

# Ubicomp

## Individuele Eindopdracht

**Naam:** Lisa Nijman  
**Studentnummer:** 500837599

**Jaar:** 2  
**Klas:** 205  
**Vak:** Ubicomp  
**Docent:** Lamia Elloumi  
**Datum:** 23 oktober 2020

# Inhoud

Het Probleem.....	3
Het Concept.....	4
Het Ontwerp.....	5
Detailontwerp.....	8

# Het Probleem

## Wat is het probleem?

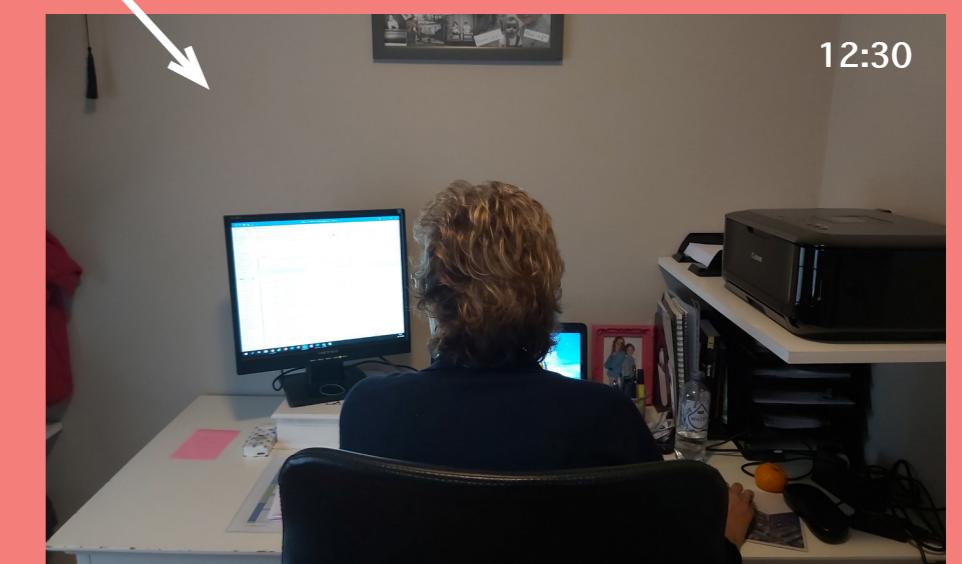
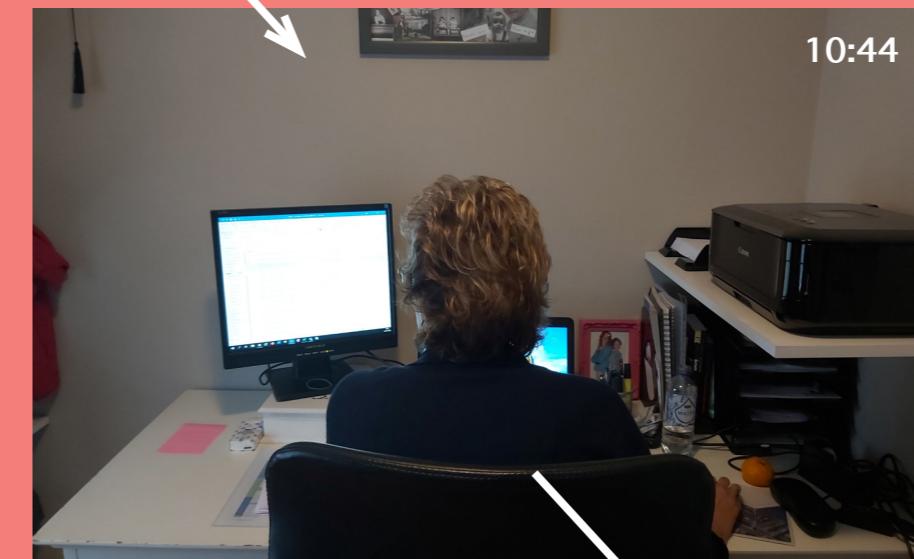
Ik heb de case ‘Zorg dat je niet te lang achter je computer zit’ gekozen/

Nu iedereen thuis zit met corona werkt of studeert ook vrijwel iedereen vanuit huis. Dit gebeurt vaak achter een computer of laptop, waarbij de houding van de gebruiker niet altijd even goed is. Daarbij zit de gebruiker vaak te lang achter zijn computer, omdat men niet meer van huis naar het werk/school hoeft te reizen en omdat men alleen werkt, heeft men niet door hoelang ze al zo achter hun computer zitten.

