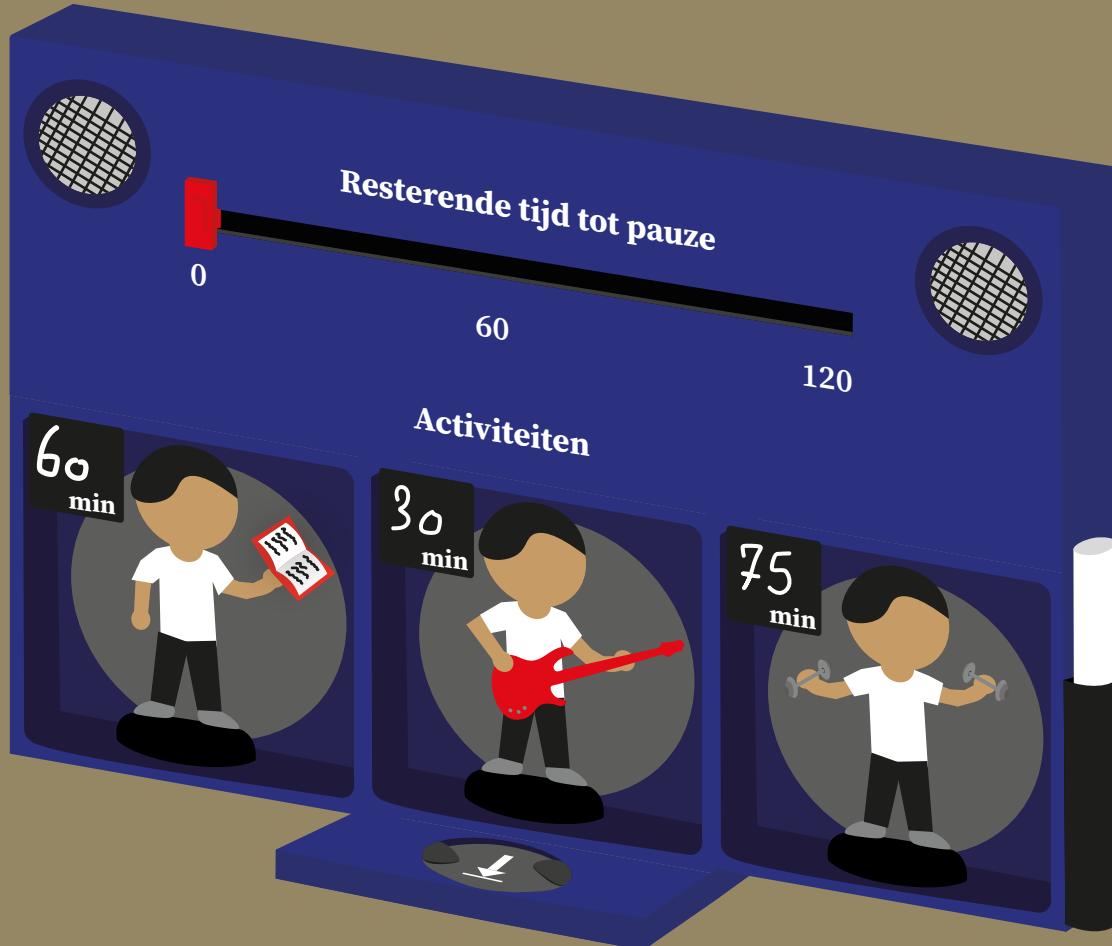




Ubicomp Eindverslag



Marlow Magtibay 500829372

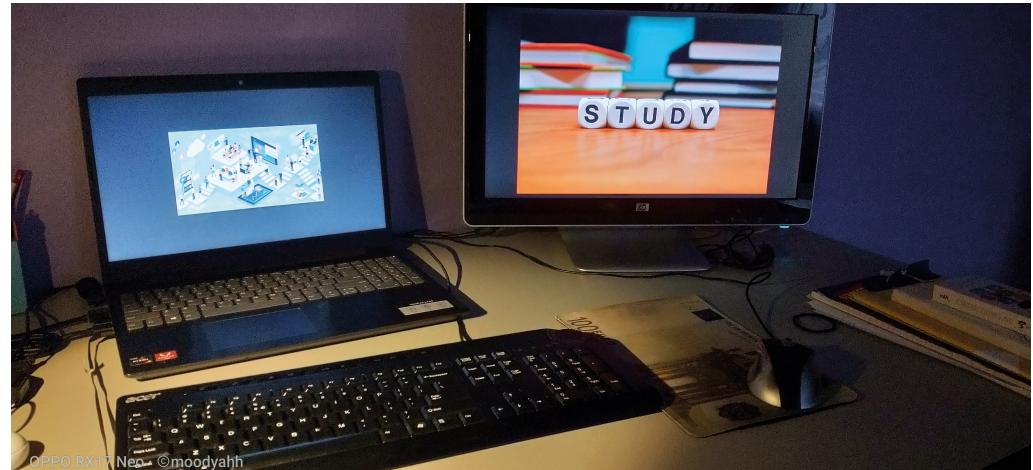
¶ Inhoudsopgave ¶

Het probleem	1
Mijn concept	2
Donald Norman Principles	3
Persuasive Patterns	5
Interacties van het ontwerp	7

Het Probleem

↓ Wat is het probleem?

