

Crossmedia

Adrian Damerow

Dozent: Cristopher Ledwig

Konzepte

Tune of my Heart

Problemstellung:

Man hört, wenn man Musik hört nicht immer die richtige Musik für die momentane Gefühlslage. Je nach Gefühlslage kann sich der Musikgeschmack sehr unterscheiden. Es ist mühsam sich die richtige Musik extra zusammenzusuchen, jedes Mal wenn man in einer bestimmten Situation ist.

Zielsetzung:

Es soll ermöglicht werden je nach Gefühlslage andere Musik zu hören, ohne diese extra auswählen zu müssen. Menschen mit ähnlichen Präferenzen je nach Gefühlslage sollen gefunden werden können. Lieder sollen nach ihrem Potenzial zur Steigerung der Laune bewertet werden können.

Methode:

Ein Programm lädt automatisch die Bewertung für Lieder je nach Gefühlslage des Zuhörers aus einer Datenbank. Nach der Angabe der momentanen Gefühlslage kann der Benutzer bewerten, welche Lieder er für diese Situation passend findet oder nicht. Je nach Bewertung spielt das Programm die passenderen Lieder. Der Benutzer kann andere finden, die ähnlich denken und bekommt eine Wertung, welches sein schlechte-Laune-Song oder gute-Laune-Song der Woche ist.

Location Unlocked

Problemstellung:

Wenn man viel reist, weiß man nicht immer genau, wo man bereits war. Das Land in dem man war kann man sich vermutlich merken, aber man vergisst vielleicht, in welchen Ortschaften man war und welche noch so kleinen Sehenswürdigkeiten man gesehen hat. Außerdem weiß man nicht immer, wo die Freunde bereits waren und ob man möglicherweise an denselben Orten war. Und wenn man schon da ist, weiß man vielleicht nicht, dass es etwas Kleines aber Sehenswertes in der Ortschaft, in der man sich befindet, gibt. Doch am interessantesten ist, dass man gar nicht weiß, was für kleine Sehenswürdigkeiten es in der eigenen Heimatstadt gibt.

Zielsetzung:

Durch Location Unlocked sollten Menschen dazu angeregt werden auch kleinere Sehenswürdigkeiten, auch in ihrer Heimat, zu besichtigen. Es soll ihnen möglich sein, schnell herauszufinden, welche Personen, die sie auch kennen, auch schon am selben Ort waren und sich mit ihnen darüber auszutauschen. Das Reisen und Wandern im Heimatort oder in der Heimatstadt soll interessanter werden und Orte, die man gar nicht kannte, sollen nun zum Reiseziel werden.

Methode:

Auf einem Server werden bestimmte Orte zusammen mit einem Titel und einer kurzen Beschreibung, die eines Achievements von Steam oder der Xbox ähnelt, abgespeichert. Benutzer einer App können solche Ort-Titel Kombinationen oder Locations selber erstellen, wenn sie sich dort befinden. Wenn ein anderer Benutzer der App an den selben Ort kommt erhält dieser die Nachricht, dass er diese Location freigeschaltet (Unlocked) hat. Danach hat er die Möglichkeit, diese zu bewerten. Alle Locations sollen für alle Benutzer abrufbar sein, sodass man sich das freischalten einer Location zum Ziel setzen kann.

GameBuddy

Problemstellung:

Wenn man mit anderen Menschen Onlinespiele spielen möchte, findet man nicht immer Menschen, die zur selben Zeit wie man selbst spielt. Außerdem spielt man, wenn man nicht eh schon zu lange spielt, oftmals noch länger, da man sich erst im Spiel treffen muss, und nicht jeder sofort Zeit hat. Man vergisst beim Spielen häufig die Zeit.

Zielsetzung:

Es soll ermöglicht werden, einfach Spielpartner zu finden und seine eigene Spielzeit einzuplanen und zu kontrollieren. Man soll neue Menschen finden und mit Bekannten Termine erstellen. Damit soll die Spielzeit an sich verkürzt werden.

Methode:

In einem Programm kann man sich Zeit für Onlinespiele einplanen und mit den Zeiten von Freunden vergleichen lassen. Somit kann man gemeinsame Termine finden und in GameBuddy eintragen. Zudem misst das Programm, wie lange und wann man welches Spiel spielt und veröffentlicht dies. So kann man andere Menschen finden die auch zur selben Zeit die selben Spiele spielen.