Dit heeft geleid tot het op te lossen probleem: Hoe zorg je ervoor dat je niet te lang achter je computer zit.

## Hoe los ik dit op?

De oplossing is simpelweg om pauzes in te lassen tussen het studeren of werken door. Dit kan op verschillende manieren. Door bijvoorbeeld een wekker te zetten. Nu is de vraag hoe zorg ik ervoor dat de gebruiker zijn/haar pauzes neemt zonder dat daar een app/website aan te pas hoeft te komen.



# Het Concept

Bij het bureau van de gebruiker hangt een lamp, een soort slang van licht. Bij deze lamp komt een afstandsbediening waarmee je kan instellen voor hoeveel minuten je wilt werken/studeren.

Lichtslang/lamp die aan de muur bevestigd is.



# Het Ontwerp

## Donald Norman principles

### Affordances

is what the environment/product offers the individual.

De Focus-lamp geeft tijd om te focussen. Hij geeft een duidelijke countdown voor de gebruiker en heeft een sfeervolle uitstraling.

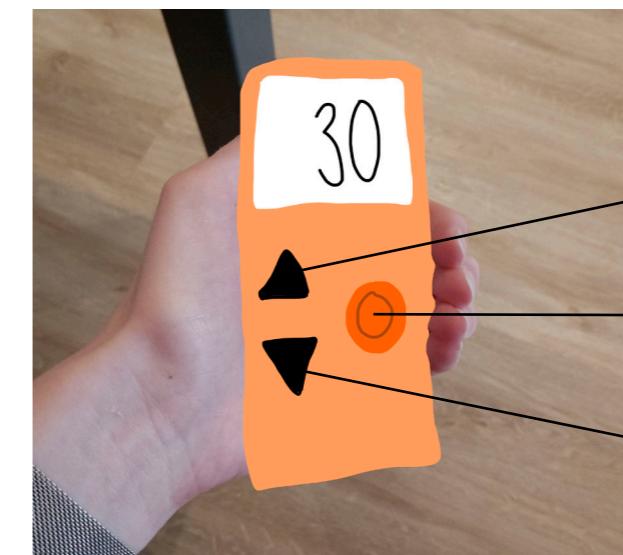
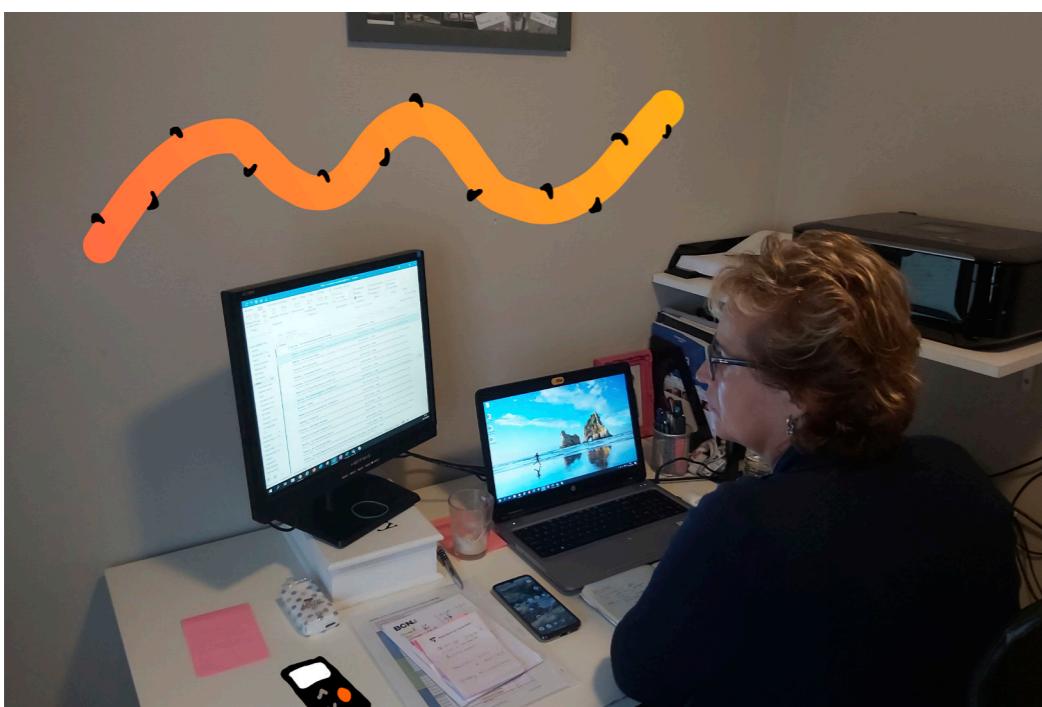
De Focus-lamp is een krokkelende lichtslang voor een speels effect. En om de ruimte te decoreren.

