

DE PANORAMA MET GOKKAST

Het belang van *affordance* en de directe effecten van interactie

Hoe krijg je mensen zo snel mogelijk in aanraking met filmfragmenten? Hoe laat je mensen plezier beleven in hun ontdekking van film?

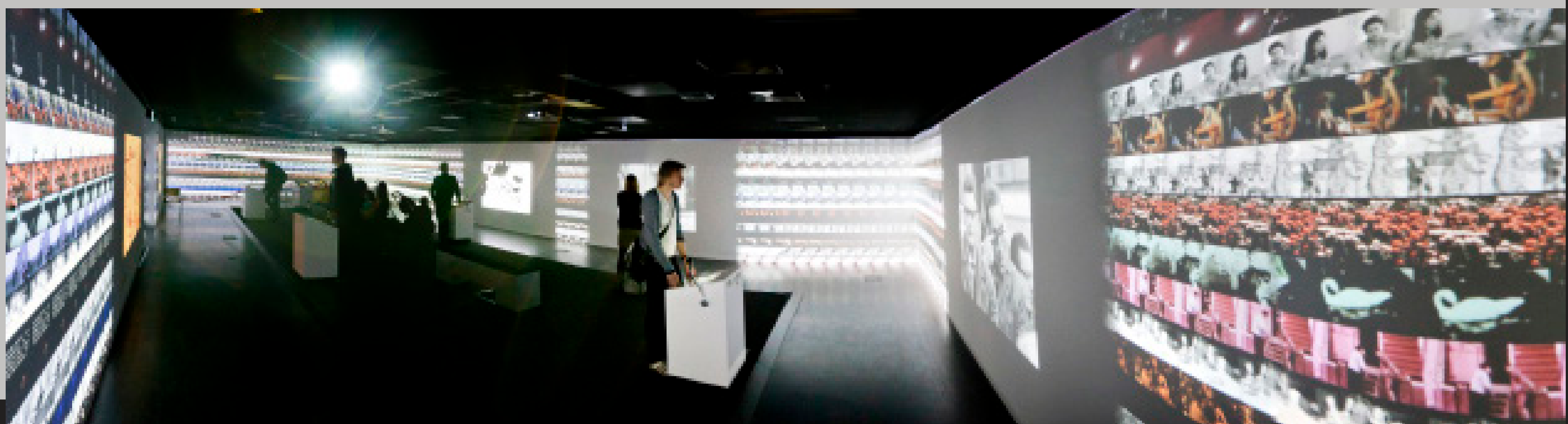
In de Panorama van Filmmuseum EYE staan een aantal consoles. Deze consoles zijn bedoeld om de bezoekers van EYE kennis te laten maken met de basisbeginselen van film. In totaal zijn er 7 consoles. Elk console heeft een eigen genre en van elk genre zijn er 12 filmfragmenten te bekijken. Deze filmfragmenten kunnen door de bezoeker geselecteerd worden op het touchscreen van de console, en worden vervolgens geprojecteerd op de muur van de Panorama.

Om een speelse inslag te geven aan de consoles is door EYE aan elke console een hendel bevestigd. EYE wilde d.m.v. deze hendel

de bezoekers de mogelijkheid geven om door de filmfragmenten heen te scrollen. Helaas bleek dit niet mogelijk.

Momenteel fungeert de hendel als volgt:

- Bij het beginscherm brengt de hendel je naar het overzicht van de 12 filmfragmenten
- Vervolgens kun je door een preview van 10 seconden van alle filmfragmenten tegelijk 'scrollen', het is echter niet mogelijk om door de individuele filmfragmenten heen te scrollen.



Huidige designproblemen

Het huidige design van de console leent zich goed voor het beoogde doel: Bezoekers kunnen door een filmfragment te selecteren op het touchscreen snel in aanraking komen met film. Maar aan de hendel trekken heeft in eerste instantie geen effect. Wat een dooddoener! Volwassen bezoekers wagen zich niet aan de hendel. Kinderen experimenteren wel met de hendel. Ze scrollen een beetje door de filmpjes heen maar hebben het daarna wel gezien.

De hendel werkt niet zoals EYE bedoeld heeft. De hendel nodigt niet uit tot interactie bij volwassenen, bij de kinderen is na een poosje de lol er wel vanaf. Het daadwerkelijke effect van de hendel komt niet overeen met het verwachte effect. Met andere woorden: de *affordance* (Donald Norman, 1988) is misleidend. Hoe kunnen wij zorgen dat de verwachtingen van de bezoekers nageleefd worden? Hoe kunnen wij zorgen dat de hendel enthousiasmeert in plaats van ontmoedigt?

EYE als gebruiker

Voor EYE is dit design al evenmin handig. Alles is gehardcoded. Dit houdt in dat het momenteel onmogelijk is om de filmfragmenten desgewenst te verwisselen en de genres te veranderen zonder een programmeerbedrijf in te schakelen. Het vervangen van de filmpjes is noodzakelijk om de Panorama expositie fris en levendig te houden. Zonder verandering hebben de bezoekers het na een tijdje wel gezien en raakt de Panorama in de vergetelheid. Het is belangrijk dat de medewerkers van EYE hun aanbod van filmfragmenten en genres op een eenvoudige manier en naar hun eigen wensen kunnen veranderen. Te denken is bijvoorbeeld aan speciale thema's en filmfestivals.



