

Pin.Point.



EVA WENBORN | ARWEN RAES
3e Bachelor Productontwikkeling - Ontwerpwetenschappen
User Centered Design

Inhoud

Introductie - Pagina 3

| | |
|----------------------|------------|
| De Opdrachtstelling | Pagina 4 |
| Het Team | Pagina 4 |
| Onze Merkwaarden | Pagina 5 |
| Doelgroep; moodboard | Pagina 6-7 |
| Persona | Pagina 8-9 |

Ontwerpfase - Pagina 10

| | |
|----------------------|---------------------|
| Vormtaal | Pagina 11 |
| Exploratiefase | Pagina 12-13 |
| Conceptfase | Pagina 14-19 |
| <i>Concept 1</i> | <i>Pagina 14-15</i> |
| <i>Concept 2</i> | <i>Pagina 16-17</i> |
| <i>Concept 3</i> | <i>Pagina 18-19</i> |
| Synthese Concepten | Pagina 20 |
| Merk & Logo | Pagina 20 |
| Tussentijdse Renders | Pagina 21 |

Finaal Model - Pagina 22

| | |
|-------------------------|--------------|
| Terugkoppeling Vormtaal | Pagina 23 |
| Interactie | Pagina 24 |
| Gebruikssequentie | Pagina 24-25 |
| Vormgeving & Renders | Pagina 26-27 |
| Pin.Point.MAP | Pagina 27 |

Introductie

Wat was de opdracht en wat houdt het merk Pin.Point. precies in?

Kort wordt er omschreven wat de opdracht precies inhield voor User Experience, wie we zijn, waaraan het merk Pin.Point. allemaal voldoet en waarop we mikken als doelgroep.



User Experience; De Opdrachtstelling

"Ontwerpen van een productconcept gebaseerd op de uitgangspunten van "User Experience Design". De resultaten worden door potentiële gebruikers geëvalueerd aan de hand van een concept test (groepswork)."

Dit dossier omvat het eerste gedeelte van deze opdrachtstelling. Vanuit de uitgangspunten dat er een rijke en intuïtieve interactie moet zijn, ontwerpen we een product voor een specifieke doelgroep.

Het Product

Het product bestaat uit een camera en projector, en moeten volgende handelingen waarmaken: foto nemen, de foto overbrengen van camera op projector en de foto projecteren.

Het Team

Wij zijn Eva Wenborn en Arwen Raes, studenten op de universiteit van Antwerpen die productontwikkeling studeren.

User Experience is een onderdeel van onze opleiding in de 3e Bachelor. Samen hebben we 'Pin.Point.' bedacht.



Eva Wenborn



Arwen Raes

Onze Merkwaarden

Aan welke waarden en kenmerken hecht Pin.Point. zich aan?

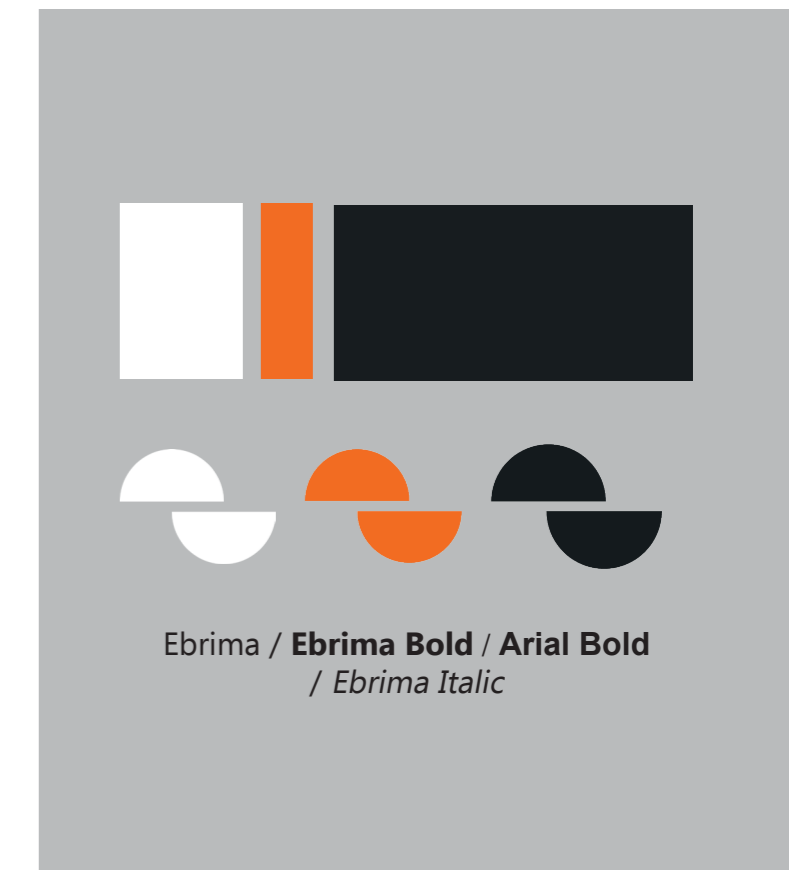
Pin.Point. houdt van simpliciteit. Dit proberen we in zoveel mogelijk aspecten van ons merk terug te laten komen. Zowel visueel als vormgeeflijk beperken we ons tot zo min mogelijk details en simpele vormen.