Favoritenkonzept

Tune of my Heart

Problemstellung:

Tune of my Heart greift das Problem an, dass man, wenn man in einer bestimmten Stimmung ist, nicht die passende Musik weiß und/oder nicht weiß in welche Stimmung man sich durch bestimmte Lieder versetzt. Musik kann Menschen sehr beeinflussen, daher ist es wichtig die richtige Musik zu hören und noch wichtiger nicht die falsche zu hören.

Zielsetzung:

Das Programm Tune of my Heart soll dem Benutzer die Möglichkeit bieten, größtenteils ohne manuelle Eingaben seine Musik je nach Stimmung zu bewerten. Zudem soll die Möglichkeit geboten werden sich eine gewünschte Stimmung zu setzen, die man durch die Musik erreichen will. Somit sollen aus der Medienbibliothek des Benutzers lediglich die Lieder gespielt werden die positiv zu der erwünschten Stimmungsänderung beitragen.

Methode:

Tune of my Heart kann auf zwei Arten verwendet werden. Entweder öffnet man das Programm, lehnt sich zurück und lässt sich beschallen, oder man benutzt ein Plugin für die Musiksoftware, die man gewöhnlich benutzt (In den Screendesigns werde ich nur auf das Programm eingehen, da ein Plugin nahezu keine erwähnenswerte Oberfläche hätte).

Durch einen Sensor in einem Kopfhörer wird die momentane Stimmung gemessen. Dies geschieht im Minutentakt, während Musik gespielt wird. Das Programm versucht entweder die vorher eingestellte, erwünschte Stimmung oder, wenn keine Stimmung eingestellt ist, die beste Laune zu erreichen.

Vor und nach jedem Lied wird die Stimmung gemessen um zu bestimmen, wie sie sich verändert hat. Dies wird abgespeichert, um in Zukunft bestimmen zu können, ob ein Lied die Stimmung positiv oder negativ beeinflusst hat.

Jedes dritte abgespielte Lied ist ein Lied, von dem das Programm noch keine Daten zur momentanen Stimmung hat. Das garantiert, dass die Datenbank ständig aktualisiert wird. Von den besagten Liedern nimmt das Programm Daten aus dem Internet von anderen Benutzern, um festzustellen ob es positiv für die momentane Situation ist.

