



Fit Shoe

UBI Comp

Isabella Smit

500859821

Datum: 27 oktober

Klas: FDMCI204

Docent: Lamia Elloumi

Vak: UBI Comp

Inleiding

Mochten de afbeeldingen niet duidelijk genoeg zijn, dan zijn deze terug te vinden op het volgende Miroboard: https://miro.com/app/board/o9J_lm-2gz0=/

Een kantoorbaan is het nieuwe roken. Lang blijven zitten in een mogelijke slechte houding is slecht voor je gezondheid op lange termijn.

Omdat het slecht is om lang achter je bureau te blijven zitten is het goed om af en toe even erop uit te gaan en een ommetje te lopen. Een rondje lopen is niet alleen goed voor je gezondheid, maar ook om je focus te blijven houden. Door even een pauze te nemen van je werk kan je even je gedachte op nul zetten, zodat je daarna weer de focus op het werk kan leggen.



Inhoudsopgave

Inleiding		Blz. 2
Concept	Installatie uitwerking	Blz. 4
Ontwerp	Multimodale interacties Feedback loops Persuasive principles	Blz. 5 Blz. 6 Blz. 7
Detail ontwerp	Microinteracties States	Blz. 8
Prototype		Blz. 10
Bronnen		Blz. 11

Concept

Mochten de afbeeldingen niet duidelijk genoeg zijn, dan zijn deze terug te vinden op het volgende Miroboard: https://miro.com/app/board/o9J_lm-2gz0=/

Om de gebruiker te motiveren om een rondje te gaan lopen, kan je gebruik maken van de Fit Shoe. De Fit Shoe meet of je voldoende beweging hebt gehad en laat dat visueel zien. Je kan door de lampjes op de schoenen zien of je goed bezig bent.

Zijn alle lampjes groen, dan heb je voldoende beweging gehad. Naar mate je stil zit neemt het aantal groene lampjes af en worden ze rood. Zijn alle lampjes rood, dan moet je weer aan de slag met bewegen. Door te bewegen of te lopen worden de lampjes weer groen.



Hieronder zie je een uitwerking van de installatie van mijn concept:

Ontwerp

Multimodale interacties

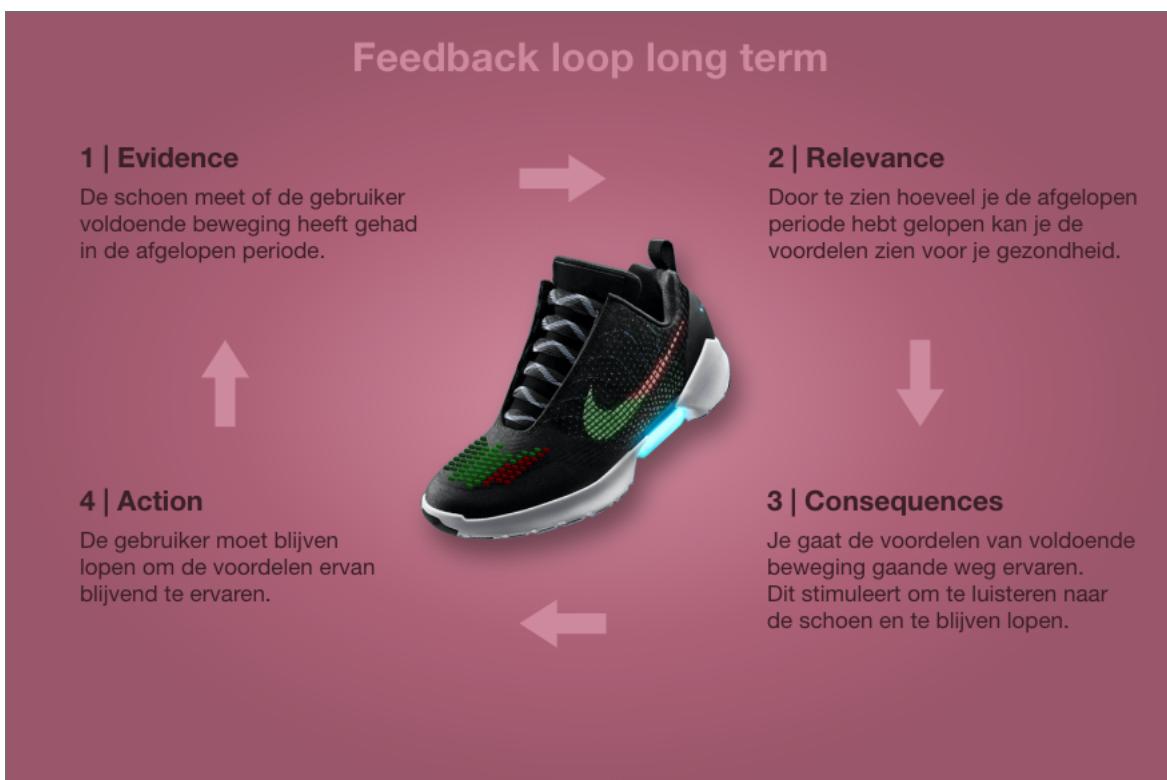
Mochten de afbeeldingen niet duidelijk genoeg zijn, dan zijn deze terug te vinden op het volgende Miroboard: https://miro.com/app/board/o9J_1m-2gzo=/

De Fit Shoe ondersteund multimodale interacties, doordat het op een aantal manieren inspeelt op de zintuigen. Als eerste kan je aan de schoenen zien met behulp van de **lampjes** of je genoeg gelopen hebt of dat de schoenen volledig opladen zijn. Daarna geven de schoenen aan wanneer de schoenen heeft gemeten wanneer je weer begonnen bent met wandelen en als je voldoende hebt gewandeld. Dat doen ze doormiddel van **geluid en trilling**.