Daarom houden we ons aan drie basiskleuren: antraciet, oranje en wit. Deze kleuren ga je overal terug vinden, ook in ons logo.

Ons logo bestaat uit twee halve vormen die verwijzen naar een cirkel, omdat onze camera 360°-foto's neemt.

De lettertypes waar we ons aan houden zijn er slechts twee: Ebrima en Arial. Door ons te beperken in de typografie, kunnen we creatief zijn op andere vlakken.

De lettertypen worden aangepast op vlak van dikte, cursiviteit en kleur, afhankelijk waarvoor ze gebruikt worden.





Doelgroep; Moodboard

Avontuurlijk. Sociaal. Levensgenieter. 3 harde kernwoorden die onze ideale gebruiker omschrijven.

We trekken mensen aan die graag nieuwe ervaringen opdoen, door naar buiten te gaan en te ontdekken of door sociale contacten uit te breiden. De manier waarop dit gebeurt maakt niet uit, maar is buitenshuis. Een nieuwe omgeving, een nieuwe gebeurtenis, een nieuwe ervaring.

Volgens het model van synovate (8 universele drijfveren die de doelgroep kan bevatten), heeft onze ideale doelgroep vooral "Pleasure" als hoofdzakelijke drijfveer. Ook de naaste drijfveren "Vitality" en "Conviviality" kunnen van toepassing zijn.

Pleasure
Pleasure: desire to maximise the pleasure I get out of life

Conviviality
Conviviality: desire to connect with others

Belonging
Belonging: desire to feel accepted and supported by loved ones

Security
Security: desire to feel protected, safe, secure and cared for

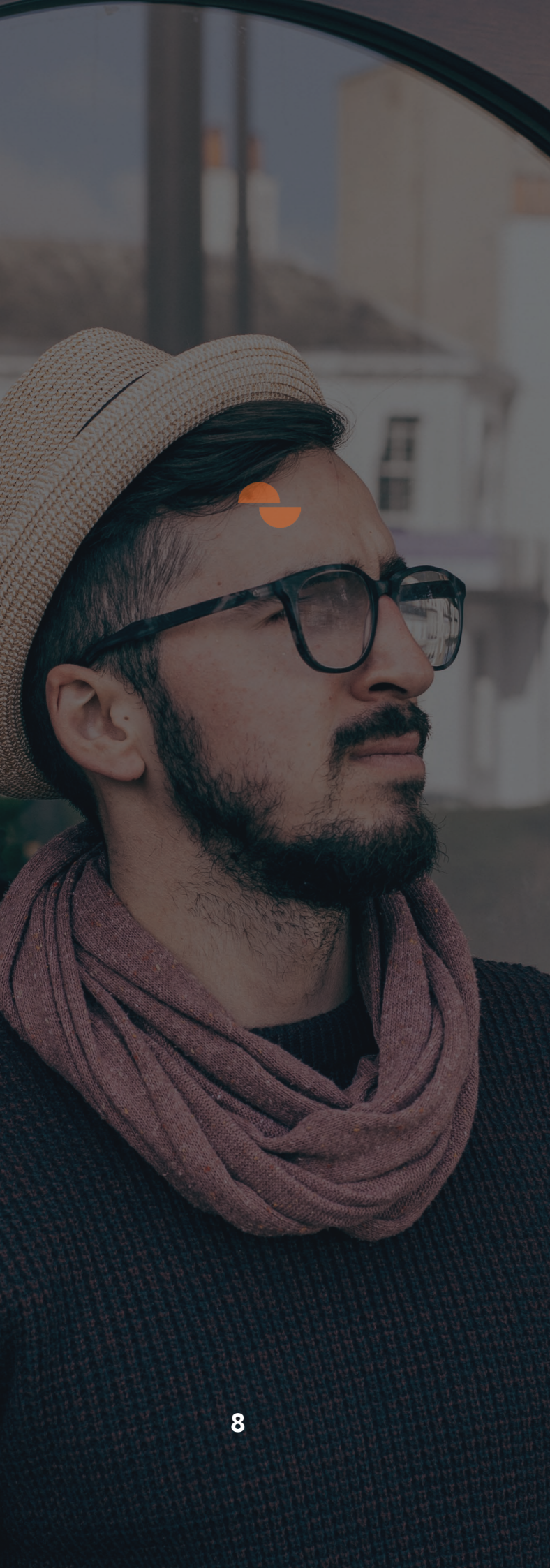
Control
Control: desire to control emotions and feelings, to be cool and calm

Recognition
Recognition: desire to stand out from the crowd

Power
Power: desire for status and respect and to feel important

Vitality
Vitality: desire to be alive and looking and full of energy

7



Persona

Wat voor persoon zoeken we als gebruiker?

