

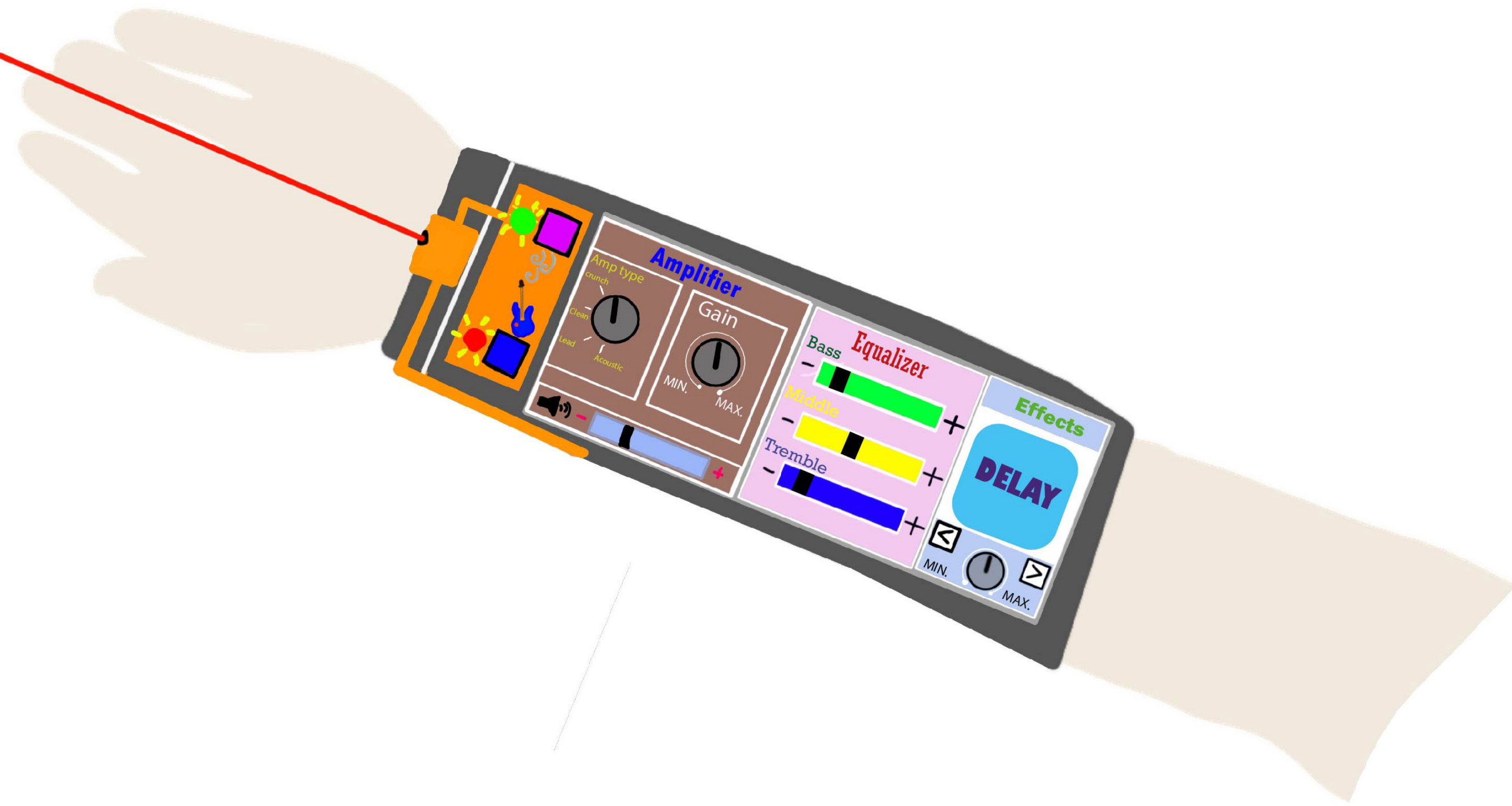
# Product

Vraag: :