### Mapping

is the relationship between control and effect. The idea is that with good design, the controls to something will closely resemble what they effect.

De afstandsbediening van de Focus-lamp heeft 2 pijltjes. Het ene pijltje wijst omhoog, als je hier op drukt dan gaat het aantal minuten op de display ook omhoog. Het andere pijltje wijst naar beneden en wanneer je hier op drukt, gaat het aantal minuten op de display naar beneden.

Wanneer je op de start/stop knop drukt. Start de lamp - hij gaat aan en de timer gaat lopen. Stopt de lamp - De lamp wordt gereset en gaat uit, zodat je hem opnieuw kan instellen voor je volgende focus periode.



Pijltje omhoog

Start/stop knop

Pijltje omlaag

## Signifiers

Indicator of some sort.

Pijltje omhoog is getal omhoog.

Pijltje omlaag is getal omlaag.

Start/stop knop indrukken is de lamp starten of stoppen.



## Feedback

can take many forms but often takes the shape of visual or auditory cues.

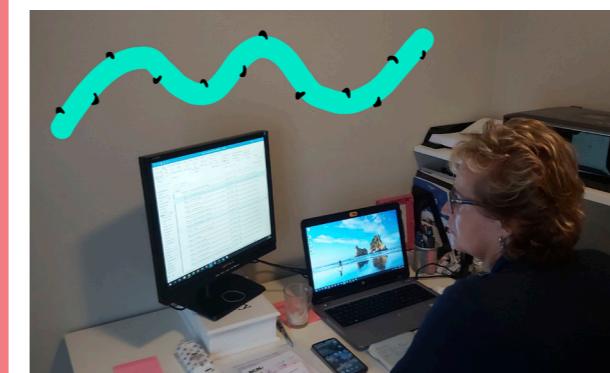
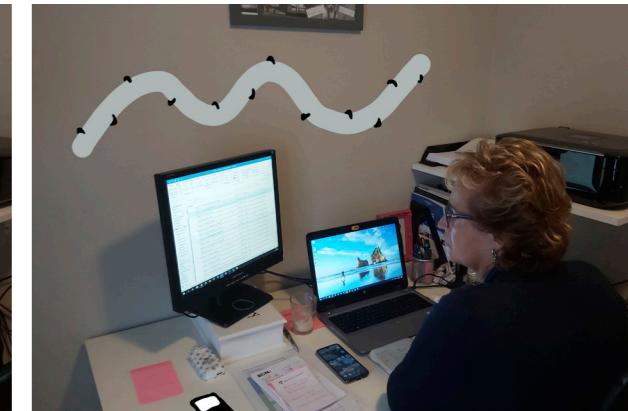
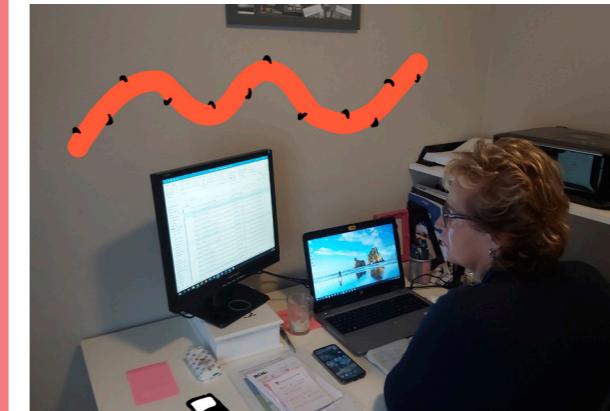
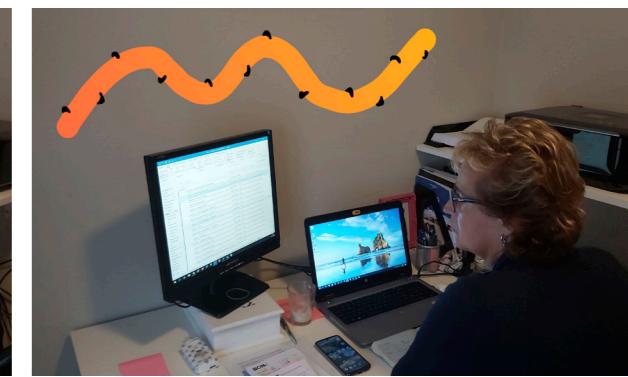
Indrukken van de pijltjes verandert het getal op de display.