Algemene Info

Robin is 27 jaar, single en is recenseur als beroep.

Talenten en Motivaties

Zijn talenten liggen vooral in het **schrijven, connecties leggen en bergklimmen**. De eerste twee talenten gebruikt hij ten volste in zijn beroep. Zijn beroep is zijn passie.

Hij **houdt van de natuur, reizen, gezelligheid en avontuur**. Hij is niet enkel graag alleen, maar omringt zich graag met andere mensen tijdens **feestjes** of om samen **gezellig chocomelk te drinken**.

Hij is een echte **levensgenieter** en wil graag de wereld ontdekken. Hij droomt ervan een **leuke reispartner** te ontmoeten en alle delen van de **wereld gezien** te hebben.

Frustraties

Hij begrijpt echter niet **waarom mensen zich opsluiten** in hun huis, de wereld heeft namelijk zo veel te bieden. Hij houdt zich niet graag bezig met **dagelijkse saaie taken**, zoals de afwas doen. Ondanks het feit dat hij onafhankelijk is, maakt hij zich toch vaak **zorgen om zijn kat** die hij thuis telkens achter laat.

Context

Hij is deels recenseur geworden omdat hij van zijn **hobby een levensstijl** wil maken; de wereld rondreizen en zo veel mogelijk **mensen en plaatsen ontdekken**.

Doel

Hij zoekt een nieuwe en leuke manier om zijn avonturen met andere mensen te delen.

Gedrag

Hij vertelt graag verhalen die pakkend zijn. Daarom gebruikt hij Pin.Point. op de **meest memorabele momenten** van zijn reis.

Ontwerpfase

Tijdens de ontwerpfase doorlopen we het proces van exploratie, concept en synthese tot het uiteindelijke ontwerp.

We overlopen stap per stap hoe we tot ons product Pin.Point gekomen zijn.



Vormtaal

Het ontwerp van ons product houden we wederom simpel. Een beetje à la Braun en Philips. Af-rondingen en neutrale kleuren worden veelvuldig gebruikt.

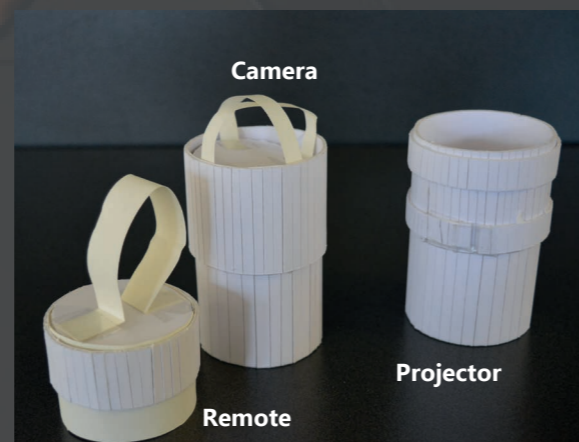
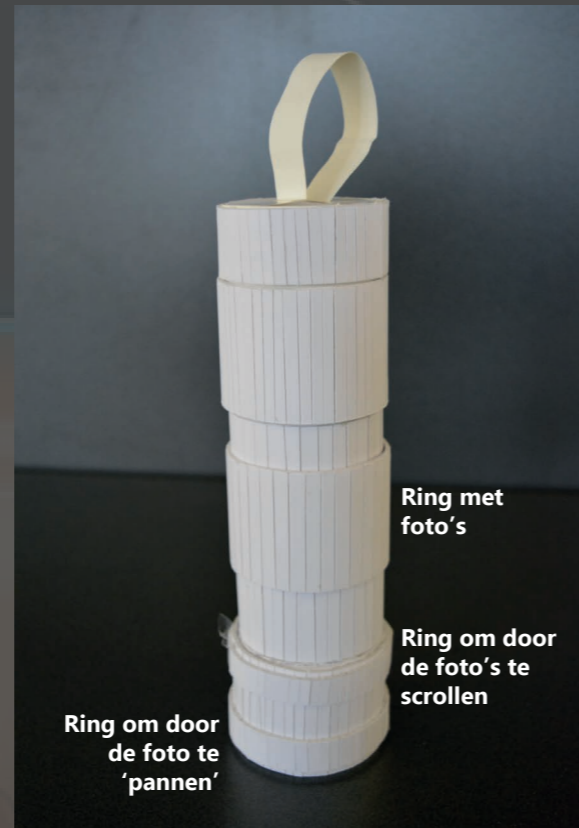
Via texturen proberen we in te spelen op het gebruik van het product, en via de simpele vormgeving proberen we op een on-dubbelzinnige manier met onze gebruiker te communiceren.

Conceptfase

In deze fase is het de bedoeling dat elk concept uitgewerkt is op interactieniveau. De concepten die er het meest interessant uit zien op dit vlak, worden gekozen om verder uit te werken.

In totaal hebben we drie voorstellen gemaakt aan de hand van presentatieschetsen en proefmodellen van (lage) afwerkingsgraad.