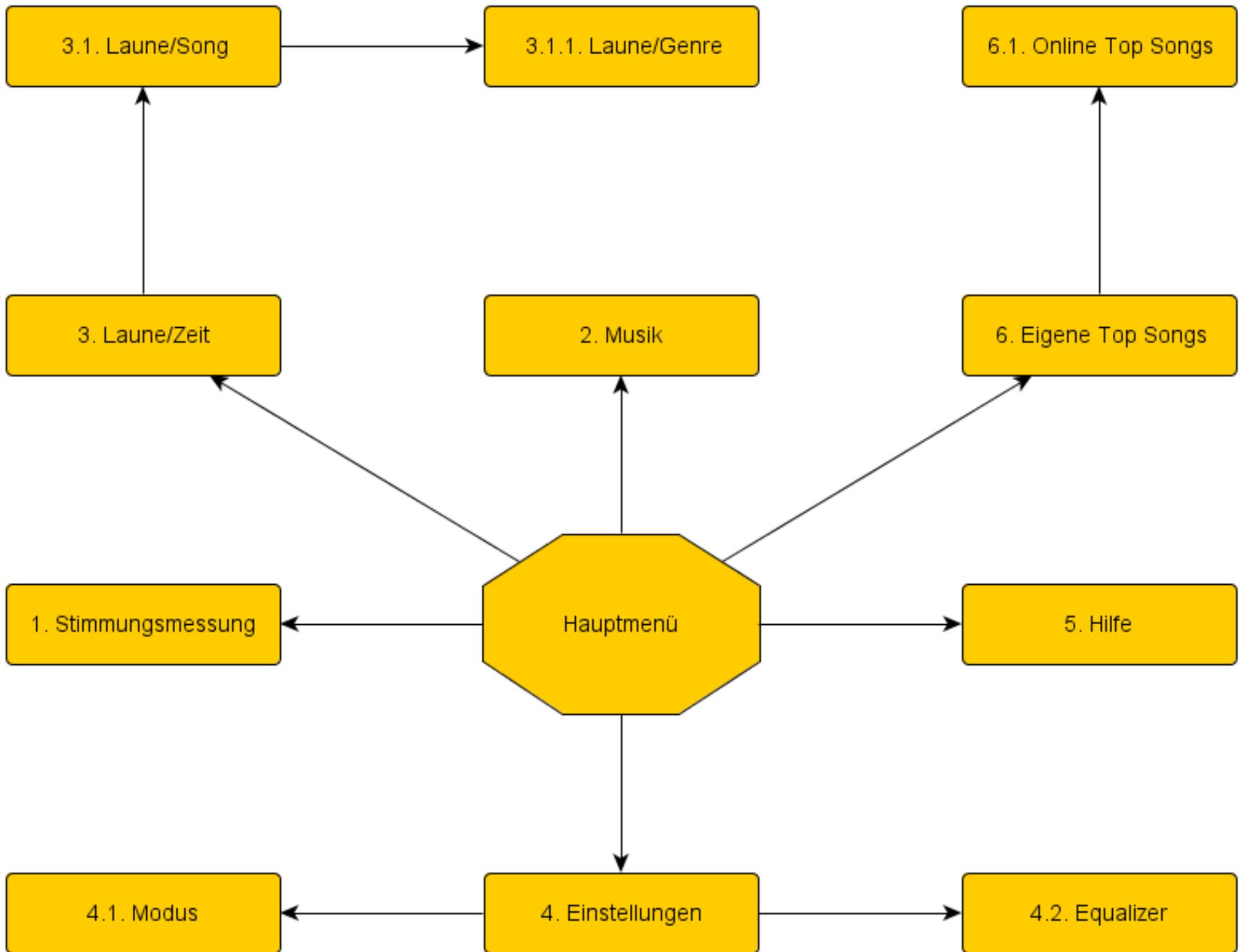
Während die Musik läuft kann der Benutzer einige Statistiken einsehen, oder seine erwünschte Stimmung ändern.

Die Statistiken beinhalten:

- eine Anzeige der Stimmung, die man zu bestimmten Zeiten hatte,
- eine Bewertung der einzelnen Lieder,
- eine Bewertung der Genre,
- die eigenen Top Songs je nach Stimmung
- und die Top Songs der Online Community.