Het indrukken van de start/stop knop zorgt voor het aan of uitgaan van de lamp.

Tijdens het werken, loopt de timer af en vult de lamp zich met een warmer kleur licht. Dit is een indicator voor hoelang de gebruiker nog te gaan heeft tot het einde van deze werkperiode en wanneer zijn pauze begint.

Wanneer het tijd is om pauze te nemen, is de balk helemaal vol met een warmere kleur licht en gaat deze langzaam flikkeren. Een signaal voor de gebruiker om te stoppen met werken en de lamp te resetten. Zodat hij na zijn pauze de lamp weer opnieuw kan instellen voor een volgende focusperiode.

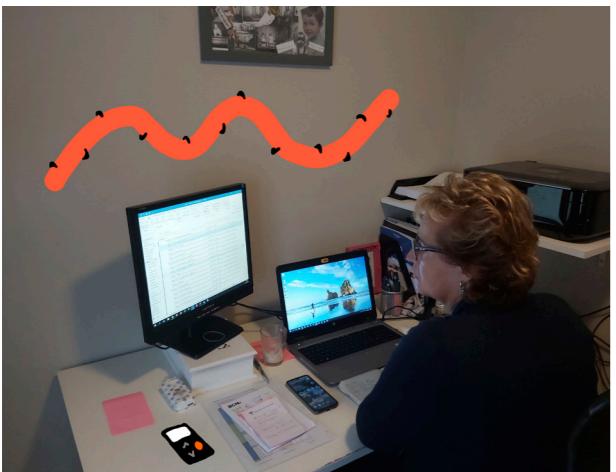
Wanneer de gebruiker niet stopt met werken en de lamp dus ook niet reset, zal de lamp een witte kleur aannemen en sneller gaan knipperen. De gebruiker wordt nu aangespoort toch echt pauze te nemen.



# Persuasive principles

## Limited duration:

De gebruiker heeft maar een beperkte tijd om te reageren wanneer de lamp aangeeft dat het tijd is voor pauze. Wanneer de gebruiker niet op tijd reageert, zal de lamp gaan knipperen.