Uiteindelijk werd er gekozen om beide concepten 2 en 3 te combineren en verder uit te werken.



Concept 1

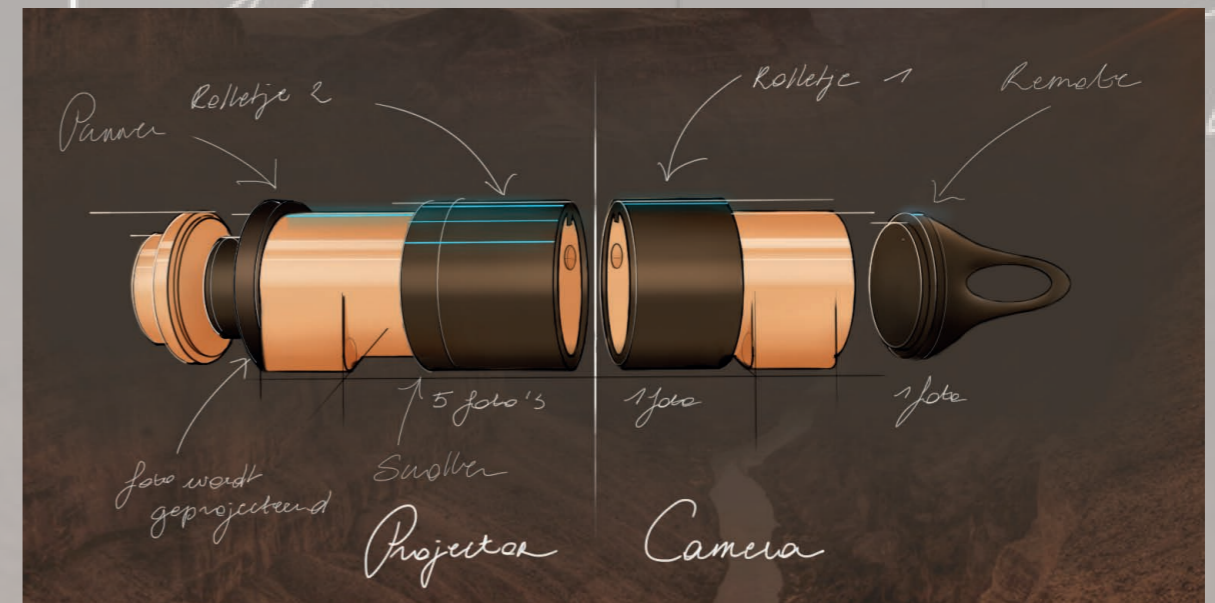
Bij het eerste concept was het idee dat het model cilindrisch was en alle bewegingen ofwel translaties ofwel rotaties waren.

Behalve om een foto te nemen; als je op de lus drukt en de twee kanten tegen elkaar brengt neemt de remote een foto. Als je met de lus schudt, wordt de recentst genomen foto verwijderd.

Op de camera is er een ring te zien waar lichten oplichten, telkens als er een foto genomen wordt. Als je de foto's van de camera naar de projector wil overbrengen, schuif of breng je de ring over naar de projector. Door aan de volgende ring te draaien, scroll je door de foto's heen.

De laatste ring dient ervoor om in de 360°-foto zelf te pannen.

De projector kan scherpgesteld worden door aan het gedeelte vooraan te draaien. Om het beeld dichterbij te brengen, kun je het gedeelte vooraan naar voor of achter verplaatsen.



Concept 2

Het tweede concept is net als het eerste concept modulair; de camera en projector en remote kunnen in 1 geheel weg gestoken worden.

Eerst plaats je de camera op de plaats waar je een 360° foto wil nemen.

Daarna neem je de remote uit de onderkant van de camera. Als je een foto wil nemen, moet je de twee onderste flapjes tegen elkaar drukken.

Als er een foto genomen is, zwelt het geheel op en wordt het dus dikker.

Dit dikker geworden remote kan je daarna in de zijkant van de projector drukken*, , totdat de remote 'leeg' is. Tijdens dit proces wordt de foto geprojecteerd.

Als je tijdens het projecteren door de foto wil pannen, kan je dit doen door de bovenkant van de bol te hanteren. Dit stuk op de bovenkant kan in elke richting bewegen. De bewegingen op het geprojecteerd beeld zijn analoog met de handbewegingen die je uitvoert.

