

QUANTIFIED SELF

Fabian Sebastian

Crossmedia 2

WS 11/12, Semester 1

Intermedia Design

Dozent: Christopher Ledwig

APP KONZEPTE

Drei App Konzepte zum Thema “quantified self”

Live Soundtrack

Problemstellung: Immer, wenn man sie gerade bräuchte, fehlt die passende Musik zum richtigen Zeitpunkt. Es fehlt die “Filmmusik”.

Zielsetzung: Eine App gestalten, welche das Leben – falls gewünscht – musikalisch untermalt. Sie spielt abhängig von Ort, Geschwindigkeit, Wetter, Zeit und weiteren Faktoren den passenden Lebens-Soundtrack, welcher sich nicht auf die eigene Musiksammlung beschränkt, sondern einen individuellen Soundtrack für die Person darstellt.

Umsetzung: Die App verwendet die Handy-internen Sensoren, um die passende Musik zu ermitteln, welcher – sollte die App laufen – per Streaming auf dem Gerät abgespielt wird. Ein Beispiel: Die Person steht seit mehreren Minuten am einem Ort, der vom Handy als Bahnhof erkannt wurde; Es spielt die Joepardy-Wartemusik.

Lange Weile

Problemstellung: Man kennt das Problem, es wird langweilig und alle Studenten/Schüler packen ihre Handys aus um sich abzulenken. Doch wie lange hat man jetzt eigentlich schon auf sein Handy gestarrt?

Zielsetzung: Die App misst die Handynutzung während Terminen und misst daraus den Lange-weile-Faktor der Veranstaltung. Wie oft hat man auf die Uhr geschaut? Hat man sogar mal Facebook gestartet? Eine sms geschrieben? Vielleicht sogar ein Spiel gestartet. Hier sind viele Möglichkeiten für Vergleiche gegeben.

Umsetzung: Die App zeichnet die gesamte Handynutzung auf und vergleicht Sie mit den eingetragenen Terminen, z.B. aus dem synchronisierten Google-Kalender. So lassen sich sowohl verschiedene Personen als auch eventuelle gemeinsame Veranstaltungen vergleichen.

Music Spoiler

Problemstellung: Zu häufiges lautes Musikhören, vor allem per Kopfhörer, ist für das Gehör schädlich. Wie lässt sich das Problem aufzeigen, anschaulich vergleichen und durch Tipps verbessern?

Zielsetzung: Den Schaden des täglichen, wöchentlichen und monatlichen Musikkonsums bildhaft darstellen und hochrechnen. Der Musikkonsum des Nutzers wird durch die App aufgezeichnet. Obendrein kann eine Automatik den Nutzer heimlich bevormunden und das Gehör auf diese Weise schonen.

Umsetzung: Die App errechnet aus der Menge des Musikkonsums, dessen Lautstärke und dem verwendeten Gerät den Schaden, welcher dadurch am Gehör entsteh und rechnet diesen hoch. Wenn gewünscht, regelt die Automatik die Lautstärke heimlich langsam runter und Warnt vor zu intensivem Musikhören.

FAVORITENKONZEPT

Genauere Beschreibung und Ausarbeitung der favorisierten “Music Spoiler” App

Der “Musik Verderber”

Wie stark lautes Musikhören dem Gehör schadet, wird meist unterschätzt – trotz ständiger Warnungen und Hinweise. Um das Problem dem User näher zu bringen, wird eine App gestaltet, welche den täglichen Musikkonsum aufzeichnet und auswertet. Wie schädlich ist es, wenn ich genau so jeden Tag Musik höre? Für wie lange könnte ich mich neben einen Presslufthammer stellen, um den selben Hörschaden zu bekommen? Mit prägnanten Beispielen wird man genauer auf das Problem hingewiesen.

Die Grundlage der Anwendung bildet ein wöchentliches “Musikkontingent”, welches sich je nach Lautstärke und Menge des Musikkonsums mal schneller, mal langsamer auffüllt. Erreicht man sein Maximum zu schnell, wird man darauf hingewiesen. Auch eine Automatik ist möglich. So kann diese z.B. bei zu intensivem Musikhören die Lautstärke unbemerkt im

Hintergrund herunterdrehen, ohne dass dem Hörer das aktiv auffällt. Denkbar ist genauso eine Sperrfunktion, welche – ganz im Stil einer Kindersicherung – beim Erreichen des Kontingents den Musikplayer des Handys sperrt.

Auch für User, die sich diese Sicherung nicht antun möchten, bietet die App genug Auswertungen und Vergleiche. Sie zeigt den Musikkonsum in verschiedenen Zeitspannen: Ob am aktuellen Tag, in der Woche oder dem kompletten Monat, für jede Kategorie wird ein passender Vergleich oder eine interessante Hochrechnung geliefert.

