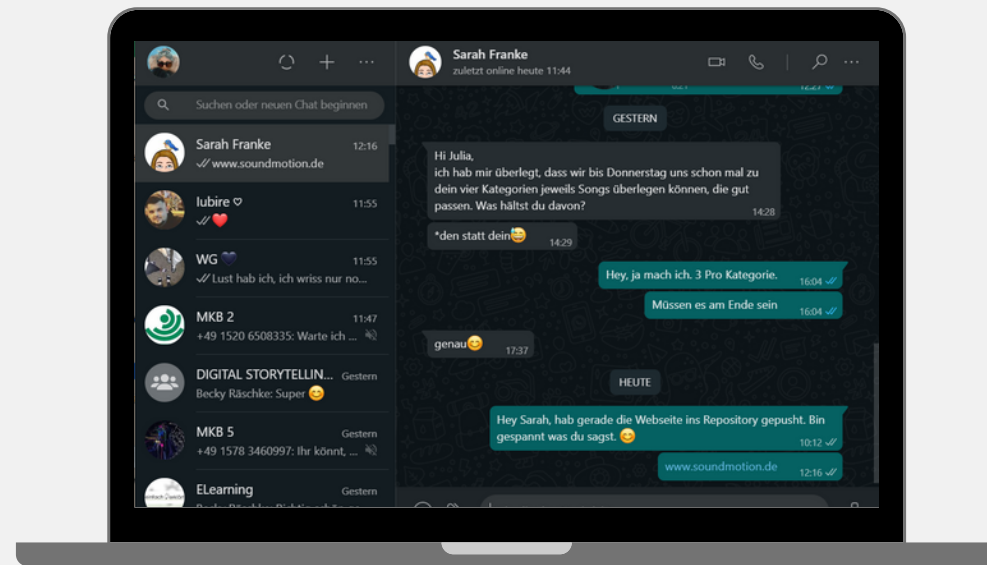


Unsere Idee ist von dem Hintergrund der räumlichen Distanzierung aufgrund der Corona-Pandemie entstanden. Viele Menschen allen Alters litten und leiden mental und seelisch unter dem Kontaktverbot. Wie lässt sich ein Gefühl von Nähe und Zugehörigkeit in Zeiten der räumlichen Distanz vermitteln? Wie kann die Anwendung mit neuen Möglichkeiten der Kommunikation Freude und Spaß in das Leben der NutzerInnen bringen?

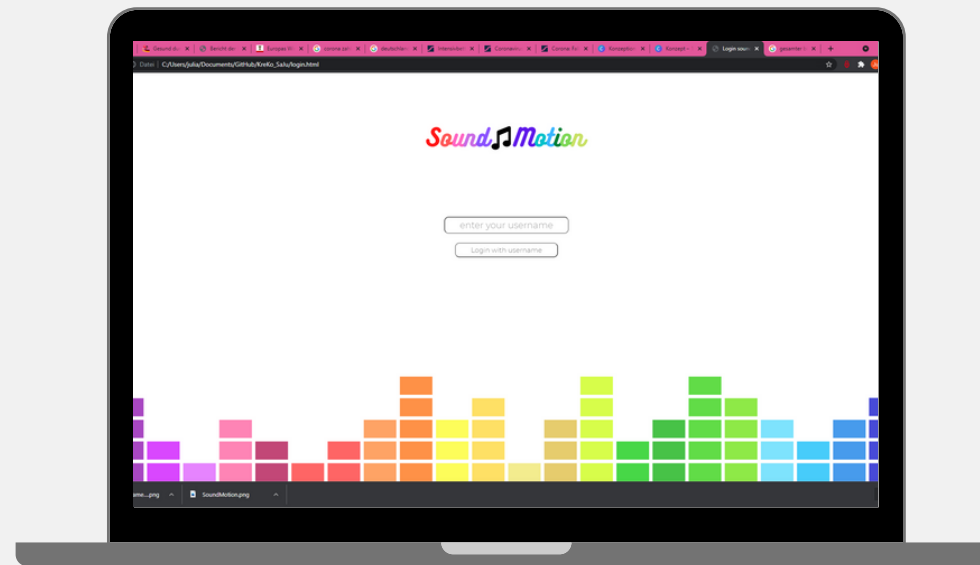
Mit unserer Anwendung sollen NutzerInnen die Möglichkeit haben, ihre Emotionen und Stimmungen, durch einen Chat, anderen NutzerInnen mitteilen zu können. Nicht aber durch Text, Bilder oder Gifs, sondern mit der Sprache der Musik.

NutzerInnen können anhand verschiedener Emotionskategorien einen passenden Songausschnitt, welcher ihre Emotion widerspiegelt, wählen. Diesen können sie dann in einem Chat mit anderen NutzerInnen teilen. Denn nichts transportiert doch Gefühle oder Emotionen aller Art und berührt besser, als Musik.