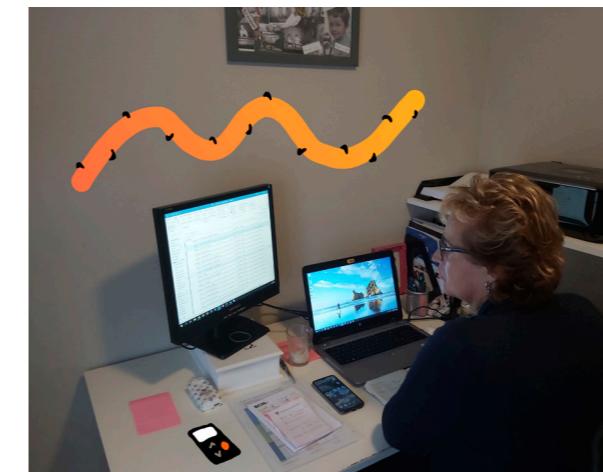
## Appropriate Challenges:

De gebruiker kan zelf bepalen voor hoe lange tijd hij gefocust wilt zijn. Hij kan dit instellen op verschillende aantal minuten, rekening houdend met wat voor de gebruiker een passende uitdaging is om het ook vol te houden.



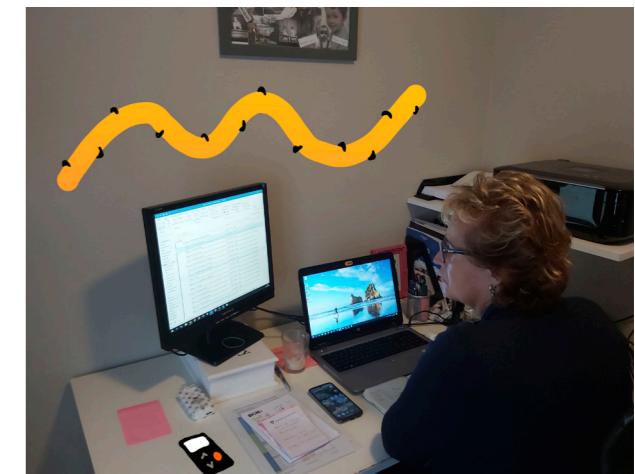
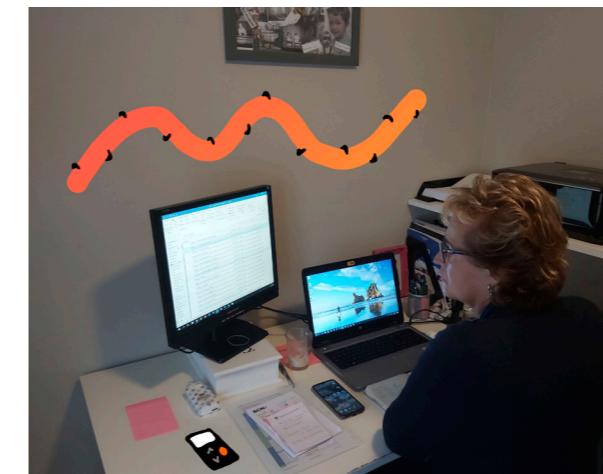
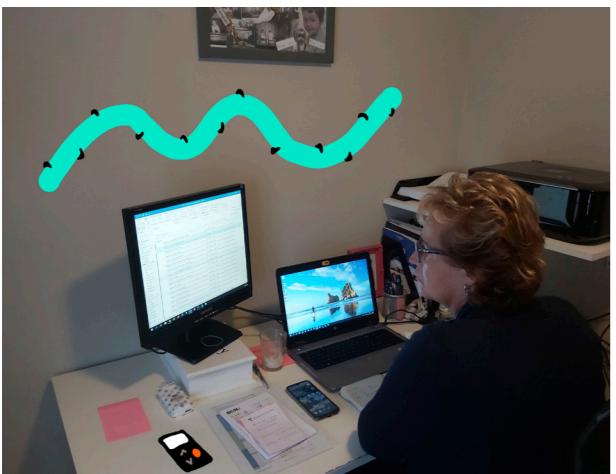
## Duration effects:

Doordat de lichtslang langzaam van kleur wisselt kan de gebruiker inzien hoelang hij of zij al gefocust aan het werk is.