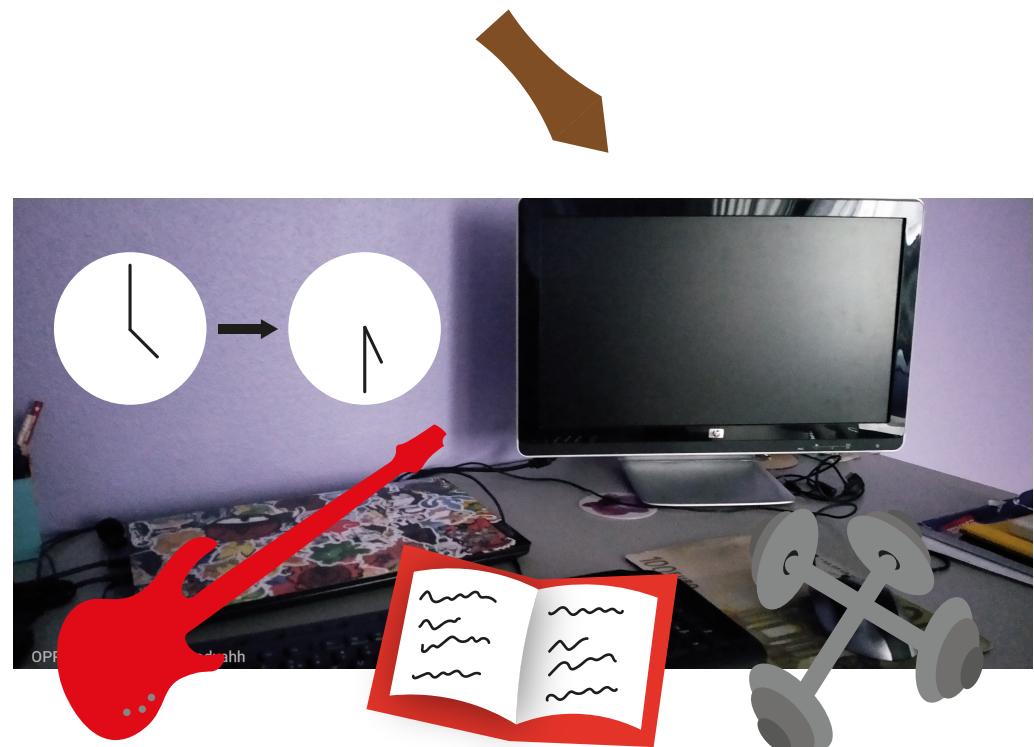
Case a: Zorg dat je niet te lang achter je computer zit. Tegenwoordig wordt heel veel werk uitgevoerd op de computer of op de laptop. Hier zit vaak weinig tot geen pauze tussen, waardoor mensen te lang stil zitten en naar een scherm kijken. De conditie van mensen die dit doen gaat daardoor achteruit.



↓ Wat is de oplossing?

De oplossing is een manier waarop de gebruiker gemotiveerd wordt tussen het schermgebruik pauzes te nemen. Het is handig om een product te gebruiken dat in de buurt van het scherm aanwezig kan zijn, zodat herinneringen makkelijk worden opgemerkt.

De vraag is, wat voor IoT product kan ik inzetten om dit gedrag aan te moedigen?



Mijn concept

Rest Quest

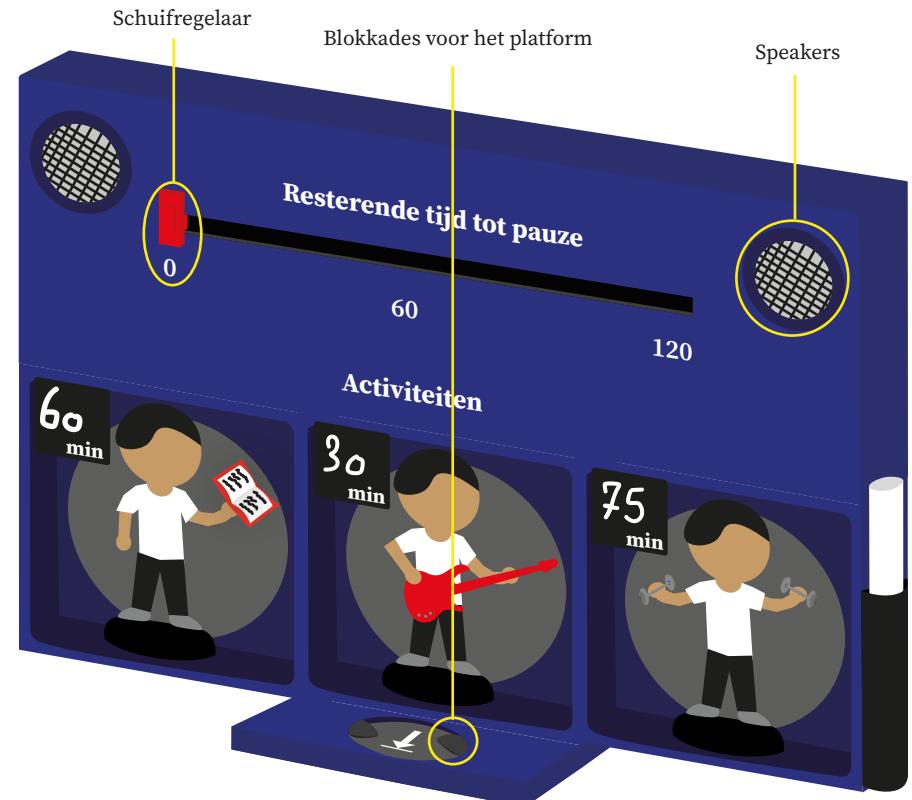
De rest quest is een kastje dat je op je bureau plaats. Bij dit kastje worden gepersonaliseerde figuurtjes geleverd die elk een unieke bezigheid uitbeelden.