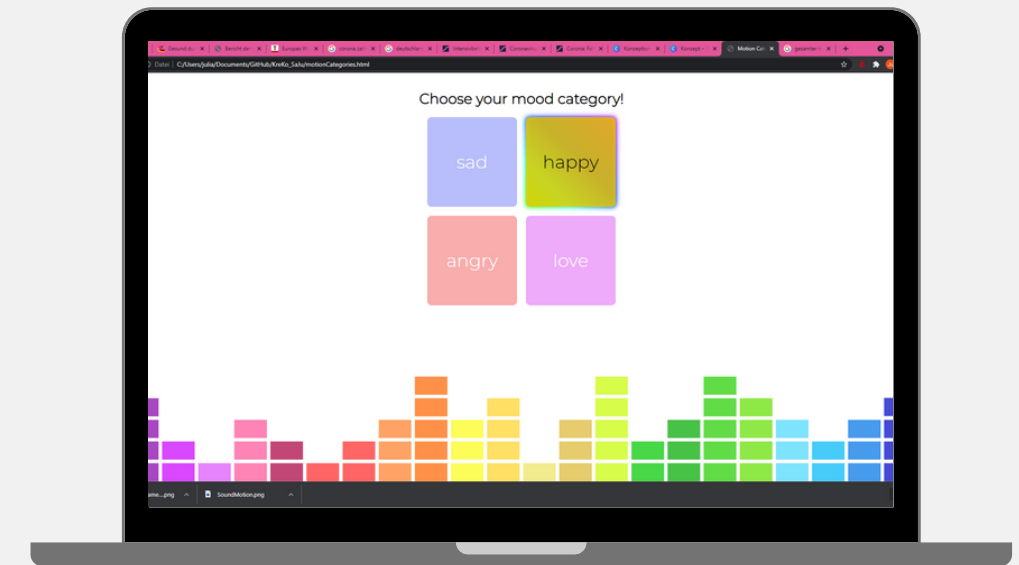
Anleitung



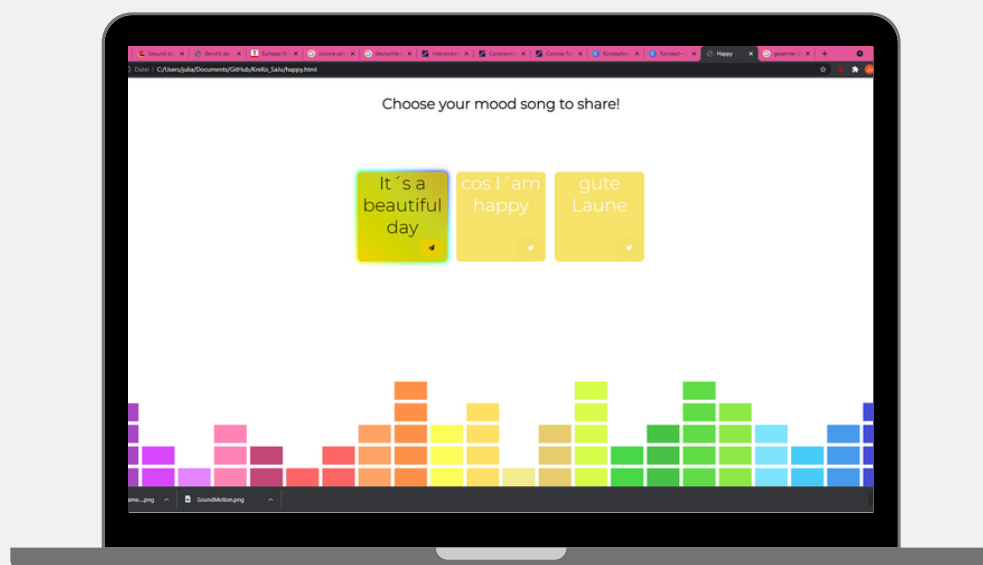
Erhalte einen Einladungslink



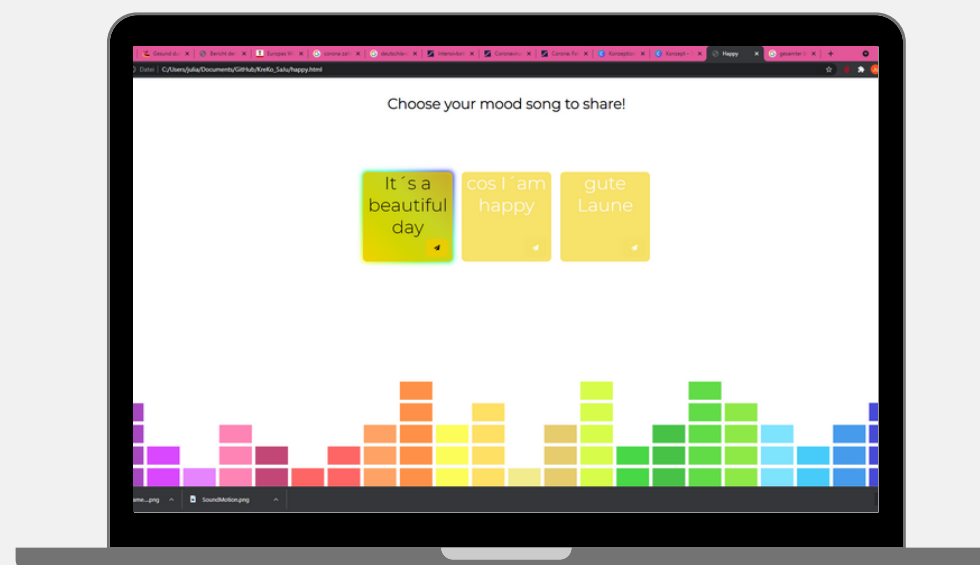
Logge dich mit einem
Nutzername ein



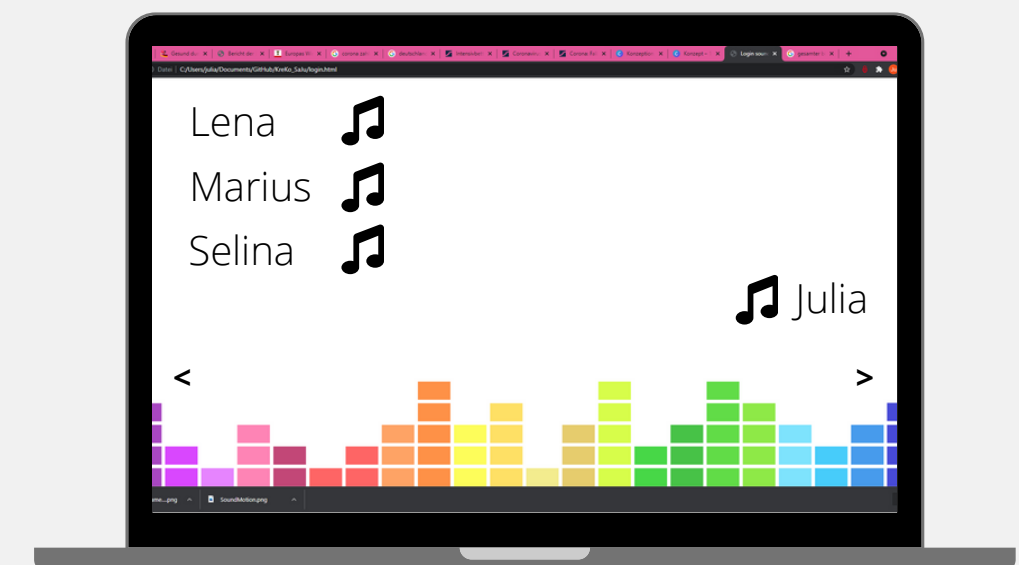
Wähle deine Emotionskategorie



Hör dir die Auswahl der
Songausschnitte an



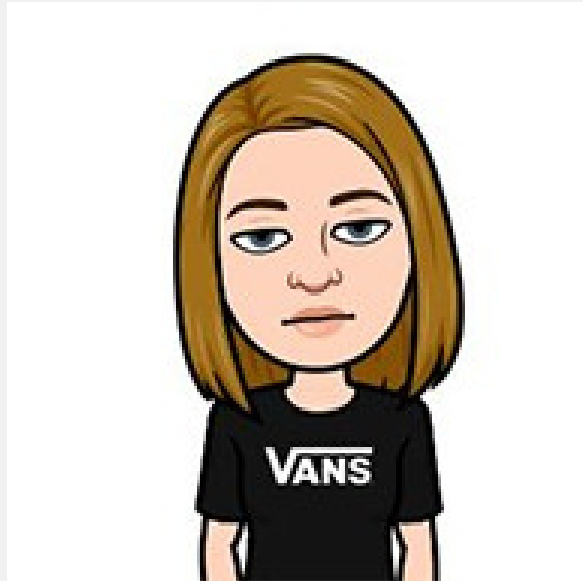
Wähle einen Songausschnitt
und teile diesen im Chat



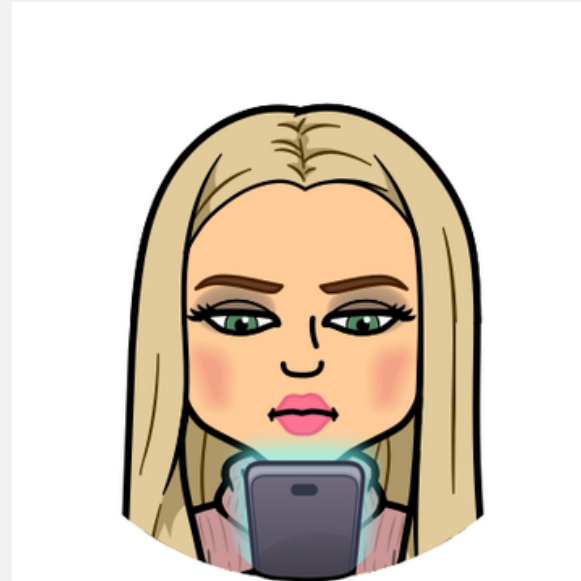
Hör dir an, was andere Personen
in den Chat geschickt haben

Storyboard

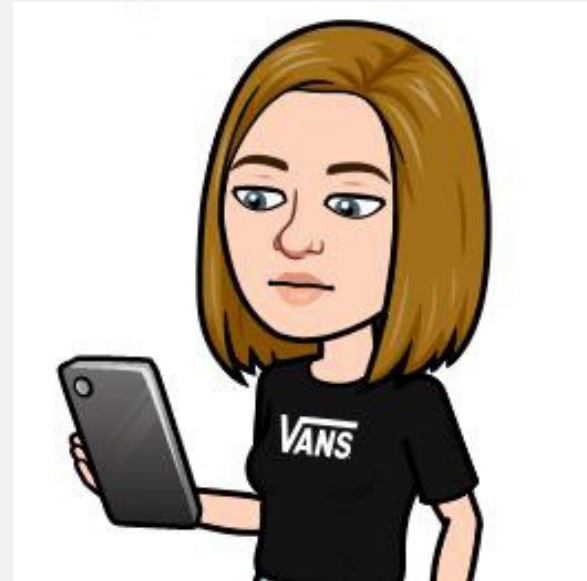
Dieses Storyboard visualisiert eine mögliche Handhabung der Anwendung zweier NutzerInnen.



Sarah ist heute nicht so gut drauf. Sie hat schlechte Laune



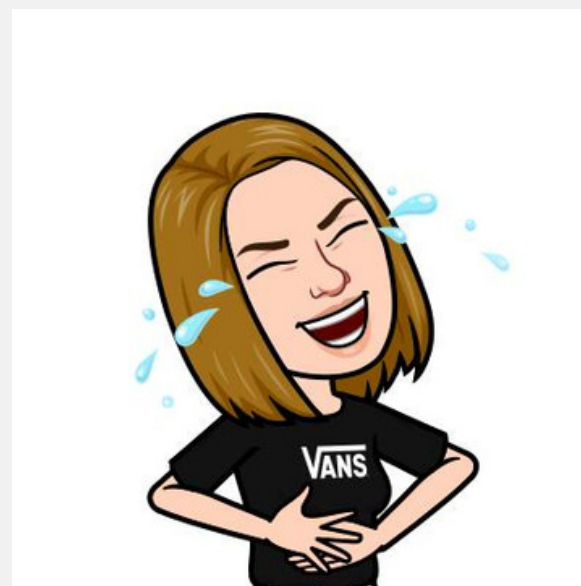
Julia schickt Sarah den Einladungslink für SoundMotion.



