

Ontwerpverslag

Autonoom project Musify



Design Challenge 8 - CMD-DC01-8

Inhoudsopgave

Workshops + Miro + Inleiding 3

Sprint 1

Hst 1 - Ontwerpopgave en briefing 4
Hst 2 - Inrichten ontwerpproces 6
Hst 2 - Contextueel Deskresearch 7
Hst 2 - Fieldresearch Enquête 9
Hst 2 - Deskresearch inspiratie 10
Hst 2 - Empathiemap + docu 11
Hst 2 - Ontwerprichtlijnen 12
Hst 2 - Ideevorming 14
Hst 3 - Resultaat sprint 1 15
Hst 4 - Conclusie/reflectie sprint 1 17

Bronnenlijst sprint 1 18

Bijlagen Sprint 1 19

Bijlagen Briefing 20
Bijlagen Deskresearch 21
Bijlagen Enquête 24
Bijlagen Inspiratie 28
Bijlagen Empathiemap 29
Bijlagen Ontwerprichtlijnen 32
Bijlagen Ideevorming 37
Bijlagen Resultaat sprint 1 41

Sprint 2

Hst 5 - Re-concepting concept 1 45
Hst 5 - Test kleuren 47
Hst 5 - Visualisatie muziek 49
Hst 5 - Prototype polsbandjes 50
Hst 5 - Uitwerking musify app 51
Hst 6 - Resultaat sprint 2 53
Hst 7 - Conclusie/Reflectie sprint 2 55
Hst 8 - Aanbevelingen 56

Bronnenlijst Sprint 2 57

Bijlagen Sprint 2 58

Bijlagen Re-concepting concept 1 59
Bijlagen Test kleuren 62
Bijlagen Visualisatie muziek 69
Bijlagen Uitwerking Musify app 71
Bijlagen Resultaat sprint 2 73

Bijlagen Workshops 77

Workshops & Miro

Sprint 1 - Connect fase

Gevolgde workshops

Hieronder volgt een lijst van workshops die ik heb gevolgd in de periode van DC8. Een beschrijving en dieper inzicht in mijn opbrengsten uit deze workshop zijn te vinden in de bijlagen van dit verslag (**Bijlage: Workshops, p77**).

Workshops school

1. 15/5 - Chinese karakters schrijven
2. 19/5 - Bio design
3. 29/5 - Snel eenvoudig visualiseren
4. 02/6 - Cultural Differences in UX
5. 12/6 - Tinkering in design
6. 16/6 - Alles over het ontwerpverslag
7. 19/6 - Workshop user testing van Blis.studio
8. 23/6 - Stress relief workshop

Workshop op eigen initiatief

1. 09/6 - Docu over doven(doelgroep) met inzichten en empathymap
<https://www.youtube.com/watch?v=bPAUwhEXE7o>

Miro board autonoom project Dylan

https://miro.com/app/board/o9J_ksoUNUU=/

Inleiding

In dit verslag leg ik mijn progressie binnen het autonome project van DC8 vast. Dit project staat in het kader van inclusief design. Ik ga hier op zoek naar een geschikte oplossing om mensen met een gehoorbeperking een passende muziek experience te geven die meer toevoegingen biedt dan de huidige beperkte experience.

Bijlagen

Ik wil hierbij alvast een voetnoot plaatsen over de hoeveelheid bijlagen binnen dit verslag. Ik heb dit verslag tekstueel zo duidelijk mogelijk mijn proces proberen uit te leggen en dit zal vaak al voldoende moeten zijn om hier mijn proces uit te halen. De bijlagen dienen voornamelijk als visuele ondersteuning van dit proces of als bewijsvoering.

Aan het einde van sprint 1 zijn alle bijlagen voor deze sprint te vinden.

Aan het einde van sprint 2 zijn alle bijlagen voor deze sprint te vinden.

Hst 1 - Ontwerpopgave en briefing

Sprint 1 - Connect fase

Inleiding

Dit project staat in het kader van inclusief design. Ik ga hier in een autonome setting op zoek naar een geschikte oplossing om mensen met een gehoorbeperking een passende muziek experience te geven die meer toevoegingen biedt dan de huidige beperkte experience.

Context project

Ik ben op dit onderwerp gekomen vanuit mijn passie voor muziek. In mijn vrije tijd ben ik enige tijd actief geweest als DJ en ben lange tijd actief geweest in het produceren van mijn eigen muziekcomposities.

In het begin van het project wilde ik op zoek naar een verbredende experience als toevoeging voor muziek, ik wilde op zoek gaan naar een verbreding van de experience die strict alleen gebruik maakt van audio. Na feedback op dit conceptproject te hebben gehad heb ik besloten om dit project breder te trekken en als kern van dit project 'inclusief design' toe te passen. Mijn idee was nu om mensen met een gehoorbeperking een bredere muziek experience te geven dan hoe deze in de huidige situatie aangeboden wordt.

Huidige situatie

In de huidige situatie heeft de doelgroep weinig tot geen contact met muziek. De doelgroep moet op eigen initiatief op zoek gaan naar muziek en vindt deze over het algemeen het makkelijkst in een speciale discotheek. Over het algemeen is dit een vrij eentonige experience, de doelgroep krijgt alleen het gevoel van de muziek dmv de bass uit de grote discospeakers en zo nu en dan via visuals.

Gewenste situatie (doel)

Het doel van dit project is voor mij om de experience van muziek te verbreden en een andere manier muziek te laten beleven dan slechts alleen geluid en trillingen van de bass. Ik wil een stap zetten in de richting van hedonisme en een eigen manier vinden om tot deze alternatieve uiting te komen.

Ik ga dus relaties proberen uit te zoeken tussen geluid horen en ander zintuigen (zien, voelen, proeven) en op deze zintuigen inspelen door bepaalde (door mij gekozen) nummers op deze andere manier uit te werken. Ook wil ik gaan onderzoeken op welke aspecten van nummers ik precies wil inspelen, waar hebben mensen het meeste gevoel bij? Dit kan bijvoorbeeld bass zijn of zang.

Doelgroep

Mensen die niet de standaard audio muziekervaring kunnen beleven (dus doven of slechthorende).

Mensen die meer uit hun muziekervaring willen halen dan alleen audio prikkelingen.
(Nice to have)

Hst 1 - Ontwerpopgave en briefing

Sprint 1 - Connect fase

Ontwerpvraag

Hoe breng ik een muziekervaring gebaseerd op audio over op andere mensen, met behulp van prikkels op andere zintuigen dan alleen audio/horen? (bijv: zien, voelen)

Subvragen

- Hoe breng een ik muziekervaring gebaseerd op audio over op mensen met een gehoorbeperking?
- Wat is de beste context voor dit concept om gebruikt te worden?

Onderzoeksvragen

- Welke aspecten van een nummer kan ik het beste vertalen? Welke elementen zijn er in muziek?
- Hoe word muzieksmaak opgebouwd en wat heeft hier invloed op?
- Hoe zien bedrijven als spotify de connectie tussen mensen en muziek en hoe zien zij de connecties binnen muziek opzich?
- Wat is de connectie tussen emotie en muziek? (participanten)
- Hoe luisteren doven nu naar muziek? (huidige situatie)
- Hoe ziet het leven van een doven er nu uit? (doelgroep onderzoek)
- Wat voor tools/methodes/oplossingen zijn er nu al om audio te vertalen naar andere media?

Gewenste effect

Ik hoop hiermee de doelgroep te inspireren en echt een diepergaande experience te kunnen leveren die muziek naar andere zintuigen brengt buiten de hoorbare audio ervaring. Mijn ervaring moet echt een toevoeging worden voor de doelgroep.

(Bijlage: Briefing project + ontwerpvraag, p20)



Afbeelding 1: Logo Musify (gemaakt door Dylan Rademaker)

Hst 2 - Inrichten ontwerpproces

Sprint 1 - Connect fase

Planning en structuur via Miro

Gezien dit een autonoom project is heb ik de planning dit keer anders aangepakt. Ik heb voor mijzelf een miroboard aangemaakt om al mijn gemaakte werk in een overzicht in te kunnen zien en mij gehele proces in een chronologische lijn te laten lopen. Ook heb ik een locale backup gemaakt op mijn computer in een specifieke mappenstructuur. Zo heb ik mijn gehele project voor mijzelf op een rijtje en veilig opgeslagen. Ook gebruik ik mijn miroboard om mijn professionalisering bij te houden in het kader van workshops, werk van deze workshops wordt hier ook opgeslagen voor mijn professionele progressie.

Keuze project

Voor het autonome project had ik in de initiële situatie 3 project-richtingen verzonnen die mijn persoonlijke interesse hebben. Deze drie onderwerprichtingen heb ik ook uitgewerkt op Miro in de vorm van woordwebben om zo te kunnen ontdekken waar de meeste potentie in zit. Hieronder een korte omschrijving:

1. Museumervaring naar mensen brengen in coronatijden.

Met dit project was het de bedoeling dat ik een nieuwe experience ging verzinnen die in deze coronatijden musea meer naar mensen toe kon brengen, ook was mijn motivatie hier dat ik musea meer onder de aandacht wilde brengen.

2. Dierenasiel

Met dit project was het mijn bedoeling om de communicatie en de reach van dierenasielen te verbeteren. Ik merkte dat het vinden van een dierenasiel en informeren over dieren nog niet optimaal ging en dit voelde voor mij als een project die ik als designer kon aanpakken.

3. Redesigning a brand

Als zelfstudie ben ik zelf enige tijd geïnteresseerd in grafische vormgeving en visual design. Ik wilde deze skills een trapje hoger krijgen door deze te verwerken in een geheel project. Dit project was het de bedoeling dat ik een specifieke brand (MSI) zou pakken en deze volledig laten inspelen op een andere doelgroep. Volledig met concrete onderbouwing. Dit was ook eerst mijn favoriete keuze.

Beredering keuze

Na een aantal feedbackmomenten van Micha en mijn groepje heb ik er voor gekozen om uiteindelijk toch een andere richting in te slaan dan deze initiële projecten. Na het maken van de woordwebben kwam ik er achter dat voor mijn gevoel niet genoeg van mijzelf in deze projecten zit, ze zijn nog te onpersoonlijk en te veel CMD georiënteerd.

Na een kort feedbackgesprek met een van mijn medestudenten Vanna ben ik er op gekomen om mijn project te richten op een van mijn grootste passies: Muziek, deze had ik ironisch genoeg zelf helemaal over het hoofd gezien. Bij dit concept had ik wel direct een goed gevoel en ik wist zeker dat ik hier mijn passie in kon leggen dit gehele project.

Ook werden wij door Micha en Peter getriggered om uit je comfort zone te stappen. Ik had bij dit nieuwe project ook gelijk het idee dat ik dit in tegenstelling tot mijn drie concepten ook echt de randjes opzocht, gezien de uitdagende nature van mijn opgestelde casus. Zo ga ik dit project aan het werk met een voor mij een vrij onbekende doelgroep: De doven. Dit alles in een poging om muziek in een andere zintuiglijke ervaring naar de doelgroep te brengen.

Hst 2 - Contextueel Deskresearch

Sprint 1 - Connect fase

Inleiding

Om inspiratie op te kunnen doen voor het project en de eerste context rond het onderwerp muziek in kaart te krijgen ben ik begonnen met deskresearch. Met dit onderzoek probeerde ik de eerste richtlijnen en inspiratie voor mijn concept te vinden dmv context en inzicht rond het onderwerp. Ook ga ik hier op zoek naar verschillende patronen en probeer ik connecties te vinden in de verschillende onderwerpen.

De 3 aansluitende Onderzoeksvragen:

- Welke aspecten van een nummer kan ik het beste vertalen? Welke elementen zijn er in muziek?
- Hoe word muziksmak opgebouwd en wat heeft hier invloed op?
- Hoe zien bedrijven als spotify de connectie tussen mensen en muziek en hoe zien zij de connecties binnen muziek opzich?

Research: Hoe is muziek opgebouwd

Voor dit onderwerp heb ik online een aantal interessante inzichten gedaan. Ik heb gevonden dat muziek over het algemeen 7 verschillende basiselementen bevat: Melody, Harmonie, Sound, Rythm, Texture, Structure en Expression (Milne Library, 2020). Ik zag hier ook direct een mogelijkheid om deze elementen als vertalingsslag te gebruiken naar andere gevoelens of zintuigen binnen mijn concept.

(Bijlage: Research hoe is muziek opgebouwd, p21)



Afbeelding 2: Themas en insight statements, research 1

Research: Hoe word muziksmak opgebouwd

Voor dit onderzoek heb ik enorm veel kleine losse inzichten gevonden (zie in bijlage). Een van de belangrijkste inzichten hier waren voor mij dat muziek een enorm grote invloed heeft op de menselijke psyche, de mood en emotie die een song overbrengt is een belangrijk element. Ook heeft muziek een zeer complexe manier van het beïnvloeden van mensen en hun gemoedstoestand. (Cherry K, 2020)

Buiten dat heeft het opbouwen van een muziksmak op zichzelf al een enorm aantal van complexe factoren die meespelen. Dit alles heeft mij laten zien hoe complex muziek eigenlijk is en hoe dit verweven is met persoonlijkheden, emoties en dus de algehele psyche van de mens. Ik bedacht mij hierbij ook dus dat het lastig kan zijn voor mensen met een gehoorbeperking om hier überhaupt iets van mee te krijgen.

(Bijlage: Research hoe is muziksmak is opgebouwd, p22)



Afbeelding 3: Themas en insight statements, research 2

Hst 2 - Contextueel Deskresearch

Sprint 1 - Connect fase

Research: Hoe kijken bedrijven als spotify naar genre en muzieksmaak.

In dit onderzoek heb ik inzicht gekregen hoe individueel muziek eigenlijk wel niet is, er zijn bijna niet twee mensen te vinden met de zelfde muzieksmaak (Spotify, 2016). Inclusiviteit in de vorm van genre is dus belangrijk voor het concept. Verder kwam naast wat extra context niet veel extra nuttige informatie in de context van dit project tot het licht.

(Bijlage: Research Spotify, p23)



Afbeelding 4: Themata en insight statements, research 3

Inzichten en vervolgstappen

Ik heb dus een manier gevonden om eventueel een vertalingsslag te maken dmv de 7 elementen, inzicht gekregen in de complexiteit van muziek en de relatie tot de mensheid, en het belang gevonden van inclusiviteit binnen mijn concept. Met deze context heb ik al een aantal van de eerste richtlijnen kunnen inkaderen.

Ook heb ik al een plan gemaakt voor de vervolgstappen. Ik voelde mij erg geïntrigeerd door het aspect rond emoties in muziek en de menselijke psyche die hierbij een rol speelt en wilde hier meer over weten.

Ik ga eerst een fieldresearch opzetten, hier ga ik dus verder op zoek naar de connecties tussen muziek, mens en emoties en ook voor mijzelf peilen hoe deze emoties over het algemeen leven bij mensen

Vervolgens wil ik ook al de eerste stappen zetten naar een concept-richting door inspiratie onderzoek te doen over wat er al allemaal gedaan is in het vertalen van muziek (en vooral die 7 basiselementen).

Design principles

1. De 7 basiselementen van muziek moeten ook de basis leggen voor het concept en de experience in het concept. (dit hoeft niet alle 7 te zijn)
2. Het concept moet PROBEREN het gewenste gevoel en emotie van het nummer over te brengen, ongeacht iemand zijn muzieksmaak.
3. Het concept moet kunnen inspelen en werkbaar zijn op verschillende genres, het mag dus niet genre of artiest gebonden zijn.

Hst 2 - Fieldresearch Enquête

Sprint 1 - Connect fase

Inleiding

Voor dit onderzoek wil ik over het algemeen peilen hoe mensen reageren op elementen in en rondom muziek. Uit mijn onderzoek heb ik gezien dat muziek invloed heeft op je gemoedstoestand en emotie. Ook laat muziek zien hoe jij bent als persoon. Ik wil met dit onderzoek op een laagdrempelige snelle manier een inzicht krijgen hoe elementen in en rond muziek invloed hebben op mensen en hun psyche. Dit wil ik dus ook doen bij een echte groep mensen om dit voor mijzelf uit te vinden.

Ik hoop dat dit onderzoek ook een soort aansluiting word op een vervolg onderzoek om zo onderliggende patronen te vinden in de relatie tussen muziek, emoties en zintuigen. Dit staat ook beschreven in mijn onderzoeksplan (**Bijlage: Onderzoeksplan, p24**)

Hypothese / Onderzoeksvraag

Wat is de algemene invloed van muziek op emotie en elementen rond muziek op mensen?

Enquête

Om een beetje inzicht te krijgen in de respondent en zijn perspectief op muziek heb ik eerst een aantal algemene vragen gesteld, denk hierbij aan: leeftijd, geslacht en muzieksmaak, zo kan ik later eventueel evalueren wie de respondenten nou eigenlijk zijn. Ook heb ik gevraagd wat zij vinden van de huidige vorm van visualiseren van muziek in de vorm van muziekvideos. De belangrijkste vragen voor mij deze enquête waren: "Heeft bepaalde muziek invloed op jou gemoedstoestand?" en "Luister jij naar bepaalde muziek op basis van je gemoedstoestand?" vervolgens vroeg ik de respondenten ook hoe zij zelf dachten hoe dit komt. (**Bijlage: Visualisatie analyse enquête, p25**)

Inzichten

Van de respondenten zegt 90% dat zij wel eens emotioneel beïnvloed worden door muziek, de helft hier van zegt dit zelfs zeer regelmatig te hebben. Als ik vroeg aan de respondenten wat zij kenmerken vonden van goede muziek kwamen er antwoorden naar voren als: "Ik moet de pijn van de artiest kunnen voelen" en "Muziek moet hart hebben en betekenis, ik reflecteer dit vaak naar situaties in het echte leven". Zeventig procent van de respondenten zegt ook nog eens vrijwel altijd naar muziek te luisteren op basis van mood en gemoedstoestand. Dit alles wijst dus zeer op het belang van de emotie van muziek. Iets waar zoals eerder benoemd doven dus vaak niet veel van mee kunnen krijgen.