Per figuurtje schrijft de gebruiker op het bordje hoe lang hij de bezigheid wil uitvoeren.

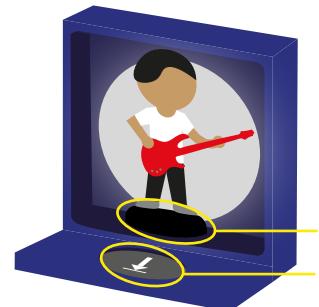
De gebruiker stelt timer in om aan te geven hoe lang hij aan het werk wil met een scherm.

Wanneer deze timer is afgelopen gaan de spotlights achter de figuurtjes aan.

De gebruiker moet dan een van de figuurtjes op het uitstekende platform zetten en vervolgens de bezigheid uitvoeren.



Figuurtjes van een bezigheid



Spotlight die zegt dat de bezigheid moet beginnen.



Het figuurtje op het platform zetten om de bezigheid te starten.



Het actieve figuurtje krijgt een andere kleur spotlight.

Donald Norman Principles

3

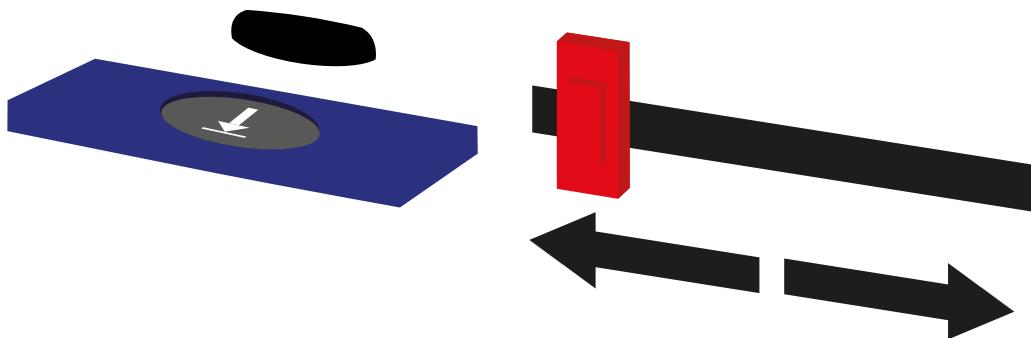
Affordance

Het verband tussen een fysiek object en de persoon die het object gebruikt. Het begrip komt bij affordance voort uit het uiterlijk van het object.

Door de ondergrond van de figuurtjes en de vorm van het gleufje op het platform zijn soortgelijk, waardoor het duidelijk is dat je deze hier kan plaatsen.

Het idee van figuurtjes die een bezigheid uitbeelden, maakt het voor een gebruiker duidelijk dat deze bezigheid van hem verwacht wordt.

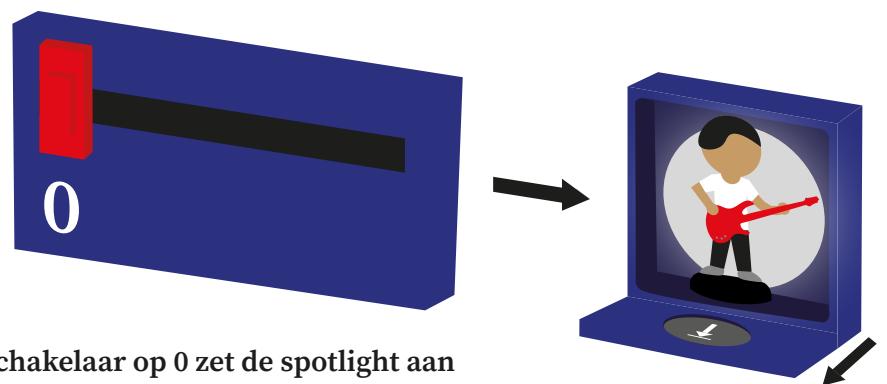
De schuifregelaar voor de timer zit vast in een gleuf waardoor je weet dat hij in die baan heen en weer geschoven kan worden.



Mapping

De relatie tussen elementen die elkaar besturen. Mapping kan zowel ruimtelijk als natuurlijk toegepast worden.

In mijn concept heb ik de spotlights onder de schakelaar die oplichten op het moment dat de schakelaar de 0 raakt. Het platform voor de kastjes beïnvloedt de spotlights die in de kastjes zitten. Daarbovenop steekt het platform verder naar voren uit dan de rest van het product. Hierdoor weet je dat het figuurtje dat neergezet wordt op het platform actief is.



Schakelaar op 0 zet de spotlight aan

Uitstekend platform = actief

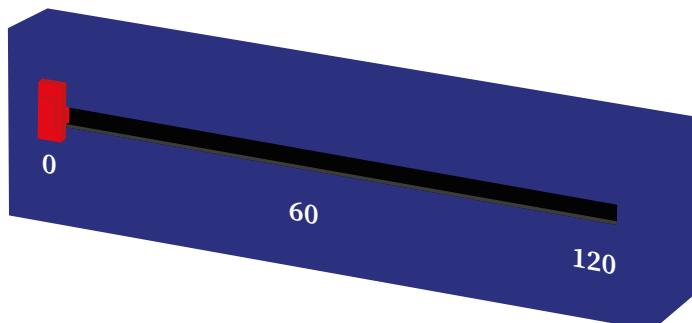
Donald Norman Principles

Signifiers

Signifiers zijn er om de gebruiker te laten weten waar een actie uitgevoerd moet worden. Dit kan in de vorm van icoontjes of beschrijvende tekst.