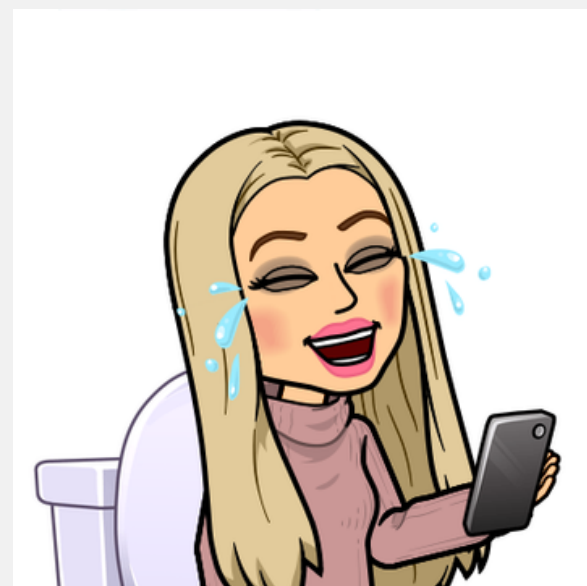
Sarah nimmt die Einladung für SoundMotion an.



Julia schickt Sarah aufmunternde Songausschnitte.



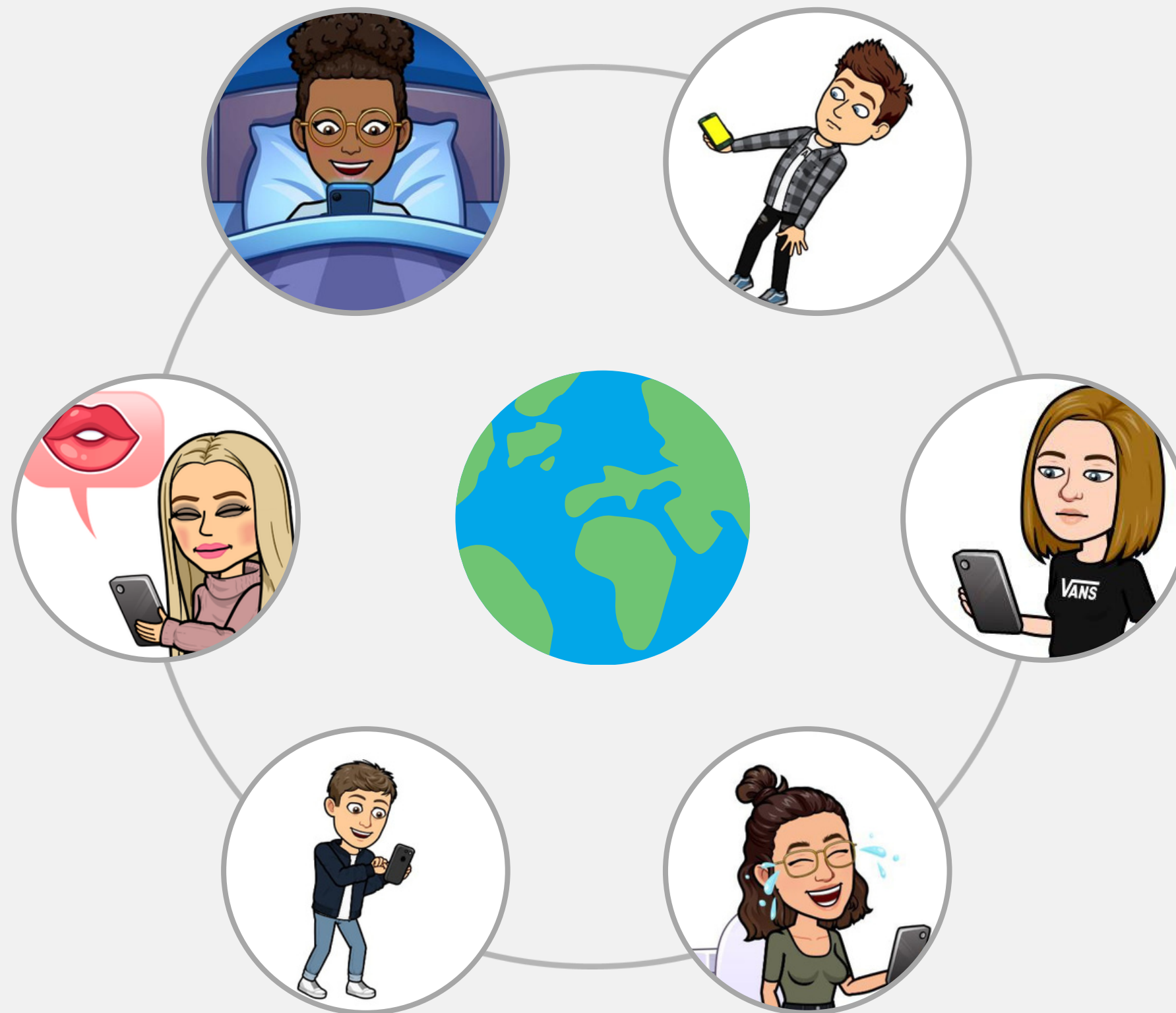
Es hat funktioniert. Sarah ist jetzt viel besser gelaunt.



Sarah und Julia schicken sich weitere Songausschnitte.

Storyboard

Dieses Storyboard visualisiert die Anwendung heterogener Nutzergruppen weltweit.



Namensfindung

Zur Auswahl standen diese drei Namen.

