

RADTIMER

'Lost time is never found again'

- Benjamin Franklin



Inleiding

Probleem

Zorg dat je niet te lang achter je computer zit. Tegenwoordig zitten vele mensen voor langere periodes achter hun computer of laptop. Ze vergeten vaak pauze te nemen en even te bewegen. Het is namelijk niet goed voor het menselijk lichaam om voor een lange periode stil te zitten.

Voor dit probleem ben ik begonnen ontwerpen. In dit document lees je alles over mijn ontwerp om mensen pauze te laten nemen achter hun computer.

Inhoud

Concept	4
Storyboard	5
Ontwerp	6
Affordance	6
Signifier	7
Mapping	9
Persuasive Principles	10
Detail Ontwerp	11
Bronnen	15

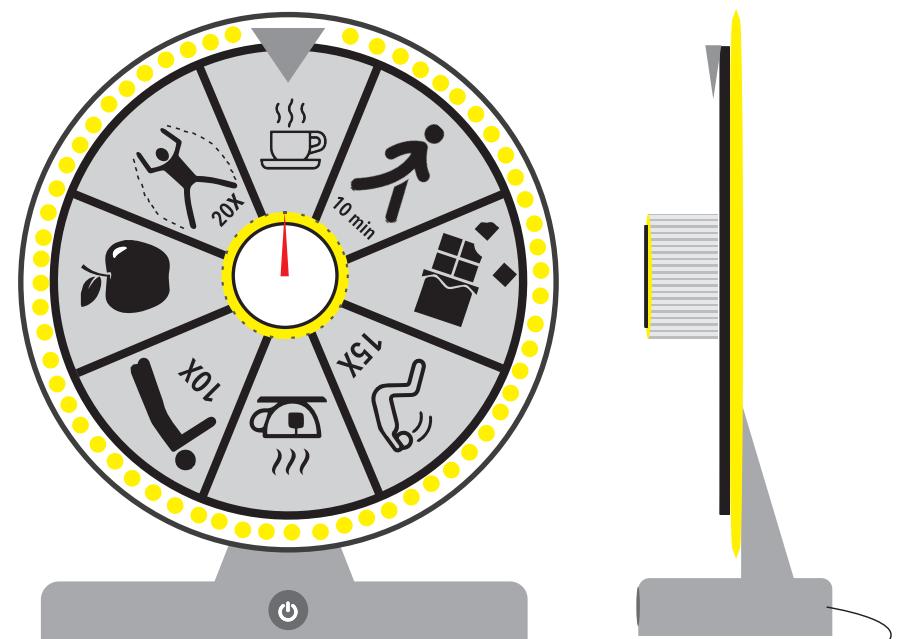
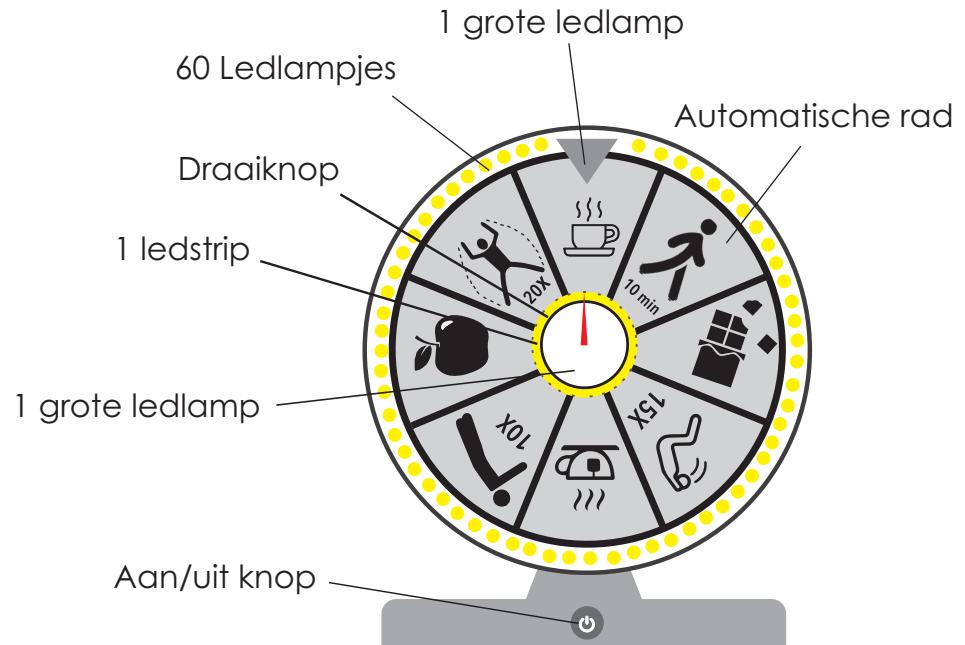
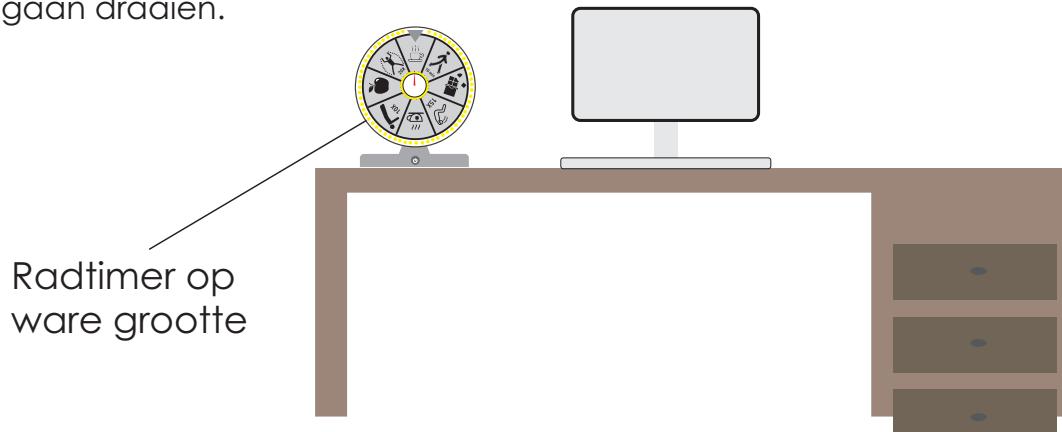
Concept