Het belangrijkste inzicht voor mij is wel dat mensen het belangrijk vinden om de passie en emotie van de artiest te kunnen voelen in een muziekstuk. Dit is ook terug te zien in verschillende quotes



Afbeelding 5: Een aantal belangrijke en inspirerende quotes van de respondenten uit dit onderzoek.

Extra design principles

Het concept moet er voor zorgen dat de passie van de artiest naar voren komt

Het concept moet er voor zorgen dat de emotie van het nummer naar voren komt

Afbeelding 6: Extra Design principles uit dit onderzoek

Hst 2 - Deskresearch inspiratie

Sprint 1 - Connect fase

Inleiding

Voor dit deel van het onderzoek ben ik weer terug naar deskresearch gegaan. Ik lijk nu ongeveer op orde te hebben welke elementen ik rond muziek wil vertalen (emotie en basiselementen), maar ik wist op dit punt nog niet **hoe** en naar **wat** ik deze dus wil gaan vertalen voor de doelgroep. Hiervoor heb ik dus weer het internet op gegaan om inspiratie op te kunnen doen

De aansluitende Onderzoeksvraag:

Wat voor tools/methodes/oplossingen zijn er nu al om audio te vertalen naar andere media?

Research naar inspiratie (Bijlage: Research Inspiratie, p28)

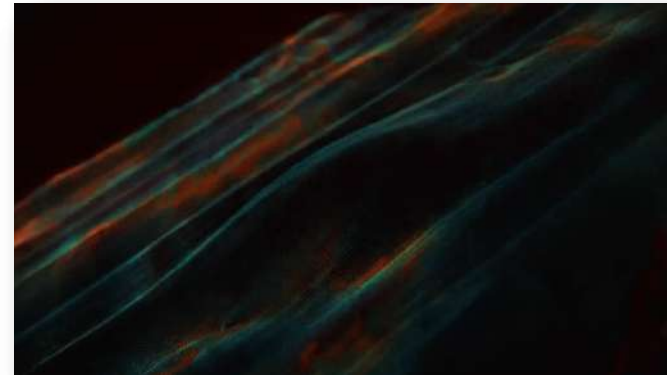
Voor inspiratie ben ik op zoek gegaan naar veel verschillende bronnen en ik heb gekeken voor verschillende perspectieven rond muziek. Ook heb ik een aantal interessante video's gevonden hoe muziek nu wordt gevisualiseerd voor doven dmv de tolk. Op Vice.com heb ik ook een groot aantal inspirationale projecten gevonden in het kader van digitaal visualiseren van muziek in 3D rendering (Vice, 2017). Ook heb ik op Youtube een video gevonden van StudioBrussel waar een DJ verteld over zijn ervaring met feestjes voor doven. Hij heeft zelf doven ouders en heeft een speciale discotheek waar de vloer samen met de speaker trilt om het gevoel van muziek over te brengen op doven.

Inzichten

Een van de duidelijkste inzichten in dit onderzoek voor mij is dat het vertalen van de elementen over het algemeen strict visueel en gevoelsmatig overgebracht worden. Er zijn geen inspirationale voorbeelden te vinden waar dit tichting een ander zintuig uitgespitst word, de conclusie voor mij is dat de ervaring richting trillingen en visualisaties moet gaan.

Design principles

Het concept moet op een manier audio overbrengen d.m.v. trillingen en/of visualisaties



Visualisatie

Afbeelding 7: Een 3d soundvisualisatie van motion graphic designer RedXPoison. (Chung, 2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=-HoWHf5CN6s>



Trillingen

Afbeelding 8: Een aflevering van StudioBrussel waar Robi verteld over zijn doven ouders en hoe hij als DJ sound naar doven brengt in zijn speciale disco. (Studio Brussel, 2019)

Hst 2 - Empathiemap + docu

Sprint 1 - Connect fase

Inleiding

Tijdens mijn empathie onderzoek ben ik online op een docu gekomen vanuit de VPRO over doven. Zij gaan hier in op alle aspecten van het leven van mensen met een gehoorbeschadiging en hoe zij de interactie aan gaan in de wereld van horende mensen. Voor mij hebben zij het ook over een heel interessant onderdeel namelijk muziek! Dit leek mij dus een uitstekende gelegenheid om mij beter in te kunnen leven in mijn doelgroep voor het concept. Ik heb deze docu vervolgens ook vertaald naar een beroepsproduct in de vorm van een empathiemap.

(Bijlage: Empathiemap, p29)

De aansluitende Onderzoeksvragen:

Hoe luisteren doven nu naar muziek? (huidige situatie)

Hoe ziet het leven van een doven er nu uit? (doelgroep onderzoek)

Docu

Tijdens deze VPRO mini docu kreeg ik in 40 minuten alle aspecten van het leven van een doven te zien. Van jong tot oud van licht hoorbeperkingen tot stokdoof, alle gradaties komen langs. Ook zit hier een stukje inbegrepen over doven en muziek, een zeer interessant onderdeel voor mijn project.

Inzichten

Door het kijken van deze docu kreeg ik echt even een inkijkje in een wereld die voor mij vrijwel onbekend is. Een van de dingen die mij voornamelijk opvalt is dat mensen met een gehoorbeperking echt in een soort bubbel leven met 'lotgenoten' zij komen regelmatig gewoon in de horende wereld maar veel interactie gaat toch wel met mensen uit de doven wereld. Dit is iets wat ik nog oprecht niet wist en heeft mij voor mijn gevoel toch meer richting mijn doelgroep gebracht.

Een van de belangrijkste inzichten in het kader van mijn project is dat doven mensen wel echt een vorm van uitgaan kennen. Doven mensen meeten vaak bij speciale discotheken om daar van muziek te genieten in de vorm van trillingen van de bass. Een van de belangrijkste aspecten voor doven mensen hier is toch ook wel het sociale aspect, zij gebruiken deze gelegenheid om met hun horende, maar voornamelijk ook hun doven vrienden te zien of zelfs nieuwe mensen te leren kennen. (VPRO De hokjesman, 2020)

Het is dus van belang dat ik mijn concept probeer in te richten rond de context van zo'n discotheek. Dit is een bekende en vertrouwde plek voor de doelgroep en dit zou dus ook een fijne plek zijn om een versterkende nieuwe muziek experience te beleven.

Design principles

Het concept moet toepasbaar zijn voor de gebruiker binnen de vertrouwde context van een discotheek.



<https://www.youtube.com/watch?v=bPAUwhEXE7o>

Afbeelding 9: Een VPRO aflevering van de hokjesman over 'De Doven' (VPRO De hokjesman, 2020)

Hst 2 - Ontwerprichtlijnen

Sprint 1 - Connect fase

Inleiding

Ik heb voor dit project onderzoek gedaan naar verschillende onderwerpen, aspecten, groepen en methodes. Nu is het tijd om deze Learnings te destileren naar thema's. Deze zet in vervolgens op in insight statements die ik dan direct probeer door te vertalen naar design principles, ofwel ontwerprichtlijnen.

Inzichten vertalen naar themas en statements

Uit de verschillende onderzoeken zijn verschillende resultaten en inzichten gekomen. Ik heb mijn onderzoek verdeeld in 3 onderdelen: contextonderzoek/deskresearch, inspiratie onderzoek en doelgroep-onderzoek. Deze onderdelen zijn op hun eigen manier vertaald naar bijvoorbeeld een empathiekaart en een onderzoeksanalyse. Bij ieder onderwerp heb ik eerst de belangrijkste learnings uitgeschreven. Hier heb ik gekeken of ik enige vaste thema's of patronen terug zie komen. In deze thema's heb ik ook naar eventuele patronen en samenkomsten gezocht om zo tot een aantal statements te komen.

(Bijlage: Inzichten, thema's en statements, p32)

Statements vertalen naar ontwerprichtlijnen

In de laatste stap van dit proces heb ik de uitgekomen statements bekeken en beoordeeld op bruikbaarheid voor de ideevorming maar ook op haalbaarheid voor het concept. Ik had deze in eerste instantie vertaald naar 8 ontwerprichtlijnen, maar na twee feedbackmomenten met Micha en een aantal eigen revisies ben ik uitgekomen op 5 concrete richtlijnen voor mijn concept om aan te voldoen.

(Bijlage: Inzichten, thema's en statements, p32)

Feedback Ontwerprichtlijnen v1 en v2

Op mijn eerste versie ontwerprichtlijnen heb ik feedback gevraagd. Eerst aan het groepje waar ik samen mee was ingedeeld en vervolgens ook aan Micha. De algemene overeenkomst was dat ik het mijzelf te moeilijk maakte ik probeerde te veel aspecten aan te pakken en met acht richtlijnen word het ook heel moeilijk een goed aansluitend concept te vinden. Ook merkte ik dat mensen uit mijn groepje sommige richtlijnen erg op elkaar vonden lijken. Ik snapte waar dit vandaan kwam maar iedere richtlijn was wel bedoeld om een ander aspect aan te spreken. Ik heb deze eerst in een tweede versie verwerkt en na zelf nog een keer gekeken te hebben heb ik in een revisie de derde versie gemaakt.

(Bijlage: Ontwerprichtlijnen v1 & v2 + Feedback, p35)

(Bijlage: Ontwerprichtlijnen v3, p36)

Ontwerprichtlijnen v3

1. Het concept moet op een manier audio overbrengen naar een andere experience d.m.v. trillingen en/of visualisaties.
2. De 7 basiselementen van muziek moeten ook de basis leggen voor het concept en de vertaling naar een experience in het concept.
3. Het concept moet de mood, passie en emotie die de artiest in het nummer heeft gestopt (lyricaal en instrumentatie) meevertalen naar de nieuwe experience. (inclusive design)
4. Het concept moet toepasbaar zijn voor de gebruiker binnen de vertrouwde context van een discotheek.
5. Het concept moet kunnen inspelen en werkbaar worden op verschillende muziekstukken, het mag dus niet genre of artiest gebonden zijn.

Hst 2 - Ontwerprichtlijnen

Sprint 1 - Connect fase

Het concept moet op een manier audio overbrengen naar een andere experience d.m.v. trillingen en/of visualisaties.

In mijn onderzoek ben ik op veel andere concepten ideeën en inspiratie gekomen waar de ontwerper gebruik maakte van trillingen (voelen) en visualisaties. Dit lijkt universeel gezien de beste manier te zijn om geluiden over te brengen naar andere zintuigen en dit is ook wat ik wil bereiken met mijn concept.

De 7 basiselementen van muziek moeten ook de basis leggen voor het concept en de vertaling naar een experience in het concept.

Muziek heeft 7 basiselementen die vrijwel door ieder nummer gebruikt wordt. Ieder element zorgt voor een unieke kijk op het nummer en zorgt er voor dat je een nummer vanuit verschillende perspectieven kan vertalen naar een andere experience, Ieder element zou je ook aan verschillende zintuigen kunnen koppelen: je kan bijvoorbeeld Rythme (4) vertalen naar pulsaties en trillingen die iemand kan voelen of je zou de Harmonie (3) kunnen vertalen naar een reeks/combinatie van kleuren of visuele golven.

Het concept moet de mood, passie en emotie die de artiest in het nummer heeft gestopt (lyricaal en instrumentatie) meevertalen naar de nieuwe experience. (inclusive design)

Uit mijn enquête is gebleken dat het grootste deel (80%) van de respondenten muziek luistert op basis van hun gemoedstoestand en dit zelfde overgrote deel heeft ook dat zijn gemoedstoestand beïnvloed wordt door de emotie van bepaalde nummers. Hieruit is dus voor mij gebleken dat de mood en emotie die de artiest probeert over te brengen met zijn muziek een essentieel deel is om over te brengen naar de luisteraar. Het is dus van belang dat deze emotie vanuit de artiest ook in mijn concept vertaald wordt richting andere zintuigen van de 'luisteraar'.

Het concept moet toepasbaar zijn voor de gebruiker binnen de vertrouwde context van een discotheek.

Tijdens mijn empathische onderzoek naar doven en slechthorende heb ik ondervonden dat doven mensen het meest en het makkelijkst met muziek in contact kunnen komen in de context van een speciale discotheek met trillende platen om muziek te voelen voor hun is dit dus al een bekende plek in de associatie met muziek. Ook kwam ik er met dit onderzoek erachter dat ze naast het muzikaspect vooral het sociale aspect van een discotheek belangrijk is voor doven en slechthorende. Zij gebruiken deze speciale gelegenheden om te socializen met anderen doven en slechthorende of zelfs hordende in een avondje uit.

Het concept hoeft niet exclusief voor de discotheek te zijn maar het is wel belangrijk dat het toepasbaar is in de discotheek. Dit kan zorgen voor een goede introductie met het concept in een vertrouwde omgeving voor de doelgroep.

Het concept moet kunnen inspelen en werkbaar worden op verschillende muziekstukken, het mag dus niet genre of artiest gebonden zijn.

Ik heb in mijn onderzoek ook gekeken naar Spotify en hoe hun omgaan met hun algorithmes die muziek aanbevelen aan de gebruiker. Het is gebleken dat per persoon een soort verbinding gemaakt wordt tussen bepaalde artiesten en afspeellijsten van anderen. Muziek wordt dus niet op genre gebaseerd maar meer op mood en smaak. Het format van mijn concept moet dus bruikbaar voor iedere artiest of mood om zo beter in te spelen op mensen zelf en niet te vast zitten aan een bepaald genre. Inclusief design is dus belangrijk!

Hst 2 - Ideevorming

Sprint 1 - Concept fase

Inleiding

Ik heb veel inzichten kunnen opdoen vanuit mijn onderzoek, na deze vertaald te hebben naar richtlijnen is het tijd om te werken naar een aantal concepten. Voor de ideevorming heb ik twee methodes gevonden die ik ga toepassen om te divigeren naar zo veel mogelijk oplossingen en concepten.

Morphological chart methode

Als eerste stap voor de ideevorming heb ik de Morphological chart methode toegepast. Ik heb uit mijn onderzoek ontdekt dat muziek uit 7 basiselementen bestaat en met deze methode wil ik deze elementen op een systematische manier weergeven en de mogelijkheden die er zijn om deze te vertalen naar andere zintuigen in kaart brengen. Deze vertalingsslagen heb ik gefilterd op een aantal van de beste opties en ik heb deze ook gecombineerd, hier is mijn eerste idee van het polsbandjes concept ontstaan.

(Bijlage: Morphological chart methode, p37)

Concept 1 (polsbandjes)

Mijn eerst concept is gebouwd rond twee polsbandjes. Deze speciale polsbandjes geven op basis van de audiofeedback van de muziek in de discotheek vibraties en visualisaties door. Het werkt als volgt: Het linker polsbandje pulseert op basis van de beat van het nummer, zo kan de gebruiker de maat van het nummer goed bijhouden. Het rechter bandje zorgt voor vibraties op basis van de frequenties die in het nummer te horen zijn. Deze frequenties zorgen ook voor visuele feedback op het scherm van het rechter bandje, deze verandert van kleur en er zullen ook iets van vormpjes te zien zijn hier.

(Bijlage: Conceptomschrijving concept 1, p38)

Dark side methode

Ik was erg blij met mijn eerste concept omdat ik vond dat ik hier een originele manier te pakken had om muziek een extra beleving te geven voor de doelgroep. Daarom leek het mij slim om te kijken naar deze ontwerpogave vanuit een ander perspectief. Dit om te voorkomen dat mijn ideeën te veel op elkaar gingen lijken. Hierom heb ik de Dark side methode toegepast, ik heb hier de meest negatieve oplossingen proberen te vinden op een duistere ontwerp vraag: 'Hoe maak ik een leuke muziekervaring meer exclusief en elitair?' dit is dus het tegengestelde wat ik wil bereiken met mijn project. De oplossingen die ik hier op heb verzonnen heb ik vervolgens gecombineerd en weer terug gedraait naar een positieve oplossing op mijn originele ontwerp vraag. Hier zijn uiteindelijk twee concepten uit gekomen **(Bijlage: Dark side methode, p39)**

Concept 2 (festival)

Mensen met een gehoorbeperking krijgen gratis toegang tot festivals en een speciale VIP lounge waar de muziek op een speciale manier vertaald wordt, ook dmv visualiseringen en trillingen in de experience.

Concept 3 (musicbuddy)

Een muziekplatform die mensen met een gehoorbeperking samen brengt met mensen die een grote passie voor muziek hebben en dit graag willen delen. **(Bijlage: Conceptomschrijving concept 2 & 3, p40)**

Vervolgstappen

In de vervolgstappen ga ik mijn drie concepten verfijnen voor de tussenpresentatie. Deze concepten ga ik presenteren aan mijn peers en docenten voor feedback om uiteindelijk te convergeren naar 1 concept.

Hst 3 - Resultaat sprint 1

Sprint 1 - Concept fase

Inleiding

De eerste sprint van de autonome challenge is bijna afgelopen. Het is nu tijd om even terug te kijken naar het door mij doorlopen proces en het resultaat hiervan in verhouding tot het eerder opgestelde doel. Ook is het de bedoeling dat ik deze resultaten presenteer aan mijn docenten en peers en vervolgens op basis van hun feedback keuzes ga maken in de vervolgstappen en de concepten.