Name 1

SongMotion

Name 2

SoundMotion

Name 3

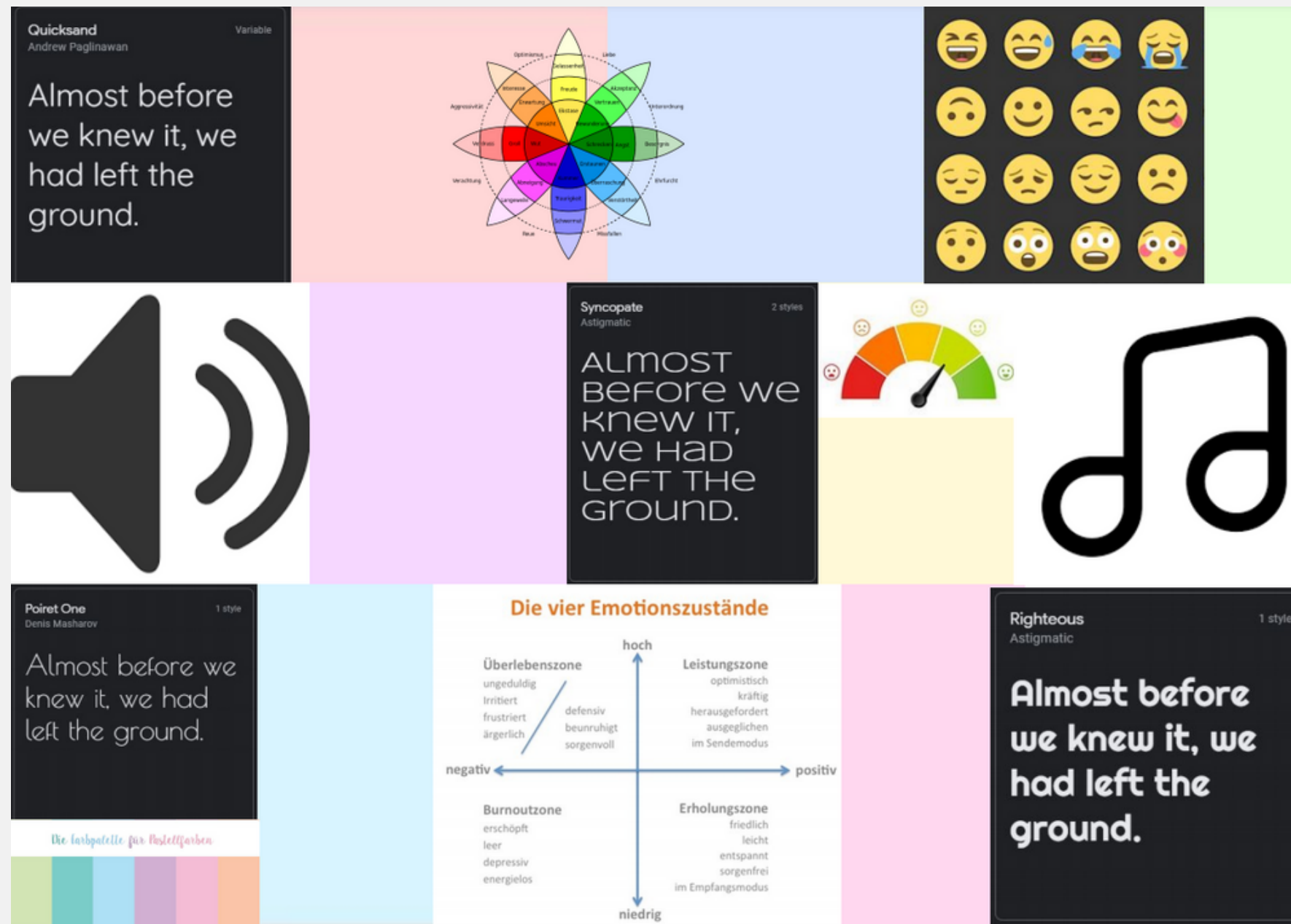
Tell it with a song

Entscheidung

Wir haben uns für den Namen "SoundMotion" entschieden, da er sich aus Sound und Emotion zusammensetzt. Ein netter Nebeneffekt ist, dass aus Emotion Motion wurde, was die Bewegung durch das hin und her schicken der Songausschnitte aufgreift. Der Name "SongMotion" ist zwar sehr ähnlich, aber SoundMotion hört sich fließender und stimmiger an. "Tell it with a song" klingt zwar sehr schön, war uns aber zu lang. NutzerInnen sollen den Namen schließlich schnell und einfach über die Lippen bekommen.

Designfindung

Zuerst haben wir ein Moodboard erstellt, damit wir eine Einschätzung des Designs haben.



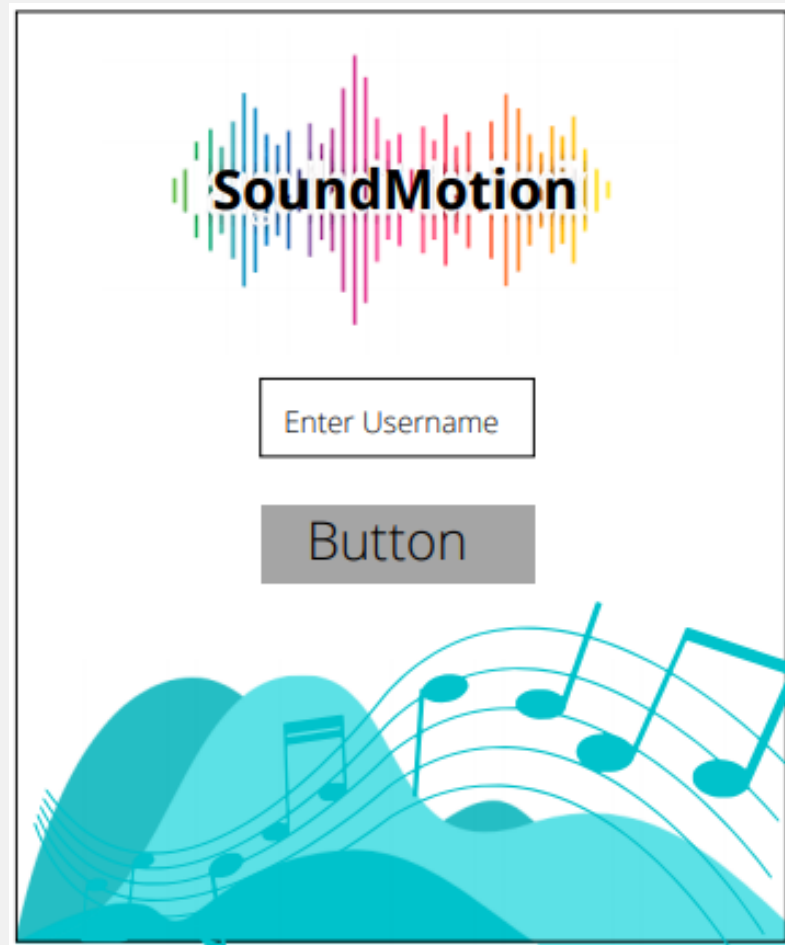
Fazit

Die Schriftart der Webseite soll modern und schlicht gestaltet werden. Das restliche Design wie Farben und Grafiken dürfen herausstechen. Da die Farben ein wichtiger Bestandteil unseres Projekts sind, sollen diese in klaren Farbtönen gewählt werden. Neon-Farben sind ein absolutes No-Go, dafür sind pastellige oder zurückhaltende Farbtöne ein Do!

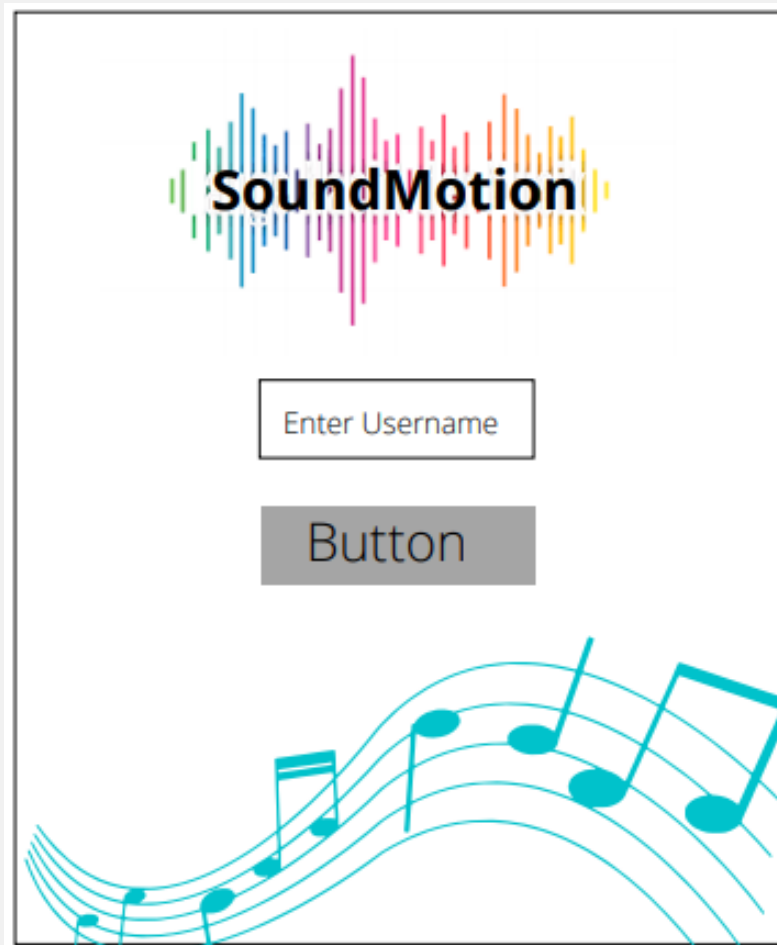
Designfindung

Wir haben diese sechs Entwürfe gestaltet.