## Scarcity:

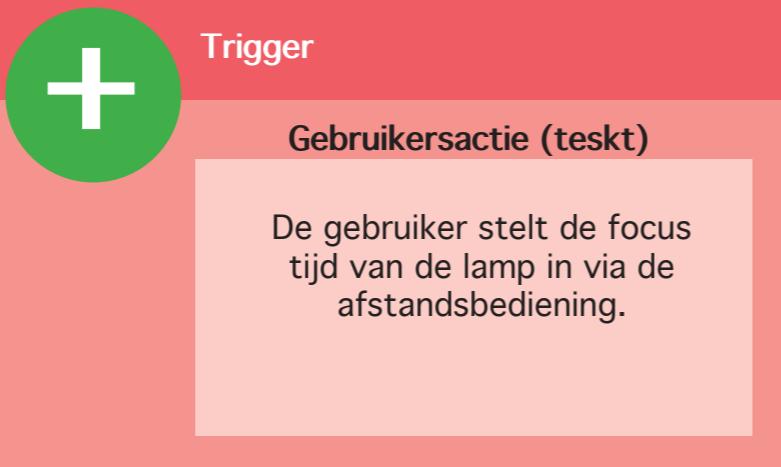
Omdat de gebruiker maar een beperkte tijd heeft om binnen te werken, werkt hij door. De tijd is schaars en die moet hij effectief gebruiken.



# Detailontwerp - Microinteractions

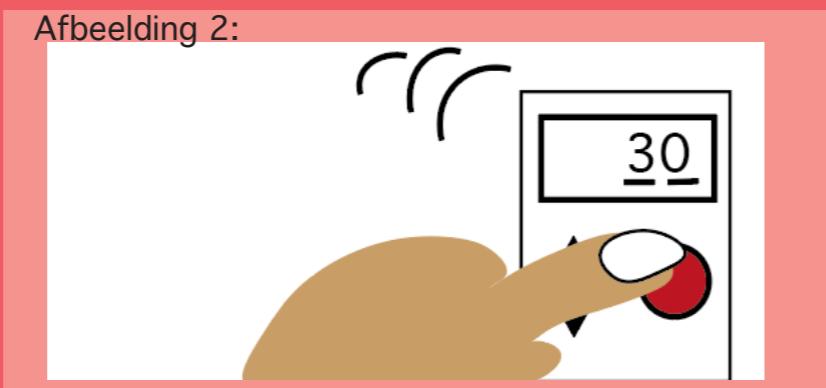
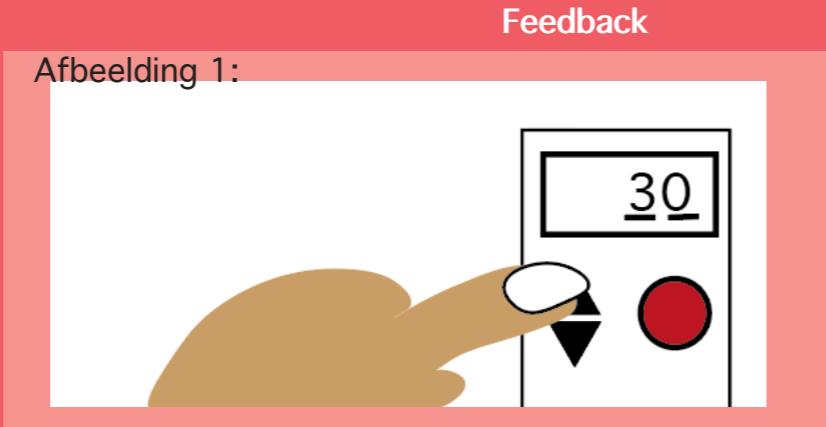
Naam state: Instellen

Doel van de feedback;  
Gebruiker laten weten dat de lamp is ingesteld.



Rules

- Pseudocode
1. Het indrukken van de pijltjesom het getal (aantal minuten) te verhogen of verlagen.
  2. Het indrukken van de start knop op de



Naam state: Ingebruik

Doel van de feedback;  
Gebruiker laten weten hoe ver hij is in zijn focustijd.