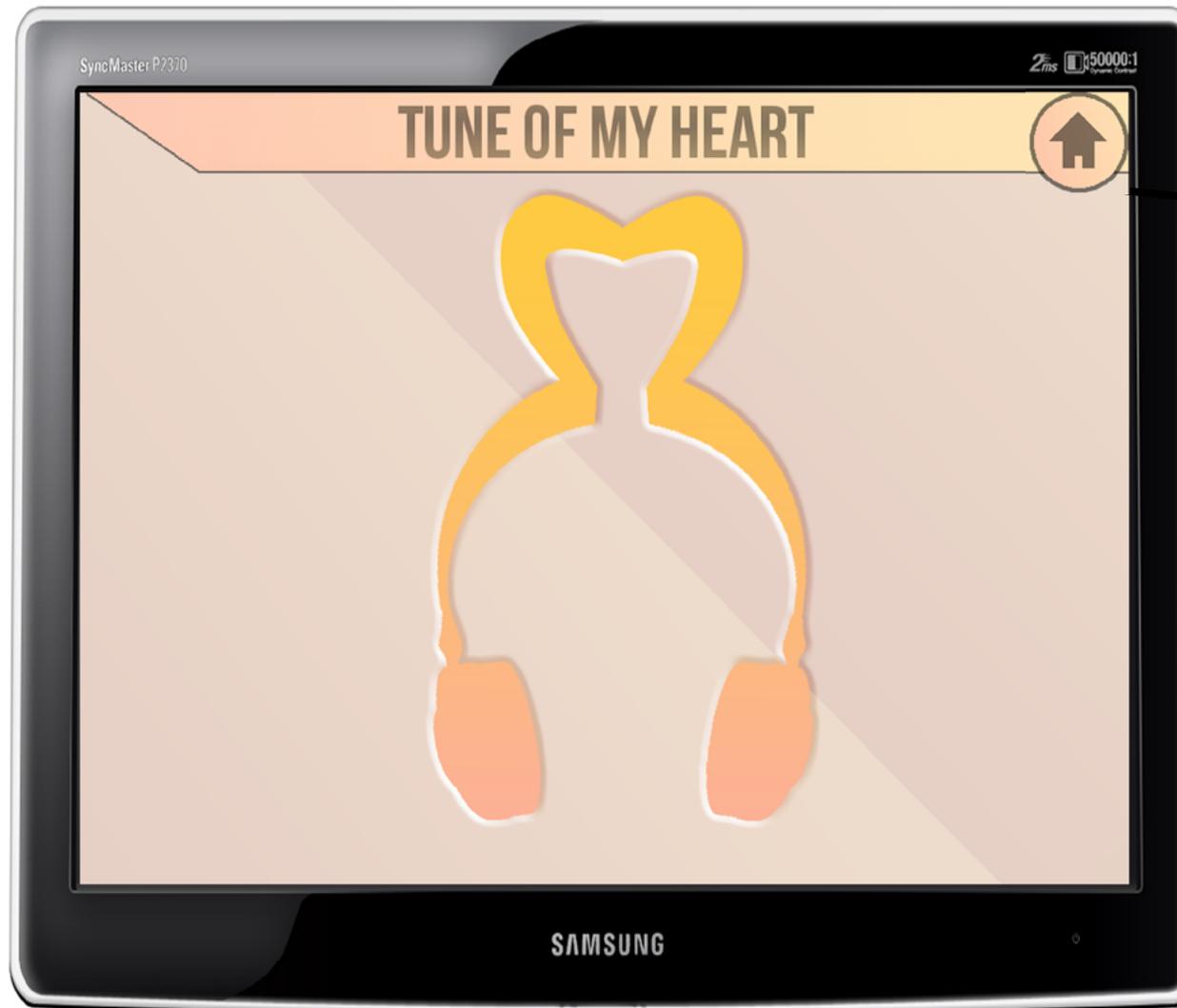
Das Programm beinhaltet natürlich auch einen Equalizer für die Musik.

Sitemap



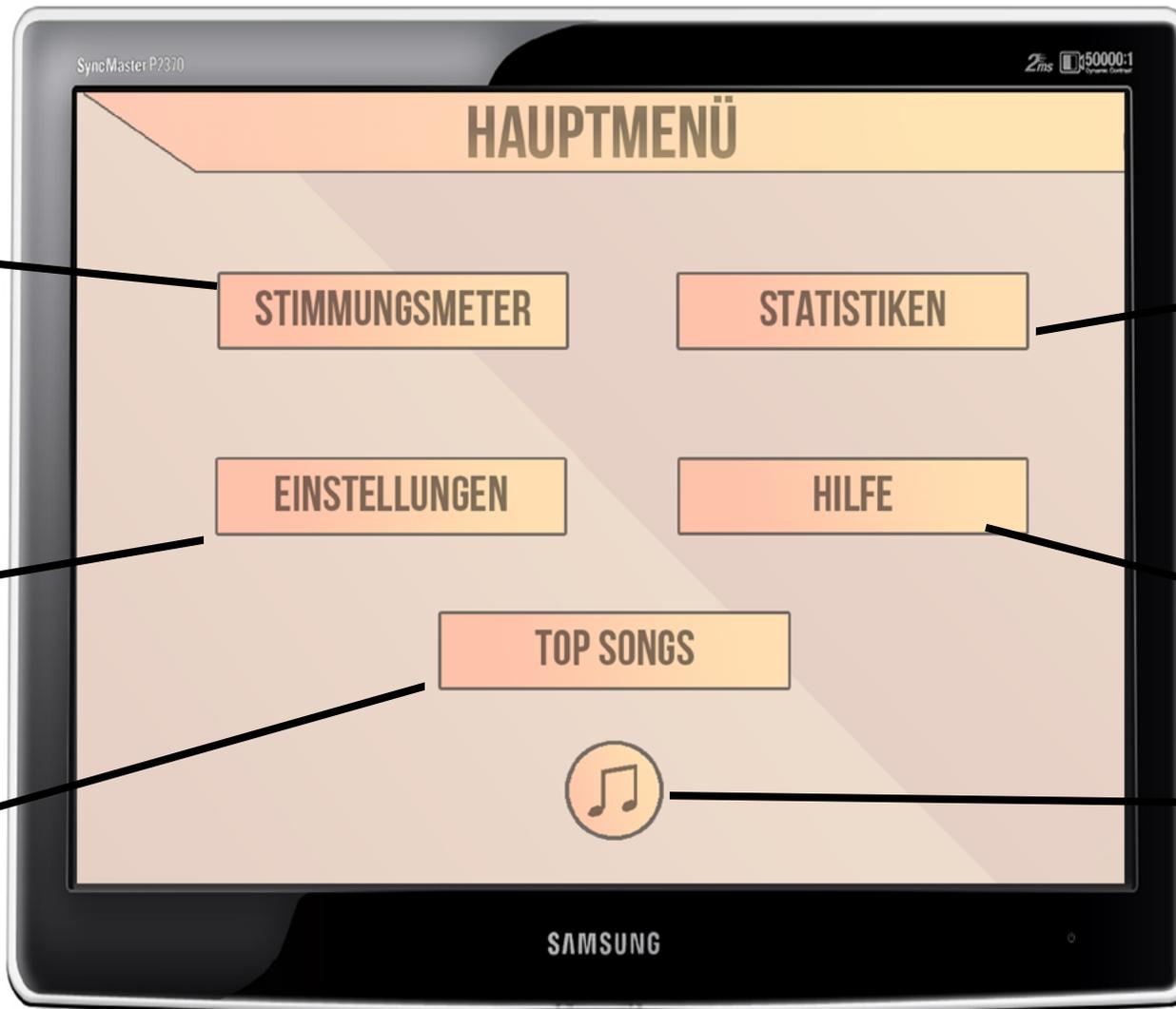
Fahren Sie mit der Maus über die einzelnen Felder um Screenshots zu sehen