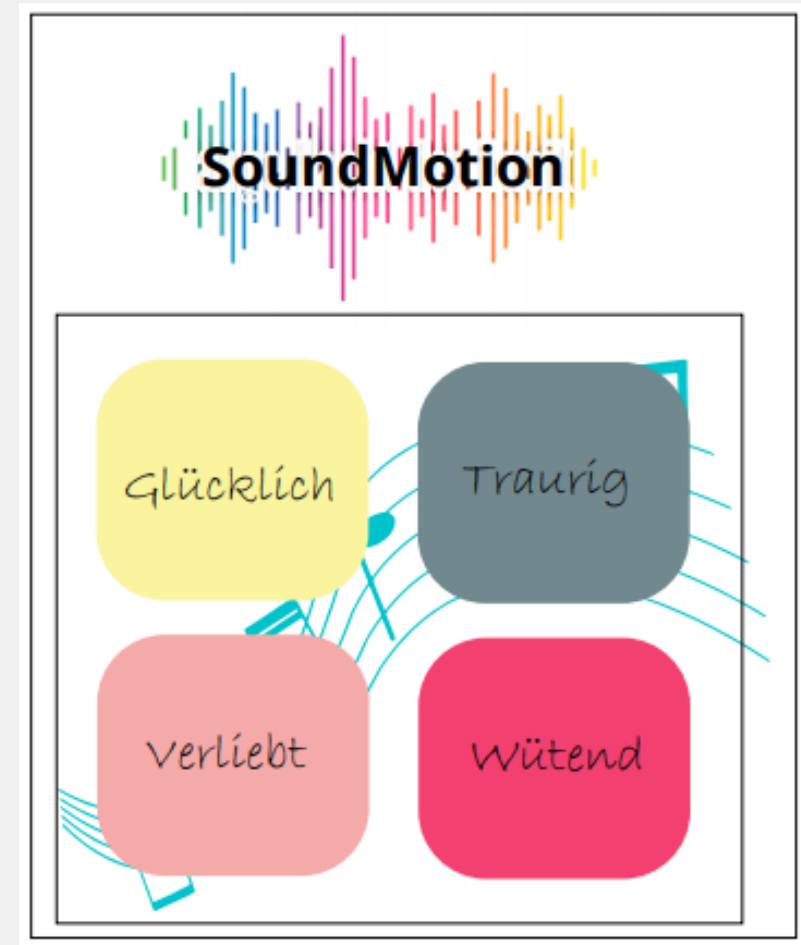
Entwurf 1



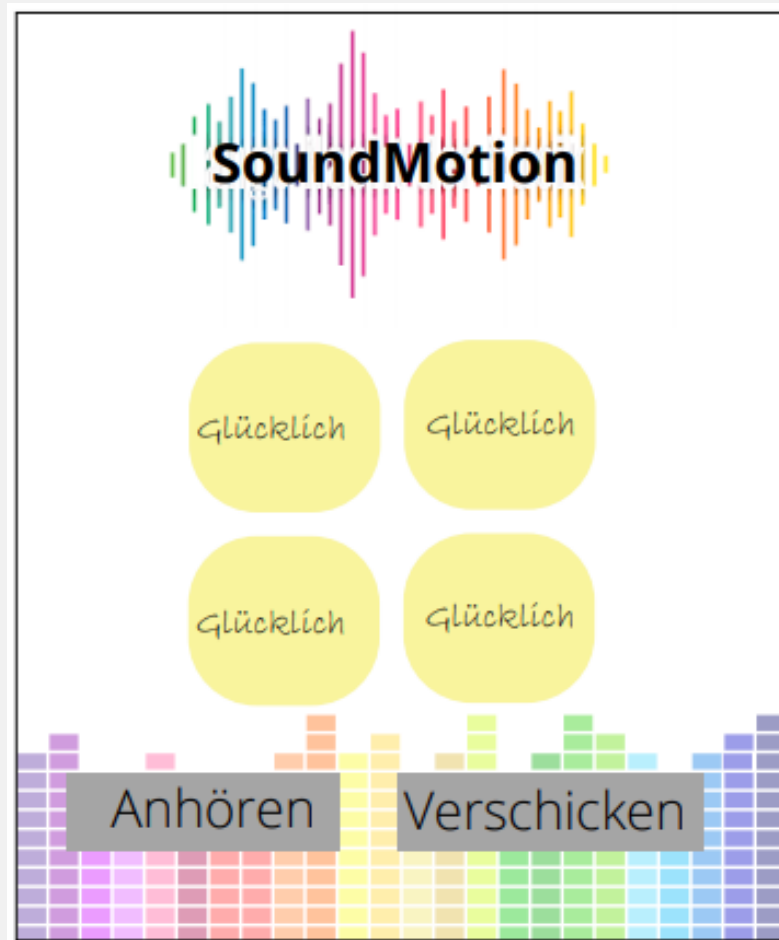
Entwurf 2



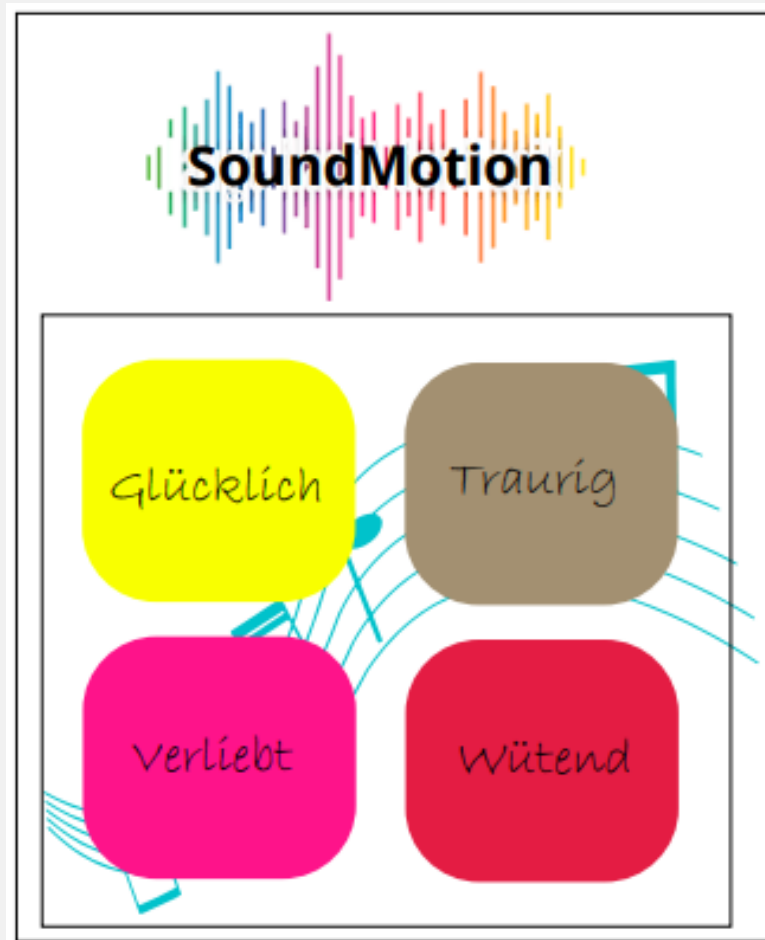
Entwurf 3



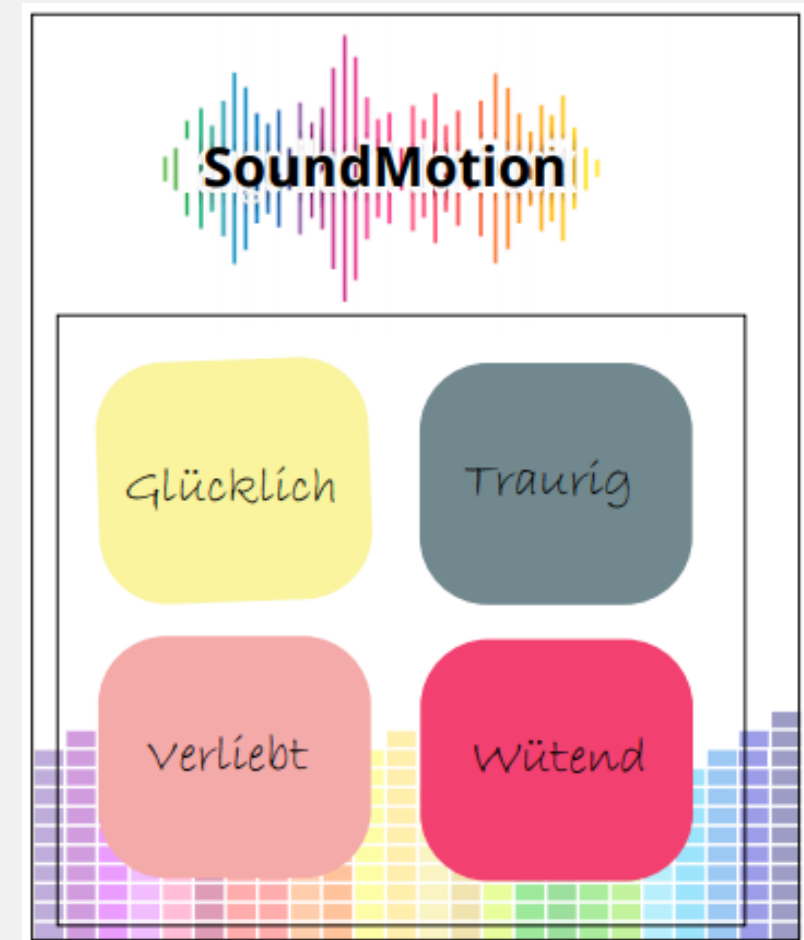
Entwurf 4



Entwurf 5



Entwurf 6



Entscheidung

Wir haben uns dazu entschieden, nicht einen dieser konkreten Entwürfe zu wählen.