Ontwerpproces

Dit proces heb ik meerdere iteraties doorlopen en verschillende revisies gemaakt in mijn gestelde richtlijnen en doelen. Zo heb ik tijdens mijn proces mijn briefing in drie versies gehad, maar ik ben dus uiteindelijk op een vast doel beland de centrale ontwerp vraag is uiteindelijk beland op: "Hoe breng ik een muziekervaring gebaseerd op audio over op andere mensen, met behulp van prikkels op andere zintuigen dan alleen audio/horen?". Ik heb in de loop van mijn proces twee subvragen opgesteld die net zo veel of danwel niet meer waarde dragen als de centrale vraag en ook beantwoord moeten worden:

- Hoe breng een ik muziekervaring gebaseerd op audio over op mensen met een gehoorbeperking?
- Wat is de beste context voor dit concept om gebruikt te worden door de doelgroep?

Ook heb ik in mijn onderzoek relatief uitgebreid antwoord kunnen vinden op de meeste van mijn 7 opgestelde onderzoeksvragen. Deze hebben geleid tot een groot aantal inzichten die ieder ook weer een contributie hebben gegeven in mijn ontwerprichtlijnen, in eerste instantie was dit zelfs te veel waardoor ik te veel richtlijnen had opgesteld voor mijzelf.

Ik denk dat ik na een revisie de juiste balans hier voor heb gevonden. Naar mijn idee vangen deze richtlijnen een groot aantal belangrijke aspecten in het kader van mijn project. Ik denk dat een van mijn betere keuzes dit proces was om gebruik te maken van de morphological chart, ik denk dat deze methode mij op een goed conceptrichting heeft gezet.

Verhouding concepten tot eerder opgesteld ontwerpdoel

Ik heb uiteindelijk 3 relatief uiteenlopende concepten bedacht zoals eerder benoemd in de ideevorming. Ik denk dat sommigen beter in het kader van de ontwerp vraag en doel passen dan de ander maar ik ga alle 3 een eerlijke kans geven en testen tijdens de tussenpresentatie. Ik kan altijd het doel en het concept lichtelijk aanpassen om beter aan elkaar aan te sluiten. De drie concepten voor de presentatie zijn: 1. Concept polsbandjes, 2. Concept festival, 3. Concept musicbuddy

Concept 1: Voor mijn gevoel is dit het sterkste concept, het geeft min of meer een oplossing op de opgestelde ontwerp vraag en subvragen. Het brengt een muziekervaring op een unieke manier over op de doelgroep en heeft ook een duidelijke context waar deze gebruikt kan worden.

Concept 2: Hoewel dit concept nog niet specifiek antwoord geeft op de centrale vraag, denk ik wel dat deze een unieke oplossing geven voor de twee subvragen. Het brengt wel een ervaring in een voor de doelgroep unieke context naar de doelgroep. Dit concept heeft wel nog verfijning nodig.

Concept 3: Brengt voornamelijk een oplossing op de centrale vraag en de tweede subvraag. Dit concept heeft nog wat werk nodig in een concrete ervaring richting de doelgroep.

Hst 3 - Resultaat sprint 1

Sprint 1 - Concept fase

Presentatie

Voor de presentatie heb ik mijn proces in vogelvlucht doorgelopen. Ook heb ik er voor gekozen om alle drie mijn concepten voor de legen aan mijn docenten en peers. Ik had zelf al een voorkeur voor mijn eerste concept maar ik wilde vanuit andere mensen deze bevestiging horen dat ik zeker weet dat dit de juiste keuze is en ik niet eventuele kanzen laat liggen. **(Bijlage: Tussenpresentatie, p41)**

Feedback

Ik kreeg veel positieve feedback op de inhoud van de presentatie, Mensen vonden mijn process erg overzichtelijk en dit is ook terug te zien in de cijfers die ik kreeg van mijn peers. Ook was het belangrijkste punt dat veel van mijn medestudenten ook concept 1 het sterkst vonden, ik kreeg ook wel een aantal positieve punten op het tweede concept maar concept 1 zat volgens zowel mijn peers als Micha het sterkst in elkaar. **(Bijlage: Feedback tussenpresentatie, p44)**

Feedback:

1) Plaats een rode stip bij elk criterium ●

2) Geef tips en tops

1 is mwah 5 is wow

	1	2	3	4	5
Het onderzoek geeft inzichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ontwerprichtlijnen zijn gebaseerd op inzichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het concept sluit aan op ontwerprichtlijnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De presentatie is helder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

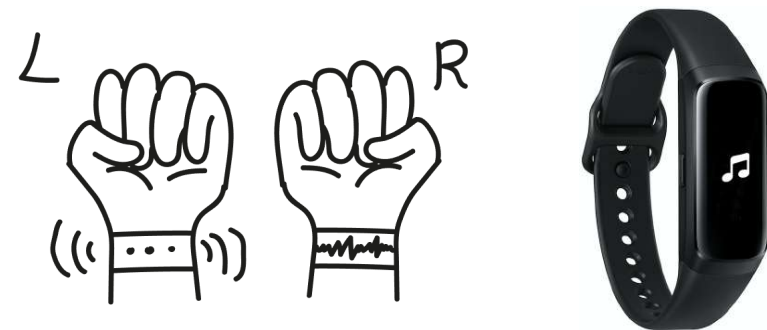
Afbeelding 10: De cijfers van mijn peers op een aantal aspecten van mijn presentatie.

Keuze concept 1

Mijn uiteindelijke eindkeuze voor sprint 1 is dus ook de keuze voor mijn eerste concept van het polsbandje. Micha merkte in zijn feedback wel aan dat de visuals op het bandje waarschijnlijk niet goed zouden werken. Hij bracht aan het licht dat mensen waarschijnlijk niet heel de tijd naar hun pols willen kijken als zij aan het dansen zijn in de discotheek, hij roepte mij dus ook op om een 'dansvriendelijke' oplossing te vinden voor de visualisaties van de muziek. Maar de polsbandjes opzichzelf vond hij wel een sterk idee.

Vervolgstappen

In de vervolgstappen in sprint 2 ga ik dus mijn eerste concept een lichte re-concepting geven om de experience zo nog beter naar de doelgroep en de context te kunnen vormen. Als dit op orde is ga ik natuurlijk ook tests uitvoeren en een high-fid prototype ontwikkelen voor dit concept.



Afbeelding 11: Visualisaties van de uiteindelijke winnaar: concept 1.

Hst 4 - Conclusie / Reflectie sprint 1

Sprint 1 - Concept fase

Wat is het antwoord op de ontwerpogave?

Voor mij was het concrete antwoord op de ontwerpogave: Maak de toepassing een persoonlijke experience voor de doelgroep. Ik merkte dat er een stukje persoonlijkheid miste in de toch al vrij magere muziekexperience van mensen met een gehoorbeperking. Om het dus echt naar heb toe te brengen heb ik gebruik gemaakt van een veel persoonlijkere toepassing in de vorm van polsbandjes, in plaats van alleen de algehele trillingen van de bass te voelen zorgen mijn polsbandjes er voor dat jij ook de beat en de overige frequentionele feedback van de muziek direct op jou huid voelt, zo brengt mijn concept muziek echt met een persoonlijke experience naar de doelgroep.

Op welke punten is het eindresultaat goed?

Ik denk dat ik met dit concept echt een toevoegende experience kan brengen naar een slechthorende doelgroep. Ik zorg er met mijn toepassing ook voor dat ik vanuit mijn onderzoek ondervonden elementen direct kan vertalen uit muziek en door kan geven in een persoonlijke experience naar de doelgroep die aanspreekt op andere zintuigen dan simpelweg alleen maar horen of zien.

Ook breng ik dit concept naar hun in een relatief bekende context voor hun waar zij al eerder ervaringen hebben ondervonden met muziek. Maar ik voeg hierbij dus ook nog eens iets toe met mijn concept waardoor de kans ontstaat dat zij hier nog meer positieve experiences halen uit de context van muziek en discotheken.

Op welke punten kan het resultaat beter?

Ik denk dat de bandjes op zichzelf al sterk staan, maar een punt van feedback was dus wel dat mijn manier van visualisaties brengen naar de doelgroep.

Dit kan nog niet helemaal goed kan werken in de context van de discotheek. Ik moet er voor zorgen dat mijn visualisaties dus echt meer 'dansvriendelijk' worden en niet simpelweg alleen rond de pols zitten. De bandjes zelf zijn al een sterk concept maar ik vind het zelf belangrijk om de experience zo breed mogelijk te trekken, ik wil dus wel echt die visualisaties goed uitwerken in de volgende sprint.

Op welke punten is het ontwerpproces goed verlopen?

Ik vind zelf dat ik aardig wat raakvlakken heb kunnen pakken vanuit mijn onderzoek. Ik heb een brede context gebouwd rond mijn ontwerpogave van waaruit ik zelf een toepassing heb bedacht die voor mijn idee goed aansluit aan mijn ondervindingen uit zowel mijn doelgroeponderzoek als mijn contextonderzoek. Ik denk ook dat ik goed ben blijven letten op mijn doel, ontwerpogave en onderzoeksvragen. Ik heb deze ik de loop van mijn proces steeds weer aangescherpt om deze zo nauwer te laten aansluiten op het einddoel van mijn project.

Op welke punten kan het proces beter?

Ik had in dit proces eventueel nog wel meer kunnen doen om echt in contact te komen met de doelgroep. Het is natuurlijk nogal moeilijk in deze periode, voornamelijk gezien het feit dat ik zelf geen bekende heb met een gehoorbeperking. Ik heb wel een hele interessante docu gekeken die mij goed geholpen heeft maar ik denk dat ik toch in het vervolg wat dieper op mijn doelgroep had ingegaan in het kader van empathische inleving voor het proces.

Bronnenlijst Sprint 1

Project Musify DC8

Sprint 1

- Milne Library (2020, 18 Mei). MUSIC AND THE CHILD. Chapter 2: Music: Fundamentals and Educational Roots in the U.S. <https://milnepublishing.geneseo.edu/music-and-the-child/chapter/chapter-2/>
- Stoubis N. (2020, 17 Mei). Fender. Basic Song Structure Explained. <https://www.fender.com/articles/play/parts-of-a-song-keep-it-straight>
- Cherry, K. (2020, 28 januari). Music Preferences and Your Personality. verywellmind.com. <https://www.verywellmind.com/music-and-personality-2795424>
- Rentfrow, P. J. (2012). The Song Remains the Same: A Replication and Extension of the MUSIC Model. NCBI, 2020, 1. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4016970/>
- Spotify. (2016, 16 november). From Idea to Execution: Spotify's Discover Weekly. https://www.slideshare.net/MrChrisJohnson/from-idea-to-execution-spotifys-discover-weekly/12-Insight_users_spending_more_time
- Studio Brussel. (2019, 21 maart). Robi is de man die dove mensen muziek leert kennen. Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?v=-HoWHf5CN6s>
- de Volkskrant. (2016, 15 oktober). Zo kun je van muziek genieten als je doof bent. Youtube.com. https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=F_Fn72_Gefs

Vice. (2017, 23 juli). Sound visualization. https://www.vice.com/en_us/topic/sound-visualization

Chung, B. (2014, 17 oktober). 480,000 Particles Compose This Undulating Audio Reactive Visualization. Vice. https://www.vice.com/en_us/article/jpvpx/480000-particles-compose-this-undulating-audio-visualization

VPRO. (2014, 24 oktober). VPRO De hokjesman. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bPAUwhEXE7o>

Morphological chart. (z.d.). toolkits.dss. Geraadpleegd 2 juni 2020, van <https://toolkits.dss.cloud/design/method-card/morphological-chart/>

Dark side. (z.d.). toolkits.dss. Geraadpleegd 3 juni 2020, van <https://toolkits.dss.cloud/design/method-card/dark-side/>

Bijlagen sprint 1

Bijlagen Briefing

Bijlage: Briefing project + ontwerpvraag

Briefing project v3.1

Het ontwerpdoel

Het doel van dit project is voor mij om mensen op een andere manier muziek te laten beleven dan slechts alleen geluid. Ik wil een stap zetten in de richting van hedonisme en een eigen manier vinden om tot deze alternatieve uiting te komen.

Ik ga dus relaties proberen uit te zoeken tussen geluid horen en ander zintuigen (zien, voelen, proeven) en op deze zintuigen inspelen door bepaalde (door mij gekozen) nummers op deze andere manier uit te werken. Ook wil ik gaan onderzoeken op welke aspecten van nummers ik precies wil inspelen, waar hebben mensen het meeste gevoel bij? Dit kan bijvoorbeeld bass zijn of zang.

De centrale ontwerpvraag is:

Hoe breng ik een muzikervaring gebaseerd op audio over op andere mensen, met behulp van prikkels op andere zintuigen dan alleen audio/horen? (bijv: zien, voelen)

Specifieke Subvragen:

- Hoe breng een ik muzikervaring gebaseerd op audio over op mensen met een gehoorbeperking?
- Wat is de beste context voor dit concept om gebruikt te worden?

Doel

De standaard audio muzikervaring verbreden door andere zintuigen te prikkelen op basis van deze audio ervaring. Hiermee wil ik meer inclusiviteit creëren voor mensen met een gehoorbeperking.

Doelgroep of publiek

Doelgroep:

- Mensen die niet de standaard audio muzikervaring kunnen beleven (dus doven of slechthorende).
- Mensen die meer uit hun muzikervaring willen halen dan alleen audio prikkelingen. (Nice to have)

Onderzoeksvragen 2.0:

- Welke aspecten van een nummer kan ik het beste vertalen? Welke elementen zijn er in muziek?
- Hoe word muziksmak opgebouwd en wat heeft hier invloed op?
- Hoe zien bedrijven als spotify de connectie tussen mensen en muziek en hoe zien zij de connecties binnen muziek opzich? (soort concurrentieonderzoek)
- Wat is de connectie tussen emotie en muziek? (participantenonderzoek)
- Hoe luisteren doven nu naar muziek? (huidige situatie) (doelgroep onderzoek)
- Hoe ziet het leven van een doven er nu uit? (algemene context) (doelgroep onderzoek)
- Wat voor tools/methodes/oplossingen zijn er nu al om audio te vertalen naar andere media?



De centrale Ontwerpvrage is:

Hoe breng ik een muzikervaring gebaseerd op audio over op andere mensen, met behulp van prikkels op andere zintuigen dan alleen audio/horen? (bijv: zien, voelen)

Specifieke Subvragen:

Hoe breng een ik muzikervaring gebaseerd op audio over op mensen met een gehoorbeperking?

Wat is de beste context voor dit concept om gebruikt te worden door de doelgroep?



Doel

De standaard audio muzikervaring verbreden door andere zintuigen te prikkelen op basis van deze audio ervaring.

Doelgroep

Mensen die niet de standaard audio muzikervaring kunnen beleven (dus doven of slechthorende).

Mensen die meer uit hun muzikervaring willen halen dan alleen audio prikkelingen. (Nice to have)

Bijlagen Deskresearch

Bijlage: Research hoe is muziek opgebouwd

Contextueel onderzoek muziek

Uit welke elementen bestaan muziek?

The 7 Basic Music Elements

1. Sound (overtone, timbre, pitch, amplitude, duration)
2. Melody
3. Harmony
4. Rhythm
5. Texture
6. Structure/form
7. Expression (dynamics, tempo, articulation)

In Depth:

1. Sound

Overtone: A fundamental pitch with resultant pitches sounding above it according to the overtone series. Overtones are what give each note its unique sound.

Timbre: The *tone color* of a sound resulting from the overtones. Each voice has a unique tone color that is described using adjectives or metaphors such as "nasally," "resonant," "vibrant," "strident," "high," "low," "breathy," "piercing," "ringing," "rounded," "warm," "mellow," "dark," "bright," "heavy," "light," "vibrato."

Pitch: The frequency of the note's vibration (note names C, D, E, etc.).

Amplitude: How loud or soft a sound is.

Duration: How long or short the sound is.

2. Melody

A succession of musical notes; a series of pitches often organized into phrases.

3. Harmony

The simultaneous, vertical combination of notes, usually forming chords.

4. Rhythm

The organization of music in time. Also closely related to meter.

5. Texture

The density (thickness or thinness) of layers of sounds, melodies, and rhythms in a piece: e.g., a complex orchestral composition will have more possibilities for dense textures than a song accompanied only by guitar or piano.

Most common types of texture:

- Monophony: A single layer of sound; e.g., a solo voice
- Homophony: A melody with an accompaniment; e.g., a lead singer and a band; a singer and a guitar or piano accompaniment; etc.
- Polyphony: Two or more independent voices; e.g., a round or fugue.

6. Structure or Form

The sections or movements of a piece; i.e. verse and refrain, sonata form, ABA, Rondo (ABACADA), theme, and variations.

7. Expression

Dynamics: Volume (amplitude)—how loud, soft, medium, gradually getting louder or softer (crescendo, decrescendo).

Tempo: Beats per minute; how fast, medium, or slow a piece of music is played or sung.

Articulation: The manner in which notes are played or words pronounced: e.g., long or short, stressed or unstressed such as short (*staccato*), smooth (*legato*), stressed (*marcato*), sudden emphasis (*sforzando*), slurred, etc.

<https://milnepublishing.geneseo.edu/music-and-the-child/chapter/chapter-2/>

Opgehaald op: 18-5-2020

What every song needs?

Basic **song** structure consists of an intro, verse, pre-chorus, chorus and bridge (many times, this is all tied together in an outro, too). Below, consider this breakdown of **song** building blocks.

Basic Song Structure Explained

Knowing the typical song layout will help songwriters create their own masterpieces. Basic song structure consists of an intro, verse, pre-chorus, chorus and bridge (many times, this is all tied together in an outro, too). Below, consider this breakdown of song building blocks.

Intro

This is an easy one – it is found at the beginning and sets up the song, establishing many of the song's important elements, such as the key, tempo, rhythmic feel and even its energy and attitude. You will find that the intro is often the same music without singing over it as the verse or even the chorus. Sometimes, however, a song's intro will not have any material found later in the song. In this scenario, the goal is to create interest for the listener and encourage them to keep playing it. Either way, an intro typically last up to four bars.