De cijfertjes bij de timer geven aan dat je tot dat punt de schuifregelaar moet verplaatsen, om de aangegeven hoeveelheid minuten aan het werk te gaan.

Het icoontje op het platform geeft aan dat er iets op geplaatst moet worden, om feedback te krijgen.



Feedback

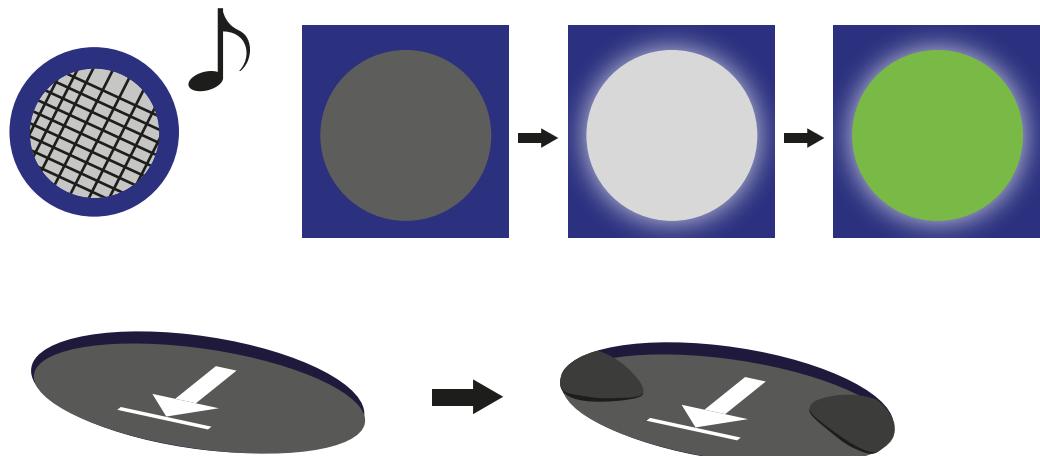
De gebruiker laten weten dat een interactie tot resultaat heeft geleid. Dit kan in de vorm zijn van geluid, trilling, visueel en warmte.

Mijn ontwerp geeft een bevestigend geluidje wanneer je een figuurtje op het platform hebt gezet. Dit geluid is iets dat past bij de bezigheid die je hebt gekozen.

De spotlight die gaat aan op het moment dat de timer afgelopen is.

De spotlight verandert van kleur wanneer een figuurtje op het platform staat.

Het platform wordt geblokkeerd als de timer is ingesteld.

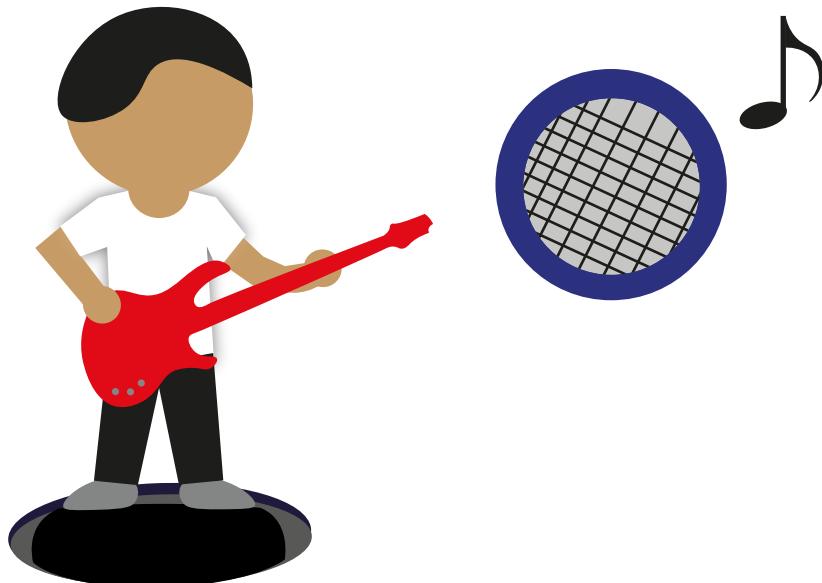


Persuasive Patterns

4 Delighters

Delighters zijn resultaten die onverwachts optreden nadat een actie is uitgevoerd. Het resultaat is vrijwel altijd iets dat de gebruiker een beetje opvrolijkt.

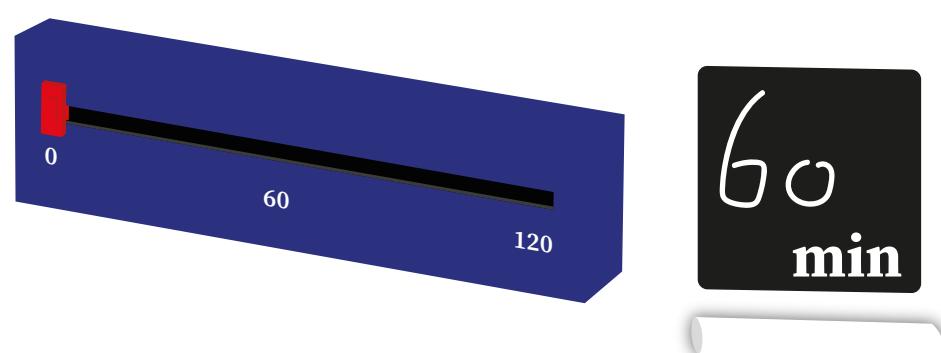
Wanneer er een figuurtje op het platform geplaatst is, speelt er een geluidje af dat bij de bezigheid past.