Allerdings möchten wir den Footer aus Entwurf 4 und 6 übernehmen, da dieser mit den Farben des Logos harmonisiert. Außerdem soll die Emotionskategorisierung, sowie die Auswahl der Songausschnitte durch viereckige, abgerundete Bereiche frei wählbar sein. Die Log-In-Seite gefällt uns sehr gut, da die Handhabung für NutzerInnen einfach und verständlich ist.

Logofindung

Zur Auswahl standen diese vier Logos.

Logo 1



Logo 2



Logo 3



Logo 4



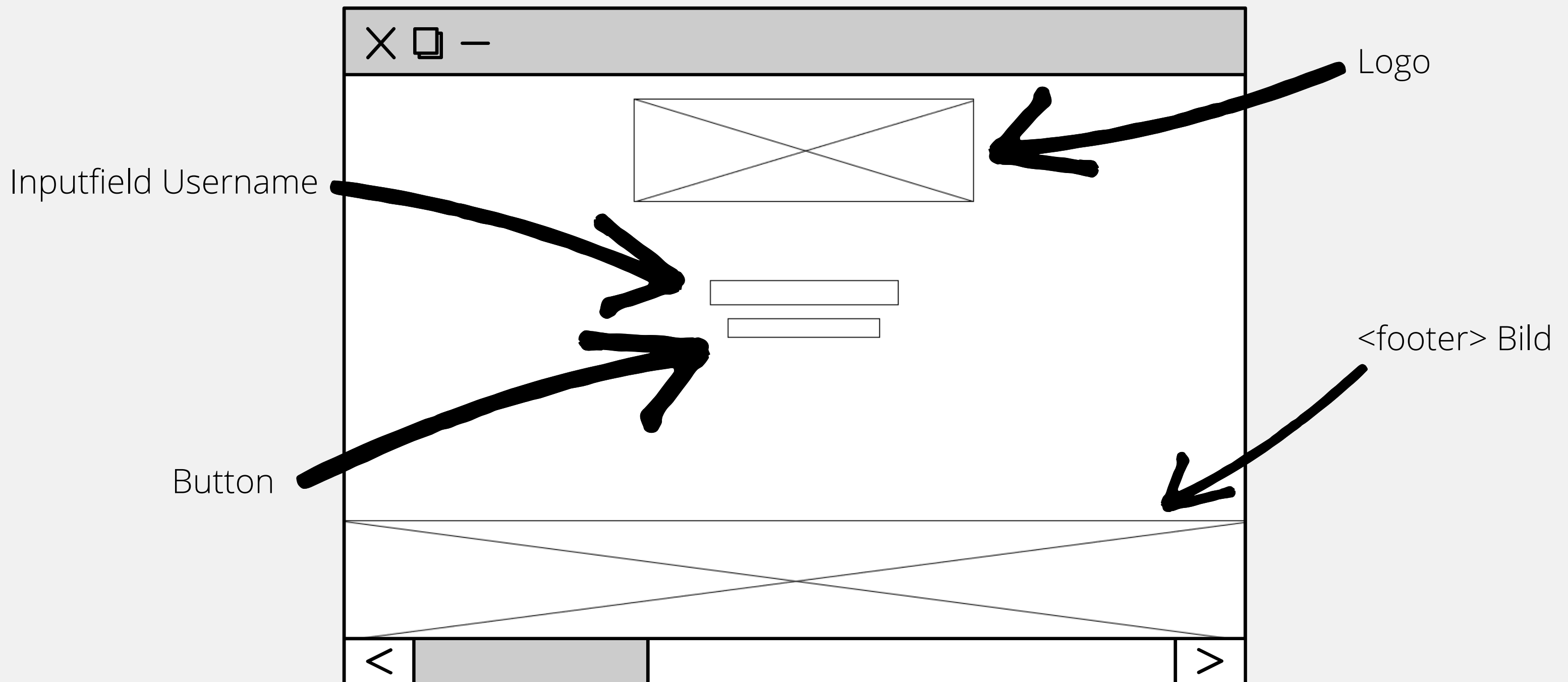
Entscheidung

Wir haben uns für das 4. Logo entschieden, weil es eine schöne Visualisierung für die facettenreiche Vielfalt der Emotionen ist. Denn in der Farbpsychologie stehen die Farben für verschiedenen Emotionen. Im 1. Logo fanden wir die Kopfhörer zu präsent, der Name ist uns zu sehr untergegangen. Logo 2 und 3 fanden wir zwar auch sehr schön, ist uns aber mit dem restlichen Design zu unruhig.

Wireframe

Wir haben uns dazu entschlossen, ein Wireframe zu erstellen, da wir bis dato noch keine genaue Vorstellung des Aufbaus und der Struktur der Webseite hatten.

