

Mila Steneker
500825278
208
8 januari 2021
Ubicomp

Individuele opdracht Ubicomp

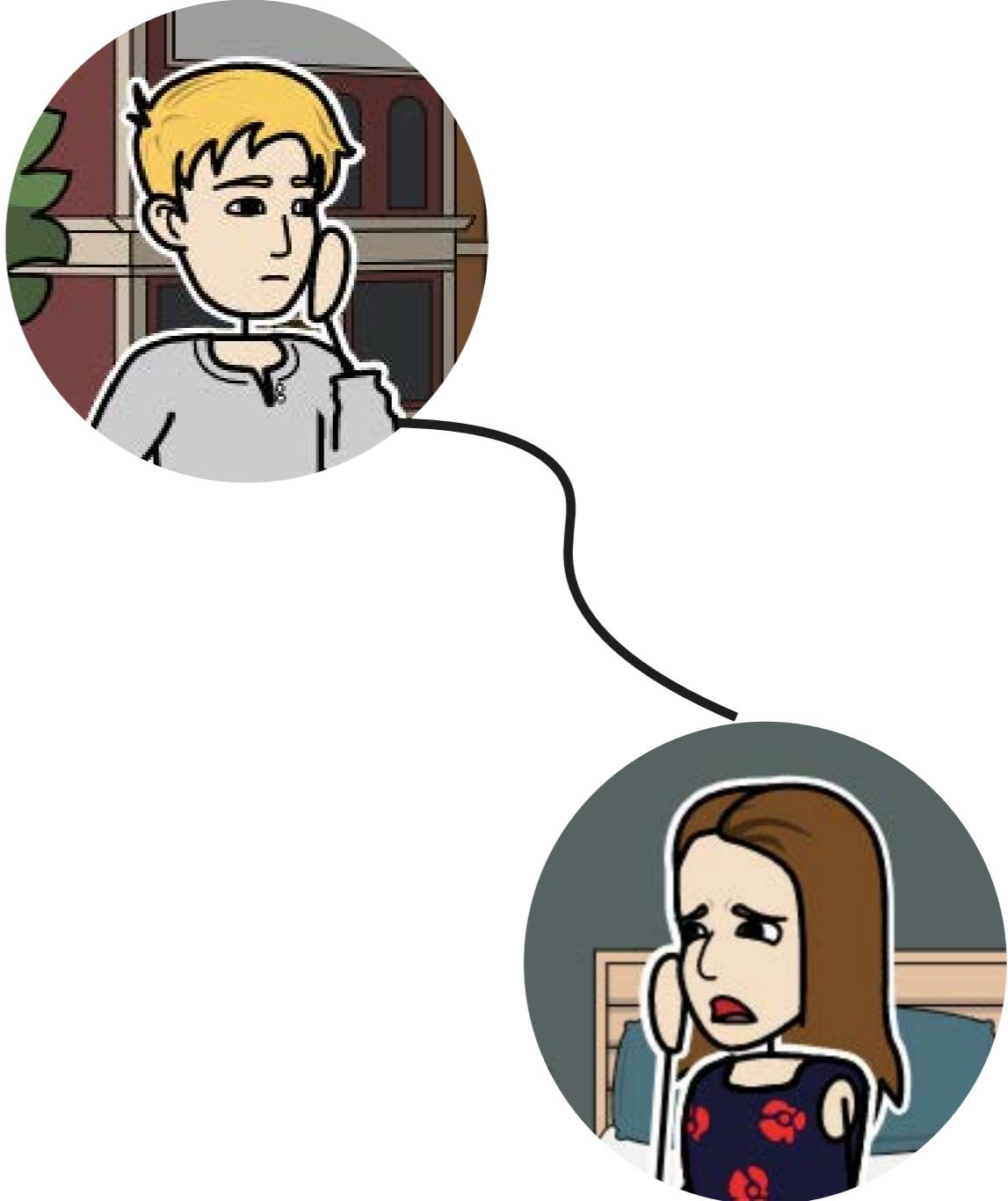
Inhoudsopgave:

Case uitleg	1
Concept	2 - 4
UX principles	5 - 6
Persuasive principles	7 - 10
Microinteracties	11 - 15

virtuele knuffel

Case:

Je moet iemand een virtuele knuffel kunnen sturen via een device zonder een scherm te gebruiken.