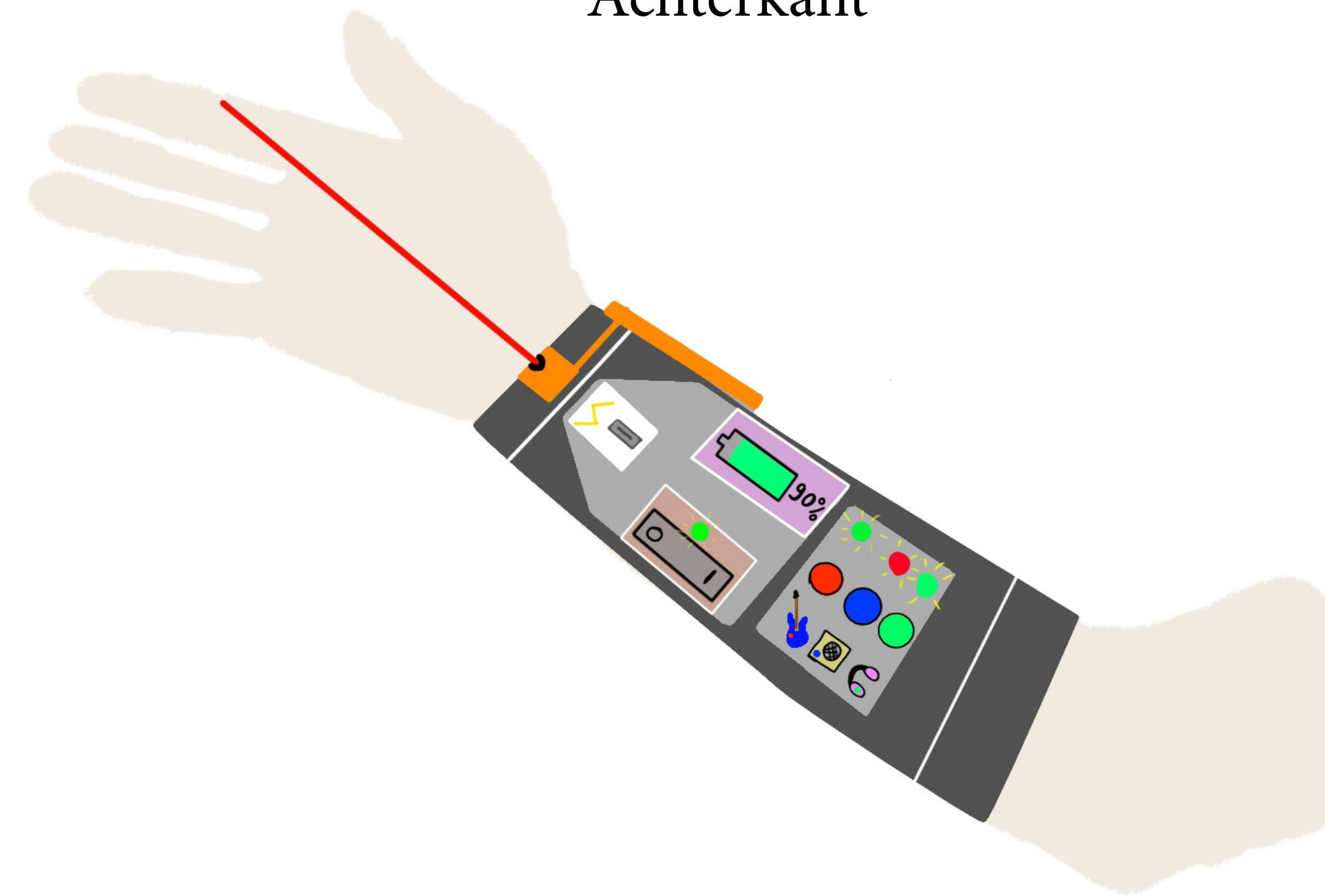
Wat als een armband in de toekomst voor een muzikant een 'smart' object is geworden?