Ausarbeitung



Dieser Button verweist auf das Hauptmenü (Buttons sind in dieser Präsentation funktional).

Dies ist die Startup-Screen. Sie führt natürlich zum Hauptmenü. Vor dieser Screen erscheint ein kleines Loginfenster durch welches sich neue Benutzer auch registrieren können. Wenn erwünscht kann ein Benutzer sein Tune of my Heart account mit Facebook verknüpfen. Was dies bezweckt, wird später erläutert.



Dieser Button verweist auf die Stimmungsmessung.

Dieser Button verweist auf die Statistiken.

Dieser Button verweist auf die Einstellungen. Diese beinhalten „Modus“ und „Equalizer“. Der Equalizer ist ein standard Equalizer wie ihn jede Musiksoftware besitzt.

Dieser Button verweist auf die Hilfe. Die Hilfe ist ähnlich wie diese Präsentation und wird daher nicht näher erläutert.

Dieser Button verweist auf die eigenen Top Songs.

Dieser Button verweist auf die Musik.

Dies ist das Hauptmenü. Es ist von jeder Seite aus erreichbar und dient zur Navigation durch das Programm.



Hier wird die momentane Stimmung anhand eines Smiley (in der entsprechenden Farbe) angezeigt

Dies ist der Stimmungs-Farbkreis. Es gibt 3 Grundstimmungen: Fröhlich (gelb), Aggressiv (rot), Traurig (blau). Der Farbkreis wird für die Stimmungsmessung im gesamten Programm verwendet.

Dieser Button verweist auf das Hauptmenü

(diese 2 Buttons sind fortwährend die selben und werden daher nicht nochmals erklärt)

Dieser Button verweist auf die Musik.

Dies ist das Stimmungsmeter. Sobald es geöffnet wird, misst der Sensor die Stimmung des Benutzers und zeigt diese anhand des Stimmungs-Farbkreis an, wie dargestellt. Durch Klicken in den Farbkreis kann der Benutzer Bestimmen welche Stimmung er durch das Programm erreichen will.



Die Note zeigt die Farbe der zuletzt gemessenen Stimmung des Benutzers an. (unten)
Der Verlauf auf der Note endet in der Farbe der gewünschten Stimmung. (oben)

Dieser Button stoppt die Musik.

Diese Leiste zeigt den Fortschritt im Lied an.

Diese Leiste regelt die Lautstärke. Klickt man auf die rechte Seite, erhöht sich die Lautstärke, klickt man auf die linke, so wird sie niedriger.