4 Commitment & Consistency

Als het merkbaar is dat je een keuze hebt gemaakt, ben je geneigd hier ook tot op het einde mee door te gaan.

Je stelt zelf de timer in, dat betekent dat je ook na de ingestelde tijd een pauze moet nemen. Je schrijft op hoe lang de bezigheid duurt op de bordjes, hierdoor weet je dat je aan de opgeschreven tijd moet houden.

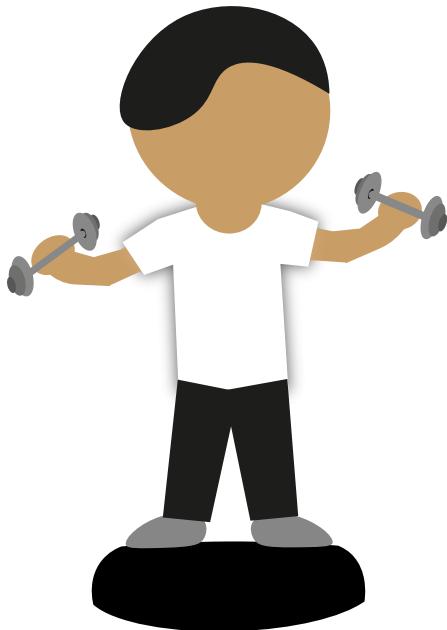


Persuasive Patterns

4 Familiarity Bias

Door herkenbare elementen te gebruiken is het makkelijker te begrijpen wat voor acties verwacht worden.

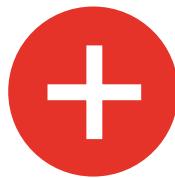
De figuurtjes worden uitgekozen door de gebruiker. De gebruiker kiest hiermee welke bezigheden hij in zijn wil doen. De figuurtjes zien er zo uit dat ze de gekozen bezigheid uitbeelden, waardoor de gebruiker onthoudt wat hij moet doen.



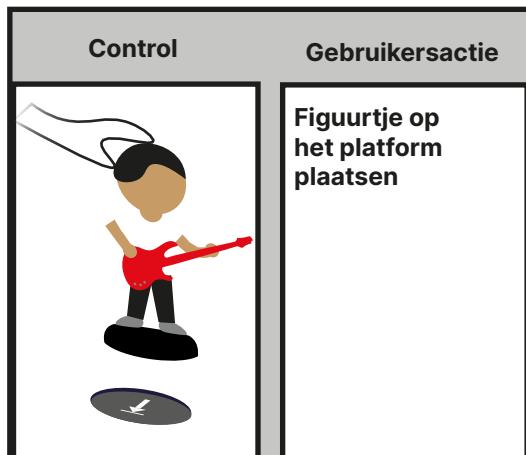
Interacties van het ontwerp

Naam van de state: Start bezigheid

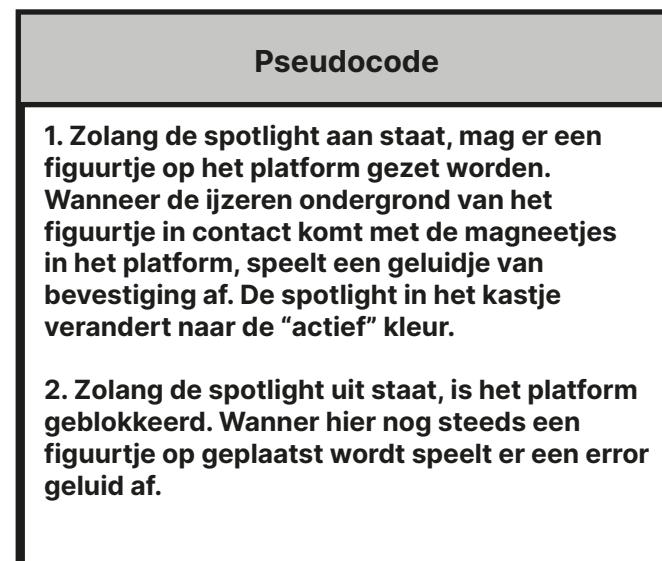
Doel van de feedback: Bevestiging geven dat een bezigheid is begonnen