Verse

This is where we get down to business and find out what the story is about. It's the "Once upon a time..." section. Generally, there are multiple verses in a song, and they usually have different lyrics even though the melody will likely be the same. We get more information about the story with each additional verse. Considering that most commercial songs are between 3 and 4 minutes long, many people ask how many lines should be in the verse of the song. A good rule of thumb is to keep the song verses under 1 minute, or just a few lines.

Pre-Chorus

The pre-chorus is not a necessary component and is often shorter than a verse or chorus. For the listener, it usually creates a feeling of wanting to be trusted towards the chorus.

Chorus

The chorus is the big payoff and climax of the song. It's also where the verse and pre-chorus have been reduced to a simple repeated sentiment. For example, in the song "Let it Be" by the Beatles, it is the part where the words "let it be" are repeated over and over. The chorus is often the title of the song and is usually very similar each time it occurs.

Bridge

The bridge is a section that provides relief from the repetitive nature of many songs. Not only does it have different lyrics from the verse and chorus, but the music is a little different as well. It usually will start on a different chord from what the verse and chorus start with.

Use the time you already spend listening to music as an opportunity to develop a heightened understanding of these common parts of the song. Every song you hear is a chance to learn about how musicians use these different components to tell their stories.

<https://www.fender.com/articles/play/parts-of-a-song-keep-it-straight>

Opgehaald op: 18-5-2020

Bijlagen Deskresearch

Bijlage: Research hoe is muzieksmaak is opgebouwd

Artikel verywell mind: (opgehaald 24-5-2020)

<https://www.verywellmind.com/music-and-personality-2795424>

One large-scale study conducted by researchers at Heriot-Watt University looked at more than 36,000 participants from all over the world. Participants were asked to rate more than 104 different musical styles in addition to offering information about aspects of their personalities. According to the researcher, Adrian North, the reason people sometimes feel defensive about their taste in music might be related to how much it relates to attitudes and personality. North suggests that people do define themselves through music and use it as a means to relate to other people. His research points to the connection that people often make between who they are as an individual and their musical tastes. Keep in mind that these are the results published in only one study rather than being replicated and validated by a variety of researchers and different study designs. The following are some of the personality traits the study linked to certain musical styles.

Pop Music

Fans of the top 40 pop hits tend to be extroverted, honest, and conventional. While pop music lovers are hardworking and have high self-esteem, researchers suggest that they tend to be less creative and more uneasy.

Rap and Hip/Hop Music

In spite of the stereotype that rap lovers are more aggressive or violent, researchers have actually found no such link. Rap fans do tend to have high self-esteem and are usually outgoing.

Country Music

Country music fans are typically hardworking, conventional, and outgoing. While country songs are often centered on heartbreak, people who gravitate towards this genre tend to be very emotionally stable. They also tend to be more conservative and rank lower on the trait of openness to experience.

Rock/Heavy Metal Music

Despite the sometimes aggressive image that rock and heavy metal music project, researchers found that fans of this style of music are usually quite gentle. They tend to be creative, but are often introverted and may suffer from low self-esteem.

Indie Music

Fans of the indie genre are typically introverted, intellectual, and creative. According to researchers, they also tend to be less hardworking and less gentle. Passivity, anxiousness, and low self-esteem are other common personality characteristics.

Dance Music

According to researchers, people who prefer dance music are usually outgoing and assertive. They also tend to rank high on the trait of openness to experience, one of the five major personality traits. People who prefer fast-paced electronic music also tend to rank low on gentleness.

Classical Music

Classical music lovers are typically more introverted but are also at ease with themselves and the world around them. They are creative and have a good sense of self-esteem.

Jazz, Blues, and Soul Music

People who enjoy jazz, blues, or soul music were found to be more extroverted with high self-esteem. They also tend to be very creative, intelligent, and at ease.

Conclusion: Muziekgenres worden dus ook gebruikt als een extensie van een persoon zijn persoonlijkheid

Predictions of Personality Traits

Research conducted by psychologists Jason Rentfrow and Sam Gosling suggested that knowing the type of music you listen to can actually lead to surprisingly accurate predictions about your personality.

Extroverts tend to seek out songs with heavy bass lines while those who enjoy more complex styles such as jazz and classical music tend to be more creative and have higher IQ-scores. Rentfrow and Gosling have extended their studies, looking at the different facets of music that can be linked to preferences.

Other Factors Also Play a Role

Experts note that personality traits alone do not account for musical preferences. While music is often an important way to express self-identity, research has shown that people listen to music for a variety of purposes.

One study suggested that some of the key psychological functions that music serves include improving performance, stimulating curiosity and imagination, and amplifying certain moods or emotions. Other factors including gender, age, social class, and cultural background also play important roles in musical taste.

Research over personality traits:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4016970/>

There is overwhelming anecdotal and empirical evidence for individual differences in musical preferences. However, little is known about what drives those preferences. Are people drawn to particular musical genres (e.g., rap, jazz) or to certain musical properties (e.g., lively, loud)? Recent findings suggest that musical preferences can be conceptualized in terms of five orthogonal dimensions: Mellow, Unpretentious, Sophisticated, Intense, and Contemporary (conveniently, MUSIC). The aim of the present research is to replicate and extend that work by empirically examining the hypothesis that musical preferences are based on preferences for particular musical properties and psychological attributes as opposed to musical genres. Findings from Study 1 replicated the five-factor MUSIC structure using musical excerpts from a variety of genres and subgenres and revealed musical attributes that differentiate each factor. Results from Studies 2 and 3 show that the MUSIC structure is recoverable using musical pieces from only the jazz and rock genres, respectively. Taken together, the current work provides strong evidence that preferences for music are determined by specific musical attributes and that the MUSIC model is a robust framework for conceptualizing and measuring such preferences.

Keywords: MUSIC, PREFERENCES, INDIVIDUAL DIFFERENCES, FACTOR ANALYSIS

(Rentfrow, P. J. (2012))

Bijlagen Deskresearch

Bijlage: Research Spotify

How spotify links personal music taste

It's based on other people's playlists...

The main ingredient in Discover Weekly, it turns out, is other people. Spotify begins by looking at the 2 billion or so playlists created by its users—each one a reflection of some music fan's tastes and sensibilities. Those human selections and groupings of songs form the core of Discover Weekly's recommendations.

...and your own taste profile

But the recipe for your Discover Weekly playlist is a lot more complicated than that. Spotify also creates a profile of each user's individualized taste in music, grouped into clusters of artists and micro-genres—not just "rock" and "rap" but fine-grained distinctions like "synthpop" and "southern soul." These are derived using technology from Echo Nest, a music analytics firm that Spotify acquired in 2014, which learns about emerging genres by having machines read music sites and analyze how various artists are described.

I asked Spotify to show me what my own taste profile looks like. I have no idea what "chamber pop" or some of the other genres might be, by the way, but according to my Spotify listening data, I'm a big fan.

Algorithms bring it all together

The connection between data from 2 billion playlists and your personal taste profile is made by Spotify's algorithms. This is the secret sauce, and it gets complicated quickly.

"On one side, we've built a model of all the music we know about, that is powered by all the curatorial actions of people on Spotify adding to playlists. On the other side, we have our impression of what your music taste is. Every Monday morning, we take these two things, do a little magic filtering, and try to find things that other users have been playlisting around the music you've been jamming on, but that we think are either brand new to you or relatively new."

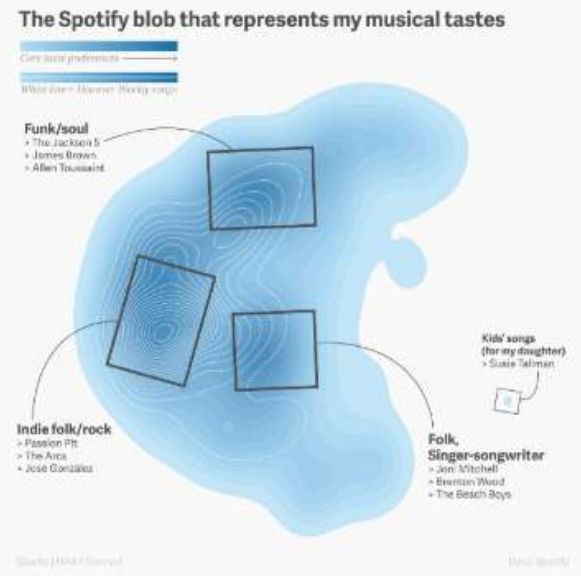


Finding music to jam on

Spotify is also using deep learning—a technique for recognizing patterns in enormous amounts of data, with powerful computers that are "trained" by humans—to improve its Discover Weekly picks. That builds [on work](#) by Sander Dieleman, once a Spotify intern and now a research scientist for Google's AI subsidiary, DeepMind.

"We've been experimenting with different approaches with deep learning and neural nets, and it is one of the most important features for what generates Discover Weekly," said Edward Newett, the lead engineer for Discover Weekly.

On a recent Monday, this is what Spotify thought I might—in a phrase Spotify employees are especially fond of—be likely to jam on.



You'll notice that there's an artist named Susie Tallman way out there on an island by herself in the lower right. She sings children's songs, and I have a toddler who likes to hear "Wheels on the Bus" over and over again. The system is smart enough to know that it should exclude those songs because Tallman is an outlier.

Bijlagen Fieldresearch Enquête

Bijlage: Onderzoeksplan

27 Mei 2020

Versie 1

Project muziek experience

Dylan Rademaker

0948429

Inleiding

Voor dit onderzoek wil ik over het algemeen peilen hoe mensen reageren op elementen in en rondom muziek. Uit mijn onderzoek heb ik gezien dat muziek invloed heeft op je gemoedstoestand. Ook laat muziek zien hoe jij bent als persoon. Ik wil met dit onderzoek op een laagdrempelige manier een inzicht krijgen hoe elementen in en rond muziek invloed hebben op mensen en hun psyche.

Ik hoop dat dit onderzoek ook een soort aansluiting word op een vervolg onderzoek om zo onderliggende patronen te vinden in de relatie tussen muziek, emoties en zintuigen.

Hypothese / Onderzoeksvraag

Wat is de algemene invloed van muziek en elementen rond muziek op mensen?

Methode

Enquette – Interviews

Benodigheden

- Notulatie
- Vooraf opgestelde vragen
- Testpersonen
- Voorbereiding op een vervolg onderzoek

Vragen

Wat is je leeftijd?

Wat is je geslacht?

Wat is jou favoriete genre?

- Rock
- Pop
- Dance / electronic
- Disco
- Metal
- Indie
- Blues
- Jazz
- Soul
- Hip-hop
- R&B
- Klassiek
- Country
- Anders...

Wat is voor jou belangrijk in een 'goed' muzieknummer?

- Dat het lekker klinkt
- Dat het een betekenis heeft
- Een beetje van beide
- Anders...

Wat vind jij van muziek video's?

- Ik heb er niets mee
- Leuke toevoeging
- Ligt aan het nummer of de video
- Anders...

Hoe kom jij tot deze mening? (*optioneel*)

Luister jij naar bepaalde muziek op basis van je gemoedstoestand?

(Bijv: als je blij bent naar vrolijke muziek)

- Ja / Nee / Soms

Heeft bepaalde muziek invloed op jou gemoedstoestand?

(Dus als je iets verdrietigs luisterd word jij dan zelf ook verdrietig)

- Ja / Nee

Zo ja: Hoe denk jij dat dit komt?

(zijn er bijvoorbeeld bepaalde elementen die jou hier heel erg op aanspreken?)

Wil je nog iets kwijt? Heb je vragen of feedback? Ik hoor het graag!

Bijlagen Fieldresearch Enquête

Bijlage: Visualisatie analyse enquête (1/3)

De enquête samengevat

Dylan Rademaker
CMD3e
0948429
Versie 1

25 Respondenten

Gemiddeld 22,5 jaar oud

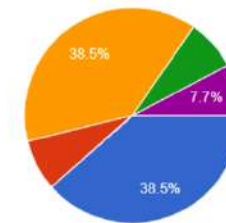
60% mannelijke respondenten
40% vrouwelijke respondenten

Ruim 50% heeft Rock gekozen als favoriete genre

Het tweede populairste genre is Dance met 15%

1

Wat is voor jou belangrijk in een 'goed' muzieknummer?



- Dat het lekker klinkt!
- Dat het betekenis heeft!
- Een beetje van beide!
- Ik moet de pijn van de artiest kunnen voelen
- Beide goed klinkt en betekenis voor mij heeft en dat ik mee kan zingen

Hoe denk jij dat dit komt?

"Ik hou van los kunnen gaan (dansen, meezingen) op iets wat me op een diep niveau ook kan raken wanneer ik ervoor in de bui ben"

"Ik moet de pijn van de artiest kunnen voelen"

"Muziek moet een hart hebben met betekenis. Ik denk vaak in scenario's wat ik implementeer in muziek."

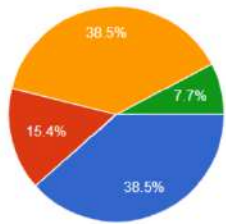
"Het ligt er aan in welke situatie ik muziek luister. Als ik niks te doen heb focus ik meer op de betekenis en als ik veel doe tijdens het luisteren moet het gewoon lekker klinken."

2

Bijlagen Fieldresearch Enquête

Bijlage: Visualisatie analyse enquête (2/3)

Wat vind jij van muziek video's?



- Ik heb er niet zo veel mee
- Ik vind het een leuke toevoeging aan een nummer
- Ligt aan het nummer of de video
- Ik vind het vooral leuk als het heel kunstzinnig en lief en mooi is. En vooral heel anders dan de realistische wereld waar we nu in leven.

Hoe kom jij tot deze mening?

"Ik luister vaak zonder video, het maakt mij niet perse uit wat er achter de muziek zit"

"Het geeft soms een toevoeging, soms verpest het je eigen beeld van een nummer"

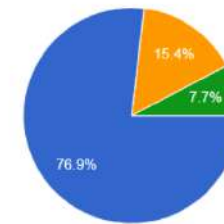
"Er moet wel een soort van moeite in zitten"

"Luister altijd eerst naar een nummer, en als ik het vaker heb geluisterd zoek ik meestal de video op. Om te zien of het betrekking heeft op het nummer."

3

Luister jij naar bepaalde muziek op basis van je gemoedstoestand?

(Bijvoorbeeld: als je blij bent naar vrolijke muziek)



- Ja
- Nee
- Soms
- Nee, ik heb periodes dat ik bepaalde muziek leuk vind en die luister ik dan constant.

4

Bijlagen Fieldresearch Enquête

Bijlage: Visualisatie analyse enquête (3/3)

Heeft bepaalde muziek invloed op jou gemoedstoestand?

(Dus als je bijvoorbeeld iets verdrietigs luistert word jij dan zelf ook verdrietig)



Zo ja: Hoe denk jij dat dit komt?

"Muziek is mensheid zijn grootste schat. We kunnen voelen door te horen."

"Ik denk dat dit vooral komt omdat verschillende instrumenten allemaal een verschillend gevoel bij je naar boven kunnen halen, waardoor je gedachtes beïnvloed worden"

"Majeur en mineur, verdrietige geluiden herkennen we"

"Ik kan me gewoon veel te veel inleven in mensen en situaties. Dat is in dagelijks leven ook zo en daarom wil ik zo weinig andere mensen pijn doen, maar ja dan laat ik ook weer over mezelf heen lopen he :)"

5

Wil je nog iets kwijt? heb je vragen of feedback?
Ik hoor het graag!

**"Alle muziek is leuk,
maar er moet wel passie in zitten"**

- Anonieme respondent 2020

"Muziek uit de jaren 70 & 80 is beter. Old but gold."

"Muziek vertelt een verhaal"

"Muziek is mensheid zijn grootste schat. We kunnen voelen door te horen."

"Ik denk dat je door muziek soms gaat nadenken over je leven/gemoedstoestand en dat dit daadwerkelijk invloed heeft erop"

"Muziek moet een hart hebben met betekenis. Ik denk vaak in scenario's wat ik implementeer in muziek."

6

Bijlagen Inspiratie

Bijlage: Research Inspiratie

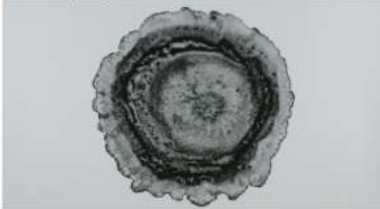
Visualisatie van sound

Een aantal inspirerende ideeën:

https://www.vice.com/en_us/topic/sound-visualization

opgehaald op 19-5-2020

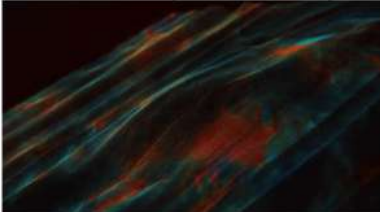
This Company Will Turn Your Favorite Song Into an Ink Splotch



https://www.vice.com/en_us/article/gvpax5/turn-your-favorite-song-into-ink-splotch-vibrato

Opgehaald op 19-5-2020

480,000 Particles Compose This Undulating Audio Reactive Visualization



https://www.vice.com/en_us/article/ipvpx/480000-particles-compose-this-undulating-audio-visualization

Opgehaald op 19-5-2020

This Is What The Sound of Your Refrigerator Looks Like

A Canadian artist transforms ambient sound into folded paper art.



https://www.vice.com/en_us/article/gvwy4/this-is-what-the-sound-of-your-refrigerator-looks-like-5899ce3ac4e42a4ebc27de05

Opgehaald op 19-5-2020

Dj voor doven discotheek



(Studio Brussel, 2019)

muziek vertalen uit sign language



(de Volkskrant, 2016)

Linkjes inspiratie

https://www.vice.com/en_us/article/wnp5zm/artist-morphs-natural-imagery-into-sound-waves

hoe doven muziek leren kennen: <https://www.youtube.com/watch?v=HoWHf5CN6s>

<https://www.nu.nl/280873/video/duits-bedrijf-ontwikkelt-niem-die-surround-gevoel-geeft.html>

<https://alt-strp.brucemoerdjman.com>

https://www.ted.com/talks/jared_ficklin_new_ways_to_see_music_with_color_and_fire#:462652 "We can hear with our eyes"

Bijlagen Empathiemap

Bijlage: Empathiemap (1/3)

Empathy Map Canvas

Designed for: _____ Designed by: _____ Date: _____ Version: _____

1 WHO are we empathizing with?
Who is the person we want to understand?
What is the situation they are in?
What is their role in the situation?