** dit is foutief getekend op onderstaande productpresentatie, zie foto voor correcte handeling.*

Camera

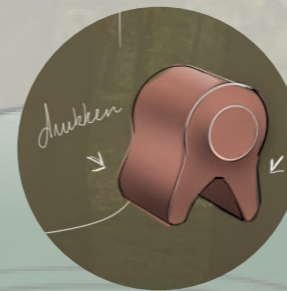
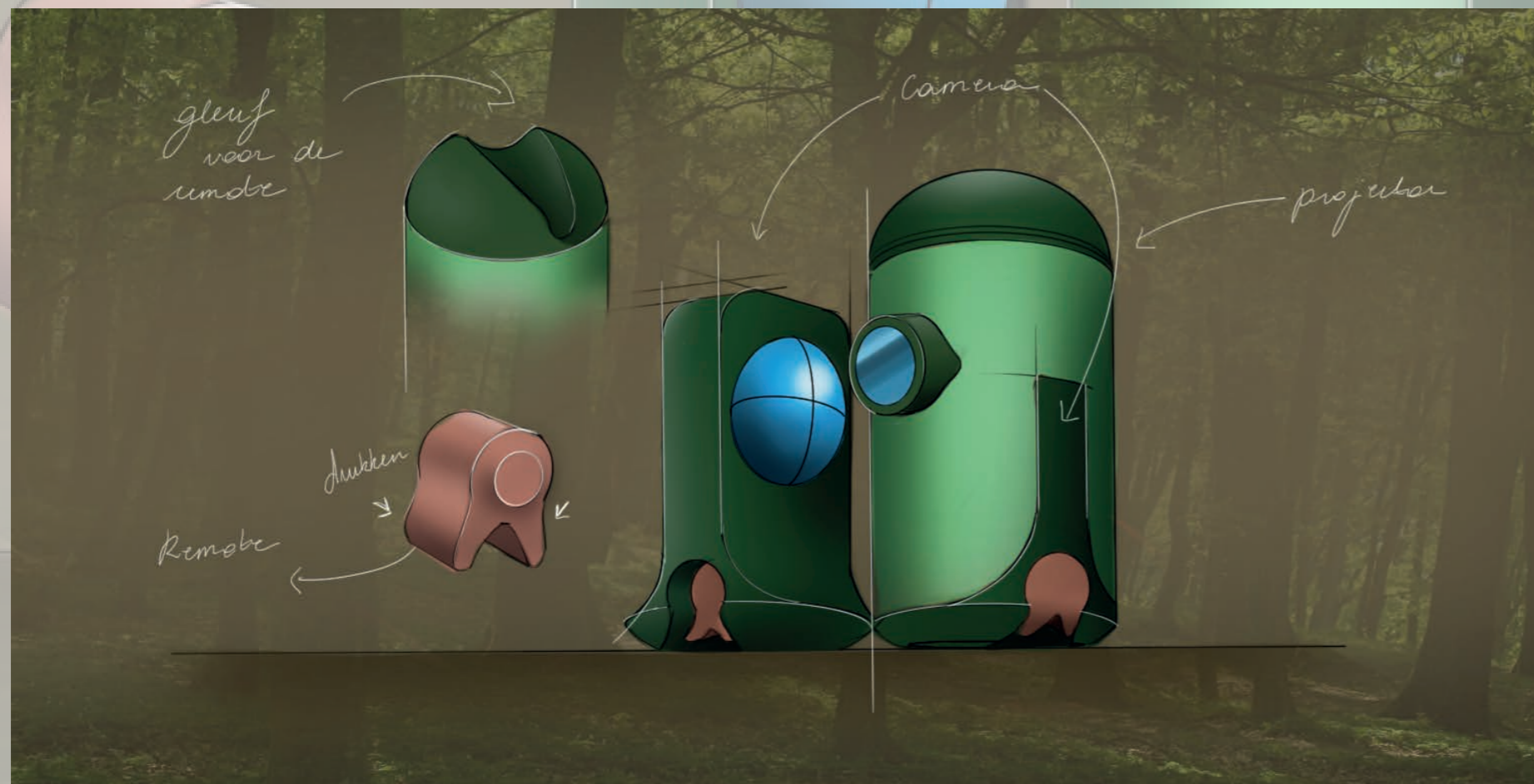


Foto nemen

Foto projecteren



Pannen in foto



Concept 3



Een foto maken



Op de foto in- of uitzoomen



Foto projecteren en door de foto pannen



Het derde concept is net als de vorige concepten óók modulair.

Eerst moet er een modulair gedeelte onderaan uit het product gehaald worden. Dit gedeelte bestaat uit 3 verschillende onderdelen: de camera, de schijfjes waar de foto's op komen te staan en de remote.

Als eerste zet je de camera waar je de foto wil nemen. Deze zal op die plek een 360°-foto nemen.