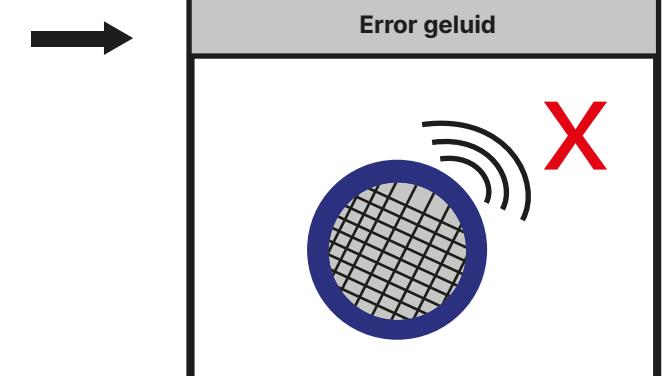
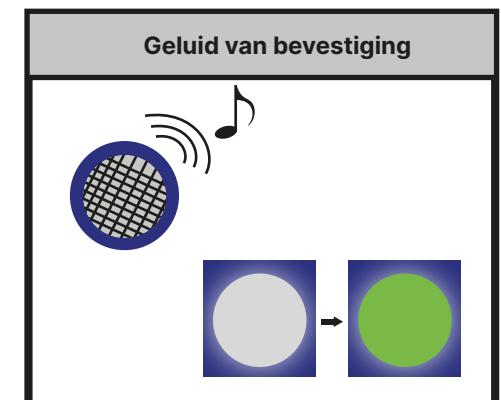
Trigger



Rules



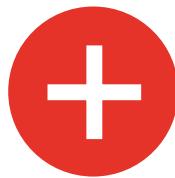
Feedback



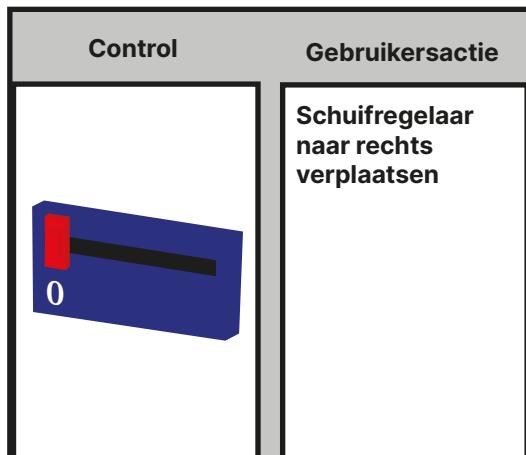
Interacties van het ontwerp

Naam van de state: Timer instellen

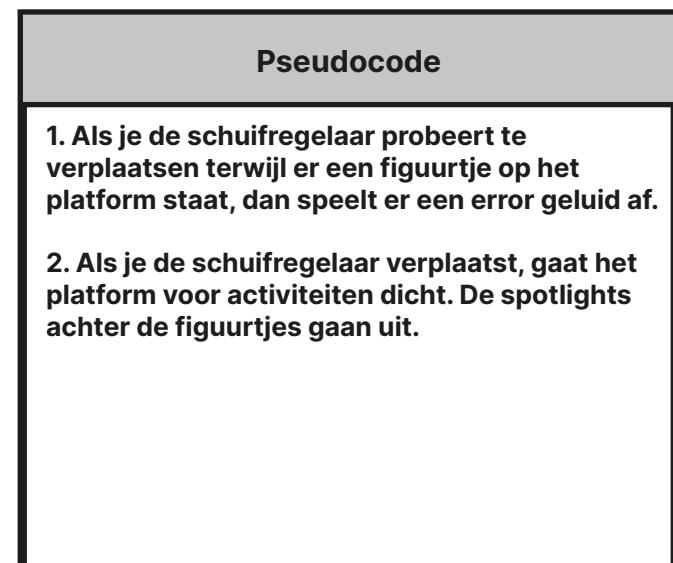
Doel van de feedback: Bevestiging geven dat de timer is gestart



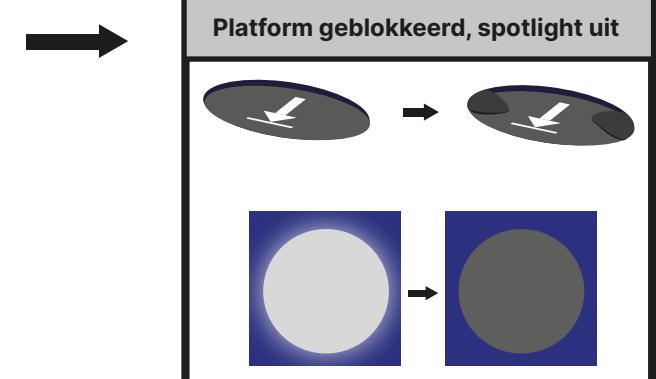
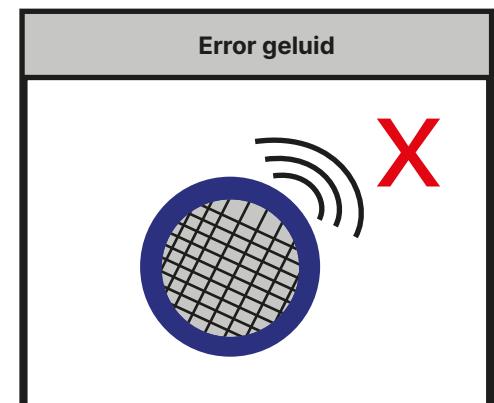
Trigger