Alle Mühen vergeblich? Sollte es dem Benutzer trotz aller Hinweise nichts ausmachen, das Limit ständig zu überschreiten, kann die App alternativ auch die Gebärdensprache beibringen – besser als nichts.

SITEMAP

Der Seitenstammbaum des Music Spoilers,
basierend auf der finalen App-Gestaltung.

Wochenkontingent
Startscreen/Loading

Statistiken
Hauptbildschirm

Aktuelle Hochrechnung

Tagesstatistik

Wochenstatistik

Monatsstatistik

Gebärdensprache

Anzeige bei Bedarf als Statistik-Alternative

Warnhinweise
Popups bei Überschreitung

Kontingentwarnung

Bei Erreichen von 70%, 80%, 90%

Sperrhinweis

Falls aktiviert bei 100%

Einstellungen
Menü

Kopfhörer-Auswahl

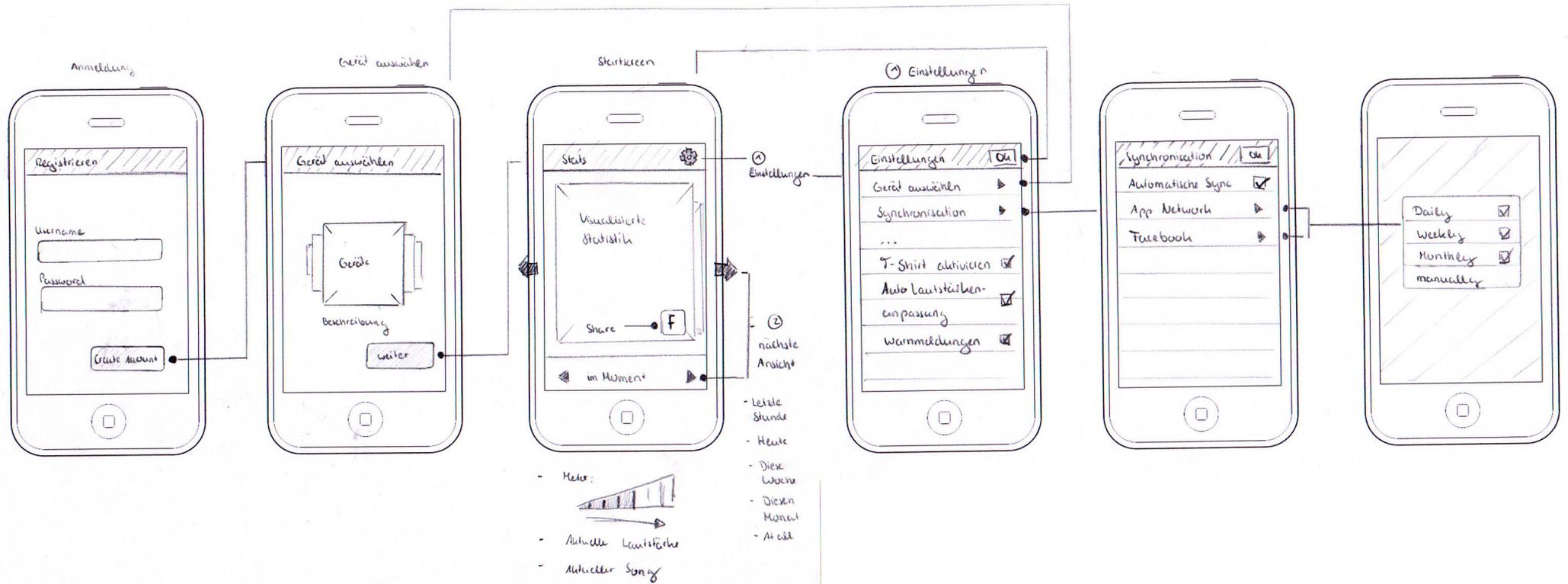
Wahl des Endgeräts

Weitere Einstellungen

Einstellungsmenü

MOCKUPS

Erste grobe Mockups inklusive Klickverbindungen.
Von der Sitemap abweichend, da noch aus einem früheren Entwicklungsstadium.



SCREENDSIGN: STARTSCREEN

Design des Ladescreens im Normalzustand



Musikkontingent

Sich auffällender Kopfhörer zur anzeige des schon verbrauchten Kontingents.

Statistiken

Weiter zu den aktuellen Statistiken

SCREENDSIGN: STARTSCREEN

Design des Ladescreens mit Warnfarbe



Farbänderung

Sobald Warnungen aktiv sind, ändert sich die Farbgebung der gesamten App.