GOAL

2 What do they need to DO?
What do they need to do differently?
What job(s) do they want or need to get done?
What decision(s) do they need to make?
How will we know they were successful?

3 What do they SEE?
What do they see in the marketplace?
What do they see in their immediate environment?
What do they see others saying and doing?
What are they watching and reading?

4 What do they SAY?
What have we heard them say?
What can we imagine them saying?

5 What do they DO?
What do they do today?
What behavior have we observed?
What can we imagine them doing?

7 What do they THINK and FEEL?
PAINS
What are their fears, frustrations, and anxieties?
GAINS
What are their wants, needs, hopes and dreams?
What other thoughts and feelings might motivate their behavior?

6 What do they HEAR?
What are they hearing others say?
What are they hearing from friends?
What are they hearing from colleagues?
What are they hearing second-hand?

Last updated on 16 July 2017. Download a copy of this canvas at <http://gamestorming.com/empathy-map/> © 2017 Dave Gray, xplane.com

Bijlagen Empathiemap

Bijlage: Empathiemap (2/3)

1. Who?

Mensen met een gehoorbeperking

Doven hebben weinig tot geen mogelijkheden om een interactie aan te gaan met muziek

Slechthorende hebben zeer beperkte mogelijkheden tot interactie met muziek

2. What do they need to do?

Open staan voor een nieuwe experience die voorgaand bijna exclusief is tot de horende wereld

Het project is in een zekere zin succesvol als er een vertaling ontstaat tussen geluid en een ander zintuig, zodoende een persoon met een gehoorbeperking dit ook snapt.

3. What do they see?

Marketplace: Er worden feestjes voor doven en slechthorende gegeven. Waar muziek wordt ervaren in de vorm van trillingen

Immediate environment: Voornamelijk slechthorende kunnen nog muziekluisteren of genieten van bepaalde muziekvideos. Deze ervaring van muziek blijft echter wel beperkt (zeker voor doven).

4. What do they say?

Doven willen niet gezien worden als gehandicapt of speciaal behandeld worden. Ze vinden het wel fijn als er toch lichtelijk rekening gehouden wordt met hun beperking maar worden dus ook liever bestempeld als mensen met een gehoorbeperking.

Doven blijven zelf liever in hun eigen communities. De meeste doven zeggen ook dat zij dit fijner vinden en zouden ook liever hun hele leven in de dovencommunities blijven leven. Zij vinden het vooral fijn dat iedereen elkaar gewoon kan begrijpen aangezien zij allemaal de zelfde taal spreken.

5. What do they do?

Tegenwoordig bevinden doven zich toch ook steeds meer in hoe zij zelf noemen: 'de wereld van de horende', en zij observeren hier ook graag onze gewoontes.

Contact blijft vaak toch echter minimaal.

Dingen als interacties met horende dingen als muziek blijven vaak ook minimaal aangezien op dit vlak nog veel te ontdekken is voor mensen met een gehoorbeperking (dit komt ook deels door vroegere onderdrukking van doven mensen). Er bestaan al dingen als georganiseerde feestjes voor doven mensen maar voor doven mensen bestaan er weinig mogelijkheden om zelf in de wereld van muziek te duiken.

Toch zie ik wel veel als doven mensen op die 'speciale' feestjes staan dat men het toch naar hun zin heeft en zichtbaar kan genieten van gevoelens rond muziek. Hier zou eventueel iets op verzonnen kunnen worden dat dit meer naar hun toe gebracht wordt.

Bijlagen Empathiemap

Bijlage: Empathiemap (3/3)

6. What do they know*

Ondanks dat doven dus vaak nooit hebben kunnen horen kunnen zij zich toch een soort beeld schetsen bij muziek. Dingen als bass, lyricaal gevoel en ritme zijn dingen die doven mensen ook gewoon kunnen ervaren en soms zelfs ook zelf doorvertalen met gebarentaal op basis van dit ritme.

Er zijn dus al een aantal toepassingen (voornamelijk in gespecialiseerde discotheken) waar doven mensen terecht kunnen om muziek te beleven. In het huidige landschap bestaan al een aantal tools die gevoel van muziek kunnen overbrengen maar er zijn nog geen standaarden gezet om deze beleving systematisch naar doven mensen toe te kunnen brengen in een simpele toepassing.

7. Gains

- Gerespecteerd worden
- Geaccepteerd worden
- Mogelijkheden geboden krijgen die horende mensen ook krijgen (zowel academisch als prive)

7 Pains

- Niet begrepen worden
- Discriminatie (vooral de oudere generatie doven)
-

Extra: Welke kansen zie ik?

ik zie in de huidige situatie een prima moment om iets te verzinnen om muziek correct te vertalen naar andere zintuigen, zo kunnen doven dit persoonlijk gebruiken om zich zelf ook meer in de wereld van de horende en muziek in te leven.

Ook denk ik dat dit de prima timing is aangezien er op internet al een hoop toepassingen te vinden zijn waar geluid gevisualiseerd wordt of vertaald wordt naar een gevoel. Er zijn echter nog geen concrete toepassingen die deze ervaringen combineren of direct naar een dove doelgroep op een PERSOONLIJKE manier toespitst. Hier zie ik zelf voor mij een perfecte kans om de juiste toepassingen op mijn eigen manier te combineren om zo tot een nieuwe persoonlijkere experience te komen voor doven mensen om te genieten van muziek.

Bijlagen Ontwerprichtlijnen

Bijlage: Inzichten, thema's en statements (1/3)

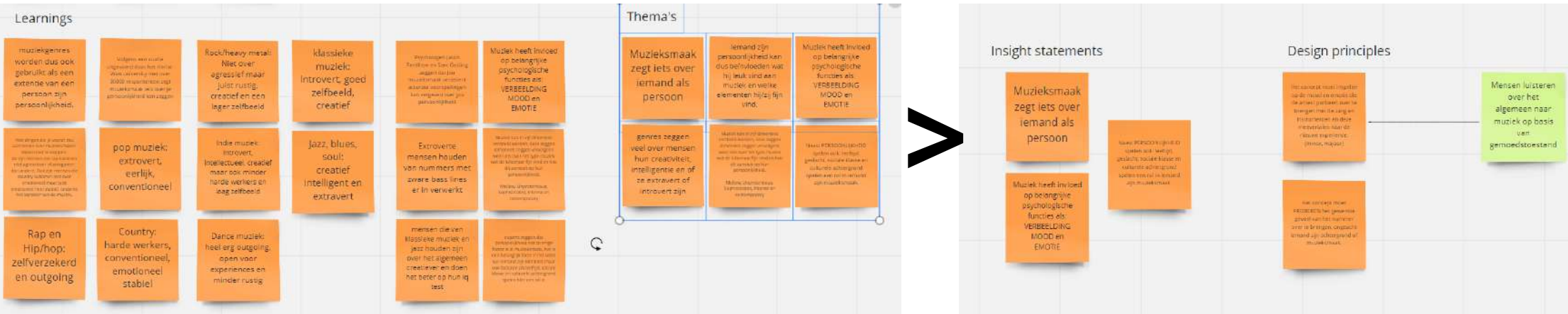
Inzichten Research hoe is muziek opgebouwd



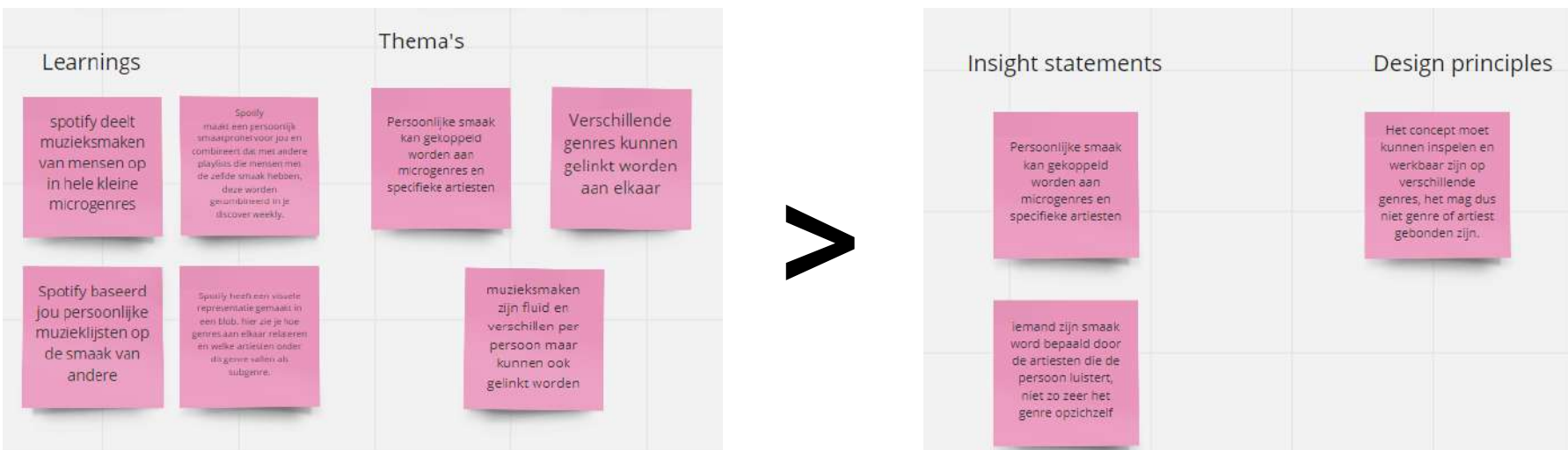
Bijlagen Ontwerprichtlijnen

Bijlage: Inzichten, thema's en statements (2/3)

Inzichten Research hoe is muzieksmaak opgebouwd



Inzichten Research Spotify



Bijlagen Ontwerprichtlijnen

Bijlage: Inzichten, thema's en statements (3/3)

Inzichten Research inspiratie



Inzichten Enquete en empathiemap



Extra ontwerprichtlijn uit empathiemap

Bijlagen Ontwerprichtlijnen

Bijlage: Ontwerprichtlijnen v1 & v2 + Feedback

Ontwerprichtlijnen v1

Ontwerprichtlijnen

1. Het concept moet op een manier audio overbrengen naar een andere experience d.m.v. trillingen en/of visualisaties.
 2. Het concept moet de basisstructuur van het nummer volgen en per fase een eigen gevoel meegeven.
 3. De 7 basiselementen van muziek moeten ook de basis leggen voor het concept en de vertaling naar een experience in het concept. Minimaal 1 van deze elementen moet terug komen.
 4. Het concept moet inspelen op de mood en emotie die de artiest probeert over te brengen met de zang en instrumenten en deze meeverhalen naar de nieuwe experience.
 5. Het concept moet **PROBEREN** het gewenste gevoel van het nummer over te brengen, ongeacht iemand zijn achtergrond of muzieksmaak.
 6. Het concept moet kunnen inspelen en werkbaar zijn op verschillende genres, het mag dus niet genre of artiest gebonden zijn.
- Extra
7. Het concept moet er voor zorgen dat de passie van de artiest naar voren komt.
 8. Het concept moet er voor zorgen dat de emotie van het nummer naar voren komt

Ontwerprichtlijnen v2

Ontwerprichtlijnen

1. Het concept moet op een manier audio overbrengen naar een andere experience d.m.v. trillingen en/of visualisaties.
2. De 7 basiselementen van muziek moeten ook de basis leggen voor het concept en de vertaling naar een experience in het concept.
3. Het concept moet de mood, passie en emotie die de artiest in het nummer heeft gestopt (lyricaal en instrumentatie) meeverhalen naar de nieuwe experience. (inclusive design)
4. Het concept moet **PROBEREN** het gewenste gevoel van het nummer over te brengen, ongeacht iemand zijn achtergrond, muzieksmaak of eventuele gehoorbepering. (inclusive design)
5. Het concept moet kunnen inspelen en werkbaar worden op verschillende muziekstukken, het mag dus niet genre of artiest gebonden zijn.



Bijlagen Ontwerprichtlijnen

Bijlage: Ontwerprichtlijnen v3



Ontwerprichtlijnen

1. Het concept moet op een manier audio overbrengen naar een andere experience d.m.v. trillingen en/of visualisaties.
2. De 7 basiselementen van muziek moeten ook de basis leggen voor het concept en de vertaling naar een experience in het concept.
3. Het concept moet de mood, passie en emotie die de artiest in het nummer heeft gestopt (lyricaal en instrumentatie) meeverhalen naar de nieuwe experience. (inclusive design)
4. Het concept moet toepasbaar zijn voor de gebruiker binnen de vertrouwde context van een discotheek.
5. Het concept moet kunnen inspelen en werkbaar worden op verschillende muziekstukken, het mag dus niet genre of artiest gebonden zijn.

Bijlagen Ideevorming

Bijlage: Morphological chart methode

Morphological chart
2-6-2020
Dylan Bademaker

Task: De 7 basiselementen vertalen

Hoe vertaal ik sound?
Pulse Visual vibration Taste colors

Hoe vertaal ik Melody?
Visual lyrics

Hoe vertaal ik Harmony?
Tempatuur vibration colors

Hoe vertaal ik Rhythm?
Visual pulse

Hoe vertaal ik texture?
layering visual combinations

Hoe vertaal ik structure?
colors visual overview

Hoe vertaal ik expressie?
lyrical visual colors

Huidige ontwerpVRAAG:
Hoe breng ik een muziekervaring gebaseerd op Audio Over op Andere mensen, met behulp van trakkels op Andere zintuigen, dan alleen Audio/horen?

Task: De basiselementen combineren

Beste voor visueel:
Sound Melody Rhythm structure Expressie

Beste voor vibration:
Sound Harmony

Beste voor colors:
Sound Harmony structure

Beste voor pulse:
Rhythm → Drum

Idee:

- Armband die op basis van Rhythme pulseert
- op basis van sound vibreert (High-Mid-low) los van elkaar
- op basis van harmony van kleur veranderd

scherm op Armband

- laat sound + structure visueel zien
- laat tussendoor lyricale expressie zien in vorm van tekst
- songloop in structure laten zien

Met scherm geeft dus extra feedback van wat er in de Audio gebeurt dit naast de pulse en vibratie

Waarom?

Ik had al een soort basisstructuur waar het concept aan moest voldoen met de 7 basiselementen.

Ik wou deze op een systematische manier uitwerken richting een concept gaan werken.

Hier is uiteindelijk een concept uitgekomen.

(Morphological chart, z.d.)

Bijlagen Ideevorming

Bijlage: Conceptomschrijving concept 1

Concept 1 (main)

Concept polsband

Concept:

- 2 armbanden.
- Armband die visuele feedback geeft.
- Armband die op basis van rythme pulseert.
- Op basis van sound vibreert (High - mid - low) los van elkaar
- Op basis van harmony van kleur veranderd

Scherm op armband:

- Laat sound + structuur visueel zien
- Laat tussendoor lyricale expressie zien in de vorm van tekst
- Laat Songverloop op basis van structuur zien

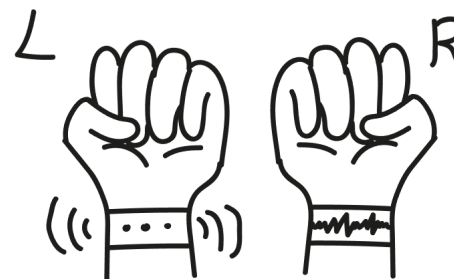
Het scherm geeft dus extra feedback van wat er in de audio gebeurt naast de pulsaties en vibratie van de bandjes.

