

Koffieautomaat Interface

Concept

Iedereen kent het wel en iedereen heeft het ook wel eens gedronken; koffie. Wellicht het meest geconsumeerde drankje op de UvA, en met een goede reden ook. Het enige probleem hiermee brengt ons naar de interfaces van de koffie-automaten op de UvA. Deze zijn totaal niet gebruiksvriendelijk en efficiënt en daar moet wat aan gedaan worden.

Er zijn een aantal problemen op te merken aan de interfaces van de koffieautomaten. Ze zijn onduidelijk en slecht leesbaar. Ook worden er veel opties gegeven met betrekking tot de keuzes die je kunt maken en dat wordt als inefficiënt en onoverzichtelijk ervaren door de gebruiker. Hierdoor kan het veel tijd kosten om eerst alles door te nemen en om daarna nog een beslissing te maken. Voor de gebruiker is het tevens niet duidelijk hoe ver hij zich in het proces bevindt, of hoe een keuze ongedaan gemaakt kan worden.

Het idee voor dit concept was het ontwerpen van een bruikbare, duidelijke en mooie interface voor de koffie-automaten van de UvA, dat hetzelfde of minder kost om te maken. Bij dit design is het belangrijkste uitgangspunt simplistic design. Hou het zo simpel mogelijk, maar wel mooi, gebruiksvriendelijk en duidelijk voor de gebruiker. Een simpel interface zorgt ervoor dat het apparaat zo efficiënt mogelijk gebruikt zal worden. Voor deze interface zijn er weinig toeters en bellen gebruikt. Het is meteen duidelijk welke opties aangedrukt kunnen worden en wat de mogelijkheden zijn.

Het grafische design moet uitnodigend overkomen voor de gebruiker. Er is gekozen voor een ander kleurenschema en ook verschilt de interface veel van het huidige ontwerp qua indeling op het scherm. De grootste verandering is toch wel dat er gekozen is voor een touchscreen, in plaats van het huidige LCD scherm. Een touchscreen zorgt voor een prettigere gebruikservaring.



Interactie Ontwerp

De nieuwe interface van het koffieapparaat is heel simpel gehouden, in tegenstelling tot de huidige interface. De beschikbare opties zijn nu horizontaal in drieën verdeeld, namelijk 1. Koffie, 2. Choco, 3. Thee. Verder is het voor de gebruiker nog mogelijk om te navigeren tussen schermen. De gebruiker bevindt zich hieronder op het eerste scherm, naarmate de gebruiker een keuze heeft gemaakt wordt het volgende scherm getoond. Als de gebruiker toch de keuze wilt veranderen kan door middel van de “terug” knop linksboven naar het vorige scherm gegaan worden.

Verder is er nog een knop met een uitroepteken te vinden, deze knop gloeit rood als de gebruiker een optie aanklikt en er blijkt dat er niet genoeg water of iets dergelijks in de voorraad zit. Als de gebruiker op het uitroepteken drukt komt er een kleine pop-up met informatie over wat er bijgevoerd moet worden.



Als de gebruiker een optie heeft gekozen komt het tweede scherm tevoorschijn. Op dit scherm zijn andere opties te vinden zoals de soort koffie, hoeveel kopjes, suiker of melk etc. Ook deze pagina is simpel gehouden en overzichtelijk. Als de gebruiker klaar is met zijn of haar bestelling drukt de gebruiker op betalen, en wordt vervolgens doorverwezen naar het betalingsscherm. Eenmaal betaald wordt het product voorbereid door de automaat en reset het scherm zich naar het beginscherm.

Grafisch Ontwerp

De doelgroep van dit concept bestaat voornamelijk uit studenten van de UvA. Zij willen overzichtelijkheid, simpliciteit, maar wel effectief, het moet gebruiksvriendelijk zijn en het moet grafisch ook aantrekkelijk zijn. Het ontwerp is min of meer hetzelfde gebleven qua structuur in vergelijking met het interactieontwerp.

De hoofdkleuren zijn wit en donker marineblauw, meer kleuren zou alleen maar teveel afleiden en het is gewoon onnodig. Door deze samenstelling vallen alle belangrijke hoofdzaken meteen op. De drie hoofdopties die aangedrukt kunnen worden zijn extra groot gemaakt zodat het voor de gebruiker meteen duidelijk is dat het om deze drie opties gaat. De combinatie van opvallende contrasten en overzichtelijkheid moet de gebruiker de beste gebruikservaring leveren.



Linksboven zijn de twee navigatieknoppen te vinden, een homeknop is niet nodig als er maar drie verschillende schermen zijn. Rechtsboven zijn de tijd en de datum weergegeven. Al met al zou dit grafisch ontwerp de gebruiker moeten uitnodigen in plaats van af te schrikken en meer plezier moeten geven in het maken van je eigen koffie, choco of thee.

Technisch Ontwerp

Het concept is een nieuwe interface voor een koffieautomaat, volledig in touchscreen en geen extern bedieningspaneel of iets dergelijks is benodigd. Dit concept is absoluut haalbaar, aangezien de meeste koffiezetapparaten al beschikken over een touchscreen, alleen dan met een ander interface dan dit concept. De touchscreen is niet ingewikkeld ontworpen, is makkelijk in gebruik en is dus voor iedereen geschikt.

Het oude systeem dat zich in de koffieautomaat bevindt kan gewoon gebruikt worden voor dit concept. Op dit moment heeft de koffieautomaat een LCD scherm, dit zal dus vervangen moeten worden door een touchscreen scherm. Een touchscreen zorgt voor betere duidelijkheid van het display. Kosten voor een touchscreen zijn niet al te hoog als de grootte van het display klein gehouden wordt, aanbevolen is een touchscreen van 7 inch. Deze grootte zorgt voor een goede leesbaarheid en scherpte en is aanzienlijk laag in kosten. De huidige display en het bijbehorende bedieningspaneel zijn in vergelijking met de touchscreen even duur. Het is ook mogelijk om voor een wat grotere maat te gaan, zodat het display nog duidelijker en wat mooier oogt en dat de knoppen op de touchscreen beter drukbaar zijn met de vingers.

Nadelen in het gebruik van touchscreens zijn er wel degelijk. Denk bijvoorbeeld maar aan de krasgevoeligheid. De UvA koffieautomaten worden vele malen per dag gebruikt, dit kan resulteren in beschadiging van de touchscreen, in tegenstelling tot het oude LCD scherm. Een ander bekend nadeel is dat als het scherm nat of vochtig is het systeem niet zal reageren op aanrakingen, of verstoord zal worden.