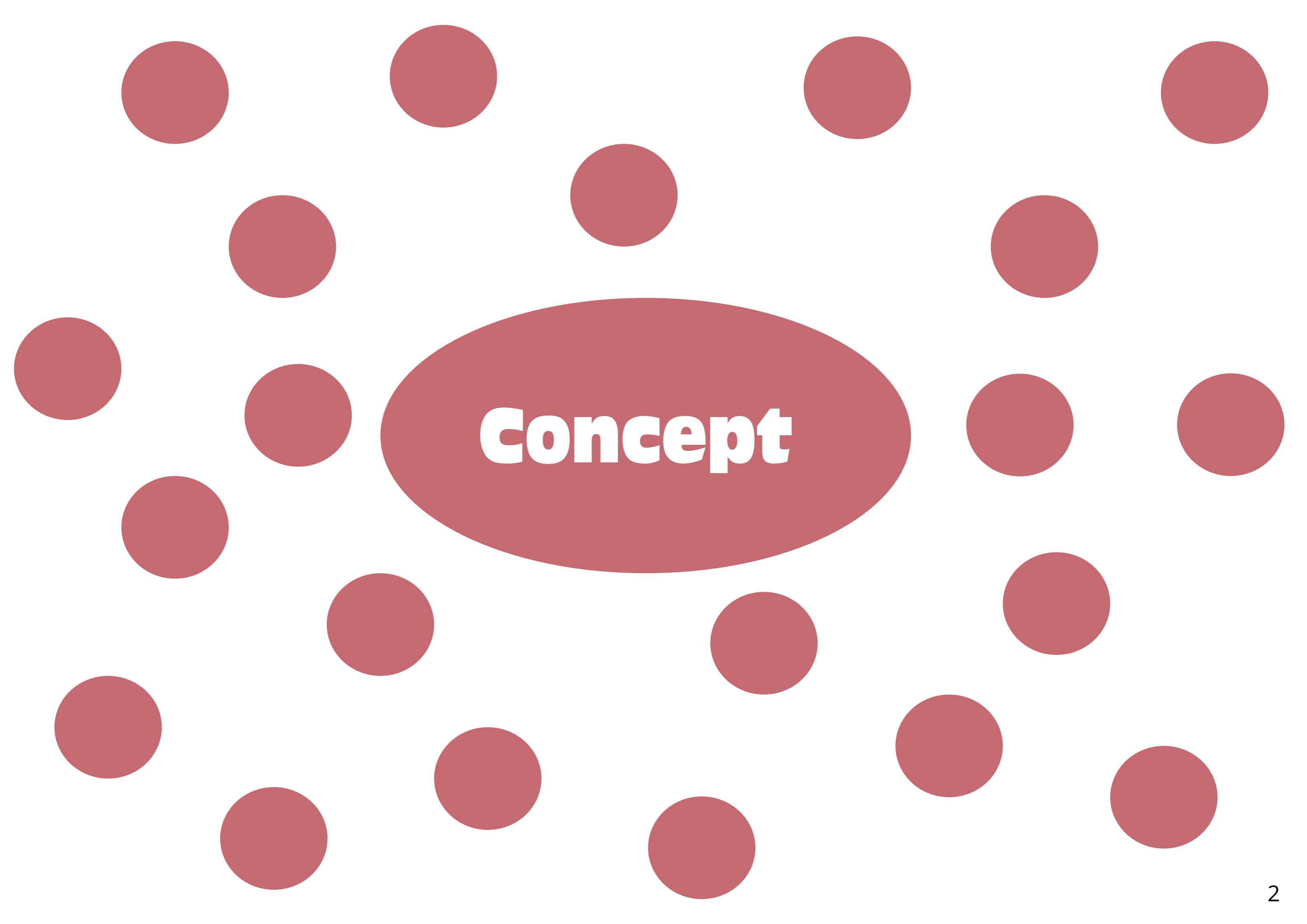
Probleem:

Mensen die een relatie op afstand hebben zien elkaar een hele lange tijd niet. Zij kunnen niet knuffelen. Ze kunnen op zn best video bellen en berichtjes sturen.