Feedback loops

Mochten de afbeeldingen niet duidelijk genoeg zijn, dan zijn deze terug te vinden op het volgende Miroboard: https://miro.com/app/board/o9J_lm-2gz0=/



Persuasive principles

Mochten de afbeeldingen niet duidelijk genoeg zijn, dan zijn deze terug te vinden op het volgende Miroboard: https://miro.com/app/board/o9J_lm-2qz0=/

Authority:



Illustratie: Pexels, Sora Shimazaki
Isabella Smit | 500859821

S Autoriteiten zijn vaak hoogopgeleiden. Als zij wat beweren wordt dat vaak door gebruikers aangenomen als waarheid.

Ex Er is ons al van jongens af aan geleerd dat autoriteiten vaak gelijk hebben. 'Hij is een specialist/dokter, dus hij zal wel gelijk hebben'.

I Je hebt vele soorten tandenborstels, maar die van OralB is de enige met een ronde borstelkop, maar omdat tandartsen specifiek deze tandenborstel aanbeveelt denken wij dat dit de beste keus is.

Authority

Doordat een geleerde zegt dat het goed is voor je om te wandelen gaan mensen ervan uit dat de geleerde de waarheid spreekt.

Mijn ontwerp spoort mensen aan om te gaan wandelen en sluit aan op het feit dat het voor meerdere redenen het goed voor je om te wandelen. Daardoor komt mijn concept goed van pas, doordat het je motiveert om te gaan wandelen en even pauze te nemen van hetgeen wat je aan het doen bent.

Wandelen is onder andere goed voor:

1. Wandelen is goed voor hart en bloedvaten
2. Wandelen is goed voor je longen
3. Wandelen werkt tegen diabetes
4. Wandelen verbetert je spijsvertering
5. Wandelen is goed voor je hersenen
6. Wandelen draagt bij aan een goede nachtrust
7. Wandelen vermindert het risico op Alzheimer (ASR, 2021)

Commitment & Consistency:



Committment & Consistency

S Er voor zorgen dat de gebruiker moeilijk 'nee' kan zeggen is een onderdeel van commitment en consistency.

En Je zorgt er voor dat je de gebruikers stapsgewijs enthousiast maakt (commitment) en deze aandacht probeer je vast te houden (consistency).

In Bijvoorbeeld dat als je gaat sporten krijgt de bij de sportschool om de hoek de eerste maand gratis. Zo is het aantrekkelijker om te beginnen met sporten (commitment). Uiteindelijk blijft de gebruiker sporten en betaald hij elke maand lidmaatschap (consistency).

Isabella Smit | 500859821
Illustratie: Pexels, Pavel Danilyuk

Je wil ervoor zorgen dat de gebruiker zijn of haar lampjes vol maakt voor die dag. Het geeft de gebruiker een goed en voldaan gevoel als alle lampjes vol zijn.

Je wil er ook voor zorgen dat de gebruiker de schoenen dagelijks aandoet. Dus om de schoenen van hoge kwaliteit te laten maken en bijvoorbeeld door samen te werken met Nike gaan mensen de schoenen kopen en hopelijk dagelijks dragen. Door samen te gaan met Nike geeft het de gebruiker de indruk dat het goede schoenen zijn.

De gebruiker kan de schoenen gebruiken in combinatie met een Apple Watch, waardoor de gebruiker gemotiveerd wordt en de schoenen dagelijks blijft gebruiken omdat de data geregistreerd wordt.

Detail Ontwerp

Microinteractions | States

Mochten de afbeeldingen niet duidelijk genoeg zijn, dan zijn deze terug te vinden op het volgende Miroboard: https://miro.com/app/board/o9J_1m-2gzo/

Resting state:

Naam van state Resting state	Doe feedback:
 Trigger Hoe start de feedback?	Gebruiker laten weten dat hij weer aan de slag moet
 Rules Onder welke voorwaarde onstaat de feedback	
 Feedback Wat neemt de gebruiker waar?	

Control



Gebruikersactie

De gebruiker heeft de schoenen aan, maar is al enige tijd niet in beweging.

Pseudocode

Rule 1

Als de gebruiker in een tijdsspanne van 2,5 uur tussen 0 en 30 stappen heeft gezet gaan alle lampjes op rood.

