

The noise warner - Ontwerpdocument



Probleem

In een studentenwoning heb je wel last van elkaar. Als je net even je huiswerk wil gaan maken en je huisgenootje veel te hard de muziek in haar kamer aan heeft staan... Hierdoor wordt je afgeleid en is het moeilijk om je te kunnen concentreren.



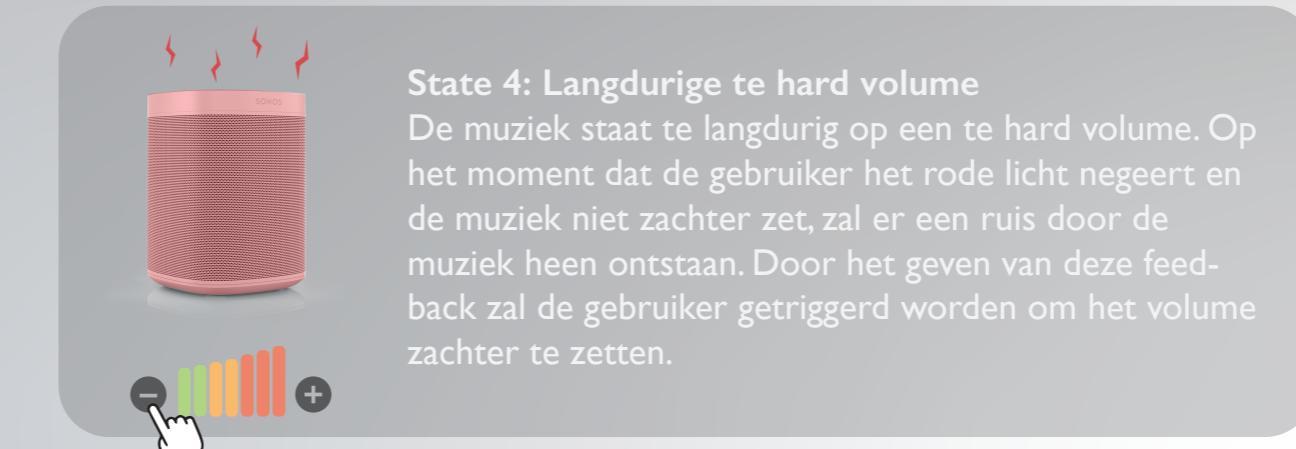
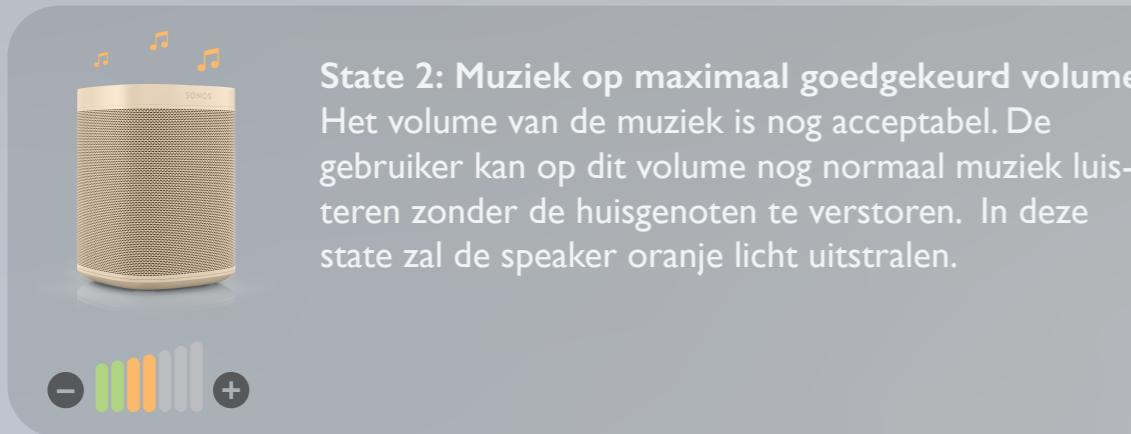
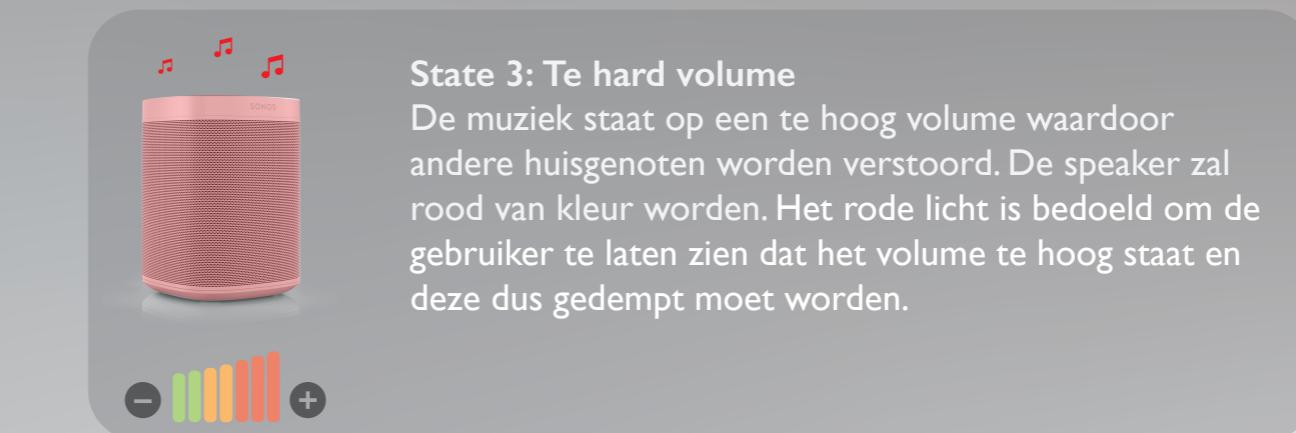
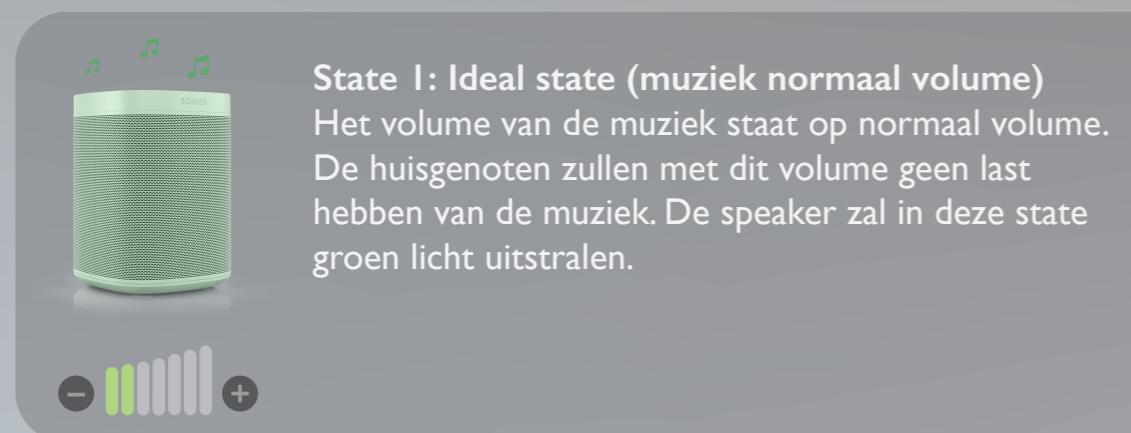
Gedragsverandering