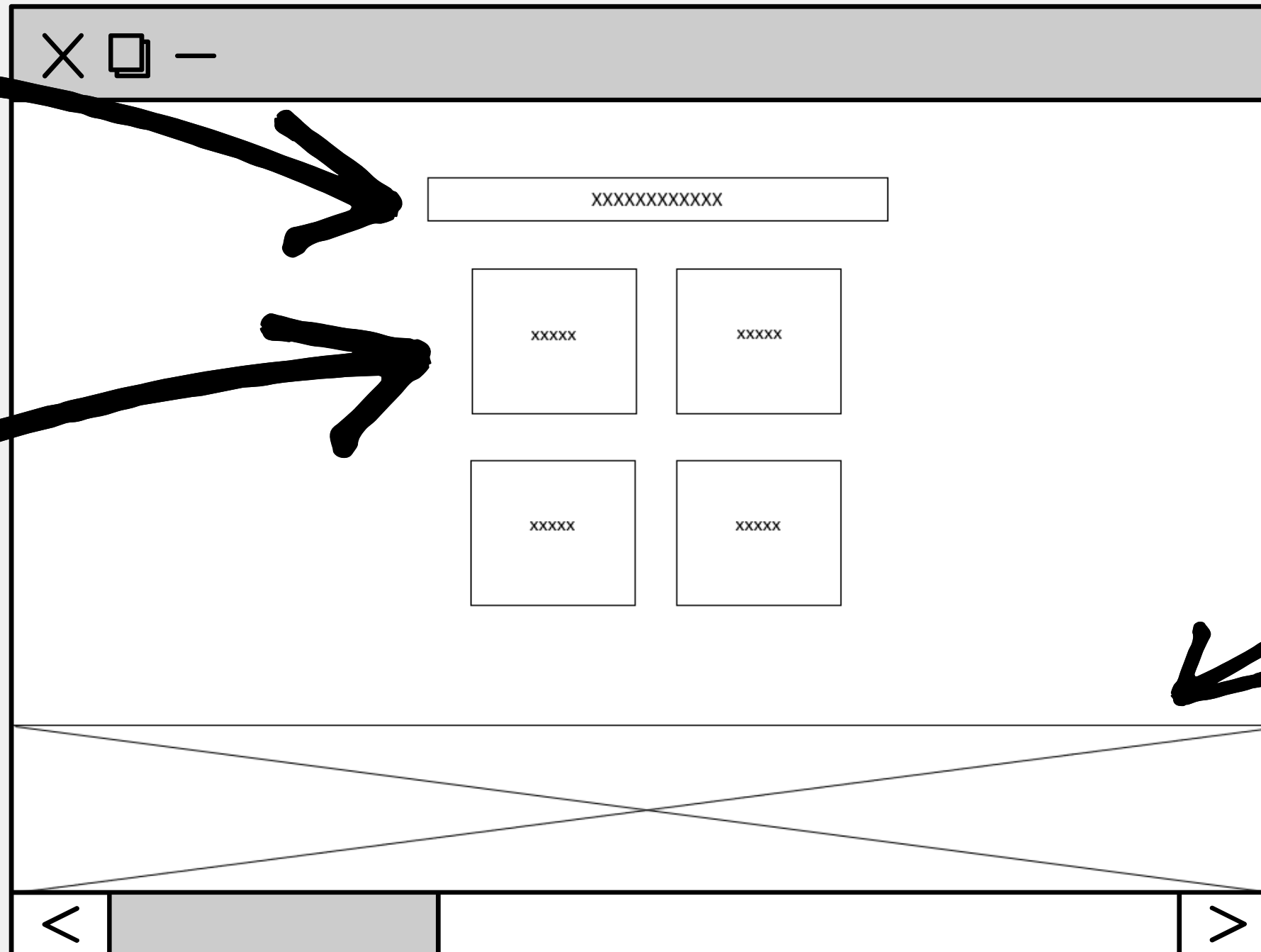
1. Log-In-Seite



2. Emotionsauswahl-Seite

Überschrift
<h1>

einzelne
Emotionskategorien
<div>



<footer> Bild

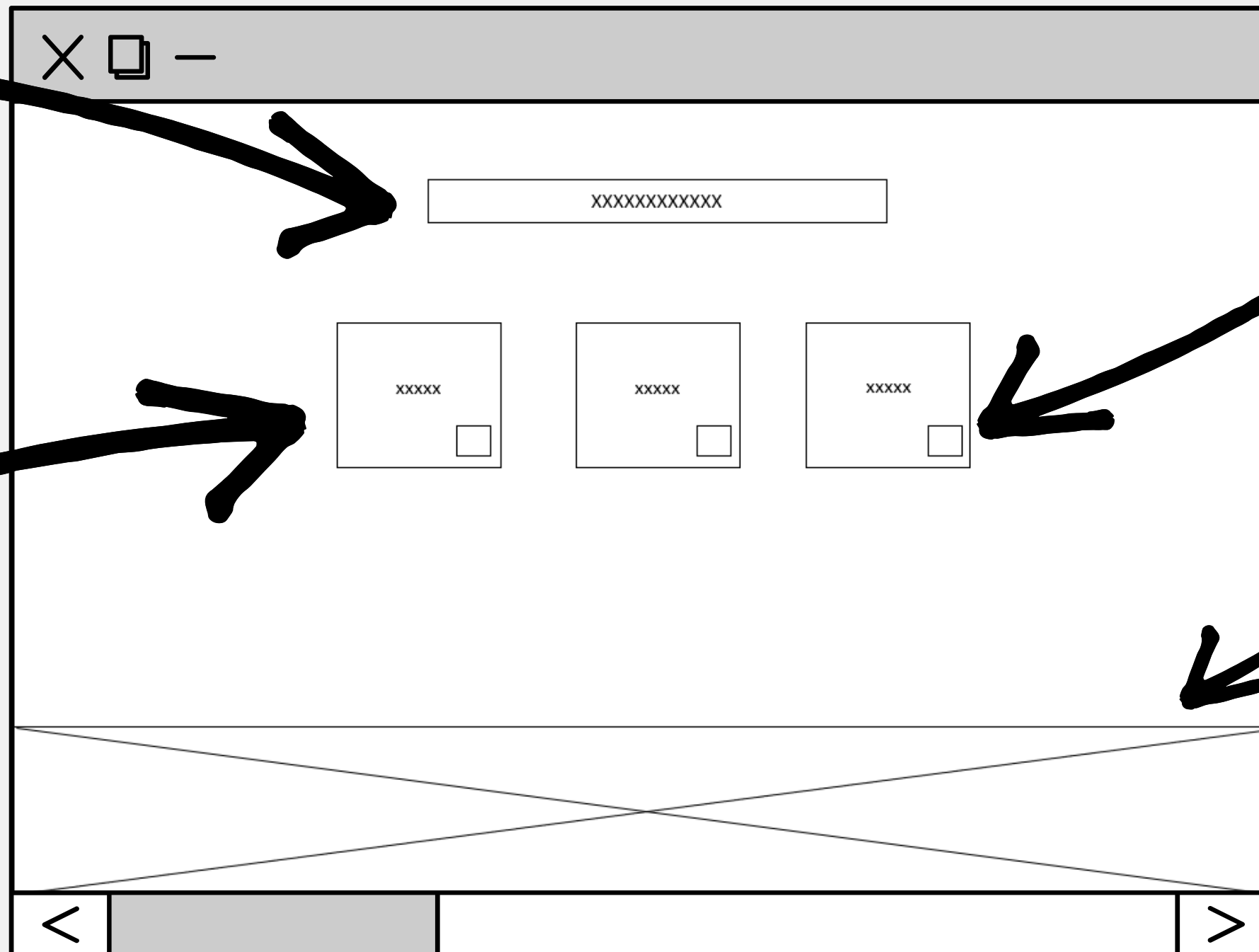
3. Songausschnittauswahl-Seite

Überschrift
<h1>

Teilen-Button

<footer> Bild

einzelne
Songausschnitte
<div>



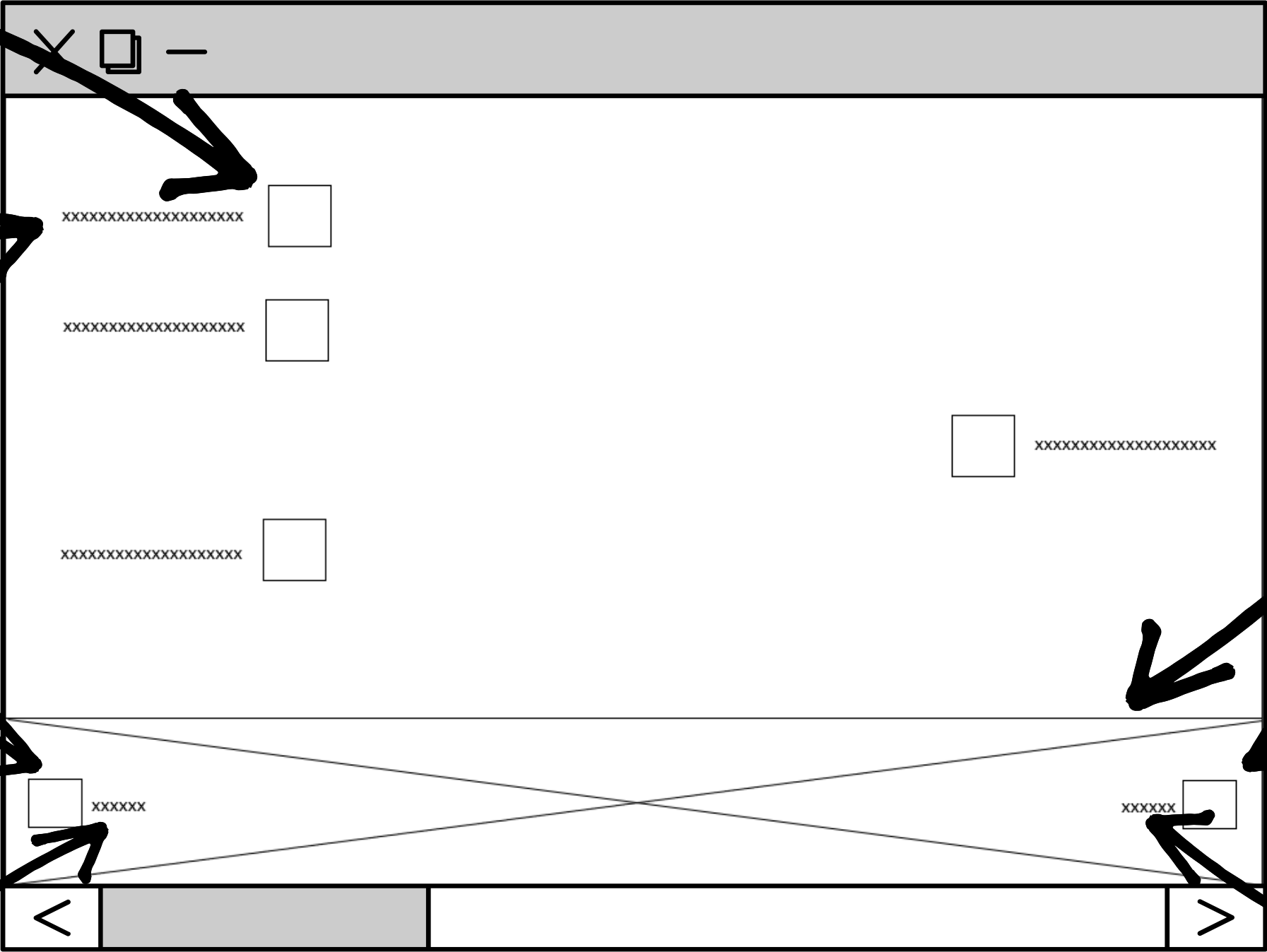
4. Chat-Seite

Icon hinterlegt mit Musik,
anklickbar zur
Wiederholung

Username

Icon
anklickbar

Beschreibung
"zur Emotionswahl-Seite"
<p>



<footer> Bild

Icon
anklickbar

Beschreibung
"zu erweiterten
Songausschnitten"
<p>



Als zusätzliche Erweiterungen haben wir uns folgendes überlegt:

Auf der Log-In Seite soll es ein DropDown-Menü geben, in dem die NutzerInnen neben Englisch, noch weitere Sprachen auswählen können. Die Sprache kann dann in den Einstellungen gespeichert werden. So kommen sie dann zu den Songausschnitten, die in ihrer gewählten Sprache sind und ebenso in einen Chat, indem diese Songausschnitte gerade verschickt werden. Ziel ist es eine mögliche Barriere zu brechen, damit auch die Kommunikation zwischen heterogenen Nutzergruppen jeglichen Alters, Standorts und Sprachniveau möglich ist.