Oplossing:

Door een device te gebruiken waarmee je iemand op afstand een knuffel kan sturen kun je het gevoel geven dat je een stukje dichterbij elkaar bent.

Het fijne aan knuffelen is dat het je een warm en veilig gevoel geeft. Ook is het fijn om het luchtje van de ander te ruiken. Dit is iets wat je heel snel met je partner associeerd.



Concept

Sniffic

Met de Sniffic kun je een viruele knuffel versturen naar je partner die op afstand zit. Door een knuffel te sturen naar de ander word bij de ander de Sniffic roze gekleurd en komt er een geur vrij van jou normale luchtje. Op deze manier kun je laten weten dat je aan elkaar denk en heb je toch een beetje het gevoel dat de ander erbij is.

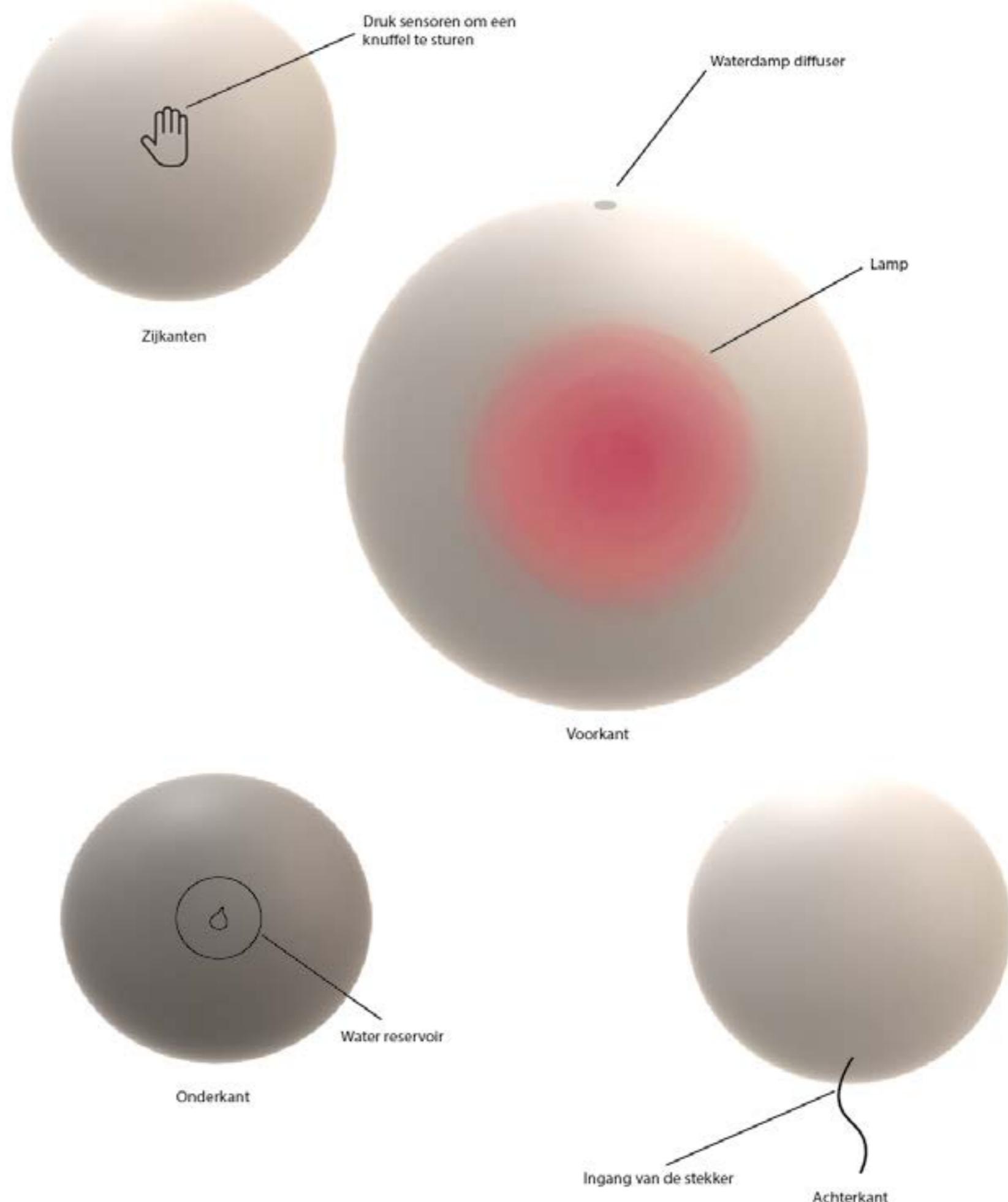


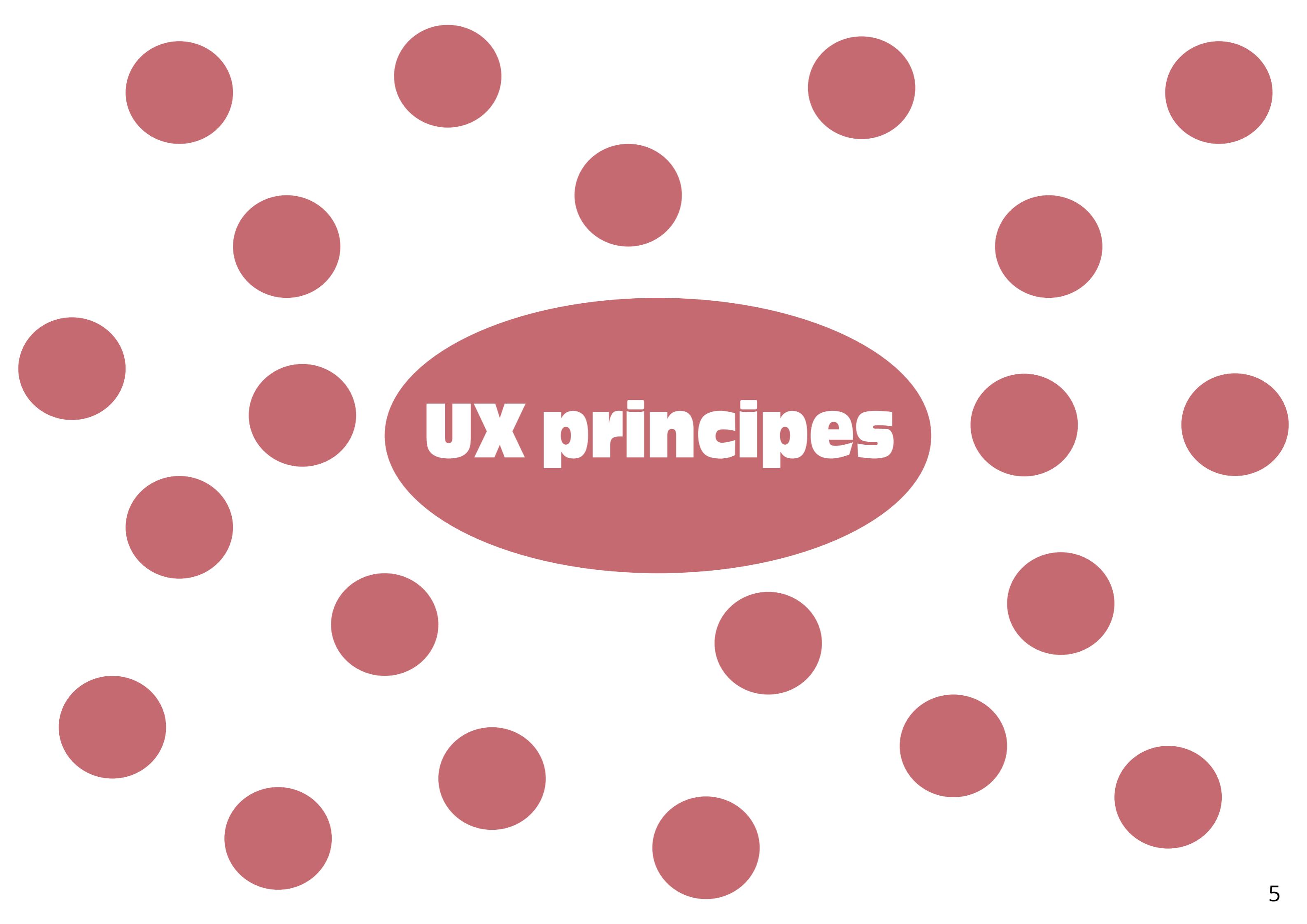
Bij het eerste gebruik verbind je de Sniffic door bij alle 2 de devices de 2 druk knoppen aan de zijkant ingedrukt te houden voor vijf seconden. Nu zijn de 2 Sniffics aan elkaar verbonden.