Rule 2

Als alle lampjes rood zijn, doordat er niet voldoende inspanning is geweest, dan gaan de schoenen trillen.

Rule 3

Als de gebruiker weer gaat bewegen nadat alle lampjes rood zijn, dan hoort de gebruiker een 'pling' geluid ter indicatie dat hij goed bezig is.

Afbeelding 1



Afbeelding 2



Afbeelding 3



Moving state:

Naam van state Moving state	Doe feedback:
 Trigger Hoe start de feedback?	Gebruiker later weten dat hij voldoende beweging heeft gehad
 Rules Onder welke voorwaarde onstaat de feedback	
 Feedback Wat neemt de gebruiker waar?	

Control



Gebruikersactie

De gebruiker heeft de schoenen aan en begint met bewegen.

Pseudocode

Rule 1

Als de gebruiker inspanning toont en gaat lopen, dan worden de lampjes weer groen. Bij elke 200 stappen wordt er een rij van de lampjes groen.

Rule 2

Als alle lampjes groen zijn, dan geeft de schoen 2 korte trillen en weer een 'pling' geluid ter indicatie dat de gebruiker goed bezig is.

Afbeelding 1



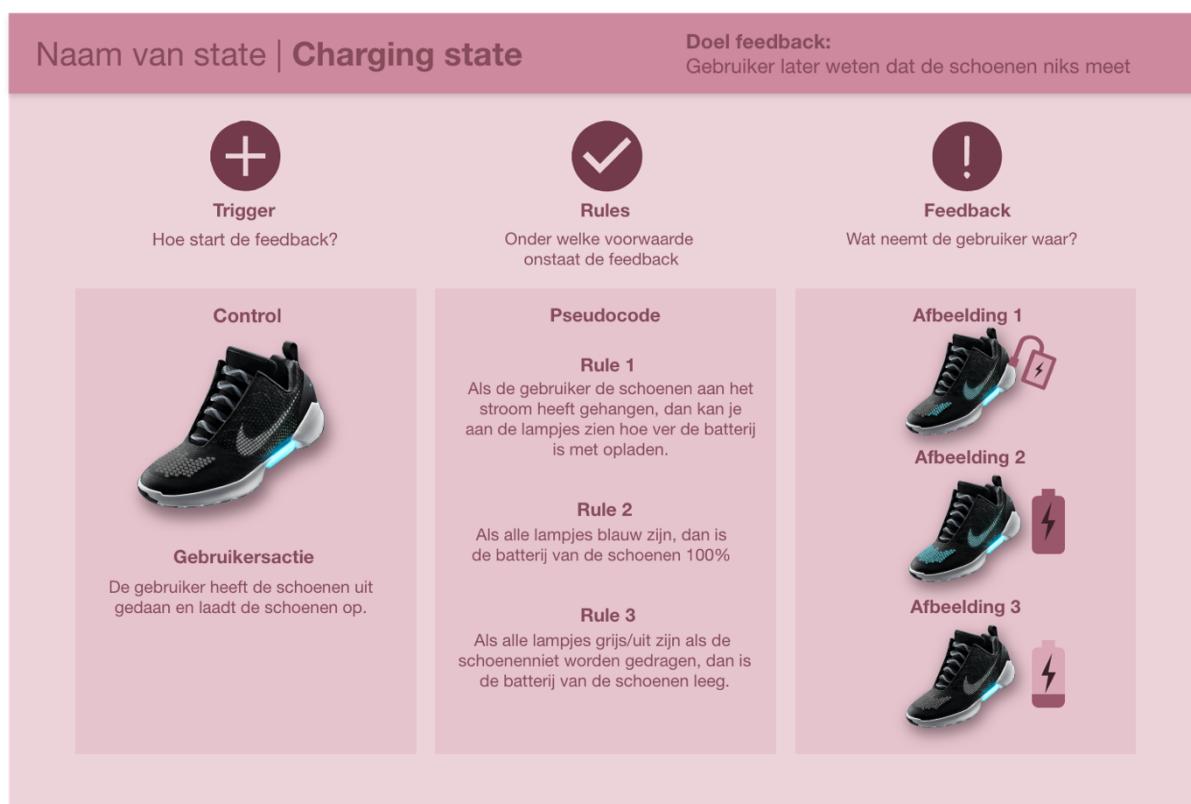
Afbeelding 2



Afbeelding 3



Charging state:



Prototype

Als je op de link onder de afbeelding klikt, dan ga je naar de video van mijn prototype.



<https://youtu.be/mrSkLPkSr4U>

Bronnen

ASR. (2021, September 27). *10 x waarom wandelen goed is voor je gezondheid*. Opgehaald van www.asr.nl: <https://www.asr.nl/blog/wandelen/wandelen-is-gezond>

Youtube. (2013, Mei 28). *Heineken: Ignite Story*. Opgehaald van www.youtube.com: https://www.youtube.com/watch?v=Bv0SiX_yzws

Gebruikte foto schoen:

<https://enstocks3s.top/products.aspx?cname=zelfstrikkende+nike&cid=141>

Gebruikte iconen:

<https://www.iconfinder.com>