Rules

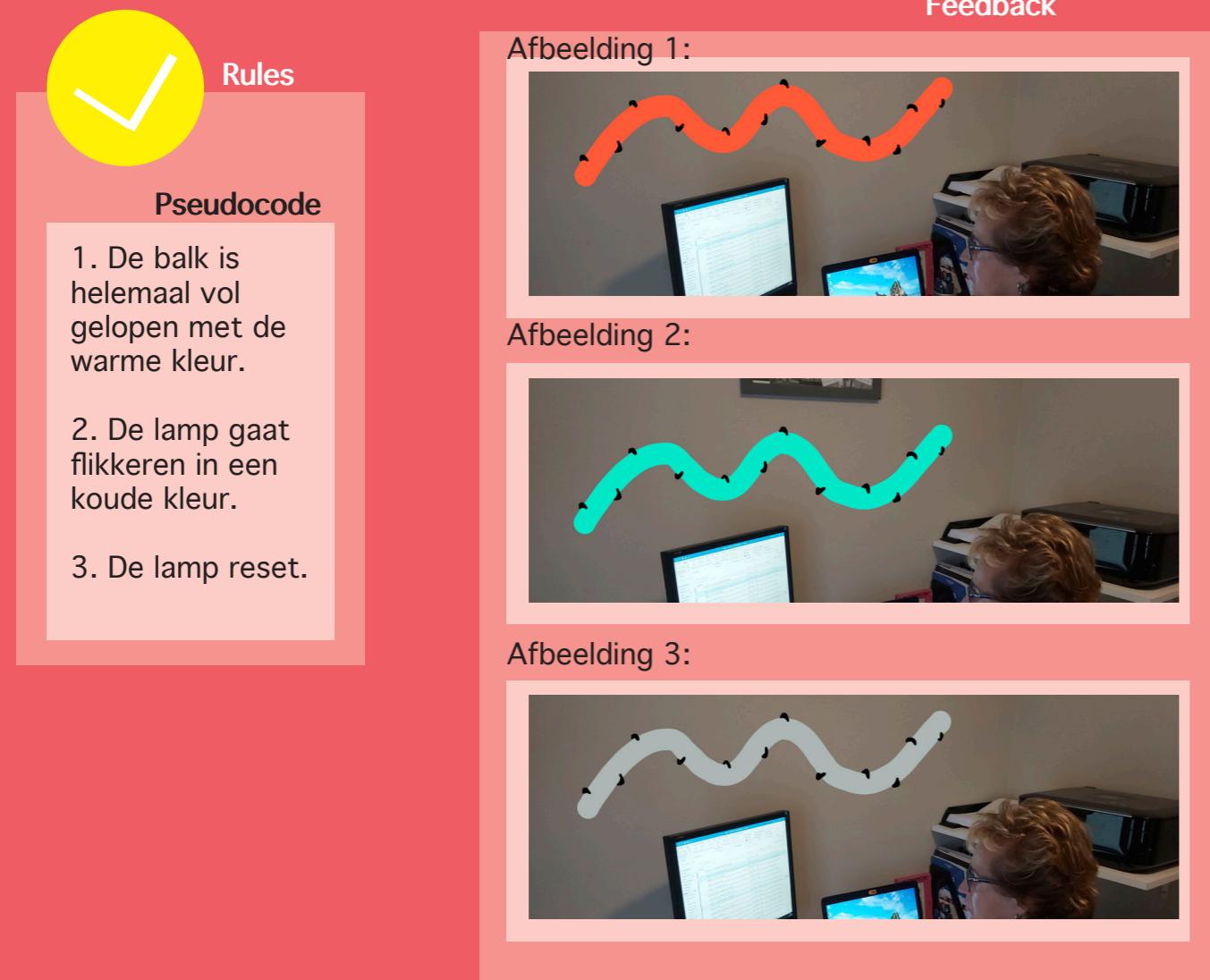
- Pseudocode
1. De lamp kleurt van links naar rechts langzaam een donkerdere, warmere kleur.
  2. De lamp is bijna bij het einde.



Naam state: Pauzetijd

Doel van de feedback:

Gebruiker laten weten dat hij pauze moet nemen.



# Fysiek Prototype in de omgeving