Als je vervolgens op afstand zit en op jouw Sniffic de knoppen aan de zijkant indrukt verstuur je een knuffel naar jouw partner. Bij je partner zal de Sniffic roze gaan oplichten en een geur van jou vrijgeven.

De geur verspreid zich door waterdamp in de lucht te sprayen. In het waterreservoir aan de onderkant kun je het water bijvullen, wanneer je dit doet spray je er een paar spraytjes van de geur van jouw partner bij. Op deze manier ruikt de waterdamp die wordt vrijgegeven naar jouw partner. De Sniffic zal blauw worden als je het water opnieuw moet bijvullen.

De Sniffic zit altijd met een stekker in het stopcontact en staat ook altijd aan.





UX principles

Affordance

De Sniffic heeft een doorsnede van ongeveer 30 cm en is dus niet heel groot. Op deze manier neemt het niet veel ruimte in in je huis, maar is het wel fijn om vast te houden en blijft en een bekend gevoel geven. Door de vorm geeft het een zachte en veilige uitstraling.

Mapping

Door de handafbeelding op de zijkanten van de Sniffic is het duidelijk voor de gebruiker dat dat de plek is waarop zij moeten drukken. Dit is ook een teken wat een gebruiker vaker kan zien in het normale leven.

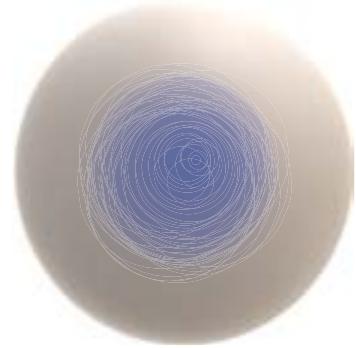


visibility

De Sniffic geeft een roze kleur aan als je een knuffel krijgt of er zelf 1 verstuurde.



Ook geeft hij een blauwe kleur aan wanneer het water bijgevuld moet worden.



Ook geeft hij oranje licht aan als het koppelen met een andere Sniffic niet gelukt is.



Persuasive principles

Familiarity

Voor een nieuw project is het goed om aspecten te gebruiken die de gebruiker al herkent uit het normale leven bijvoorbeeld. Op deze manier voelen ze zich eerder op hun gemak om andere nieuwe dingen uit te proberen, omdat niet alles nieuw is.

De Sniffic heeft de vorm van een bal, dit is een vorm die iedereen kent en niks nieuws is. Door de vorm geeft het ook een zachte en uitnodigende uitstraling, maar iedereen heeft ook wel een een bal vast gehouden.

Je kunt een knuffel versturen door op de zijkanten van de Sniffic te drukken. Je kunt het dus ten eerste een echte knuffel geven met je armen eromheen zoals je normaal ook iets een knuffel geeft. Dit is al heel vertrouwelijk. Maar je kunt hem ook vast houden als een normale bal. Op deze manier druk je ook alle 2 de knoppen in. Dit is voor mensen ook iets wat ze bekend kunnen voorkomen.