# De gitaar armband:

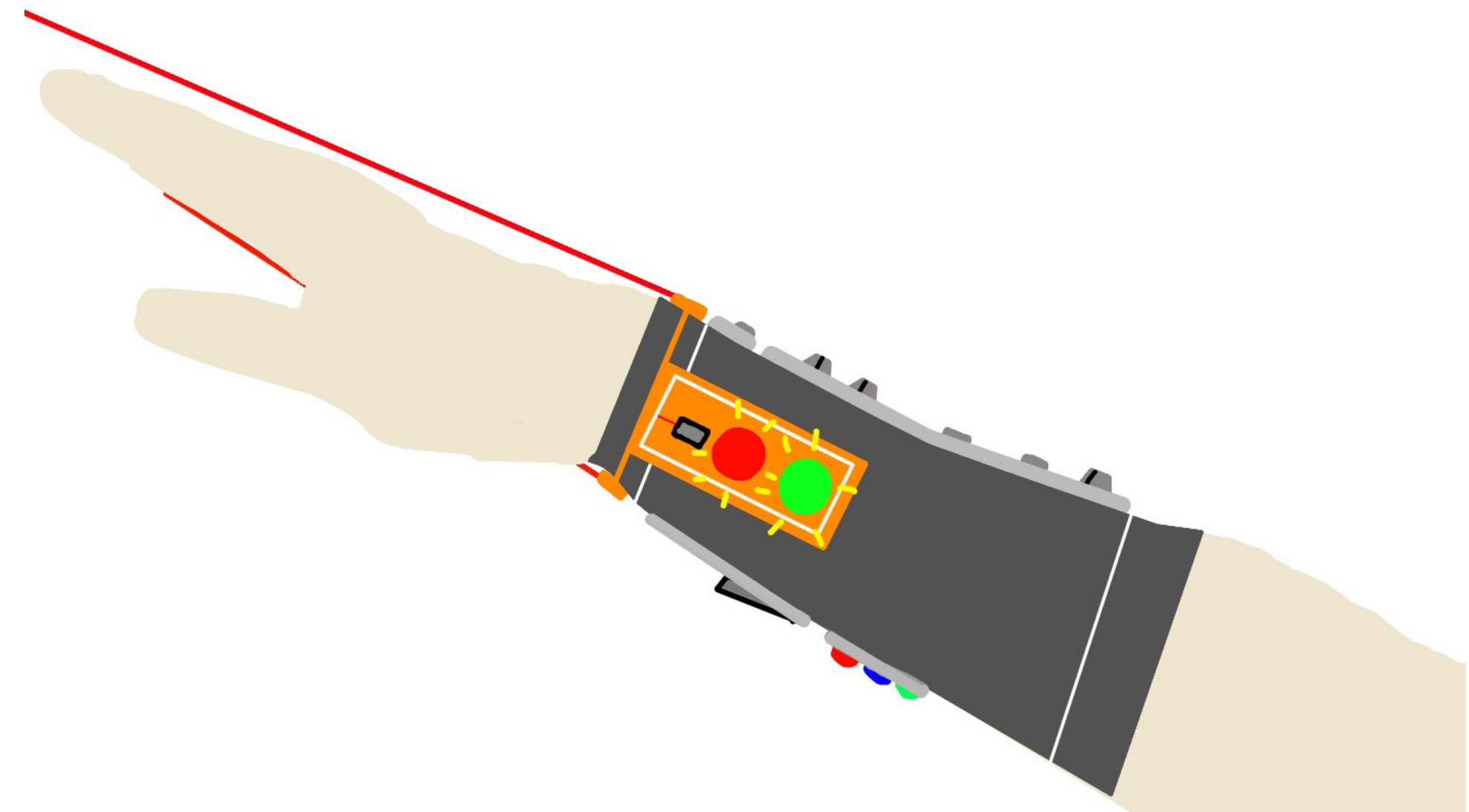