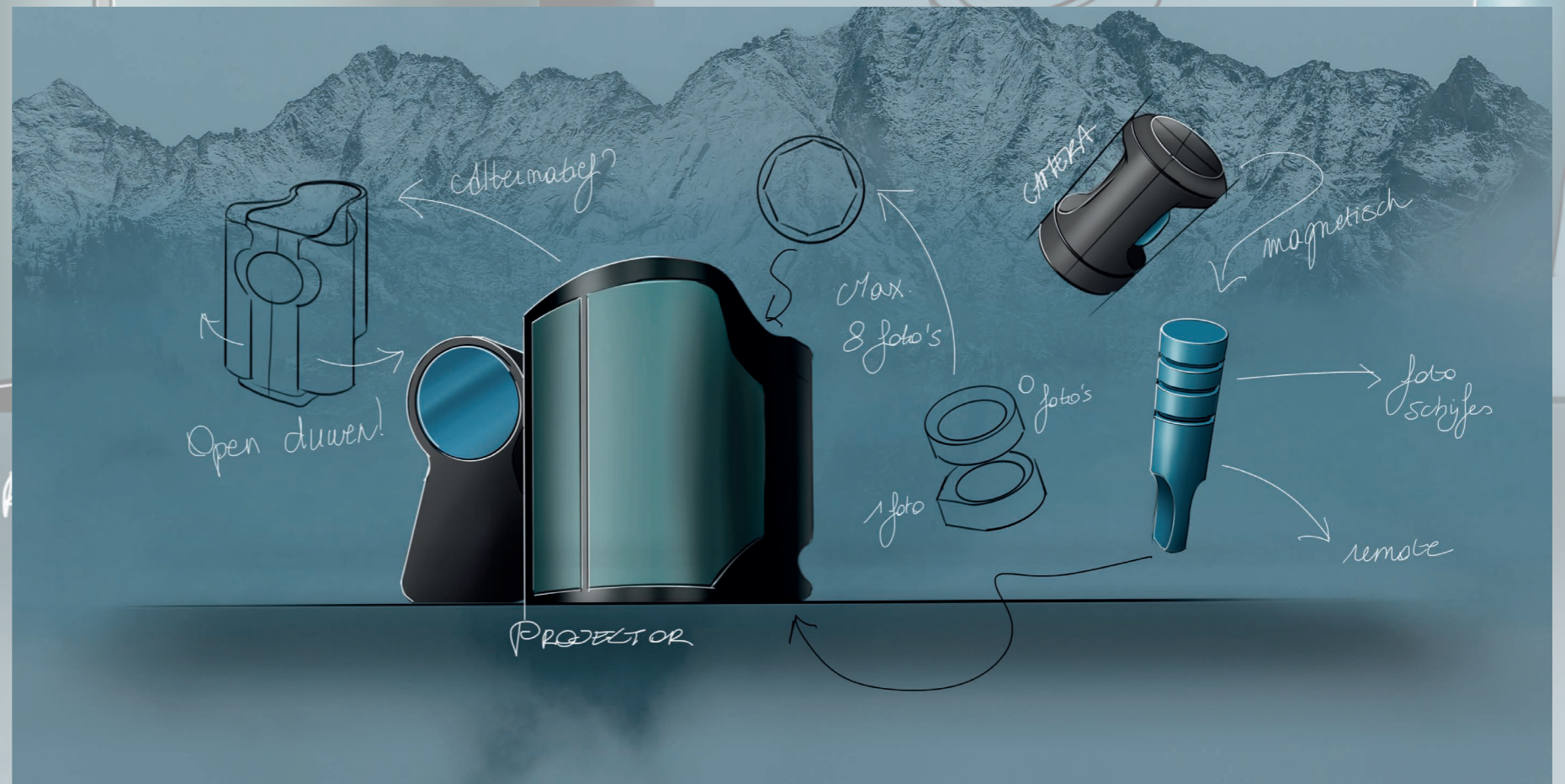
Daarna zet je de draaiknop op een schijfje, en begeef je je in de omgeving.

Zodra je denkt een foto te willen nemen, draai je aan de knop, en maakt de schijf een vormverandering mee.

In plaats van een cirkelvormig schijfje krijg je nu een meerhoekig schijfje afhankelijk van hoeveel foto's er genomen zijn.

Om te projecteren dien je het meerhoekig schijfje in de uitsparing bovenaan het product te zetten. Als de hoek uitgelijnd is met de voorkant van de projector, wordt die specifieke foto geprojecteerd.

Om in en uit te zoomen op de geprojecteerde foto, dien je de flappen in en uit te duwen. Om door de foto zelf heen te pannen, moet je de knop waar de uitsparing in zit voor het schijfje, draaien.



Synthese Concepten & Merk/Logo

De laatste fase voor het finaal ontwerp houdt in dat we de goede elementen van de gekozen concepten behouden, en daar rond ons concept verder uitwerken.

In deze fase zijn we naar veel verschillende, verdere concepten gesprongen. De elementen die we echter altijd hebben behouden zijn voornamelijk de **werking** van de **remote**, de werking van de **camera (namelijk 360°-foto)** en de **opstelling** van de **projector**.

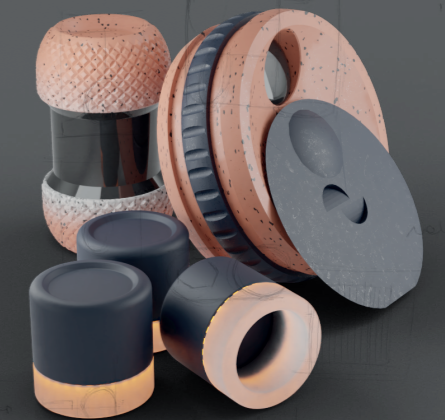
Deze tweede kruisbestuiving en onze plotse ingevingen hebben geleid tot ons uiteindelijk product; Pin.Point.

