

## **Het nieuwe fietslampje: mTrak**

Het idee is simpel: ontwerp een nieuw type fietslampje. Al vanaf de eerste werkgroep heb ik mezelf bezig gehouden met deze opdracht. Met het ook op interactie- en multimediaontwerp, omdat dat zo mooi bij het vak past, heb ik een nieuw type fietslampje ontworpen, wat eigenlijk meer weg heeft van een smartwatch die op je fiets geklikt kan worden. De volgende punten stonden hierbij centraal:

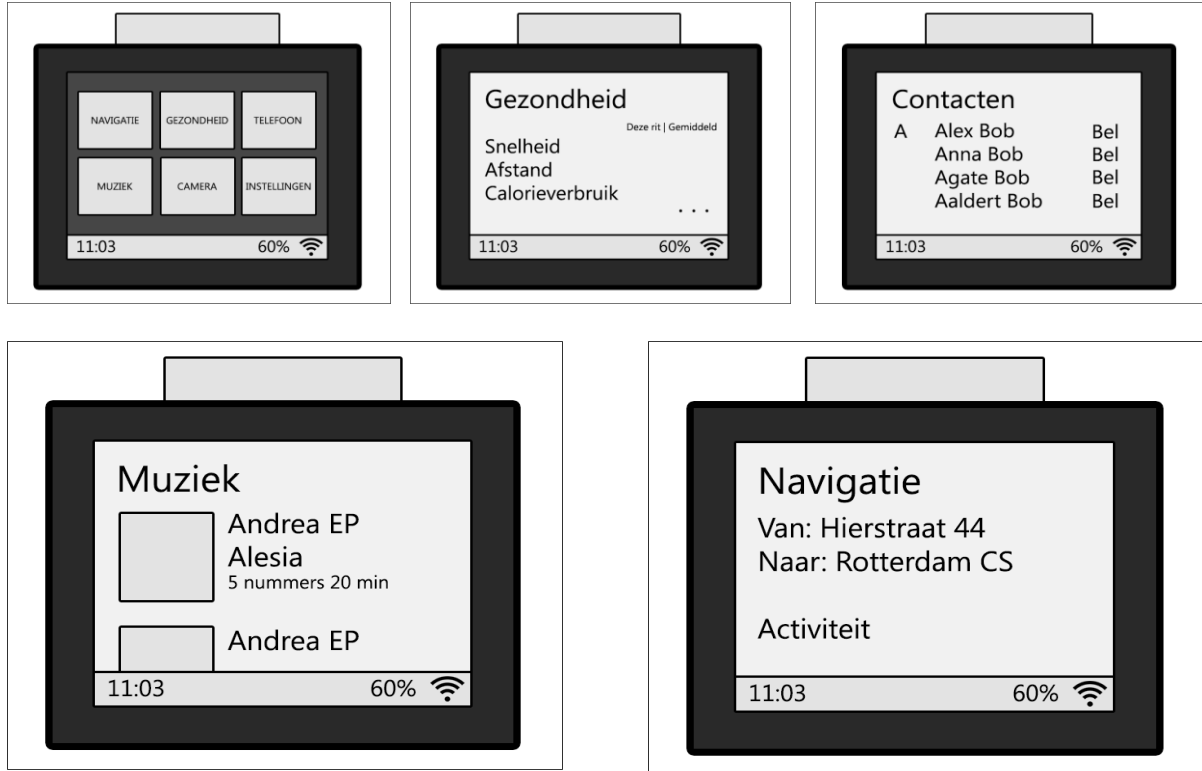
- Gebruikersgemak: Ondanks dat het eigenlijk een multimedia device is geworden, moet de mTrak nog steeds in staat zijn om zijn basisfunctie, namelijk dat van een fietslampje, uit te voeren zonder dat hiervoor een groot aantal handelingen uitgevoerd moeten worden.
- Toegevoegde waarde: Alle functionaliteiten die op het device te vinden zijn moeten daadwerkelijk een toegevoegde waarde bieden tijdens het fietsen.
- Veiligheid: De mTrak moet veilig zijn tijdens het fietsen en waar mogelijk dus juist gebruik van het scherm en/of de smartphone verminderen.

Met deze punten in gedachten heb ik een ontwerp gemaakt voor de mTrak 1.0. Deze mTrak verbindt via bluetooth met je smartphone en deelt dus de gegevensverbinding en bepaalde gegevens en bestanden als fotos, muziek en contacten. De hoofdfunctie is natuurlijk de lamp, die een aparte batterij heeft en geplaatst is aan de bovenkant van het apparaat. Daarnaast heeft de mTrak zelf een zestal apps, namelijk een navigatie app, een 'gezondheid' app, een contacten app, een muziek app, een camera functie en een scherm met instellingen. Ook is de tijd, batterij een sterkte van verbinding met de telefoon te zien op het scherm.

Het grootste voordeel van de mTrak is natuurlijk dat het een fietslampje biedt wanneer je deze nodig hebt. Het apparaat zelf is redelijk prijzig vanwege de technologie die erin zit, dus kwijtraken zal niet snel gebeuren. Daarnaast is het apparaat ontworpen om veel functies van je smartphone over te nemen. Aangezien het apparaat op het stuur geklikt wordt is dit in vele gevallen veiliger dan je smartphone uit je broekzak vissen. Ook biedt het apparaat toegang tot bepaalde informatie die frequente fietsgebruikers graag willen zien: snelheid, calorieverbruik en afgelegde afstanden.

## Interactieontwerp

Zodra het apparaat op de fiets in bevestigd via een meegeleverd kliksysteem, krijgt de gebruiker de volgende schermen te zien:



Vanuit scherm 1 kan via touch besturing alle 6 applicaties bereikt worden. Ook is er, zoals in het concept vermeld, de tijd, het batterij percentage en de sterkte van de verbinding te zien.

Met de homeknop (in dit wireframe niet te zien, maar deze bevindt zich in het midden helemaal onderaan het device) kan vanuit elk scherm terug gekeerd worden naar het home screen.

In de overige wireframes is een versimpelde weergave van de functionaliteit van de desbetreffende app te zien. Alle besturing van deze applicaties gebeurt via het touchscherm.

De muziek en contacten app hebben toegang tot de informatie op de smartphone via bluetooth. Ook navigatie gebeurt via de gegevensverbinding van de telefoon.

Onderaan het apparaat bevindt zich een aansluiting voor een koptelefoon en/of headset voor de muziek en telefoon applicatie.