Voorkant

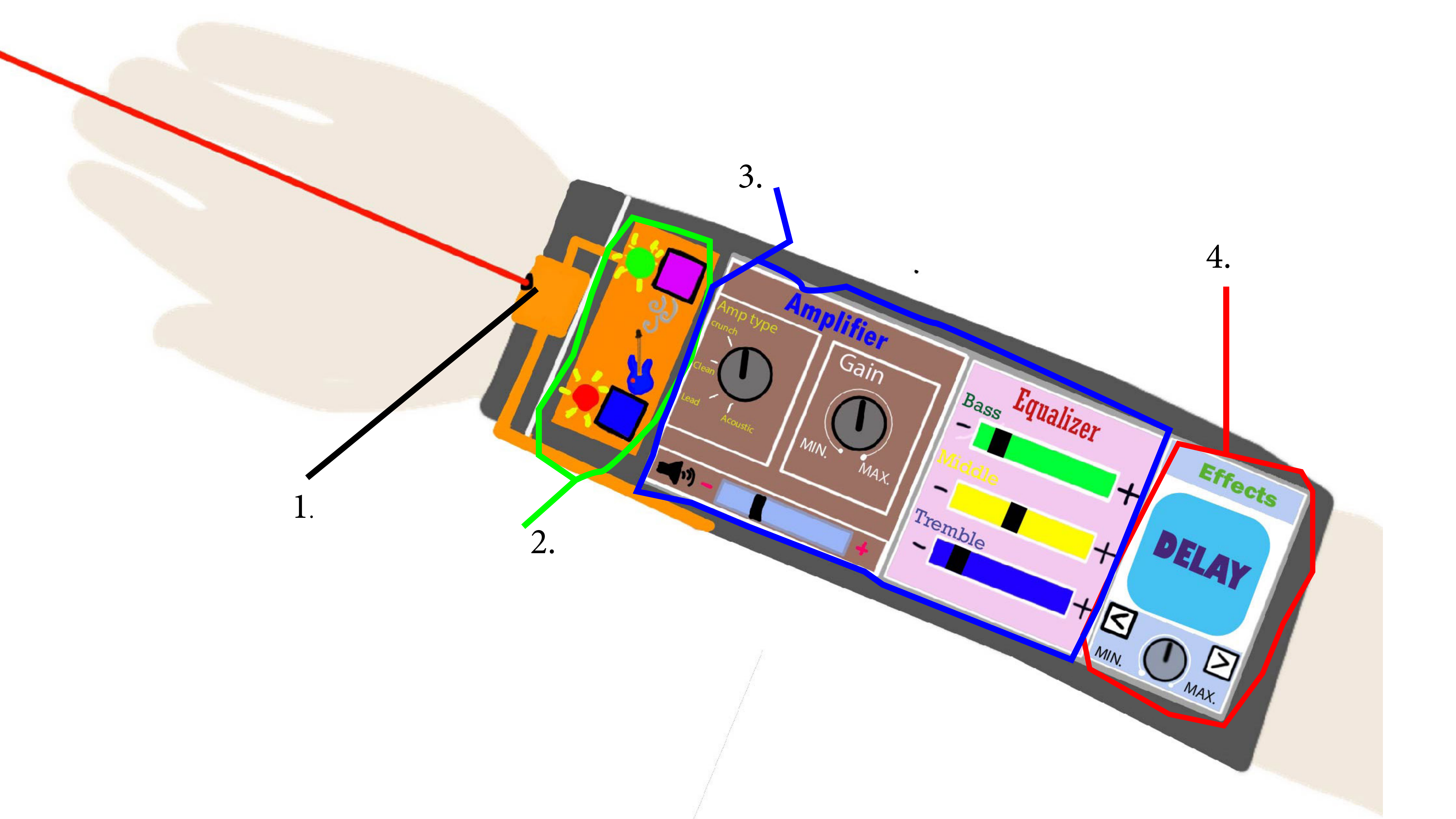


Achterkant