Gebruikers test

Na een representatieve demo te hebben gemaakt van de nieuwe consoles hebben we deze getest. Deze test bestond uit een korte introductie met de oude consoles en ons vernieuwde systeem. Na deze introductie hebben enkele individuen die nog nooit in aanraking zijn geweest met de consoles in de kelder van het EYE-Museum ons vernieuwde systeem uitgeprobeerd. Wij kwamen al snel tot de conclusie dat de individuen snel doorhadden hoe ons nieuwe systeem werkt. Dit komt doordat de hendel in ons systeem één functie heeft in plaats van meerdere functies zoals het geval was bij het oude/huidige systeem. Omdat de hendel nu een duidelijke functie heeft, is men niet langer bezig met het uitvogelen van de functie van de hendel. Dit zorgt ervoor dat mensen sneller in aanraking komen met het materiaal wat afgespeeld wordt door de console. Op deze manier streven wij ernaar om mensen door middel van de console zo snel mogelijk in aanraking te laten komen met film.

Systeem aanpassingen

Stel je voor dat je een tv-toestel hebt met slechts 7 zenders. Elke zender heeft maar 12 programma's, en zendt van elk programma maar 1, steeds dezelfde, aflevering uit. Hoe lang zou het duren voordat je het allemaal wel gezien hebt? Je kunt de expositie in de Panorama interessant en actueel houden door het aanbod en eventueel de genres van de consoles te veranderen. Om dit mogelijk te maken moet het systeem compleet veranderd worden.

Momenteel zijn alle filmfragmenten, alle teksten en alle plaatjes hardcoded. Dat betekent dat ze onveranderbaar vastgelegd zijn in het programma. Een simpele interface moet elke medewerker van EYE in staat stellen om gemakkelijk en snel de consoles aan te passen.

Er is gekozen voor het klassieke, standaard office programma design. Dit ontwerp voelt vertrouwd aan, zelfs voor onervaren gebruikers. In het begin komt de gebruiker bij het hoofdscherm. Hier kan het genre/thema, het bijbehorende plaatje en de omschrijvende tekst worden aangepast. Wanneer het aanbod filmfragmenten moet worden aangepast gaat de gebruiker naar het overzicht van de 12 filmfragmenten. De gebruiker kan elk vakje vullen met een filmfragment, de previewvideo, de thumbnail en de omschrijving van het fragment. Bestanden geopend worden op dezelfde manier waarop men bijlagen toevoegd aan een email, bestanden opent op een computer en dergelijke. Wanneer het thema en alle fragmenten naar wens zijn veranderd, kan men gewoonweg opslaan, en klaar!

Volgens Filmmuseum EYE moet het nieuwe ontwerp:

- De bezoeker zo snel mogelijk in aanraking laten komen met filmbeelden
- Niet van punt 1 afleiden zodat de nadruk ligt op de filmfragmenten
- Een speelse interactie verschaffen (liefst met de hendel)
- De mogelijkheid bieden om door de individuele filmfragmenten te scrollen

Console aanpassingen

Omdat het doel is zo snel mogelijk filmfragmenten aan de bezoekers te laten zien is ervoor gekozen om de mogelijkheden van de console en de hendel hiertoe te beperken. Met uitzondering van de functionaliteit van de hendel voldoet het oorspronkelijke design hier al aan. Ook het minimalistische grafische ontwerp, waarvan de stijl doet denken aan oudere zwart-wit films, leidt hier niet van af.

Tijdens het observeren van de bezoekers leken zij geen problemen te hebben met de interface van het touchscreen. Daarom is er voor gekozen om het grafisch ontwerp en de functies van het console te behouden. De hendel wordt het voornaamste aandachtspunt..

Spelen met de hendel gaf in het oorspronkelijke design nauwelijks voldoening. Dat moest veranderen! Zodra een bezoeker aan de hendel trekt moet er een direct en duidelijk zichtbaar effect zijn. Niet alleen dat, het effect moet de bezoeker voldoening geven.

De hendel doet qua design denken aan de hendel van een fruitmachine. Een gokkast biedt veel opwindning: Wat wordt er geselecteerd? Wat zijn mijn kansen? Zal ik winnen? Dit kan hier ook worden geïmplementeerd. Het is voor de gebruiker al mogelijk om een filmfragment naar keuze te selecteren en af te spelen. Door de gokkast hendel een willekeurig filmfragment voor de bezoeker te laten selecteren, worden spel-, kans- en verrassingselementen in het gebruik ingebracht.

Verder is er op de console een verandering aangebracht. Wanneer een filmfragment op de muur wordt geprojecteerd, is op het touchscreen meer informatie te vinden over het fragment. Hier is een scrollbar toegevoegd om de bezoeker de mogelijkheid te geven zowel voor- als achteruit door het fragment te scrollen. De scrollbar is vormgegeven als filmstrip zodat het aansluit met het originele grafisch ontwerp.