Het concept

Het concept is een radtimer. Voor je begint te werken start je de radtimer. Je stelt de timer in met hoelang je wilt gaan werken tot aan je eerste pauze. Wanneer je de tijd hebt ingesteld met de draaiknop midden in het wiel, druk je op start. De timer begint nu te lopen. Wanneer de timer afgaat begint het rad te draaien en kiest het rad voor je uit wat je gaat doen in je pauze. Zo heb je elke keer weer een en actieve pauze en is elke pauze weer een verrassing.

Functionaliteiten

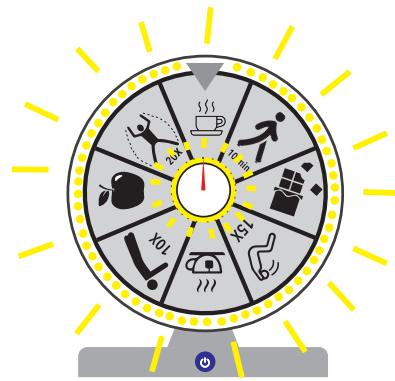
De rad beschikt over ledlampjes als timer aan de buitenste rand van het wiel. Elk ledlampje staat voor 1 minuut werken. Met de draaiknop kan je instellen hoeveel lichtjes (minuten) je wilt gaan werken. Na 2 seconden zal de startknop oplichten. Met de start knop start je de timer. De ledlampjes gaan uit, wanneer er een minuut voorbij is gegaan. Wanneer de timer afgelopen is zal het wiel automatisch gaan draaien.



Storyboard



De Radtimer wordt gaan gezet. het maakt een opstart geluidje.



De Radtimer gaat aan en laat zien wat er moet gebeuren. De ledlampjes beginnen te knipperen.



De gebruiker draait aan de knop om in te stellen hoe lang hij wilt gaan werken voor dat hij pauze neemt. De lichtjes zijn gestopt met knipperen.



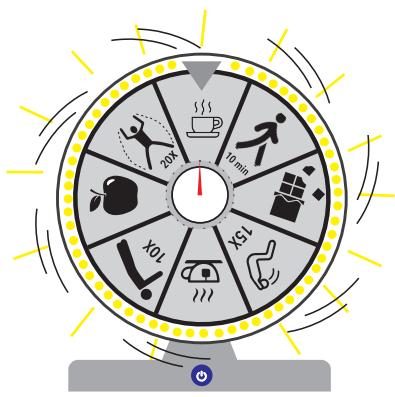
De gebruiker heeft langer dan 2 seconden niet aan de draaiknop gezeten. Nu weet de Radtimer dat de gebruiker klaar is met instellen en wacht op bevestiging.