Musikkontingent Warnung

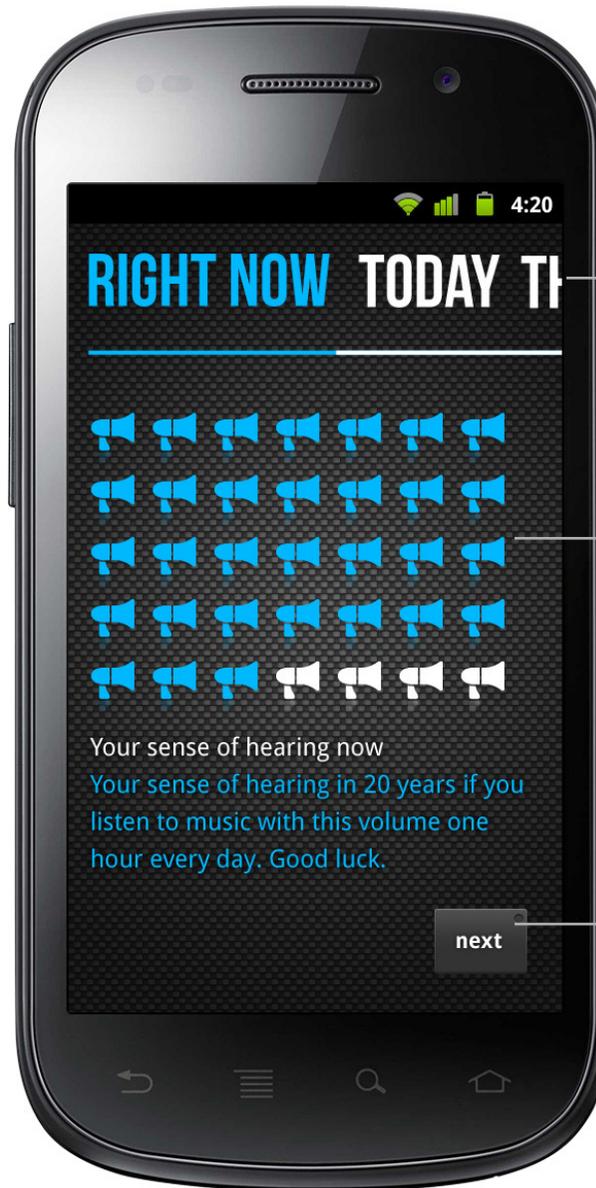
Farbänderung bei zu schnellem Kontingent-Verbrauch (70%, 80%, 90%)

Statistiken

Weiter zu den aktuellen Statistiken

SCREENDESIGN: AKTUELLE STATISTIK

Anzeige des Hauptbildschirms mit den verschiedenen Statistiken.



Navigationsleiste

Tab-Leiste zum Navigieren zwischen den verschiedenen Statistiken. Wechseln per Wischgeste nach links bzw. rechts.

Aktuelle Statistik

Hochrechnung basierend auf der aktuellen Lautstärke des Musikhörens.

Tagesstatistik

Weiter zur Tagesstatistik

SCREENDSIGN: WOCHENSTATISTIK

Anzeige des Hauptbildschirms mit den verschiedenen Statistiken.



Navigationsleiste

Tab-Leiste zum Navigieren zwischen den verschiedenen Statistiken. Wechseln per Wischgeste nach links bzw. rechts.

Aktuelle Statistik

Hochrechnung basierend auf dem Musikhören der letzten 7 Tage. Anzeige in Warnfarbe, da Warnmeldungen wegen zu lauten Musikhörens aktiv sind.

Alternative Lautstärkenvergleiche:

- 130 dB(A) Düsenjäger/Vulkanausbruch
- 110 dB(A) Presslufthammer/Kreissäge
- 100 dB(A) Autohupe
- 90 dB(A) LKW
- 80 dB(A) Rasenmäher

SCREENDSIGN: GEBÄRDENSPRACHE

Anzeige der Statistik-Alternative bei einem zu extremen Musikgenuss am aktuellen Tag.



Navigationsleiste

Aufrufen der normalen Statistiken.