Dies ist die Liste der empfohlenen Lieder für die momentane Stimmung. Durch Klicken kann ein Lied abgespielt werden. Wie bei den meisten Musikprogrammen scrollt der Text automatisch seitwärts, sobald der Titel des Liedes zu lang für das Textfeld ist. (dies gilt für jede Darstellung von Liedernamen im Programm)

Dies ist der Titel des Momentanen Lieds

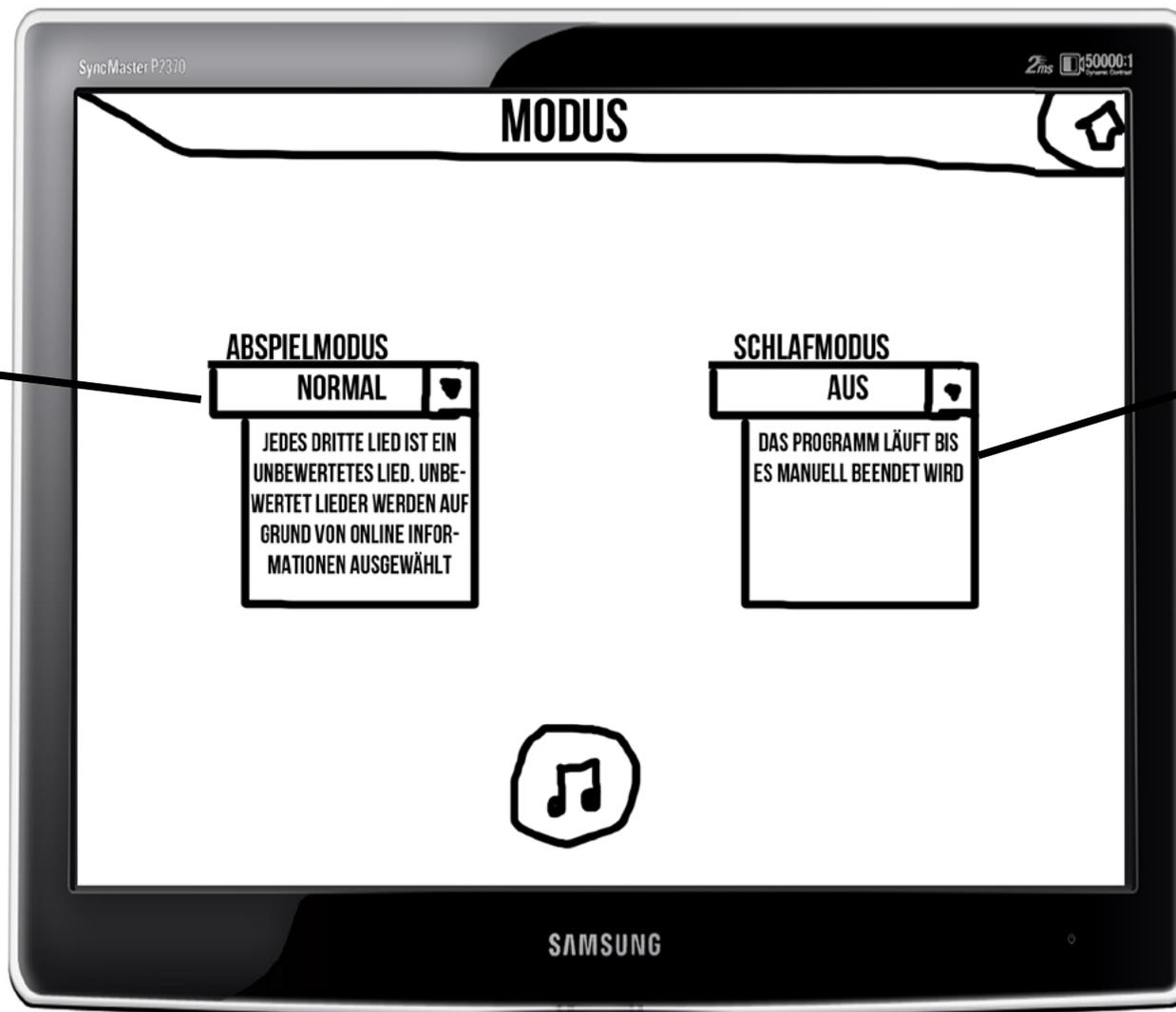
Dieser Button spielt das nächste Lied ab.