De gebruiker klikt op de knop en start de timer. Nu kan hij gaan werken.



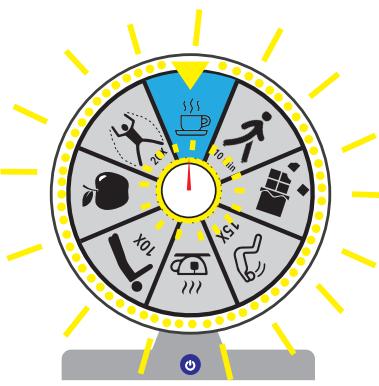
De timer gaat bijna af. bij elke minuut knippert langzaam het laatste lichtje.



De timer is afgelopen. De Radtimer maakt een geluidje en het rad begint te draaien en de lichtjes knipperen.



Het rad is klaar met draaien en komt op het kopje koffie vakje. De rad maakt ook een geluidje.



Na 10 minuten begint de Radtimer weer aan te geven dat de timer opnieuw ingesteld kan worden voor een nieuwe werk periode.



Wanneer de gebruiker weer opnieuw een tijd insteld gaat het licht van het draaiende gedeelte uit. Nu begint alles weer opnieuw.

Ontwerp

Principles van Donald A. Dorman

Dorman praat in zijn boek over verschillende principles die tot een goed ontwerp leiden. Hij heeft het in zijn boek over Affordance, Signifiers, Mapping. Ik leg uit wat dit inhoudt en hoe ik deze begrippen heb toegepast op mijn eigen ontwerp.

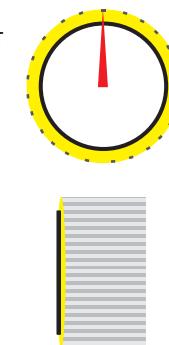
Begrip Affordance

Zonder dat iets je is aangeleerd weet je hoe je het object moet gebruiken. Ervoor zorgen dat een object natuurlijk aanvoelt voor de gebruiker. Door de eigenschappen die het object heeft weet je precies hoe je het object moet gebruiken.

Mijn Affordance

De draaiknop

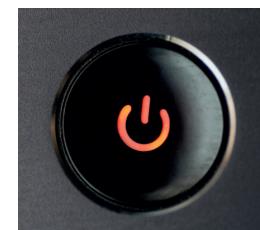
Doormiddel van deze knop kan je de tijd instellen hoelang je van plan bent te werken. De draaiknop heeft het uiterlijk van een kookwekker. Dit is herkenbaar voor de gebruiker. De gebruiker weet door dat je aan de knop kan draaien omdat deze uitsteekt. Het is precies de grootte om met het met je vingers vast te pakken. De zijkant van de knop heeft ook een ribbelstructuur waardoor het gemakkelijk is voor de gebruiker om grip te behouden op de knop. Door het pijltje op de knop weet welke richting je welke richting je op moet draaien en hoever je bent. Met een kookwekker en een klok is het namelijk zo dat je altijd rechtsom gaat dus dat is in dit ontwerp ook het geval. Door de lichtrand die oplicht, weet de gebruiker wanneer het tijd is om de knop te gebruiken. De pijl heb ik rood gemaakt omdat dit herkenbaar is bij kookwekkers.



Bron 1

Aan/uit knop

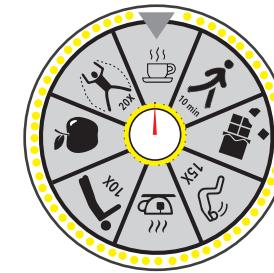
De aan/uit knop ziet er zo uit omdat dit teken en formaat goed werkt voor de gebruiker. De gebruiker herkent deze knop van de computer en andere apparatuur. Als het apparaat uit is geeft de knop geen kleur af. Wanneer het apparaat aan staat licht de knop op. Zo weet de gebruiker dat het apparaat aan staat.



Bron 2

Rad van fortuin.

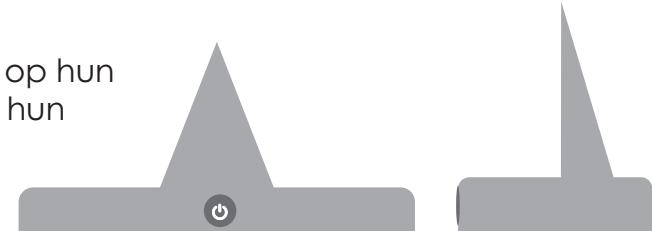
Waarom heb ik voor een rad gekozen. Ik heb voor een rad gekozen omdat mensen een rad zien met een relatie tot plezier. Wanneer ze aan een rad denken, denken ze aan gokken en plezier. Dit is ook wat ik wil overbrengen op de gebruiker.