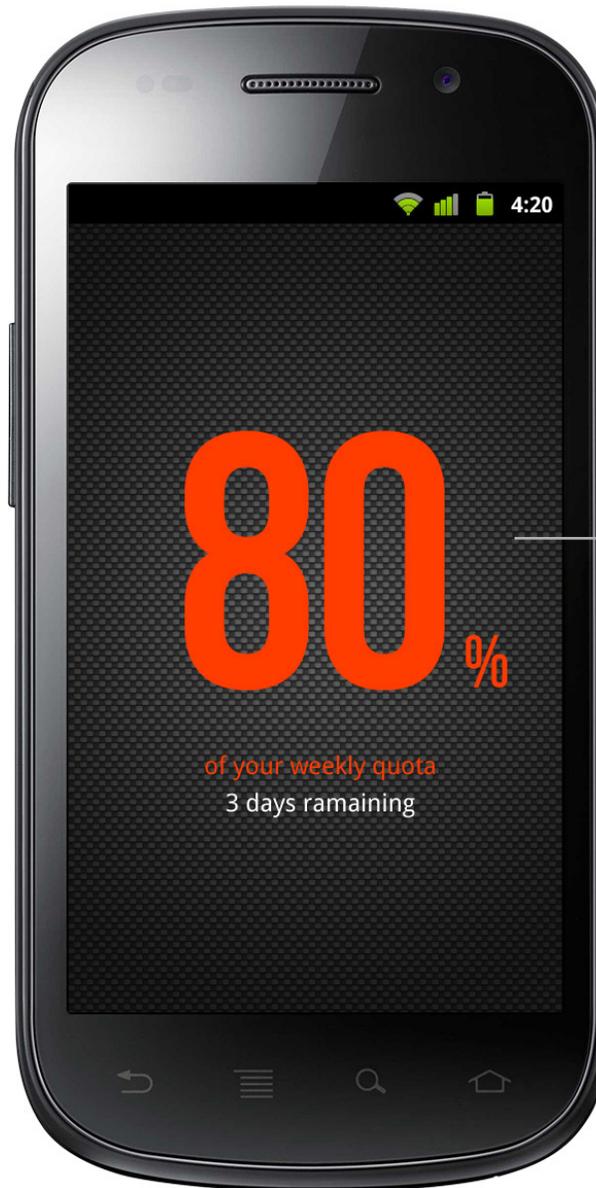
Gebärdensprache

Bei extrem intensivem Musikgenuss wird als Warnung – anstatt der Tagesstatistik – beim Start ein Guide für die Gebärdensprache angezeigt.

Wird das Limit häufiger überschritten, kann auf diese Weise das komplette Alphabet gelernt werden.

SCREENDSIGN: WARNMELDUNG

Popup zur Warnung bei zu schnellem Erreichen des Limits (bei 70%, 80% und 90%)

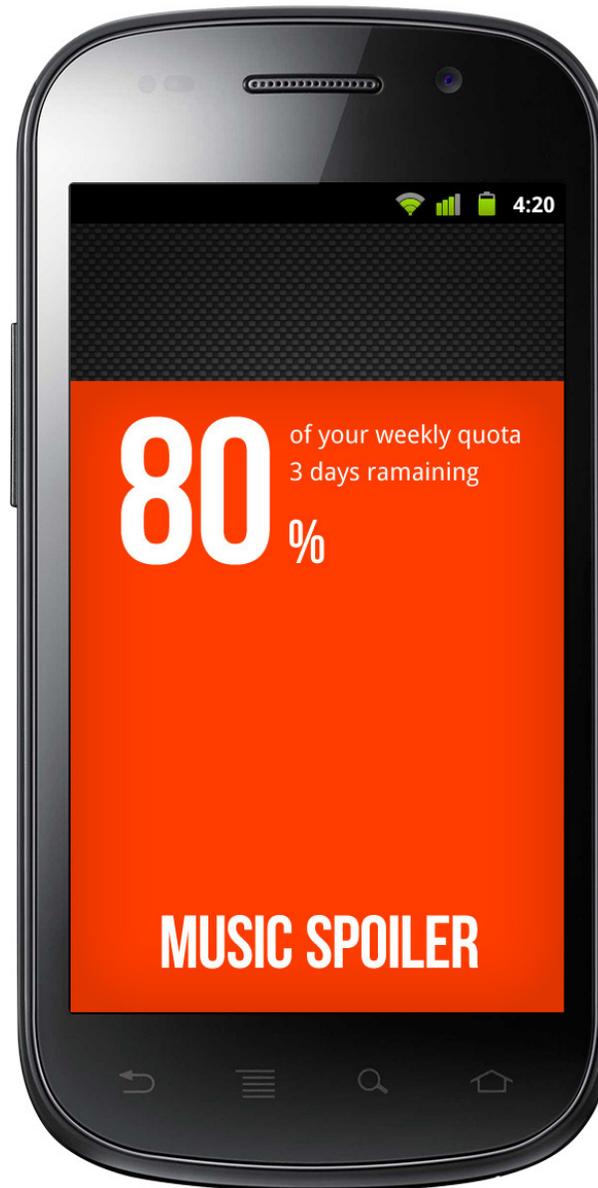


Aktuell verbrauchtes Kontingent

Verfärbung der Warnmeldung inclusive der gesamten App je nach Prozentsatz. Von Gelb über Orange bis hin zu Rot.

SCREENDESIGN: WARNMELDUNG ALTERNATIVE

Alternative Darstellungsform Nr. 1



SCREENDESIGN: WARNMELDUNG ALTERNATIVE

Alternative Darstellungsform Nr. 2



MUSIK SPOILER

Conclusion