Het Merk en Logo

Om tot onze naam en ons logo te komen, hebben we eerst een blad in A3 formaat volledig vol moeten tekenen. Uiteindelijk dachten we aan de naam 'Pin.Point.' (wat duidelijker zal uitgelegd worden in het volgende hoofdstuk) en de twee halve cirkels die verwijzen naar de 360°-foto.



Enkele renders die tijdens de synthese gemaakt zijn...



Finaal Ontwerp

Na de synthese van de verschillende concepten hebben we uiteindelijk gekozen voor een definitief concept: Pin.Point.

Het product heeft een specifieke vormgeving, interactie en ontwerp dat typisch Pin.Point. is. In dit hoofdstuk wordt elk belangrijk aspect uitgelegd.



Vormtaal; terugkoppeling

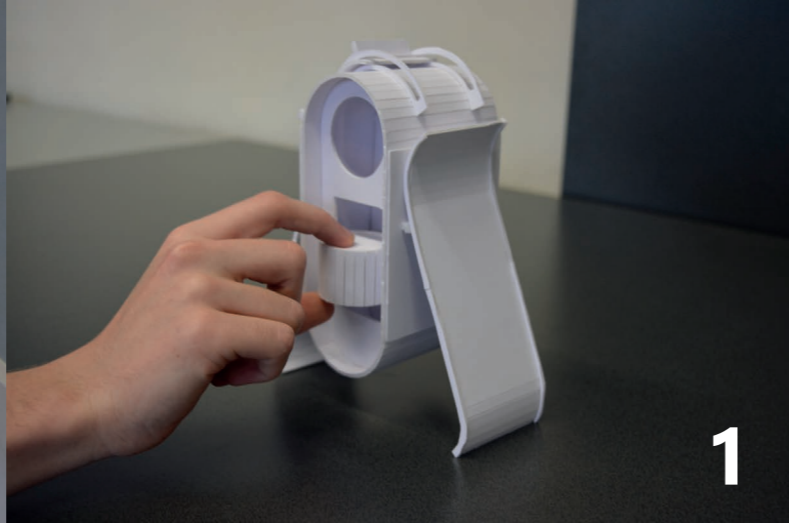
De vormgeving van Pin.Point. komt overeen met dat van de collage dat we gezien hebben in het vorige hoofdstuk: we hebben detaillering beperkt en de vormgeving zo simpel mogelijk gehouden. Door de afrondingen en neutrale kleuren, oogt het product "clean" en afgewerkt.



Interactie

Zoals de opdrachtstelling ons opgegeven heeft hebben we drie 'fases' in onze interactie: de foto nemen, de foto overbrengen en de foto projecteren.

Buiten deze drie kerninteracties, hebben we nog twee extra interacties in ons product Pin.Point. verwerkt.



De Gebruiksequentie

Hoe werkt het product "Pin.Point."?

1. Als eerste wordt de camera uit Pin. Point. gehaald. Deze wordt geplaatst in de omgeving waar jij denkt dat de 360° foto genomen moet worden.

2. Daarna haal je de remote uit het product. Standaard steken er twee in de achterkant. Je kan ze er beiden uit halen, of er eentje laten insteken; de gaten zijn slechts als opslagplaats bedoeld.

3. Je draait aan de remote waardoor er een 360° foto genomen wordt door de camera. Tijdens deze foto, kan je zelf in je omgeving zitten en mee op de foto staan. Als er een foto genomen is, steekt de ring een beetje uit en geeft het licht. Indien je de remote terugdraait wordt de foto de cloud in gestuurd, en gaat het licht uit.

4. Door op de flapjes te drukken, gaat de projector aan.

5. Door de remote op de dop achteraan te steken, wordt de foto door de projector geprojecteerd. Dit lukt niet als je niet gedraait hebt aan de remote; de ring steekt dan immers niet uit!

6. De slider geeft je de mogelijkheid om door je 360° foto te pannen. Standaard projecteert de projector een rechthoek, waardoor niet heel de foto er op raakt; de panner geeft je de mogelijkheid de hele foto te bekijken. Als je het toestel uit wil zetten, hoef je enkel de flapjes weer dicht te klappen. Je mag zelf nog kiezen of je de foto's op de remote houdt of de cloud in stuurt; dit ligt geheel aan de gebruiker.