Polsband links:

Houd het ritme vast met pulsaties

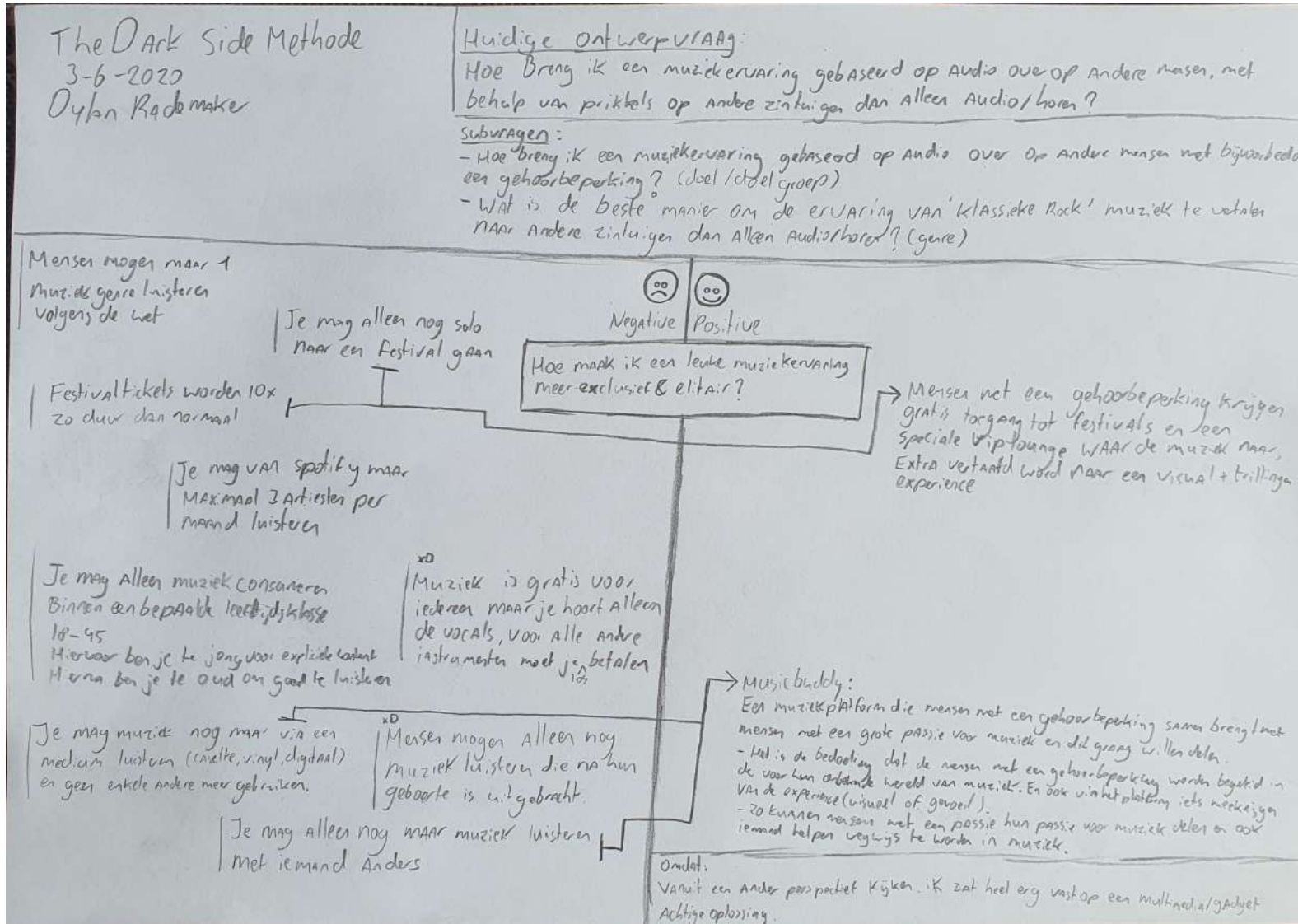
Polsband rechts:

Laat de expressie zien in lyrics, laat de sound visueel zien, laat de sound voelen op basis van frequentie en veranderd van kleur op basis van harmony.



Bijlagen Ideevorming

Bijlage: Dark side methode



Waarom?

Ik wilde het project vanuit een ander perspectief kijken. Ik zat heel erg vast op een multimedia/gadget achtige oplossing.

Hier zijn uiteindelijk twee concepten uitgekomen.

(Dark side, z.d.)

Bijlagen Ideevorming

Bijlage: Conceptomschrijving concept 2 & 3

Concept 2 & 3

Concept festival - Concept Musicbuddy

Concept festival

Mensen met een gehoorbeperking krijgen gratis toegang tot festivals en een speciale VIP lounge waar de muziek op een speciale manier vertaald wordt, ook dmv visualiseringen en trillingen in de experience.

Concept Musicbuddy

Een muziekplatform die mensen met een gehoorbeperking samen brengt met mensen die een grote passie voor muziek hebben en dit graag willen delen.

- Het is de bedoeling dat de mensen met een gehoorbeperking worden begeleid in de voor hun onbekende wereld van muziek, via het platform moeten zij ook iets meekrijgen van de musicale experience (visueel of gevoel).
- Zo kunnen mensen hun passie voor muziek delen en ook iemand helpen wegwijs te worden in de wereld van muziek.

Bijlagen Resultaat sprint 1

Bijlage: Tussenpresentatie (1/3)

1.

Het project

Ontwerppogave - Doel - Doelgroep

De ontwerppogave

Het doel van dit project is voor mij om mensen op een andere manier muziek te laten beleven dan slechts alleen geluid. Ik wil een stap zetten in de richting van hedonisme en een eigen manier vinden om tot deze alternatieve uiting te komen.

Ik ga dus relaties proberen uit te zoeken tussen geluid horen en ander zintuigen (zien, voelen, proeven) en op deze zintuigen inspelen door bepaalde (door mij gekozen) nummers op deze andere manier uit te werken. Ook wil ik gaan onderzoeken op welke aspecten van nummers ik precies wil inspelen, waar hebben mensen het meeste gevoel bij? Dit kan bijvoorbeeld bass zijn of zang.

Doel

De standaard audio muziekervaring verbreden door andere zintuigen te prikkelen op basis van deze audio ervaring. Hiermee wil ik meer inclusiviteit creëren voor mensen met een gehoorbeperking.

Doelgroep of publiek

- Mensen die niet de standaard audio muziekervaring kunnen beleven (dus doven of slechthorende).
- Mensen die meer uit hun muziekervaring willen halen dan alleen audio prikkelingen. (Nice to have)

2.

Het project

Ontwerpvraag - Subvragen

De centrale ontwerpvraag

Hoe breng ik een muziekervaring gebaseerd op audio over op andere mensen, met behulp van prikkels op andere zintuigen dan alleen audio/horen? (bijv: zien, voelen)

Subvragen

- Hoe breng een ik muziekervaring gebaseerd op audio over op mensen met een gehoorbeperking?
- Wat is de beste manier om de ervaring van 'Klassieke Rock' muziek te vertalen naar andere zintuigen dan alleen audio/horen?

3.

Research

Deskresearch - Inspiratie - Enquêtes

Deskresearch naar verschillende aspecten rond muziek

- Uit welke elementen bestaat muziek en maakt muziek wat het is?
- Hoe is muzieksmaak opgebouwd? Hoe heeft dit effect op onze persoonlijkheid?
- Hoe zien bedrijven de connectie tussen mensen en muziek en hoe staat muziek op zichzelf in connectie met elkaar?

Inspiratie

- Wat hebben andere ontwerpers gedaan met muziek en andere zintuigen?

Enquêtes

- Hypothese: Wat is de algemene invloed van muziek en elementen rond muziek op mensen?

4.

Deskresearch

Inzichten

- Uit welke elementen bestaat muziek en maakt muziek wat het is?

Muziek bestaat in de basis uit 7 elementen: Sound, Melody, Harmony, Rythm, Textures, Structure, Expression. Deze elementen zouden direct vertaald kunnen worden naar verschillende zintuigen.

- Hoe is muzieksmaak opgebouwd? Hoe heeft dit effect op onze persoonlijkheid?

Muziek heeft invloed op belangrijke psychologische functies als: VERBEELDING, MOOD en EMOTIE. Mensen hun muzieksmaak wordt beïnvloed door o.a. hun sociale klasse, geslacht en culturele achtergrond. Mensen gebruiken muziek ook als expressie van hun persoonlijkheid. > Enquête

- Hoe zien bedrijven de connectie tussen mensen en muziek en hoe staat muziek op zichzelf in connectie met elkaar?

Een inzicht hoe spotify zijn algorythme naar muziek kijkt en hoe de verbinding tussen verschillende mensen en verschillende genres is.

5.

Inspiratie

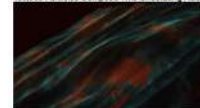
Inzichten

This Company Will Turn Your Favorite Song Into an Ink Splotch



<https://www.2d.com.cn/en/article/open3dturn-your-favorite-song-into-ink-splotch-018491>
Opgehaald op 19-5-2020

400.000 Particles Compose This Undulating Aurial Reactive Visualization



<https://www.2d.com.cn/en/article/400000-particles-compose-this-undulating-aerial-reactive-visualization-018491>
Opgehaald op 19-5-2020

6.

Enquête

Hypothese - Participanten

Hypothese:

Wat is de algemene invloed van muziek en elementen rond muziek op mensen?

25 Respondenten

Gemiddeld 22,5 jaar oud

60% mannelijke respondenten
40% vrouwelijke respondenten

Ruim 50% heeft Rock gekozen als favoriete genre
Het tweede populairste genre is Dance met 15%

Bijlagen Resultaat sprint 1

Bijlage: Tussenpresentatie (2/3)

7.

Enquête

Quotes

“Alle muziek is leuk, maar er moet wel **passie in zitten”**

- Anonieme respondent 2020

“Muziek uit de jaren 70 & 80 is beter. Old but gold.”

“Muziek vertelt een verhaal”

“Muziek is mensheid zijn grootste schat. We kunnen voelen door te horen.”

“Ik denk dat je door muziek soms gaat nadenken over je leven/gemoedstoestand en dat dit daadwerkelijk invloed heeft erop”

“Muziek moet een hart hebben met betekenis. Ik denk vaak in scenario's wat ik implementeer in muziek.”

8.

Research

Omzetten naar inzichten



9.

Ontwerprichtlijnen

Inzichten

1. Het concept moet op een manier audio overbrengen naar een andere experience d.m.v. trillingen en/of visualisaties.
2. De 7 basiselementen van muziek moeten ook de basis leggen voor het concept en de vertaling naar een experience in het concept.
3. Het concept moet de mood, passie en emotie die de artiest in het nummer heeft gestopt (lyricaal en instrumentatie) meevertalen naar de nieuwe experience. (inclusive design)
4. Het concept moet **PROBEREN** het gewenste gevoel van het nummer over te brengen, ongeacht iemand zijn achtergrond, muzieksmaak of eventuele gehoorbeperping. (inclusive design)
5. Het concept moet kunnen inspelen en werkbaar worden op verschillende muziekstukken, het mag dus niet genre of artiest gebonden zijn.

10.

Ideevorming methode 1

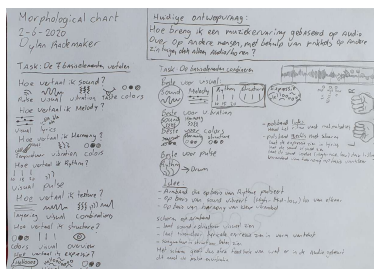
Morphological chart methode

Waarom?

Ik had al een soort basisstructuur waar het concept aan moest voldoen met de 7 basiselementen.

Ik wou deze op een systematische manier uitwerken richting een concept gaan werken.

Hier is uiteindelijk een concept uitgekomen.



11.

Concept 1 (main)

Concept polsband

Concept:

- 2 armbanden.
- Armband die visuele feedback geeft.
- Armband die op basis van ritme pulseert.
- Op basis van sound vibreert (High - mid - low) los van elkaar
- Op basis van harmony van kleur veranderd

Scherm op armband:

- Laat sound + structuur visueel zien
- Laat tussendoor lyricalle expressie zien in de vorm van tekst
- Laat Songverloop op basis van structuur zien

Het scherm geeft dus extra feedback van wat er in de audio gebeurt naast de pulsaties en vibratie van de bandjes.

Polsband links:

Houd het ritme vast met pulsaties

Polsband rechts:

Laat de expressie zien in lyrics, laat de sound visueel zien, laat de sound voelen op basis van frequentie en veranderd van kleur op basis van harmony.



12.

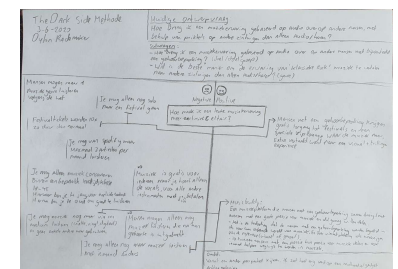
Ideevorming methode 2

The dark side methode

Waarom?

Ik wilde het project vanuit een ander perspectief kijken. Ik zat heel erg vast op een multimedia/gadget achtige oplossing.

Hier zijn uiteindelijk twee concepten uitgekomen.



Bijlagen Resultaat sprint 1

Bijlage: Tussenpresentatie (3/3)

13.

Concept 2 & 3

Concept festival - Concept Musicbuddy

Concept festival

Mensen met een gehoorbeperking krijgen gratis toegang tot festivals en een speciale VIP lounge waar de muziek op een speciale manier vertaald wordt, ook dmv visualiseringen en trillingen in de experience.

Concept Musicbuddy

Een muziekplatform die mensen met een gehoorbeperking samen brengt met mensen die een grote passie voor muziek hebben en dit graag willen delen.

- Het is de bedoeling dat de mensen met een gehoorbeperking worden begeleid in de voor hun onbekende wereld van muziek, via het platform moeten zij ook iets meekrijgen van de musicale experience (visueel of gevoel).
- Zo kunnen mensen hun passie voor muziek delen en ook iemand helpen wegwijs te worden in de wereld van muziek.

14.

Vervolgstappen

Uitwerken, testen etc.

Richting kiezen

- Concept kiezen
- Concept concretiseren
- Richtlijnen aanscherpen

Vooraf lekker veel uitwerken en testen!

- Visualiseren concept
- Testen concept



Bijlagen Resultaat sprint 1

Bijlage: Feedback tussenpresentatie

Cijfers op basis van presentatie

Feedback:
 1) Plaats een rode stip bij elk criterium ●
 2) Geef tips en tops

1 is mwhah 5 is wow

	1	2	3	4	5
Het onderzoek geeft inzichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ontwerprichtlijnen zijn gebaseerd op inzichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het concept sluit aan op ontwerprichtlijnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De presentatie is helder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tips van Peers

Tip

- Wanneer een vraag wordt gesteld, heb je de tijd om te denken en te antwoorden. Het is belangrijk om een goede indruk te maken.
- Discussieer niet, ga erop in. Het is belangrijk om de discussie te laten lopen.
- Hoe wil je de musical experience vormgeven?
- Volgens mij zijn concept 2 en 3 bijgedacht, geef het erop toe. Focus op concept 1.
- Probeer te itereren op concept 1. Het is belangrijk om de discussie te laten lopen.

Feedback Micha

Feedback micha conceptpresentatie:

- Geen rekening gebruiker wanneer ze aan het dansen zijn met concept 1
- Bij een bril kan visueel feedback geven
- Band rond lichaam is ook een optie
- Vip lounge is exclusiviteit
- Probeer te itereren op c1
- Tip c1 verder itereren en uitwerken of evt c2
- Vip lounge is een special treatment die mensen misschien niet willen
- C3 is te veel lijkend op een aanname probeer hiervoor eerst verder onderzoek te doen
- C1 is het sterkst en lijkt me interessant om verder op te itereren
- Tip algemeen klas: let op de gebruikservaring!

Feedback klas:

- Wat als je maar een arm hebt? Hoe gaan de twee polsbandjes in werking.

Tops van Peers

Top

- Stip een uitgebreide presentatie, is ook dat ik niet wil dan, maar het is niet anders dan een ander.
- Ik vind het mooi dat je met concept 3 richt op een maatschappelijk probleem.
- Tof dat je de uitdaging neemt om dit voor doelen te doen.
- Heel interessant onderwerp!
- Concept 1 lijkt me een concept wat wel heel gaaf is voor mensen met beperkingen.
- Top! Uitgebreid onderzoek, veel data verzameld. - Jorden
- De beelden bij je concepten geven mij een duidelijk beeld.
- Heel tof dat concept 2 en 3 bijgedacht zijn, maar het is niet anders dan een ander.
- Heel tof dat concept 2 en 3 bijgedacht zijn, maar het is niet anders dan een ander.

Hst 5 - Re-concepting concept 1

Sprint 2 - Concept fase

Inleiding

Ik had in het begin van de tweede sprint voor het autonome project een concept die ik verder wilde uitwerken. De basis staat al maar het visuele element van dit concept wil ik nog beter uit gaan werken in de re-concepting fase om hiermee een naar mijn visie vollediger experience te kunnen aanbieden met mijn concept.

Morpheological chart methode (2)

Om te ontdekken welke formfactors ik kan gebruiken voor de visualisaties ben ik weer even terug de ideevormfase in gegaan en heb ik weer de morpheological chart methode toegepast (Morphological chart, z.d.).

Ik heb hier wederom uitgeschreven in welke vormen ik visualisaties kan overbrengen in mijn concept. Ook heb ik naast de vibrerende armbandjes ook nog even gekeken of ik andere manieren kon vinden om deze zintuigelijke waarnemingen over te brengen. Verder heb ik deze methode gebruikt om alvast conceptueel weer te geven hoe de visualisaties in elkaar moeten zitten welke variaties er kunnen zijn in het vertalen van audio naar beeld, ook heb ik nog gekeken wat de vorm van weergave kan zijn op bijvoorbeeld een beedscherm (mocht dit van toepassing zijn). Deze verschillende elementen van het concept heb ik geprobeerd zo creatief mogelijk te benaderen om tot zo veel mogelijk uiteenlopende resultaten te komen.

Uit deze methode zijn twee 'subconcepten' ontstaan binnen mijn hoofdconcept. Deze heb ik vervolgens beide uitgetekend in twee losse conceptschetsen.

(Bijlage: Morphological chart methode sprint 2, p59)

Schetsen re-concepting concept

Op basis van de morphological chart heb ik dus twee distinctieve subconcepten kunnen uittekenen. Deze concepten heb ik voorgelegd aan een aantal van mijn peers voor feedback, en op basis hiervan heb ik mijn keuze gemaakt.

Het eerste concept is meer een extentie geworden op mijn originele concept. Het overbrengen van de frequenties gebeurt hier nog steeds in trillingen via de bandjes maar deze experience word nu versterkt met visuals die op de muur en/of vloer worden geprojecteerd. Het is dan de bedoeling dat deze visuals op een soort vergelijkbare manier reageren op de feedback vanuit de audio als de bandjes maar dan dus visueel, om zo samen tot een meer samenhangende experience te komen.