Zijkant



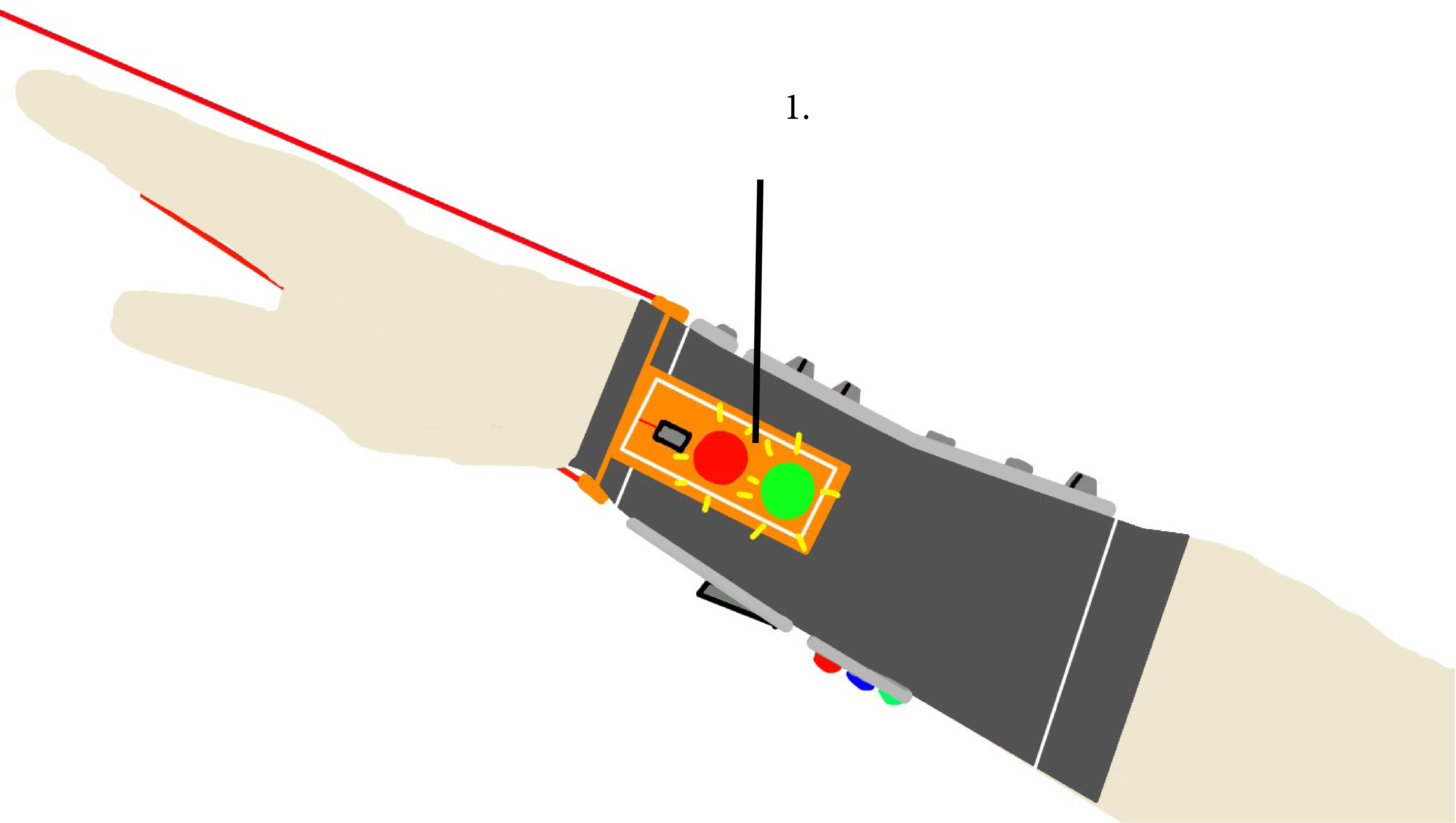


1.