Dieser Button öffnet die Einstellungen

Dies ist die Musikscreen. Musik spielt auch im Hintergrund. während der Benutzer in anderen Menüs unterwegs ist, außer die Musik ist gestoppt. In dieser Screen kann der Benutzer jedoch die Musik stoppen, das nächste Lied wählen, in die Einstellungen wechseln, die Lautstärke regulieren oder sich ein Lied aus der Liste wählen.

Der Abspielmodus bestimmt, welche Lieder abgespielt werden. Anhand eines Drop-down-menüs kann der Benutzer sich entscheiden zwischen:

- Normal (wie im Fenster erklärt)
- Streng (Es werden nur die Lieder abgespielt, welche für die gewünschte Stimmung am meisten förderlich sind)
- Online (Es werden nur Lieder gespielt, die der Datenbank nach für die gewünschte Stimmung am meisten förderlich sind.)



Der Schlafmodus bestimmt, ob und wenn ja nach wie viel Minuten sich das Programm von selbst abschaltet und den PC herunterfährt. Der Benutzer kann anhand eines Drop-down-menüs sich entscheiden zwischen:

- Aus (wie im Fenster erklärt)
- 5 min (der PC fährt nach 5 Minuten herunter. Das momentane Lied wird noch zu Ende abgespielt)
- 10 min (der PC fährt nach 10 Minuten herunter. Das momentane Lied wird noch zu Ende abgespielt)
- etc.
- bis 120 Minuten

Dies ist die Screen zur Einstellung des Modus.



Hier erscheinen, wenn die Maus sich über einem Feld des Farbkreises befindet, die Tage, an denen man die gewählte Stimmung hatte. Sollten es zu viele Tage sein wird automatisch durchgescrollt. (angezeigt werden zu erst die jüngsten Tage)

FAHREN SIE MIT DER MAUS ÜBER EIN FARBFELD, UM DIE ZEIT ZU SEHEN, ZU DER SIE DIE ENTSPRECHENDE LAUNE HATTEN.

Dieser Button verweist auf die nächste Statistik. (Laune/Song)

Dies ist die Statistik über die Stimmung und wie diese sich über die Zeit hinweg verändert hat. Die farbigen Flächen sind Stimmungen, die man innerhalb der letzten Woche hatte. Wenn man mit der Maus über eine Fläche fährt, so werden die Tage angezeigt, an denen man diese Stimmung hatte. Das heißt auch Tage, die NICHT in der letzten Woche lagen. (Fahren sie mit der Maus über den Farbkreis)



Dies ist die Liste der Lieder des Benutzers. Sie werden (normalerweise) Alphabetisch geordnet angezeigt. (dies sind nur Beispiele)
 Das weiß markierte Objekt ist das gewählte Lied.

Dieser Button verweist auf die letzte Statistik. (Laune/Zeit)

Dieser Button verweist auf die nächste Statistik. (Laune/Genre)
 Die Seite Statistik - Laune/Genre sieht genauso aus wie die momentane Seite, sie hat lediglich Genres statt Liedern, und wird daher nicht näher erläutert.

Dies ist die Statistik über die Stimmung je nach Song. Wenn man ein Lied anklickt erscheint der Farbkreis auf der rechten Seite. Die farbigen Flächen zeigen, welche Stimmung man hatte, nachdem man das Lied gehört hatte. Zudem erscheinen und verschwinden Pfeile die von einer Fläche zu einer anderen Zeigen, um anzuzeigen, von welcher zu welcher anderen Stimmung man sich entwickelt hat, während dem Lied.



Dieser Button verweist auf die nächste Statistik. (Online Top Songs der Woche)
 Die Seite Online Top Songs der Woche sieht genauso aus wie die momentane Seite, sie hat lediglich Statistiken aus dem Internet, und wird daher nicht näher erläutert.

Dies sind die persönlichen Top Songs der Woche. Diese Seite zeigt die Lieder, die die größte Auswirkung auf den Benutzer hatten, je nach Stimmung die sie hervorgerufen haben. Das Lied über dem gelben Smiley ist also jenes, welches den Benutzer am fröhlichsten gestimmt hat. Das Lied unter dem blauen Smiley hat ihn traurig gestimmt und das rote aggressiv. Diese Statistik wird auch, sofern vom Benutzer erwünscht, auf Facebook veröffentlicht.