Bron 3

Standaard

Ik heb gekozen voor een platte onderkant. omdat het de bedoeling is dat mensen het rad op hun bureau neerzetten. Dit geeft de indicatie naar de gebruiker dat het de bedoeling is om op hun bureau neer te zetten en niet om bijvoorbeeld aan de muur te hangen.



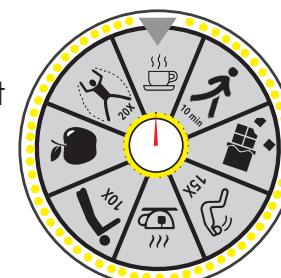
Begrip Signifier

Signifiers zijn tekens voor gebruiker. Signifiers geven een pad weer die de gebruiker moet volgen.

Mijn Signifier

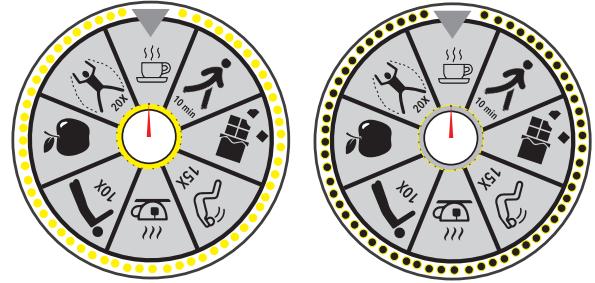
Draaiknop

De Radtimer wordt aangezet. Doormiddel van de lichtgevende en knipperende lichtjes op buitenste rand en op de draaiknop weet de gebruiker dat er wat moet gebeuren. De gebruiker weet dat deze 2 delen met elkaar samen werken omdat ze tegelijk oplichten. De lichtstrip op de draaiknop weet de gebruiker dat hieraan gedraait moet worden en dat hierdoor er wat met de lichtjes gebeurt.



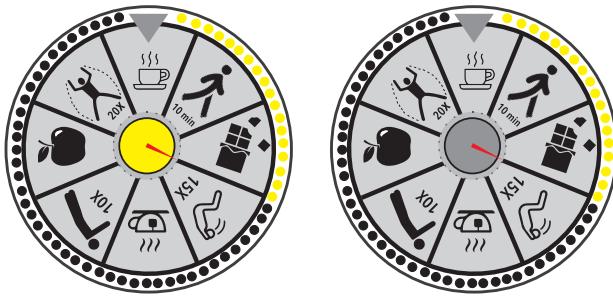
Draaiknop

De Radtimer wordt aangezet. Doormiddel van de lichtgevende en knipperende lichtjes op buitenste rand en op de draaiknop weet de gebruiker dat er wat moet gebeuren. De gebruiker weet dat deze 2 delen met elkaar samen werken omdat ze tegelijk oplichten. De lichtstrip op de draaiknop weet de gebruiker dat hieraan gedraait moet worden en dat hierdoor er wat met de lichtjes gebeurt.



Rad starten

Wanneer je aan de draaiknop hebt gedraaid moet je op de middelste knop drukken om de timer te activeren. Je weet dat je dit moet doen omdat de knop waar je op moet drukken gaat knipperen.



De radtimer is aan het aftellen

Je weet wanneer het rad is aan het aftellen omdat je het laatste lichtje ziet knipperen.



Het pauze event

Je weet wat je mag doen in je pauze omdat het plaatje oplicht van wat je mag doen in je pauze, net als de pijl bovenaan het wiel. De gebruiker begrijpt dat dat het rad heeft gedraait en wat er is uitgekomen.



Mapping

Mapping het weergeven van een duidelijke relatie van verschillende bedienings elementen.
Het beste is als mapping zo natuurlijk mogelijk aanvoelt zonder er te veel bij hoeven na denken.

Mijn toepassing van Mapping

Timer instellen

Ik heb voor het aangeven van de minuten (de lichtjes aan de buitenste rand) gekozen voor een ronde knop. Ik heb hiervoor gekozen omdat de lichtjes ook in een ronde vorm zitten. Zo is het voor de gebruiker makkelijk in te schatten hoeveel er zullen branden als er aan de knop wordt gedraaid.