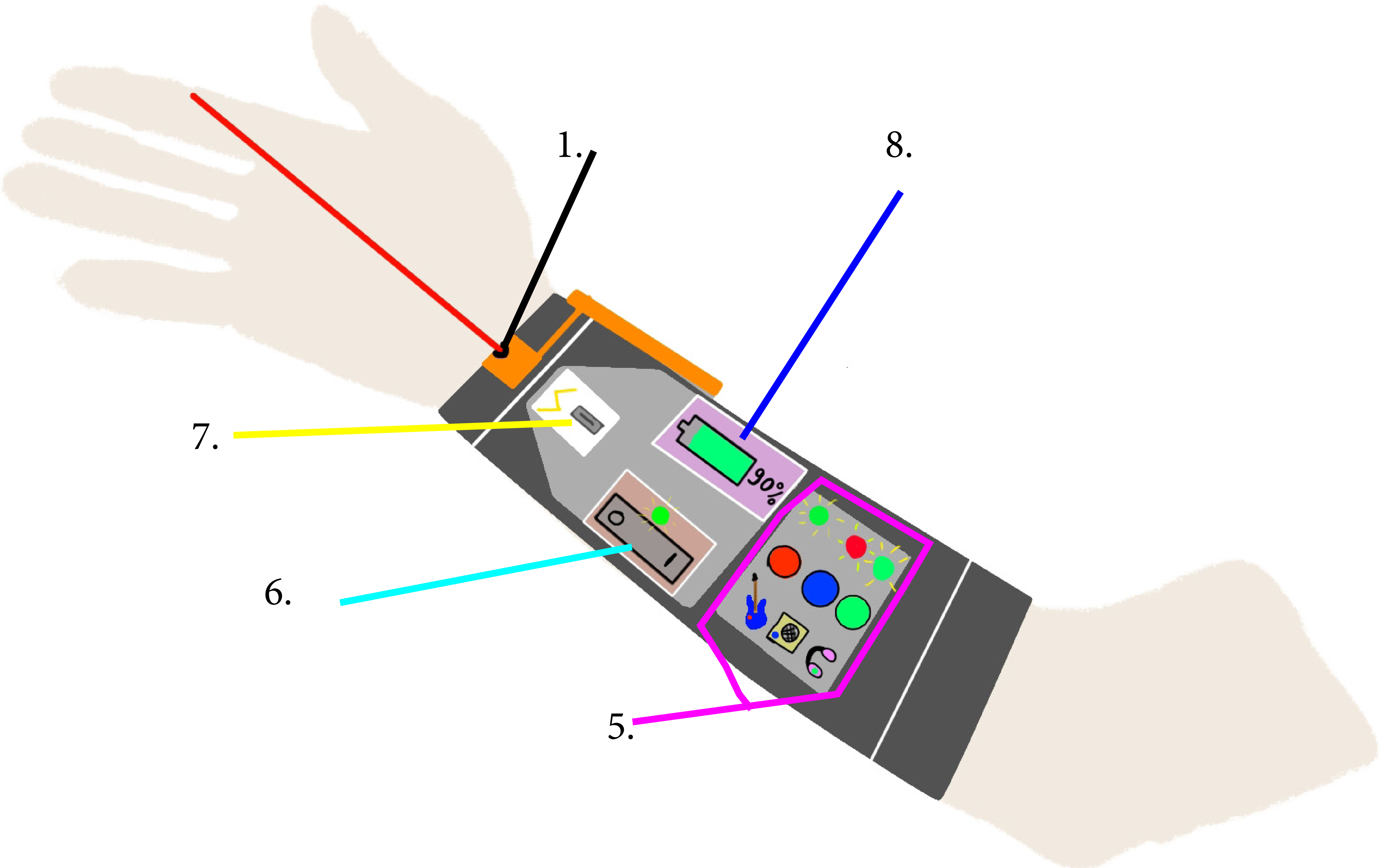
2.

3.

4.



1.



7.

6.

1.

5.

8.

# Nummers en designprincipes:

**1: (lasers met lampen):** Deze functie hoort bij het designprincipe feedback doordat de muzikant intuïtieve interactie krijgt doordat bij luchtgitaar spelen de muzikant door de lampen makkelijk kan zien of de luchtgitaar werkt of niet en de lasers maken duidelijk of de functie aan staat.