Eine zusätzliche optische Ergänzung soll sein, dass nachdem die NutzerInnen einen Song nach ihrer Stimmung ausgewählt und diesen in den Chat geschickt haben, das Icon mit dem Noten-Symbol die Farbe der gewählten Emotion annimmt. Also z.B. gelb für happy. So können die NutzerInnen während des Chat-Verlaufs immer wieder nachvollziehen, welcher Nutzer mit welcher Emotion in den Chat gekommen ist. Außerdem können die NutzerInnen das Icon jederzeit anklicken und so für sich den Songausschnitt nochmals anhören.



Da SoundMotion vorrangig dazu gedacht ist, die eigene aktuelle Stimmungslage mit anderen Nutzern zu teilen, haben wir uns im Prototyp auf die Songausschnitte konzentriert, die gewisse Gefühle ausdrücken. Um aber eine richtige Kommunikation mit SoundMotion zu ermöglichen, soll es in der Erweiterung in jedem Chat-Bereich einen Button geben, der zu weiteren Sounds/Songs führt. Hier gibt es dann passende Songs und Sounds, die teilweise auch ganze Sätze beinhalten. Als Beispiel „I´ll be back“, „Oops, I did it again“ oder einfach nur „hey, whats going on?“.

Über eine Verknüpfung (Plug-in) mit Audiostreaming-Diensten wie z.B. „Spotify“ soll es den NutzerInnen möglich gemacht werden, eigene Songausschnitte aus ihren Lieblingsliedern zu kreieren und über SoundMotion zu teilen.

Ausblick

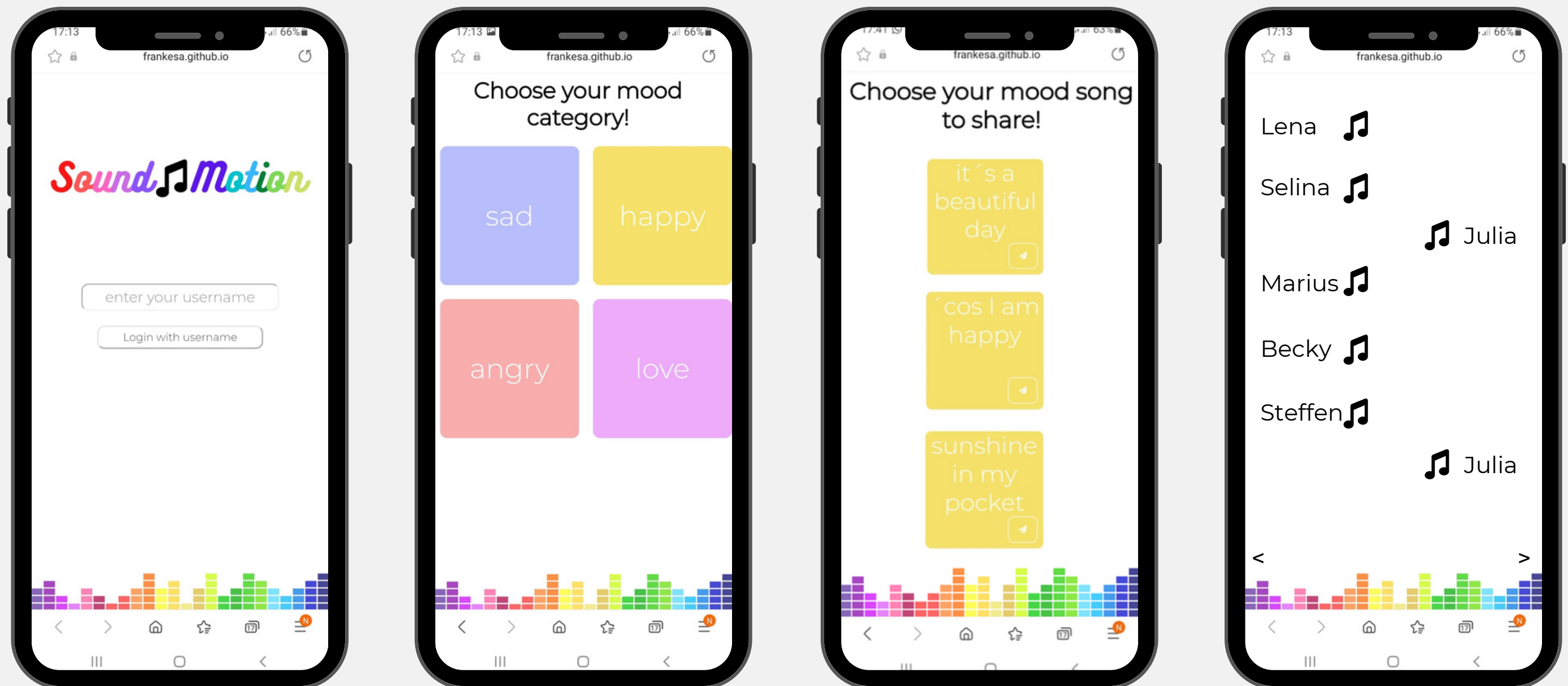
Außerdem soll es eine breitere Auswahl an Emotionskategorien geben, da wir bisher zwar alle übergeordneten Emotionen aufgreifen, aber diese gerne noch etwas verfeinern oder aufteilen wollen. Die Emotionen sollen dennoch nach wie vor durch Farben widerspiegelt werden. NutzerInnen können so eine gezieltere Emotion bzw. Stimmung wählen.



Die breitere Auswahl an Emotionen, könnte über eine Art Farbskala dargestellt werden. Kräftigere Farbtöne können für ein stärkeres Gefühl stehen (z. B. glücklich). Weniger kräftige Farbtöne ein dementsprechend weniger starkes Gefühl (z. B. zufrieden sein).

Ausblick

Bisher wurde die Anwendung für einen Desktop konzipiert. Da uns die User Experience sehr am Herzen liegt, wollen wir die Anwendung auch Smartphone kompatibel gestalten. Dadurch können NutzerInnen jeder Zeit und an jedem Ort schnell und einfach über ihr Smartphone kommunizieren.





Wir sind der Meinung, dass unsere Anwendung den Menschen Freude bereiten kann und viele lustige Momente schaffen wird. Die Erstellung und Ausarbeitung hat uns viel Spaß gemacht.

Link zum GitHub-Profil: https://github.com/FrankeSa/KreKo_SaJu

Aktueller Stand: Befinden sich die NutzerInnen in der selben MoodCategory (z.B. love) funktioniert das Verschicken und Empfangen der Songs problemlos. Das heißt, der Song-Ausschnitt wird zu den verbundenen Clients verschickt und automatisch abgespielt und ebenfalls auch im eigenen Client abgespielt. Als finale Idee war es gedacht, dass man nachdem man den Senden-Button gedrückt hat zum Chat-Bereich kommt und dort der Song-Ausschnitt für alle verbundenen Clients automatisch abgespielt wird. Aus technischen Gründen (Autoplay Policy Changes) kann dort aber das mp3, trotz mehreren Versuchen und Varianten, nicht automatisch abgespielt werden. Als Testversion haben wir bei der Kategorie "angry" das Weiterleiten zum Chat implementiert. Bitte beim kompletten Testen die Konsole öffnen.