Het gedrag dat we willen veranderen is het volume waarop de gebruiker muziek afspeelt. Wanneer de muziek te hard staat, worden andere mensen in het huis gestoord.



Oplossing

Wanneer de gebruiker de muziek op een te hoog volume afspeelt zal de speaker rood licht uitstralen. Wanneer het rode licht wordt genegeerd zal er ook een ruis door de muziek onstaan. Op deze manier zal de gebruiker getriggerd worden de muziek te dempen. Daarnaast kan de gebruiker per dag minuten winnen om de muziek in het weekend op een hard volume af te mogen spelen.



States speaker:

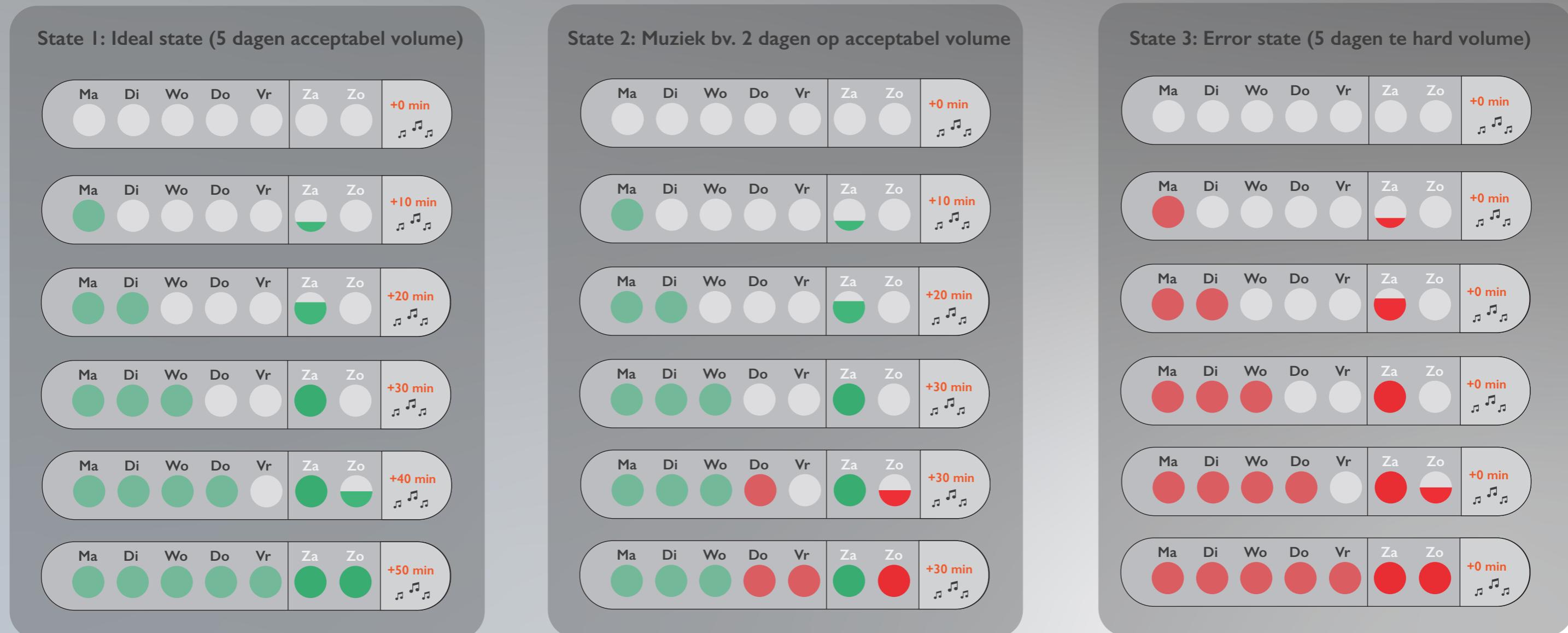
Ontwerp - Positieve beïnvloeding

Weekend-meter

Om ervoor te zorgen dat de gebruiker positief beïnvloed wordt om zijn gedrag te veranderen is er een meter op het product toegevoegd. Deze meter houdt doordeweeks per dag bij of de gebruiker de muziek wel of niet op een acceptabel volume heeft afgespeeld.

Omdat het probleem voornamelijk doordeweeks geldt, kan de gebruiker gedurende de week voor het aankomende weekend minuten sparen die in het weekend gebruikt kunnen worden om de muziek op een hoog volume af te spelen. Heeft de gebruiker op een doordeweekse dag de muziek op een acceptabel volume afgespeeld? Dan kunnen er per dag 10 minuten tijd worden verdiend om de muziek in het weekend op hoog volume af te spelen (zie onderstaande states).

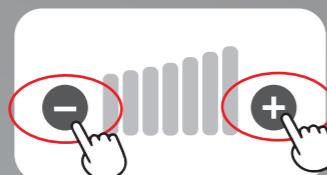
States meter:



Ontwerp - UX principles

Affordance

De affordance ligt bij de volume knop, de gebruiker begrijpt door de volumebalk en de '-' & '+'-knop dat het volume hiermee harder/zachter kan worden gezet. De volumeknoppen zijn in dit product dan ook meteen de *signifiers*.