Persuasive principles

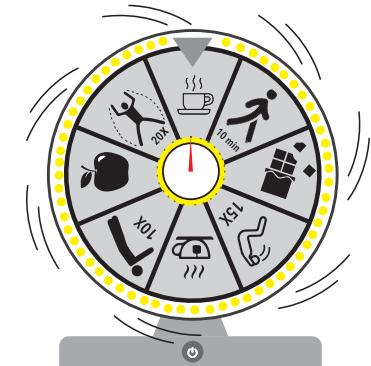
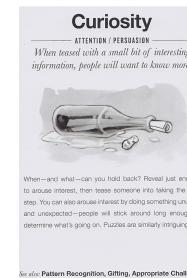
Need for certainty

Een milde zekerheid zorgt voor meer aandacht. De gebruiker weet dat er een van de 8 opdrachten hem te wachten staat. Deze zekerheid heeft hij en dat vind hij fijn. De gebruiker weet niet precies welk van de 8 hem te wachten staat waardoor hij scherp blijft.



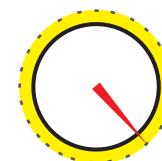
Curiosity

Gebruikers zullen nieuwsgierig zijn wat hun te wachten staat. Ze zien wat ze kunnen krijgen maar weten niet wat hun precies te wachten staan. 'Wat zal het eruit het rad komen.' Dit maakt hun nieuwsgierig en houdt de aandacht erbij.



Commitment and Consistency

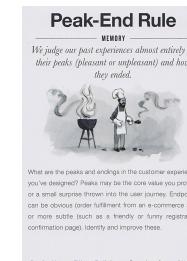
Wanneer je de timer hebt gezet ben je eerder van plan om de taak van de Radtimer af te maken. Als je ergens aan begint ben je eerder geneigd om iets af te maken.



Peak-and-rule

Leuk geluidje aan het einde / het krijgen van een cadeautje door het rad. Het is de gewoonte van mensen om, als ze aan een ervaring terugdenken, niet aan de totaal ervaring terugdenken maar aan de hoogtepunt.

Mensen die gebruik maken van de Radtimer zullen terug denken aan het moment dat ze de opdracht uitvoerden en niet het werk dat ze daarvoor hebben uitgevoerd. De opdracht is de hoogtepunt geweest uit de ervaring.



Detail ontwerp

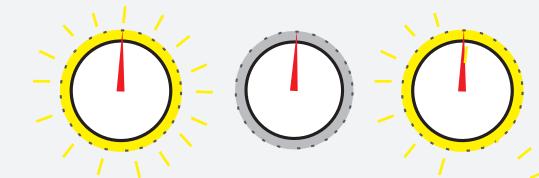
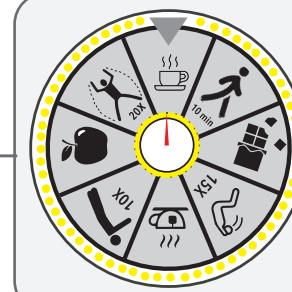
Trigger

De Radtimer aan/uit knop wordt ingedrukt.

Rule

De Radtimer wordt aangezet na 1 keer drukken. Als de knop langer dan 10 seconden wordt ingedrukt zal de Radtimer weer uit gaan.

Feedback



Sound - opstarten van Radtimer

https://www.soundsnap.com/mobile_app_video_game_fantasy_magic_witches_pluck_touch_accent_stab_transition_movement_whoosh_1

Trigger

Gebruiker stelt de timer in.



Rule

Bij elke slag van 6 graden naar rechts gaat dat aan de draaiknop gaat de timer 1 minuut langer aan.

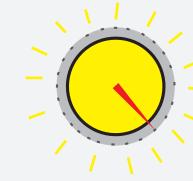
Wanneer de gebruiker klaar is met de timer instellen en langer dan 2 seconden de draaiknop niet heeft aangeraakt begint geeft de rad dat de timer gestart kan worden.

Feedback



Sound - getik van het draaien

https://www.soundsnap.com/fan_electrical_4_inch_metal_pressing_and_pushing_a_switch_button_turning_on_and_off_clicking_and_snapping_quick



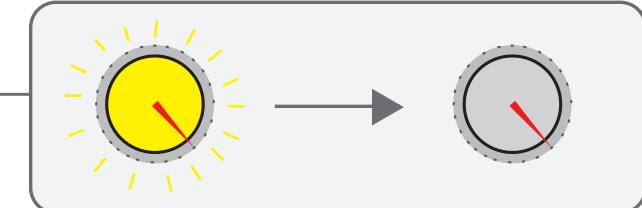
Trigger

Rule

De de knop in het midden van het wiel wordt ingedrukt.