Vormgeving, Renders & Pin.Point.MAP

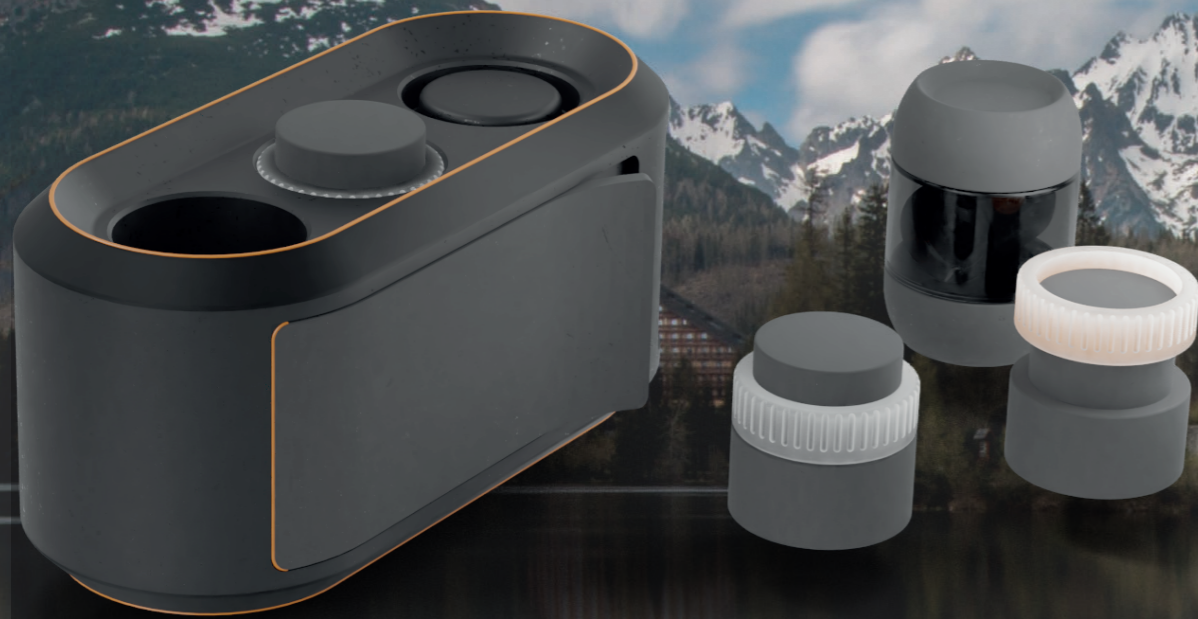


Het product is modulair, zodat het makkelijk mee te nemen is door avonturiers. Ook de kleurverhoudingen tussen antraciet, wit en oranje blijft behouden (resp. 80%, 15% en 5%).

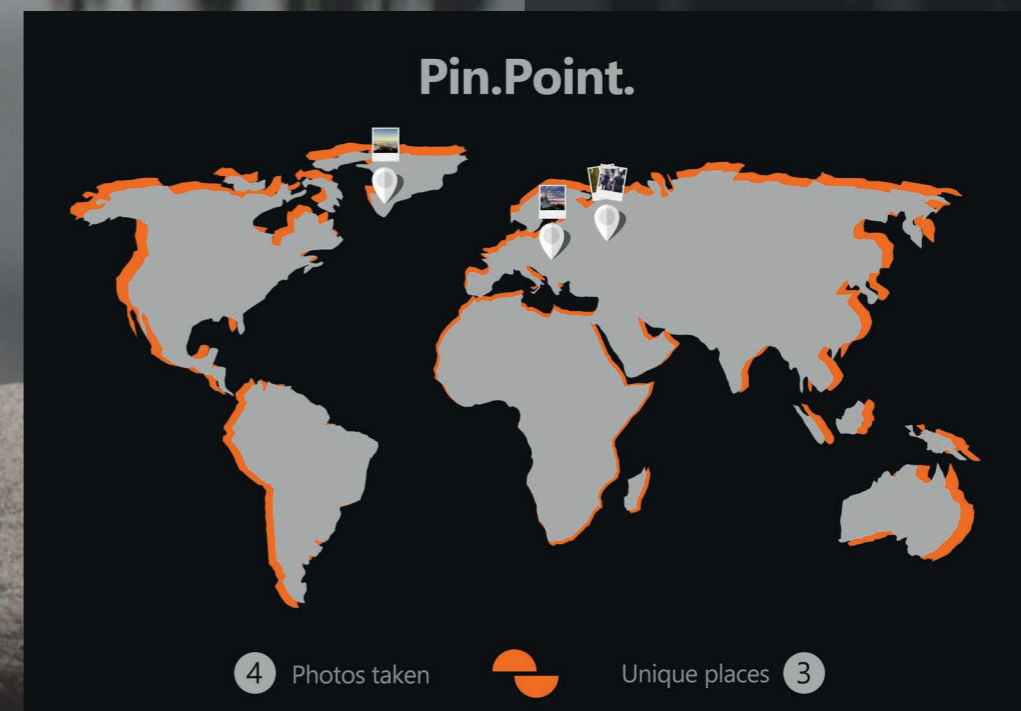
Pin.Point.MAP

Pin.Point. geeft de gebruiker nog een extra optie online: zodra je de foto's de cloud instuurt, kan je deze op de site van Pin.Point. uploaden en op de wereldkaart raadplegen waar en hoeveel foto's je genomen hebt.

Je kan dan op deze plaatsen klikken en de foto's online bekijken. De foto's worden als het ware op deze map 'gepinpoint'!



26





2017 - 2018

With special thanks to Jan Corremans & Achiel Standaert