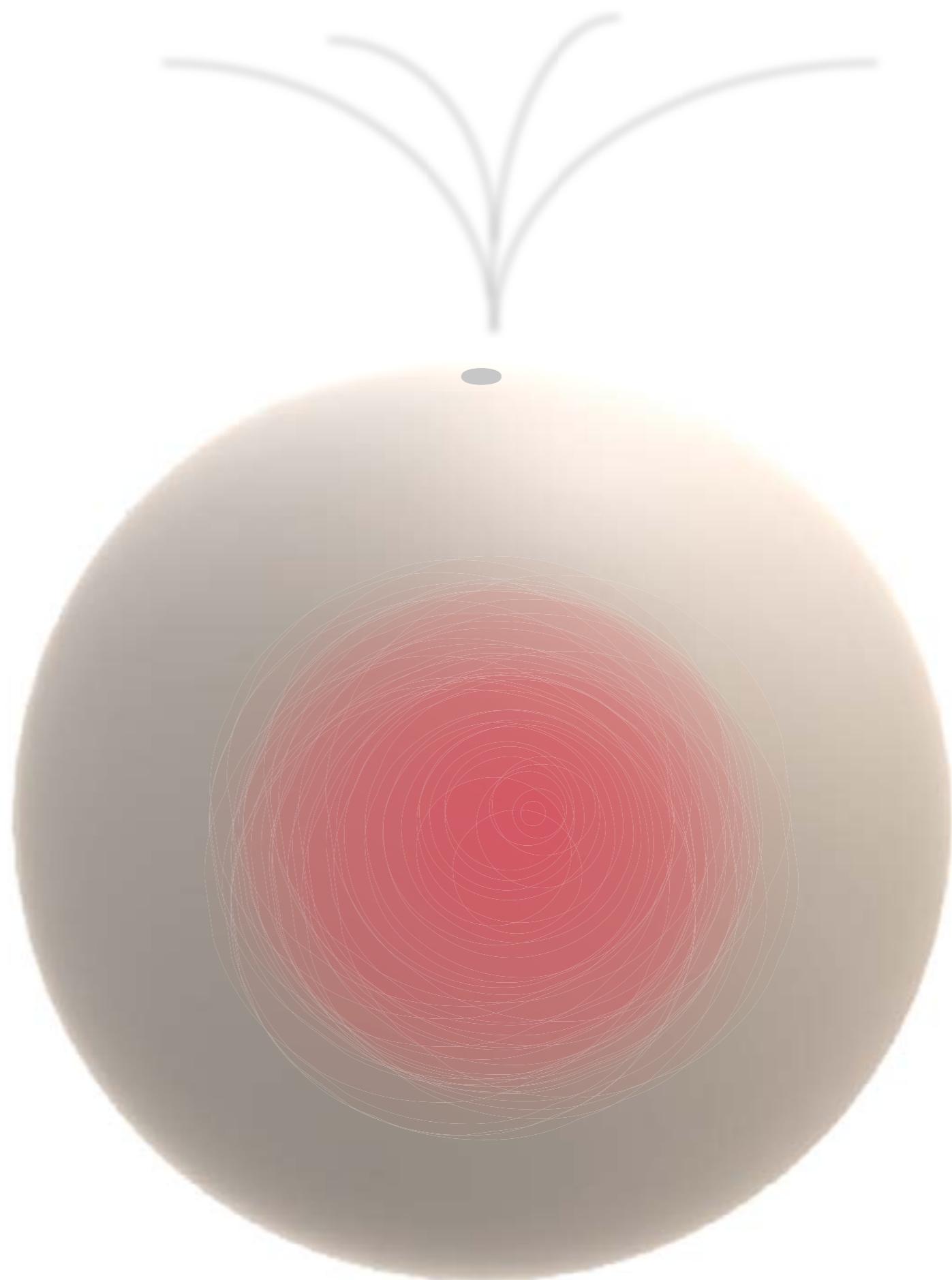
Ook is het hand symbool waar de gebruiker hun hand op moet leggen iets wat zij vaker in het echte leven kunnen tegen komen en weten dus wat zij hier moeten doen.