Wanneer de knop wordt ingedrukt. start de timer. Het laatste ledlampje knippert om de 0,5 sec.

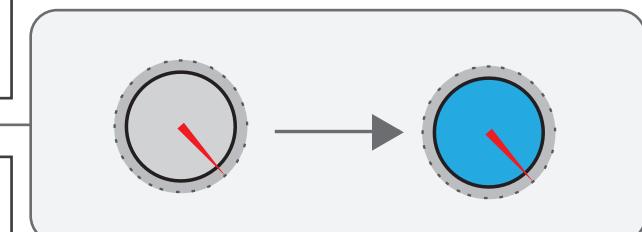
Feedback



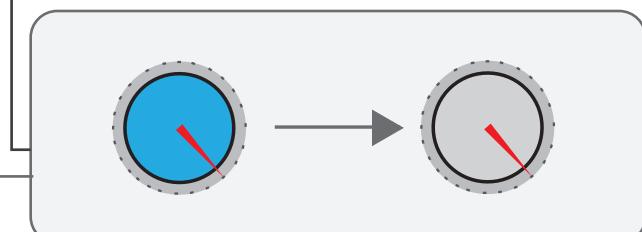
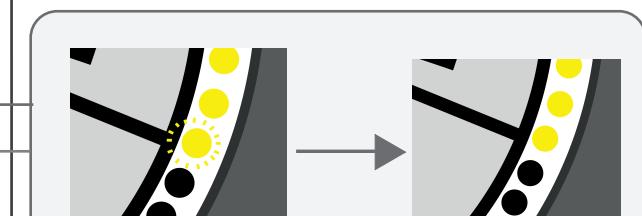
Wanneer de knop wordt ingedrukt terwijl de timer is gestart, dat gaat het op pauze.



Wanneer de knop wordt ingedrukt terwijl het op pauze staat, wordt de timer uit pauze stand gehaald. en gaat verder waar het gebleven was.



Wanneer de knop 2 of meer keer achter elkaar binnen 1 sec wordt ingedrukt, gaat de timer op pauze en dan weer verder. Elke klinkt zorgt voor pauze of doorgaan.



Trigger

De timer is afgelopen.

Rule

Wanneer de timer is afgelopen begint het rad te draaien voor 8 seconden.

Wanneer de 8 seconden om zijn wordt er aangegeven voor 10 minuten wat de pauze opdracht is.

Wanneer en voordat 10 minuten op zijn, gedraaid wordt aan de draai-knop, dan kan je een nieuwe tijd instellen en die starten.

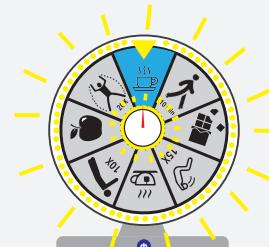
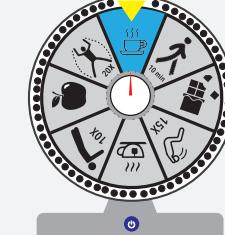
Wanneer de 10 minuten om zijn wordt er aangegeven voor 20 minuten dat er weer een nieuwe timer kan worden gezet.

Feedback



Sound - Rad draaien

https://www.soundsnap.com/casino_effect_wheel_of_fortune_spinning_wheel_and_paper_hitting_the_wheel_spokes_4.wav



Bronnen

Bron 1

https://www.wish.com/product/5d6f61d2b9bb0d08dd728e21?hide_login_modal=true&from_ad=goog_shopping&_display_country_code=NL&_force_currency_code=EUR&pid=googleleadwords_int&c=%7BcampaignId%7D&ad_cid=5d6f61d2b9bb0d08dd728e21&ad_cc=NL&ad_lang=NL&ad_curr=EUR&ad_price=12.00&campaign_id=8182633582&exclude_install=true&gclid=CjwKCAiAouD_BRBIEiwAlhJH6Py6OUkBR_SULydBcBFeULVSMpX8HL3XBYkRRBwotaXNEIDb1dVwyhoCdDgQAvD_BwE&share=web

Bron 2

<https://www.clickx.be/tips/172007/zet-je-computer-eens-echt-uit/>

Bron 3

<https://feestcentrale.nl/product/rad-van-fortuin-1/>