Het tweede concept is gebaseerd op de zelfde vorm van vertaling als het originele concept maar de methode om deze vertaling te bewerkstelligen is lichtelijk veranderd. De trillingen worden in deze vorm niet vertaald vanuit losse polsbandjes maar vanuit een grote trillende band om de middel van de gebruiker. Dit moet dus het gevoel geven of de gebruiker echt midden in de muziek staan. Om dit gevoel te versterken worden de visuals voor een speciale bril geprojecteerd in een soort augmented reality style omgeving. Dit zorgt er dus voor dat je midden in de muziek staat en deze kan voelen, maar dus zeker ook kan zien.

Nu is het dus tijd om feedback te vragen aan mijn peers op deze concepten!

(Bijlage: Conceptschetsen 1&2, p60)

Hst 5 - Re-concepting concept 1

Sprint 2 - Concept fase

Keuze uiteindelijke re-concept

Ik heb uiteindelijk bij meerdere medestudenten van verschillende studio's gevraagd om hun mening op deze twee uitsplitsingen voor mijn concept. Het overgrote deel ging wel meer richting de eerste schets omdat zij deze het beste vinden passen bij de context van een discotheek. Het kiezen werd mij echter wel iets moeilijker gemaakt omdat zij ook veel positieve punten konden benoemen aan het tweede concept (en voornamelijk het in de muziek kunnen staan gedeelte).

Ook kreeg ik een aantal suggesties om elementen te combineren. Na lang twijfelen heb ik er toch voor gekozen om dit niet te doen omdat ik deze twee concepten als twee distinctieve ideeën wil behandelen en niet 'te veel' van de experience wil maken.

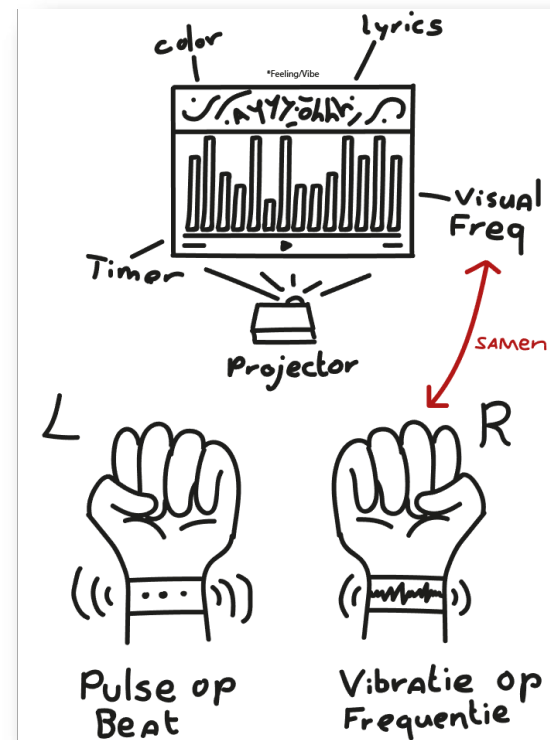
Ik ben bang dat als ik te veel prikkels vanuit verschillende zintuigen ga verwerken in dit concept, het originele effect van een extra toevoeging weg gaat en het te overwelming is voor de gebruiker.

Dit heeft naast de support van mijn peers voor concept 1 er mede voor gezorgd dat ik dus toch voor de eerste conceptschets ga. De grote doorslag voor mij was ook dat de tweede conceptschets op zichzelf misschien al iets te overwelming kan worden voor de gebruiker, omdat ik echt vraag aan ze om letterlijk in de muziek te stappen. Dit haalt hun bovendien ook deels weg uit de originele context van de discotheek, iets wat ik juist niet wil bewerkstelligen met mijn concept.

Conclusie: Mijn keuze valt dus op mijn eerste conceptschets!
(Bijlage: Feedback Conceptschetsen, p61)

Vervolgstappen

Na deze ronde van re-concepting ga ik een eerste test opzetten. Ik wil in deze test duidelijkheid krijgen hoe ik het beste de muziek kan gaan visualiseren voor de projectie. Vervolgens ga ik nadenken in welke vorm ik de armbanjes wil gaan verwerken in een high-fid prototype en hoe alle concept onderdelen samenkomen in een conceptomschrijving.



Afbeelding 12: De uiteindelijke conceptschets die ik verder ga uitwerken naar een high-fid dit project

Hst 5 - Test kleuren

Sprint 2 - Create fase

Opzet test

Uit mijn onderzoek ik gebleken dat mensen de emotie van muziek een belangrijk aspect vinden. Dit aspect is voor mensen met een gehoorbeperking zeer gelimiteerd door deze beperking. Met deze test wil ik kijken hoe mensen reageren 5 door mij gekozen muzieknummers, een van deze nummers wil ik voor dit concept gebruiken om te vertalen naar een ander zintuig. Ik heb de keuze van deze nummers gebaseerd op variatie, ik heb geprobeerd om muziek uit te zoeken die zo breed mogelijk het spectrum van emoties representeert. Zo kan ik eventuele patronen aflezen in de antwoorden van de respondenten en dit gebruiken voor de zintuiglijke vertaling van mijn concept.

Structuur test

Ik vraag de respondent om een door mij gekozen stukje van +-50 seconden van het nummer te luisteren te luisteren. Vervolgens vraag ik de respondent om aan dit stukje een emotie te verbinden. Ook vraag ik vervolgens om een kleur te kiezen die zij het beste bij dit nummer vinden passen.

Ik probeer hiermee dus een connectie te maken tussen bepaalde nummers, de emoties bij deze nummers en welke kleuren mensen dan dus associëren met deze stijl van muziek en de emoties die deze muziek bij hun oproept. Dit kan ik dan vervolgens gebruiken om de emoties die bepaalde muziek aan mensen geeft te vertalen naar bepaalde kleuren en deze visueel overbrengen doormiddel van mijn concept.

Hypothese/Testvraag

Wat is de relatie tussen verschillende kleuren en emoties/harmonieën /frequenties die deze kleuren representeren?

Ik heb een selectie gemaakt van de volgende 5 nummers:

1. The weeknd – Blinding lights
2. Billie Eilish – When the party's over
3. Queen – A kind of magic
4. Beatles – Blackbird
5. ABBA – voulez-vous

Change of plans

Tijdens het testen heb ik snel een kleine aanpassing toegepast in de vorm van testen. Bij de ieder nummer had ik zelf een kleine selectie gemaakt van 4-5 suggestiekleuren om de respondent een beetje te helpen in het maken van de keuze.

Uit de feedback van veel respondenten kreeg ik te horen dat deze suggesties hun heel erg een richting op stuurde. Dit was ook in de respons te zien omdat bijna niemand een eigen kleur koos. Ik heb dus tijdens de test besloten deze suggesties te verwijderen en de respondenten de volledige vrije keuze gegeven, dit had interessante resultaten tot gevolg!

(Bijlage: Testplan kleuren, p62)

Testresultaten

Ik heb toch gekozen om van deze unieke situatie gebruik te maken en ook de testresultaten van de eerste test mee te nemen. Zo kan ik deze vergelijken met de resultaten uit de tweede versie van mijn test en zien of hier verschillen in zitten en te kijken of er toch enige patronen zijn die hier gelijk lopen.

Hst 5 - Test kleuren

Sprint 2 - Create fase

Vergelijkingen resultaten

Ik zie in beide tests toch een aantal patronen terug. Ondanks het feit dat ik bij de eerste versie suggesties gaf en mensen een kant op stuurde lijkt het overgrote deel uit de resultaten van test 2 ook uit te komen op het zelfde punt. Wel moet hierbij gezegd worden dat bij de tweede versie meer variaties waren en ook kleuren voorbij kwamen die niet in de suggesties zaten. (Rademaker, 2020)

Tegenstellingen resultaten

Allereerst viel het mij op dat door de vrijheid van test 2 veel meer detail in de antwoorden naar voren kwamen, naast kleur gaven mensen soms ook aan patronen of figuren te zien en gaven hierbij ook meerdere kleuren die zij hierbij zagen. Dit hielp mij ook enorm in het analyseren van de data omdat ik een inkijkje kreeg wat de mensen dachten
(Bijlage: Visualisatie resultaten test kleuren, p63)

Analyse testresultaten

Ondanks het feit dat de resultaten dus voortkomen uit twee verschillende tests kan ik op basis van de verkregen data wel een aantal duidelijke lijnen zien in de resultaten van beide tests.

Wanneer iemand een nummer bestempeld als 'vrolijk' of 'uptempo' word dit vaak in verband gebracht met lichtere maar voornamelijk warme/neon kleuren. Bij deze nummers komen kleuren als rood, geel en oranje veelvoudig voor maar ook kleuren als roze of neonpaars zijn met regelmaat terug te vinden. Omdat mensen deze nummers ook vaak met het nachtleven associëren komen er bij een enkeling ook soms donkerblauw of zwart naar boven, dit gebeurt echter zeer zelden.

Wat mij voornamelijk opviel in de tweede test was dat mensen met vrolijke en uptempo nummers veel verschillende vrolijke kleuren gaan zien en deze ook verbinden aan fijne golven, vibraties, lijnen, vormen en figuurtjes die dansen op de maat.

Wanneer een nummer als 'mellow', 'verdrietig' of 'inspiratieel' werd bestempeld, werd dit vaak in verband gebracht met vagere of donkere kleuren. Kleuren als Zwart, wit, grijs maar ook veel zachte pastelachtige kleuren komen veelvuldig naar voren.

Hoewel er bij de uptempo nummers nog wel eens een uitschietertje was binnen het kleurenspectrum was dit bij de donkere kant vrijwel niet het geval. De vooraf benoemde kleuren bleken vrij universeel te passen bij muziek die een mellow of verdrietig thema met zich meedraagt. Ook kreeg ik in de beschrijvingen van gevoelens over deze nummers terug dat mensen vaak een soort zelfreflectie krijgen of het gevoel alsof ze even op een wolk zitten dit komt dan door de 'zachte klanken' die voort komen uit deze muziek.

Reflectie/conclusie test

Kortom heb ik uit dit onderzoek twee totaal verschillende richtingen kunnen vinden waar ik met mijn concept kan inspelen. Wanneer ik met mijn visualisaties aan het werk ga moet ik rekening houden met de emotie en hierbij een passend harmonieus kleurschema samenstellen.

Eigenlijk voelde de samenloop van omstandigheden binnen deze test als een soort bevestiging van mijn visie naar welke richting bepaalde emoties kleuren en harmonieën samenspelen in de context van een muzieknummer. Mensen leken het in de resultaten overall redelijk eens te zijn in zowel de 'vrije' test als de 'suggestieve' test.

Hst 5 - Visualisatie muziek

Sprint 2 - Create fase

Inleiding

Na de testresultaten was ik gelijk flink geïnspireerd om muziek te gaan visualiseren voor de projector in mijn prototype. Ik ben direct op zoek gegaan naar methodes en tools om muziek te kunnen visualiseren. Ik ben gaan zoeken naar iets waar ik direct muziek kon vertalen naar visualisaties die kloppen naar mijn visie voor het concept en kan inspelen op de testresultaten. Ook heb ik in deze fase passende nummers gekozen. Ik heb een eerste versie gemaakt, hierop feedback gevraagd en deze feedback meegenomen in mijn high fid prototype in de vorm van een video.

Methode visualisatie

Ik heb online gezocht naar verschillende methoden om muziek over te zetten naar visuals. Ik kwam al snel op een voor mij bekend programma FL Studio X, binnen dit programma zit een tool genaamd 'ZGameEditor Visualizer' (Image Line, z.d.).

Ik heb een tijdje gespeeld met de parameters van deze tool en gezien ik al enig bekend ben hiermee heb ik besloten om deze tool te gebruiken voor mijn visualisaties. Ik denk hier goed mijn visie en testresultaten te kunnen verwerken naar een kloppende visualisatie.

Visualisatie nummers (keuze)

Ik heb gekozen om voor mijn high-fid prototype twee nummers te visualiseren. In mijn test kwam naar voren dat nummers in de 'mellow' categorie vaak geassocieerd worden met duistere kleuren en muziek in de 'uptempo' categorie werd verbonden aan lichte en vibrante kleuren. Ik heb voor mijn prototype nummers gepakt uit beide uiterste om zo het contrast tussen deze twee emoties goed weer te kunnen geven.

(Bijlage: High-fid visualisatie v1, p69)

Gekozen nummers:

1. The Weeknd - Blinding lights (Uptempo). (The Weeknd, 2020)
2. Billie Eilish - When the party's over (Mellow). (Billie Eilish, 2019)

Feedback visualisatie

Ik heb mijn visualisaties voorgelegd aan een van medestudent en een expert in het muziekveld (student aan de muziekschool). Uit deze feedback is gebleken dat ik de visualisatie van de harmonieën en de kleuren goed op orde had en dat zij dit fijn vonden om naar te kijken. Het probleem in beide gevallen was wel dat het witte blok in het midden (de visualisatie van de frequenties) erg storend was voor mijn respondenten. Ze snapte niet echt wat deze grote witte vlek in het scherm aan het doen was en het nam ook te veel ruimte weg van de mooie kleuren van de harmonie van de muziek. Dit heb ik verwerkt in een tweede versie van de High-Fid visualisatie.

(Bijlage: Feedback visualisatie v1, p69)

Revisie

Ik heb beide visualisaties nog eens onder de loep genomen, en ik heb bij beide een aantal aanpassingen doorgevoerd om de frequenties beter in te blenden met de visuals van de harmonieën. Dit werd ook een stuk positiever ontvangen door mijn peers.

(Bijlage: High fid prototype v2 + linkjes, p70)

Conclusie

Het eerste deel van mijn prototype is na een aantal revisies af. Nu heb ik het deel van de visualisatie die de projector laat zien op orde en nu is het tijd om mijn de polsbandjes te maken als prototype.

Hst 5 - Prototype polsbanjes

Sprint 2 - Create fase

Inleiding

Door de huidige situatie is het lastig om fysieke prototypes te maken. Dit is erg jammer gezien ik graag mijn polsbandjes had willen testen voor de expositie. Ik vind dit een uniek en belangrijk deel van mijn concept en ik heb dus toch gezocht naar mogelijkheden om deze op de juiste manier digitaal over te kunnen brengen. Helaas gaat het deel van de pulsaties en trillingen dus wel verloren voor de expo in deze situatie.

Low-fid paper

Ik heb in DC8 de workshop tinkering gevolgd. Dit heeft mij geïnspireerd om de polsbanjes toch een soort fysieke vorm te geven in de vorm van een paper prototype. Door deze banjes echt fysiek uit te werken heb ik toch een betere visie gekregen op hoe deze banjes zouden werken in een echte omgeving en ik heb deze hier dus ook lichtelijk op aangepast in tegenstelling tot de conceptuele versie. Het frequentiebandje geeft in deze vorm naast trillingen ook een simpele weergave van de feedback van de frequenties uit een nummer weer op het scherm. Dit is een simplificatie van de originele versie waar hier nog heel veel kleuren en vormen te zien waren.

High-fid

Ik kon de high-fid dus helaas niet in een werkende fysieke vorm maken maar ik heb wel een digitaal impressiebeeld kunnen schetsen zodat mensen een idee krijgen hoe deze er ongeveer uit moeten zien. Dit heb ik gewoon in photoshop gemaakt en ik heb dit gebaseerd op de low-fid paper prototypes die ik eerder had gemaakt.

Conclusie

Door de paperprototype die ik heb gemaakt heb ik toch een beetje het idee gekregen hoe mijn concept zou leven in de fysieke wereld. Ook heb ik het bandje toch net iets anders uitgewerkt met het scherm. Dit is ook gebeurd door het feit dat ik dit beter vond werken in de fysieke wereld dan in de conceptuele wereld.

Ondanks het feit dat ik hem dus niet echt fysiek kan uitwerken heb ik mijn proces wel zo ingericht dat ik hier naartoe aan het werken was. Na deze bijzondere tijd zou het dus zomaar kunnen dat ik deze bandjes een echte werkende vorm kan geven.



Afbeelding 13: Het paper prototype (links) en de uiteindelijke high-fid visuals (Rechts).

Hst 5 - Uitwerking Musify app

Sprint 2 - Create fase

Inleiding

Ik had nog een element binnen mijn concept die ik miste om de gehele experience compleet te maken. Ik had nog geen toepassing bedacht om muziek naar de projector te streamen die deze vervolgen om kon zetten in visualisaties en trillingen naar de bandjes van de gebruikers. Hierop heb ik de Musify app bedacht. Deze app brengt alle elementen samen. Via deze app kan de DJ connecten met de beamer om de visuals te streamen en kunnen de Users connecten met de DJ om hun polsbandjes de feedback van de muziek te laten ontvangen.

Wireframes

De eerste stap in de wireframs is voor de DJ om de methode van muziek delen te kiezen. Hij kan inloggen via kanalen als Spotify, Apple Music, Youtube music etc. ook kan de DJ er voor kiezen om muziek te streamen vanuit het device waar hij de app op gebruikt. Zo heeft de dj alle keuzevrijheid om de muziek op zijn manier te tonen aan de rest.

