

Een Sociale Context-gevoelige Applicatie voor Skaters

Martin Broos, Philippe van Gammeren, Tim van Steenoven & Geert de Haan

Communicatie, Media en Informatietechnologie
Rotterdam University / Hogeschool Rotterdam
martinbroos@gmail.com, philippevg@gmail.com, timvs.nl@gmail.com, g.de.haan@hr.nl

SAMENVATTING

Voor het ontwerpen van sociale context-gevoelige en locatie-gebaseerde software en diensten stellen wij voor gebruik te maken van de specifieke kenmerken van de doelgroep en met name die kenmerken die de leden van die doelgroep kunnen stimuleren gebruik te maken van die software of dienst. Dit voorstel wordt als "proof of concept" geïllustreerd aan de hand van het ontwerp van een sociale locatie-gebaseerde mobiele applicatie voor inline- en boardskaters. We concluderen dat het concept werkt en dat hierbij de context-gevoeligheid een extra stimulans is.

INLEIDING

Het gebruik van Sociale Media en "Location based software" heeft met de komst van de smartphone een vogelvlucht genomen. Wat ontbreekt bij Facebook of 4Square is een focus op die kenmerken van de doelgroep die het gebruik van sociale media kan stimuleren. Wij stellen een andere aanpak voor: in plaats van sociale media naar een doelgroep te gooien analyseren wij welke factoren de leden van de doelgroep verbinden en die factoren te gebruiken in het ontwerpen van sociale context-gevoelige diensten zodat sociale cohesie kan ontstaan (Marseille and Mulder, 2009; de Haan et al., 2010).

SKATERS ALS DOELGROEP

De doelgroep gekozen voor dit onderzoek zijn "Skaters". De vraag die we hierbij stellen is: Hoe kan een context-gevoelige mobiele applicatie in positieve zin bijdragen aan het verhogen van de sociale cohesie tussen skaters binnen "the scene"?

Skaters hebben bijna allemaal eigen locaties om te skaten; het is een sociale groep mensen die elkaar over het algemeen graag opzoekt, maar het kan lastig zijn om contact te leggen of deze locaties te vinden. Uit enquêtes en interviews kwam uit naar voren dat naast YouTube, skaters geen plek hebben om hun video's en foto's te plaatsen. Een ander opvallend resultaat is het feit dat een skater zelden alleen skate. Het mag dan geen teamsport zijn, desondanks zijn skaters constant op zoek naar mede-skaters om samen hun sport te kunnen beoefenen.

Concept

Een app die skate locaties toont, gefilterd op het profiel van de gebruiker. De gebruiker van de app kan deze locaties filteren op een type, die de skate mogelijkheden representeren, en vervolgens een route hier naar uitstippelen. De app gebruikt, door middel van GPS, de huidige locatie van de skater om gekozen routes te plannen. Naast het vinden van skate locaties kan de gebruiker ook nieuwe plekken toevoegen. Hierdoor kunnen ook de minder bekende locaties gevonden worden door anderen.

Zodra een gebruiker zich bevindt in een sector, wordt deze automatisch ingelogd. Anderen kunnen dan zien wie en/of hoeveel skaters er aanwezig zijn. Gebruikers kunnen media van iedere sector bekijken en toevoegen, dat laatste kan alleen als de persoon zich daar ook werkelijk bevindt. Zo kunnen ze hun passie delen met anderen. Door middel van deze functies creëren we een applicatie voor skaters om sociale contacten te leggen waarbij interactieve manieren om nieuwe locaties te ontdekken de kern functionaliteit vormt. Wij hopen hiermee dat de gebruiker zijn identiteit als (nieuwe) skater kan profileren binnen een gemeenschap.

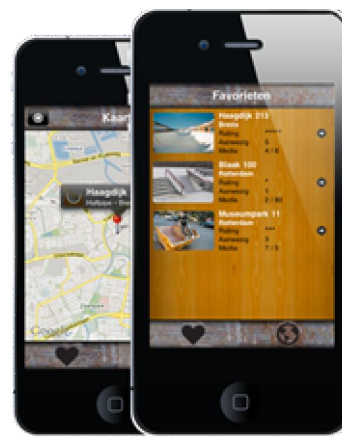
Context-gevoeligheid

Context-gevoeligheid geeft aan hoe een applicatie kan reageren op zijn omgeving. De app kijkt a.h.v. GPS of een gebruiker zich binnen een bekende sector bevindt. Daarnaast wordt er bijgehouden wie zich binnen welke sector bevindt en hoeveel bezoekers er al voor zijn geweest, zodat er bij kan

worden gehouden of een sector algemeen als "leuk" kan worden beschouwd. Ten slotte houdt de app constant de veranderingen van de gebruikers bij en zal direct registreren wanneer een gebruiker een sector binnen komt. Hierdoor hoeft zelf geen acties te worden ondernomen en zien overige skaters toch dat er een nieuw iemand aanwezig is.

HET ONTWERP

Het was een lastige klus om alle features te vertalen naar een klein scherm. Je dient ook ten alle tijden rekening te houden



met het feit dat je applicatie "on the go" gebruikt gaat worden en niet bijvoorbeeld thuis op de bank.

Ten behoeve van het mobiele gebruik van de app hebben we gekozen voor slechts twee tabs en één vervolg weergave of "view".

Doordat de applicatie rekening houdt welke view je op dat moment wilt

zien, zul je weinig moeten navigeren binnen de app. Met uitzondering van "een nieuwe locatie toevoegen"; dit is echter een opdracht waar expliciet voor gekozen moet worden en dat mag dan best meer moeite kosten, al was het maar om te voorkomen dat mensen te eenvoudig "fake" locaties toevoegen.

Evaluatie

Het testen van onze interface hebben we gedaan aan de hand van paper prototyping. Daarnaast hebben we ook een nieuwe manier van een clickable wireframe geïntroduceerd; namelijk doormiddel van een Flash project waarin de wireframes doorgelinkt konden worden.

Het clickable wireframe was vervolgens op een iPhone te benaderen waardoor we zeer snel en gemakkelijk een realistisch gebruik konden nabootsen. De resultaten van deze tests waren doeltreffend maar niet probleemloos. Na wijzigingen te hebben doorgevoerd konden we opnieuw testen, met een beter resultaat.

RESULTATEN EN CONCLUSIE

Na een half jaar ontwikkeling is er nog een flinke slag nodig wil de app ingezet worden in de App Store, maar op papier zijn alle middelen en visies beschikbaar om dit doel te bereiken. Conclusie: Sociale applicaties bieden zeer zeker een meerwaarde wanneer ze toegespitst worden op een unieke doelgroep en in combinatie worden gebracht met context-gevoeligheid.

REFERENTIES

de Haan, G., Mulder, I. & Marseille, J. (2010). Friend or Fiend: Prototyping for Sociale Cohesion. In: Proc. ECCE 2010, Caring for the Future, 25-27 august 2010, Delft, the Netherlands, pp. 377-378.

Marseille, J. & Mulder, I. (2009). Friend or Fiend: Co-creation at Coolhaven-island. In: Workshop proceedings or community practices and locative media (Workshop at MobileHC'09, September 15 -18th 2009, Bonn, Germany).