Delighters

Delighters zijn kleine dingetjes die je kunt toevoegen aan je design om de gebruiker een beetje extra te interesseren en het is leuker te maken. Hierdoor geef je ook een extra positieve indruk mee aan je gebruiker.

De Sniffic laat een geur achter wanneer je een knuffel krijgt. Deze geur herken je en koppel je aan je partner. Voor de gebruiker is dit dus een fijne geur. Hiermee is altijd na het gebruik een fijne omgeving en zal de gebruiker de Sniffic ook associeëren met iets positiefs. Dit is een kleine extra draai die aan het device vast zit. Naast het feit dat je dus een virtuele knuffel krijgt en eraan word herinnerd dat je partner aan je denkt, doet het toch denken alsof de ander er een beetje bij is en merk je ook nog het gebruik van Sniffic omdat de geur even blijft hangen.



Achievements

Gebruikers willen liever activiteiten aangaan waar mee ze dingen met waarde kunnen krijgen. Door dit toe te voegen zijn gebruikers meer gemotiveerd om het product te gebruiken.

Door de Sniffic te gebruiken heb je interactie met je partner op een andere manier. Je kunt je partner laten merken dat je aan hem/haar denkt. De achievement die je hier uit haalt is dat je weet dat je de ander een goed gevoel kan geven. Je herken dat je het zelf ook fijn vind als je een kleine herinnering krijg dat de ander aan je denkt en op deze manier kun je dat gevoel aan je partner geven.



Microinteractions

Knuffel krijgen

Doel: Weten dat je een knuffel krijgt

Trigger:

Control:

De 2 knoppen aan de zijkant van de "wederhelft"



Gebruikersactie:

De gebruiker van de "wederhelft" drukt de knoppen in.

Rules:

1. De 2 knoppen moeten tegelijk ingedrukt worden.
2. De knoppen moeten 2 seconde ingedrukt blijven

Feedback:

De Sniffic van degene die de knuffel krijgt gloeit roze op en blijft 5 minuten deze kleur. Ook geeft het een geur vrij.



Knuffel geven

Doel: Weten dat je knuffel verstuurd is.

Trigger:

Control:

De 2 knoppen aan de zijkant



Gebruikersactie:

De gebruiker drukt de 2 knoppen in

Rules:

1. De 2 knoppen moeten tegelijk ingedrukt worden.
2. De knoppen moeten 2 seconde ingedrukt blijven

Feedback:

De Sniffic gloeit snel roze op en dooft dan gelijk weer uit.



Sniffic koppelen

Doel: Weten dan de Sniffics gekoppeld zijn.

Trigger:

Control:

De 2 knoppen aan de zijkant



Gebruikersactie:

De gebruikers drukken bij beide devices de 2 knoppen in

Rules:

1. De 2 knoppen moeten tegelijk ingedrukt worden.
2. De knoppen moeten minstens 5 seconde ingedrukt blijven

Feedback:

Beide devices beginnen groen te knipperen en blijven een minuut op groen staan. Wanneer ze gekoppelt zijn. Hij gaat op oranje als het mislukt is.

Ideal:



Error:



Water bijvullen

Doel: Laten weten dat het water op is.

Trigger:

Control:

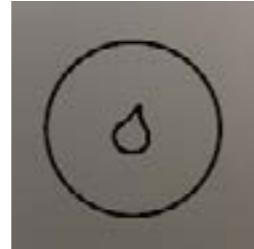
Water sensor

Gebruikersactie:

Geen gebruikers actie

Rules:

1. Het hele water reservoir moet leeg zijn



Feedback:

De Sniffic geeft blauw licht aan. Deze gaat uit als het water is bijgevuld.