**2: (knoppen voor functie gitaar of luchtgitaar):** Deze functie hoort bij de designprincipes feedback en visibility doordat de muzikant intuïtieve interactie heeft bij het gebruik van de knoppen en de lampen van kleur veranderen naar groen als de functie aanstaat en rood als de functie niet aanstaat waardoor de muzikant snel weet welke functie gebruikt word en is het een voorbeeld van feedback, de tekens van de lucht en gitaar maken voor de visibility duidelijk welke knop wat doet zodat de muzikant makkelijk weet welke knop voor de gitaar is en welke voor de luchtgitaar.

**3: (functies van de amplifier en equalizer):** Deze functies horen bij designprincipes visibility, constraints en mapping en de muzikant krijgt intuïtieve interactie doordat de visibility duidelijk aangeeft wat elke knop doet door het gebruik van tekst en tekens en de kleuren van de amplifier en equalizer maken duidelijk welke functies bij welke van de twee hoort, de constraints maken duidelijk dat de draaiknoppen en slider maar tot een bepaald aantal gaan zodat de muzikant een minimum en een maximum snapt en ook dat de draaiknoppen alleen kunnen draaien en de slider van links naar rechts gaat. De mapping zorgt dat de muzikant bij verandering van de knoppen ook een exacte verandering kan horen die met de knoppen meegaan zoals de volume slider voor natuurlijk en duidelijk gebruik.

**4: (functies van effects):** Deze functies horen bij de desingprincipes mapping, constraints en visibility doordat voor intuïtieve interactie de knoppen duidelijk maken dat je ermee door het display kan klikken en de draaiknop maakt duidelijk dat je de sterkte kan aanpassen van de effecten. De visibility is te zien in de tekens bij de knoppen en de tekst op het display die duidelijk maken wat het betekent en welk effect je op het moment gebruikt. De constraints is in de draaiknop die tot een bepaalde draai gaat waardoor de muzikant weet waar de minimum en maximum zit.

**5: (functies van pairing):** Deze functies horen bij de designprincipes visibility en feedback doordat de muzikant intuïtieve interactie krijgt doordat de tekens met lampjes erop duidelijk maken dat de armband gepaard kan worden met de apparaten die dezelfde kleur knoppen hebben zodat je weet welke knop bij welk apparaat hoort (visibility), en voor feedback krijg je via de lampjes bij de knop die groen zijn bij verbonden en rood bij niet te weten of je wel of niet verbonden bent.

**6: (aan en uit knop):** Deze functie hoort bij de designprincipes affordance, constraints en feedback en als muzikant krijg je intuïtieve interactie doordat de vorm van de knop (affordance) de gebruiker snel duidelijk maakt dat je erop moet drukken en de constraint maakt duidelijk dat de knop maar twee kanten op kan gaan en je er niks anders mee kan doen. De feedback krijgt de muzikant met het lampje die verteld of de armband aan of uit staat.

**7: (oplader):** Deze functie hoort bij de desingprincipes constraints, affordance en visibility doordat intuïtieve interactie voor de muzikant komt dat er maar een soort lader in past (constraints) en de visibility zit in het teken dat duidelijk maakt dat het voor de stroom van de armband is. De affordance komt door de vorm die al veel wordt gebruikt voor opladen waardoor de gebruiker snel weet dat je het gat gebruikt voor opladen.

**8: (batterij met percentage):** Deze functie hoort bij de designprincipe visibility doordat de gebruiker intuïtieve interactie heeft als de muzikant naar de batterij met percentage kijkt en weet hoe vol de armband nog is voordat die opgeladen moet worden.

## Ongenummerde designprincipes in de armband:

(Voorkant, achterkant en zijkant): Deze functie hoort bij het designprincipe visibility doordat de muzikant intuïtieve interactie heeft met zichtbaarheid en belangen van de functies.

Op de achterkant zitten de functies die je maar een keer hoort te gebruiken zoals de pair knop, De zijkant is het makkelijkst te zien bij het spelen en laat de luchtgitaar zien of die werkt en de voorkant geeft de functies die je het meest wilt gaan gebruiken zoals het editen van je gitaar geluid en eventuele verandering te doorvoeren.

# Storyboard