Rules



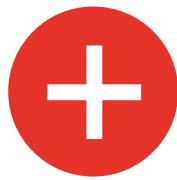
Feedback



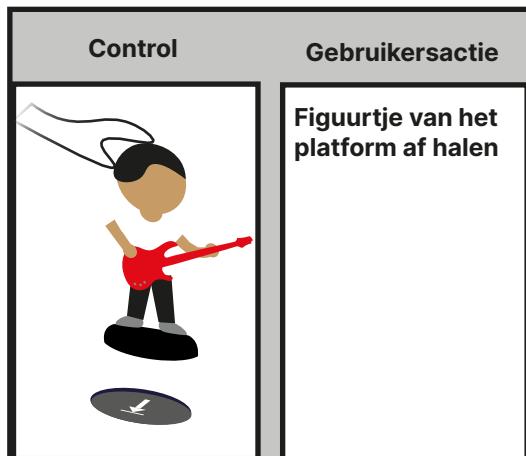
Interacties van het ontwerp

Naam van de state: Bezigheid beëindigen

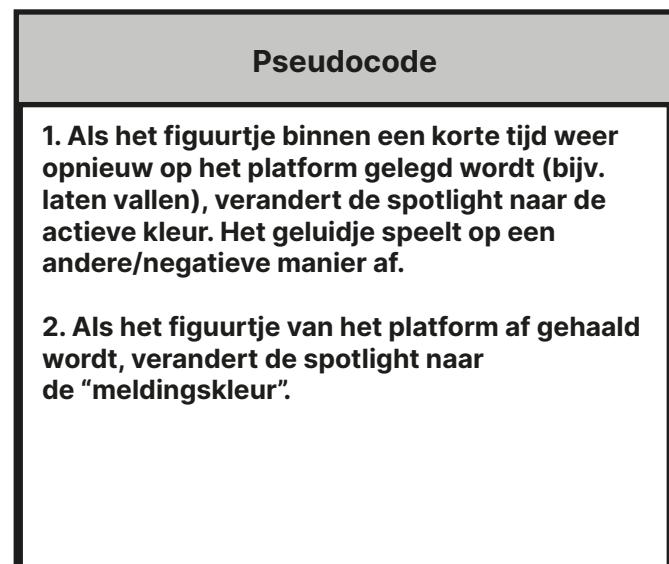
Doel van de feedback: Bevestiging geven dat er weer gewerkt kan worden



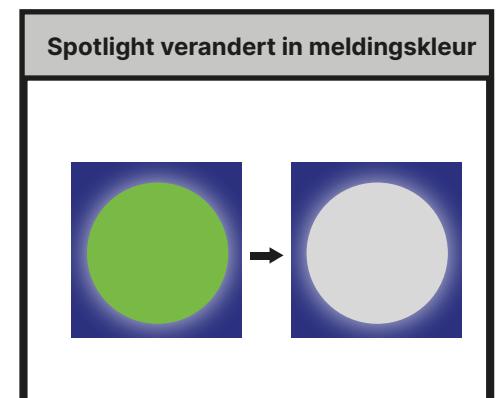
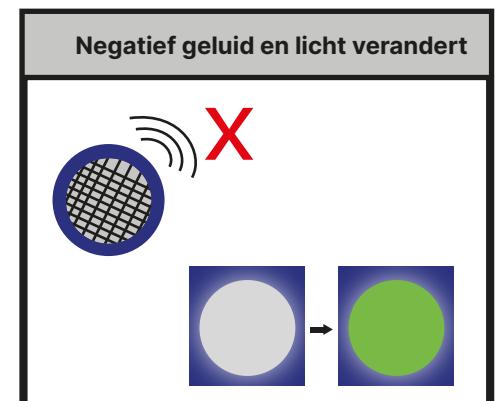
Trigger