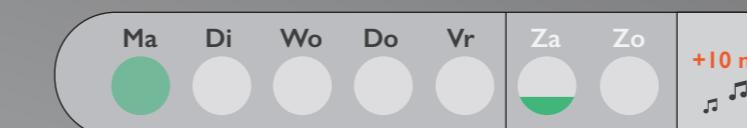
Visibility - Speaker

De gebruiker zal altijd aan de kleur van de speaker kunnen zien of het volume niet te hoog staat. De speaker kan namelijk verschillende kleuren licht uitstralen waaraan de gebruiker kan zien of de muziek te hard of te zacht staat. Wanneer de gebruiker de muziek op normaal volume heeft staan zal de speaker groen licht als feedback aan de gebruiker geven, wanneer de muziek op maximaal acceptabel volume staat zal de speaker de gebruiker oranje licht als feedback geven & wanneer het volume te hoog staat zal de speaker rood licht als feedback aan de gebruiker geven.

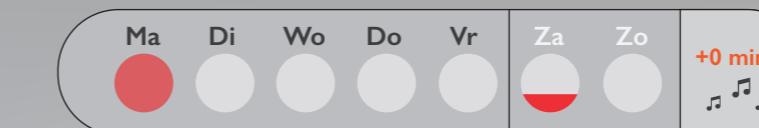


Visibility - Weekend meter

De gebruiker kan aan de bolletjes van de weekend-meter zien of hij per dag de muziek op acceptabel volume heeft afgespeeld of op een te hoog volume. Is het bolletje van de bijkomende dag groen verlicht? Dan weet hij dat de muziek die dag op een acceptabel volume heeft afgespeeld. De gebruiker ziet vervolgens dat hij 10 minuten verdien om de muziek in het weekend op hoog volume af te spelen.



Heeft de gebruiker op een dag de muziek op een te hoog volume afgespeeld? Dan zal het bolletje van de bijkomende dag rood kleuren. Er zijn deze dag helaas 0 minuten verdien om de muziek in het weekend op een hoog volume af te spelen.



Mapping

De relatie tussen de speaker en de volumeknop is dat wanneer je op de volumeknop drukt om het geluid harder of zachter te zetten, de kleur van de speaker ook mee verandert (zie voorbeeld hieronder).



Ontwerp - Persuasion principles

Feedback

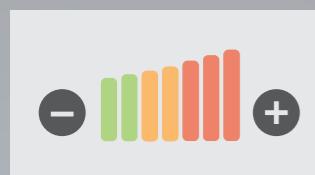
De gebruiker ontvangt feedback aan de hand van licht en geluid.



Wanneer de muziek op normaal volume wordt afgespeeld zal de speaker altijd **groen** licht uitstralen, hieraan kan de gebruiker zien dat de muziek niet te hard staat.



Wanneer het volume van de muziek wordt verhoogd tot een bepaalde grens, zal de kleur van het licht veranderen in **oranje**. De gebruiker ontvangt op deze manier feedback over dat het volume nog nét acceptabel is.



Wanneer de gebruiker het volume nóg harder zet tot een bepaalde grens, zal de speaker **rood** licht uitstralen. Het rode licht is bedoeld om de gebruiker te laten zien dat het volume te hoog staat en deze dus gedempt moet worden.

Op het moment dat de gebruiker het rode licht negeert en het volume niet lager zet, zal er na één minuut een ruis door de muziek heen komen. De ruis zorgt voor een vervelend geluid, hierdoor wordt de gebruiker getriggerd om het volume lager te zetten.



Motivation

De gebruiker zal de muziek bewuster op een acceptabel volume afspelen omdat hij weet dat hiermee minuten verdien kunnen worden om de muziek in het weekend op hoog volume af te spelen. Hoe meer dagen de muziek doordeweeks op een acceptabel volume wordt afgespeeld, hoe meer profijt de gebruiker hiervan zal hebben in het weekend.

Trigger

Doordat de speaker verschillende kleuren licht kan uitstralen wordt aan de gebruiker feedback gegeven of de muziek op een zacht, acceptabel of te hoog volume wordt afgespeeld. Wanneer de speaker rood licht uitstraalt (te hoog volume), zal de gebruiker getriggerd worden het volume lager te zetten.

Wanneer de gebruiker het rode licht negeert, zal er na 1 minuut een vervelende ruis door de muziek ontstaan. Dit is opnieuw een trigger die ervoor zorgt dat de gebruiker het volume lager zet.