

Blok 2 Week 2 Frank Nack

Ilse Lankhorst, Wouter van Velsen, Iris Bosma, Jesse Swart

INTERFACE

Het systeem weet waar je heen kijkt, het koppelt via de metadata op geheugenvanoost.nl de verhalen die beschikbaar zijn. Via je oortelefoon of gewoon via een notificatie kun je dan een melding krijgen dat er voor een bepaalde locatie een verhaal beschikbaar is.

Er is voor de gebruiker een Google-maps-achtige interface beschikbaar waar verhalen in de buurt als 'pins' worden weergegeven op de kaart. Elk verhaal heeft een beoordeling van 1 tot 5 sterren. Zodra de gebruiker erop klikt komt er een eventuele route-beschrijving en de mogelijkheid tot afspelen van het verhaal tijdens het lopen.

Als de gebruiker een Google Glass heeft kunnen er hierin foto's worden weergegeven bij een verhaal.

Er is ook nog een zoekfunctie voor als de gebruiker thuis zich toch nog afvraagt wat nou het verhaal achter dat ene cafeetje was. In deze zoekfunctie kan je zoeken op straatnaam, en laat dus per straat alle verhalen zien.

TECHNOLOGIE

Smartphone met GPS en accelerometer. De smartphone bepaalt op basis van de GPS-locatie en de accelerometer waar je heen kijkt, ook als de telefoon in je broekzak zit.

Koptelefoon/oortjes.

App die de data van geheugenvanoost.nl kan ophalen en de metadata van locatie per artikel kan ophalen en elk artikel kan ophalen. GPS coördinaten worden ingevoerd in een google-maps achtig systeem wat bepaald in welke buurt een gebruiker zich bevindt. De locatie van elk verhaal moet gekoppeld worden aan een buurt of adres, zodra de gebruiker in deze buurt of dichtbij een adres is wordt het systeem geactiveerd.

Om de gebruiker heen wordt een radius getrokken door 4 punten om de gebruiker heen te nemen op 50 meter afstand. (Logebr Lagebr) (Lo+50, La), (Lo-50, La), (Lo, La+50), (Lo, La-50) Evt. Google Glass.

EVALUATIE

We doen 10 gebruikerstests, iedereen moet een route lopen waarop er niet direct verhalen op de route zitten. Het doel voor iedere test is dat de gebruiker 5 verhalen vindt. Op deze manier kunnen we bepalen of voor de gebruiker alle elementen duidelijk zijn en of het ook daadwerkelijk werkt zoals we willen dat het werkt. We meten dus kwantitatief hoeveel verhalen elke gebruiker vindt, hoelang de gebruiker heeft moeten lopen om bij een verhaal te komen(juiste route).