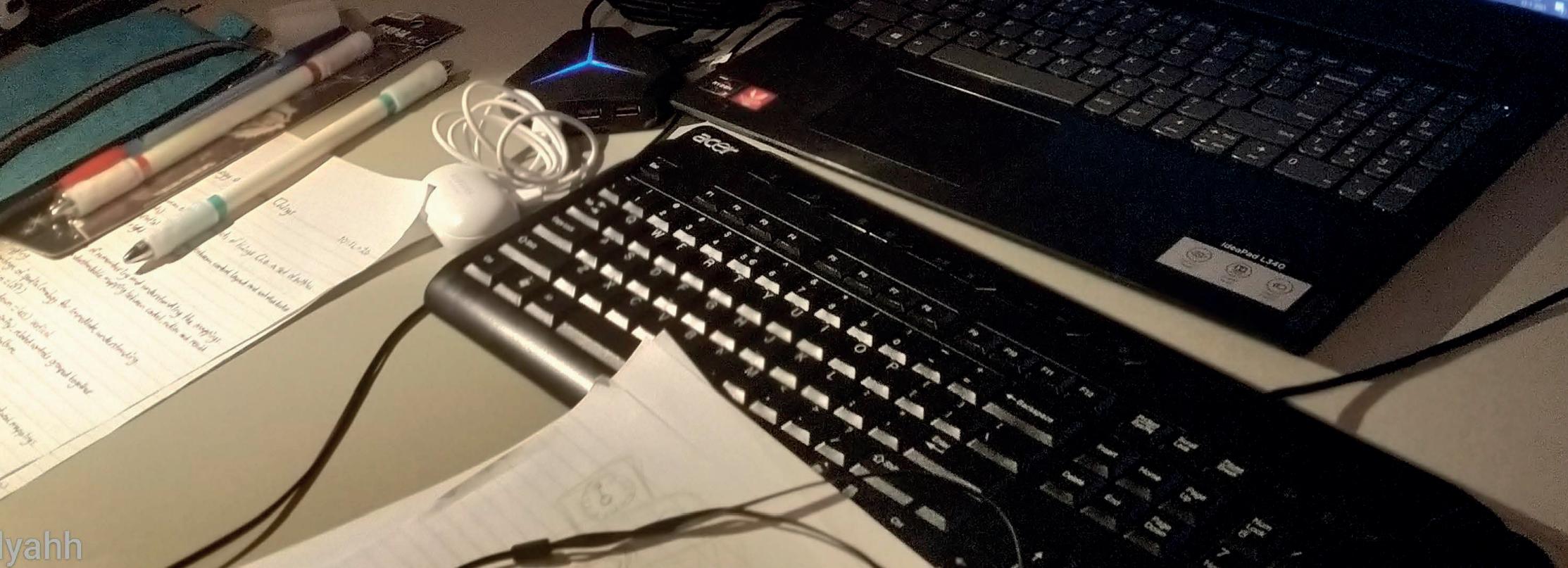
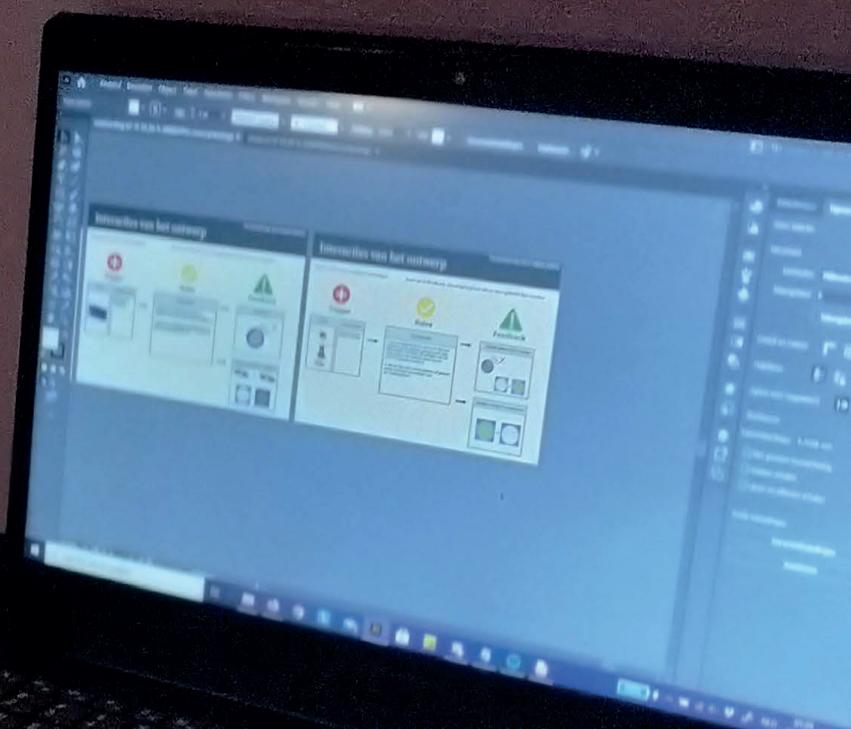
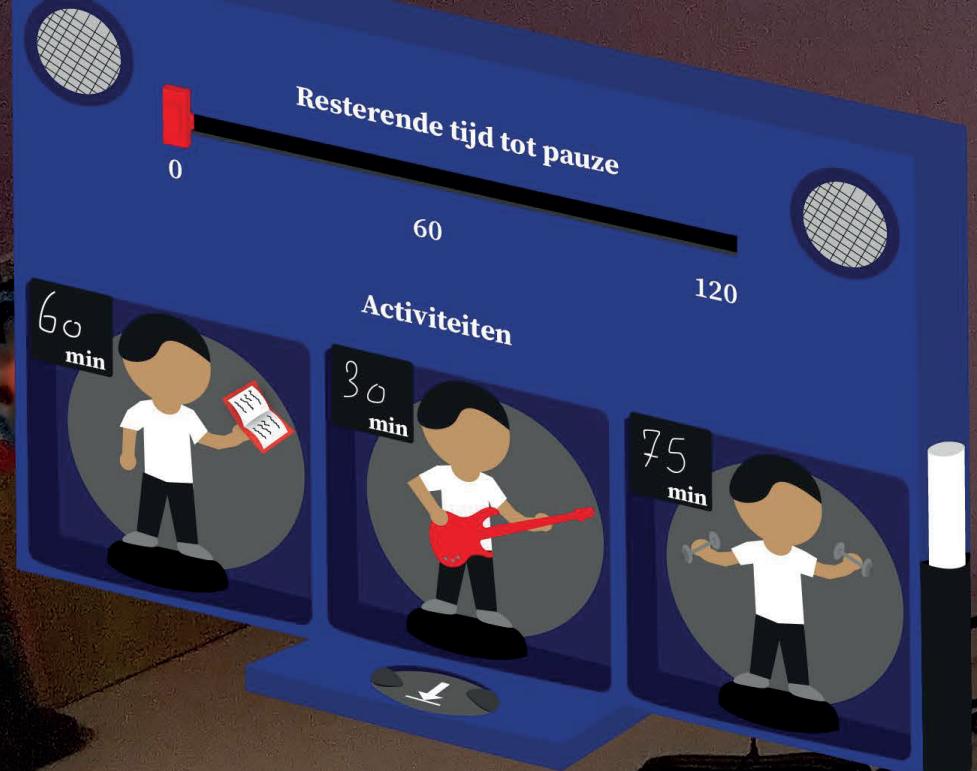


Rules



Feedback





min