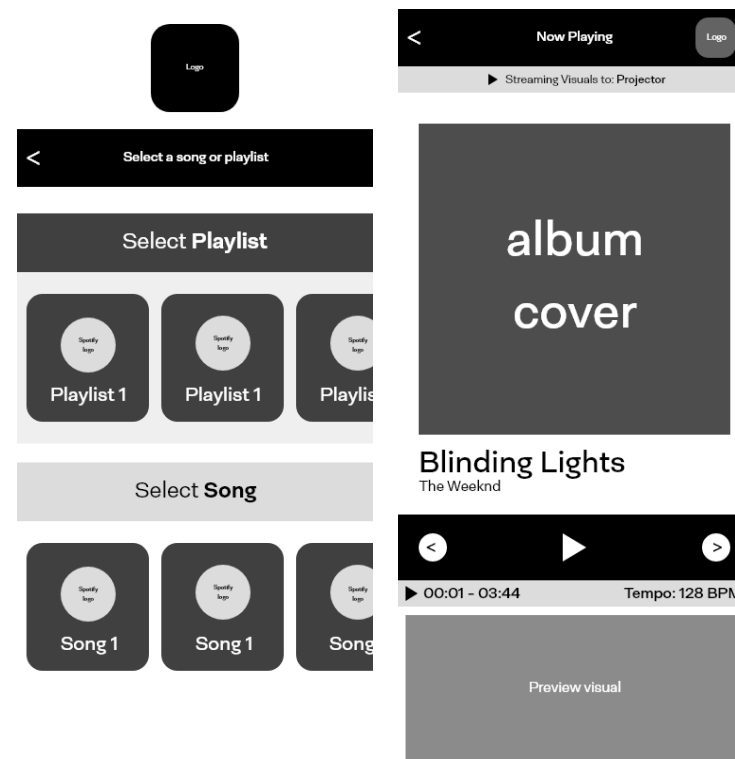
Vervolgens krijgt hij een aantal kleine keuzes in welke vorm hij zijn visuals wilt weergeven. Het kan natuurlijk per feestje en per DJ verschillen welke feeling hij wilt achterlaten in de discotheek, deze keuzevrijheid laat ik dan ook aan de DJ zelf. Zo kunnen zij kiezen tussen rustige visuals, drukke visuals, wel lyrics, geen lyrics etc.

Vervolgens kunnen zij een song of playlist selecteren vanuit hun online streaming dienst of device. Deze word vervolgens visueel afgespeeld op de beamer in de discotheek. Op het scherm van de app krijgt de DJ feedback welk nummer er wordt gespeeld en hoe deze visuals er uit zien. Ook heeft de dj hier de optie om van nummer te switchen, dit verloopt ongeveer het zelfde als bij een typische muziekplayer.

(Bijlage: Wireframes musify app, p71)

Feedback

Uit de feedback die ik van mijn peers heb ontvangen op de wireframes was gebleken dat mensen nog niet helemaal snappen hoe de gebruikers van de bandjes nu kunnen connecten met de DJ om zo de muziek te kunnen ontvangen op hun bandjes. Over dit aspect had ik nog niet helemaal goed nagedacht en in mijn High-fid ga ik dan ook dit perspectief behandelen naast alleen die van de DJ.



Afbeelding 14: De wireframes van de playlist selecteren (links) en de musicplayer met visual feedback (rechts)

Hst 5 - Uitwerking Musify app

Sprint 2 - Create fase

High-fid clickable

Voor de high-fid ben ik dus echt gaan werken vanuit twee perspectieven, die van de DJ en die van de luisteraar. Wanneer men de applicatie opent krijgt de gebruiker direct ook de keuze tussen deze twee perspectieven. Het DJ perspectief is vrijwel ongewijzigd van de originele wireframes, er is nu alleen een scherm gekomen waar je ziet hoe de DJ de connectie maakt met de projector. Het interessante deel zit hem in het perspectief van de luisteraar.

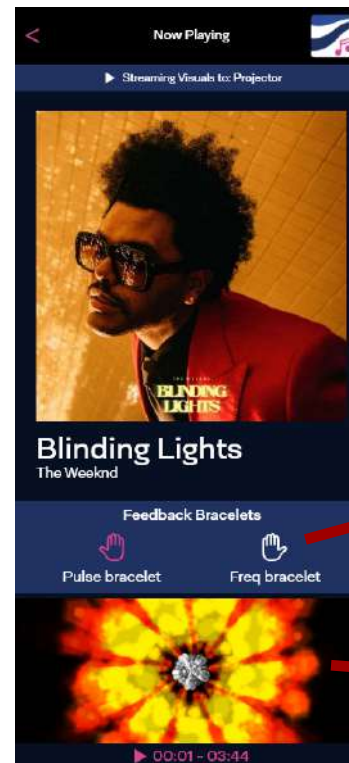
De luisteraar begint met het zoeken naar een DJ in de buurt. Er komt vervolgens een lijstje met beschikbare DJ's die aan het streamen zijn naar een projector. Dit zouden er dus eventueel meerdere kunnen zijn wanneer de discotheek bijvoorbeeld meerdere zalen heeft. Wanneer men deze keuze heeft gemaakt krijg je in de app een soort gelijkwaardig scherm aan aan de DJ zijn scherm te zien het verschil is natuurlijk dat de luisteraar geen controle heeft over de muziek maar hier alle feedback kan zien die de muziek geeft. De luisteraar ziet de cover en titel van het nummer dat aan het spelen is met daar onder de feedback die de polsbandjes aan het geven zijn. Dit heb ik in de app ook nog op een visuele manier laten zien met icoontjes die oplichten wanneer de bandjes iets doen. Hieronder staat ook een visuele weergave van wat er nu op de projector afspeelt.

(Bijlage: High-fid prototype Musify app, p72)

Conclusie

Ik heb voor de app vanuit verschillende perspectieven nagedacht van de gebruikers van deze app. Zo zorg ik er voor dat de app een connectie middel is tussen deze verschillende gebruikers en de toepassingen van het concept dat zij gebruiken (bandjes, projector).

Ook heb ik bij de ontwikkeling van deze app nagedacht over de context waar deze gebruikt word. De app is bijvoorbeeld permanent in 'darkmode' omdat al het licht van de schermen anders de visuals van de projector in de weg kunnen gaan zitten. Ook zorg ik er met de app nog voor dat de gebruiker nog extra visuele feedback te zien krijgt op wat de projector en de bandjes nu eigenlijk aan het doen zijn. Zo zorg ik voor een sterkere algehele experience die los staat van het zintuig horen en alle feedback naar de gebruiker toespitst in de vorm van voelen en zien.



[Eindscherm perspectief luisteraar]

Visual feedback polsbandjes

Visual feedback projector

Afbeelding 15: Het eindscherm perspectief luisteraar in het high-fid prototype.

Hst 6 - Resultaat sprint 2

Sprint 2 - Create fase

Inleiding

Aan het einde van de tweede sprint heb ik een volledig uitgewerkt high-fid prototype waar verschillende aspecten van zijn uitgewerkt deze sprint. Ik heb ook goed nagedacht over de context waar dit prototype in moet leven en de doelgroep die dit moet gaan gebruiken. Deze resultaten ga ik presenteren aan mijn medestudenten om feedback te ontvangen op deze resultaten.

Context Discotheek

Allereerst is het voor de uitwerking van dit concept belangrijk om de context juist te hebben. Ik heb dit concept gebouwd rond de context van een discotheek. Uit mijn onderzoek is gebleken dat mijn doelgroep toch al bekend is met deze context maar de experience hier blijft zeer beperkt. Het enige wat zij hier krijgen uit muziek is het gevoel uit de zeer lage bass frequenties en zeer zelden een klein beetje visuele feedback vanuit de lichten van de discotheek. Mijn nieuwe experience speelt hier op in en vergroot deze experience voor de gebruiker.

High-fid visuals projector

In de eerste fase van de ontwikkeling van dit concept heb ik bij een aantal respondenten getest hoe zijn op bepaalde muziekstukken reageren en welke emoties en kleuren zij hier aan koppelen. Op basis van de inzichten uit deze test ben ik begonnen aan het maken van een tweetal visuele prototypes voor de projector van mijn concept. Deze videos laten beide uiteinden zien van het emotionele spectrum in de vorm van twee uiteinden van het kleurenspectrum. Hiermee is het eerste deel van het concept: De visuele projector uitgewerkt.
(Bijlage: Visual werking concept, p73)

High-fid polsbanjes

Het tweede en misschien wel het belangrijkste onderdeel van mijn concept die ik heb uitgewerkt zijn de polsbandjes. Deze bandjes representeren een directe toevoeging aan de originele experience van de discotheek.

Het linker bandje pulseert mee op de beat zodat de slechthorende het ritme van de muziek beter kan aanhouden, het rechter bandje is een soort toevoeging aan de lage bass frequenties van de speakers van de discotheek. Dit bandje vibreert op basis van de middel tot hogere frequenties van het nummer om zo alle frequenties naar de doelgroep te kunnen brengen. Een handige toevoeging aan dit bandje is ook dat hij op een minimalistisch schermje de feedback van de frequenties weergeeft, zo snapt de gebruiker beter wat dit bandje doet aan de hand van deze visualisatie. **(Bijlage: Visual werking concept, p73)**

Musify app

Om de connectie te maken tussen de muziek, de visuals en de bandjes heb ik nog een nieuwe toepassing aan het concept toegevoegd, de Musify applicatie. Deze applicatie zorgt er voor dat de DJ en de luisteraar van de muziek met elkaar in verbinding staan en dat de visuals en de bandjes samen goed aansluiten op de experience die de muziek op dat moment aan het geven is. Ook geeft deze applicatie extra visuele feedback voor de gebruiker om duidelijk te zien wat de bandjes aan het doen zijn en wat de visuals vanuit de projector aan het doen zijn.
(Bijlage: Visual werking concept, p73)

Hst 6 - Resultaat sprint 2

Sprint 2 - Create fase

Verhouding tot eerder opgestelde ontwerpdoel

"Hoe breng ik een muziekervaring gebaseerd op audio over op andere mensen, met behulp van prikkels op andere zintuigen dan alleen audio/horen?" Dit is mijn centrale ontwerpvraag.

- "Hoe breng ik een muziekervaring gebaseerd op audio over op mensen met een gehoorbeperking?"

- "Wat is de beste context voor dit concept om gebruikt te worden door de doelgroep?" Dit zijn mijn subvragen.

Met mijn concept beantwoord ik deze centrale vraag door mijn subvragen te beantwoorden. Ik heb gezocht naar een passende context voor de doelgroep, dit bleek dus de discotheek te zijn. Ik heb mijn experience om deze discotheek experience heen gebouwd door deze experience dus te versterken richting andere zintuigen dan alleen het horen en de magere toevoeging van het voelen van de speakers. Met deze nieuwe zintuigelijke experience speel ik dus direct ook in op mijn doelgroep van mensen met een gehoorbeperking en beantwoord ik ook de vraag hoe ik deze audio experience over kan brengen.

Eindpresentatie/expo

Tijdens mijn presentatie heb ik wederom in vogelvlucht mijn peers meegenomen in mijn proces van ideevorming tot high-fid prototype. Aan het einde van de presentatie had ik ook een korte demoversie van de visualisaties geplaatst dat mijn medestudenten hiermee soort van de experience konden meemaken. Helaas was het dus niet mogelijk om iets met de bandjes te doen, iets wat ik heel graag had gedaan bij een fysieke expositie.

Kleine test

Ook was ik eigenlijk van plan om tijdens mijn presentatie snel en kort mijn concept te testen bij mijn medestudenten. Ik had hier ook een aantal korte vragen voor opgesteld en vroeg ook aan mijn medestudenten om participatie na mijn presentatie. Helaas heeft niemand hier gehoor op gegeven. Ik snap dat mijn medestudenten het natuurlijk al druk hadden met mij van feedback te voorzien en natuurlijk ook hun eigen presentatie dus de situatie was iets te heftig. Maar ik vond het toch wel jammer dat ik hier dus niets uit heb kunnen halen.

Feedback presentatie

Ik kreeg veel lovende feedback van mijn peers. Zij vinden het een heel leuk en gedurft onderwerp die ik hier heb aangepakt met mijn project. Ook Peter was in zijn feedback erg te spreken over de toevoeging aan de originele experience van de bandjes. Het aspect van de visuals was ook leuk maar niet super origineel.

Wel kreeg ik als belangrijkste punt van feedback dat ik dit concept eigenlijk ook nog moet testen bij de doelgroep. Hier ben ik het ook zeer mee eens maar gezien de tijd en mijn beperkte connecties met de doelgroep heb ik dit helaas niet binnen het kader van dit project kunnen doen. Dit zou dus zeker een aanbeveling kunnen worden.

(Bijlage: Feedback Eindpresentatie, p74)

Hst 7 - Conclusie / Reflectie sprint 2

Sprint 2 - Create fase

Op welke punten is het eindresultaat goed?

Ik denk dat een van de sterkste punten binnen mijn concept toch wel de banjes zijn. Hiermee heb ik denk ik echt een unieke toevoeging verzonnen die niet alleen geluid naar een ander zintuig kan verwerken maar ook muziek een stuk persoonlijker maakt, aangezien dit een toepassing is die je echt persoonlijk bij je moet dragen, in tegenstelling tot de oude situatie waar de hele experience uit grote disco speakers moest komen van een afstandje.

Ik ben zelf ook blij hoe de visuals van de muziek zijn geworden. Omdat ik al redelijk bekend was met deze tool van FL Studio heb ik de nummers echt naar mijn visie in combinatie met de testresultaten kunnen kneden en ik vond dit eindresultaat dus ook geslaagd.

Op welke punten kan het resultaat beter?

Ik denk dat de applicatie nog wel een aantal tests en iteraties nodig heeft voordat deze volledig gebruiksvriendelijk is. Ik denk dat het voor nu als verbindende factor goed is maar om het volledig functioneel te krijgen moeten hier nog enige aanpassingen aan gebeuren.

Ik ben wel zeer tevreden over de visuals maar zoals Peter dus al opmerkte is dit niet de eerste keer dat iemand dit doet. Ik moet hier nog een bepaalde vorm van originaliteit in vinden om zo tot een beter eindproduct te komen. Toch zou ik deze visualisaties niet schrappen uit het concept omdat ik denk dat dit samen met de bandjes tot een sterke muzikale experience vormt gericht op andere zintuigen dan horen.

Op welke punten is het ontwerpproces goed verlopen?

Wat ik vooral fijn vond aan dit proces was dat ik het een keerte zelf kon doorlopen. Normaal gesproken ben je deels aangewezen op je team en de keuzes die je samen maakt. Ik kon nu zelf deze keuzes maken en beredeneren voor mijzelf. Ik merkte ook dat ik automatisch redenen ging zoeken om een methode te gebruiken of om een proces in te gaan. Ik dacht dus al gelijk bewust na over de onderbouwing hiervan en hoe dit mij in mijn ontwerpproces gaat helpen. Hierna kreeg ik ook vaak inspiratie om vervolgstappen te zetten.

Ook merkte ik dat ik automatisch na een aantal punten en inzichten steeds terug ging reflecteren op mijn originele doel, ontwerp vraag en briefing. Deze hebben dan ook in de loop van mijn proces vele iteraties ondergaan tot ik hier mee tevreden was en deze goed aansloot op wat ik op dit moment wilde bereiken met mijn ontwerpproces. Ik merk dat dit er in een team toch vaak aan tekort schiet en er een disconnect ontstaat tussen het origineel opgestelde doel en het eindproduct. Ik denk dat dit in mijn proces zeker niet het geval is.

Op welke punten kan het proces beter?

Ik vind dat ik toch nog niet voldoende mijn product heb kunnen testen en voornamelijk het testen bij de doelgroep mist voor mij nog echt in dit proces. Gezien de tijd en het feit dat ik dit project alleen heb gedaan was dit ook helaas niet mogelijk.

Dit geeft dan ook niet maar om tot een beter resultaat te komen denk ik dat er echt nog een aantal duidelijke tests moeten komen (zowel met als zonder de doelgroep) om zo het concept te verbeteren in meerdere iteraties.

Hst 8 - Aanbevelingen

Project Musify DC8

Testen

Als ik dit project verder ga ontwikkelen (wat ik voor mijn portfolio wel wil doen) moet er vooral echt veel getest gaan worden bij de doelgroep. Ik heb nu in de huidige staat van het project alleen kunnen testen uit het perspectief van een horend publiek maar voor dit concept moeten toch echt alle onderdelen grondig getest en geïtereerd worden vanuit het perspectief van mensen met een gehoorbeperking.

Doelgroep

Ga meer op zoek naar de doelgroep en vaste respondenten. Uit mijn onderzoek is gebleken dat doven en slechthorende zeker wel interesse hebben in muziek. Het hoeft dus niet moeilijk te zijn om een aantal vaste respondenten te vinden om

Meer itereren

De applicatie is een belangrijk aspect binnen dit concept en zorgt voor de connectie van bepaalde elementen! Er zijn al een aantal belangrijke punten die worden behandeld door de app maar itereer deze en zorg er voor de interactie met de app gestroomlijnd wordt.

Bouw om de polsbandjes heen

Ik denk dat de polsbandjes echt een solide en unieke fundatie zijn voor mijn concept. Deze moeten dus ook de fundatie zijn voor het allerlaatste eindproduct. Deze bandjes geven het concept dus een unieke feel en experience en moeten in grote lijnen blijven staan.

In vorm zullen deze bandjes waarschijnlijk dus relatief hetzelfde blijven en zullen hier alleen nog een aantal details aangepast moeten worden om beter in te spelen op de behoefte van de doelgroep. De overige aspecten van dit concept mogen ook nog gewoon flink aangepast worden als dit moet MAAR deze moeten dus wel de experience van deze bandjes verbeteren of zelfs versterken.



Afbeelding 16: Een van de polsbandjes van mijn concept! Deze vibreert mee op de frequentie van de muziek.

Bronnenlijst Sprint 2

Project Musify DC8

Sprint 2

Morphological chart. (z.d.). toolkits.dss. Geraadpleegd 2 juni 2020, van <https://toolkits.dss.cloud/design/method-card/morphological-chart/>

Vice. (2017, 23 juli). Sound visualization. https://www.vice.com/en_us/topic/sound-visualization

Rademaker, D. (2020, 11 juni). Test muziek, harmonie en kleuren. forms.google.com. <https://forms.gle/zYxHiASij9PbSfH18>

Image Line. (z.d.). ZGameEditor Visualizer. image-line.com. <https://www.image-line.com/plugins/Tools/ZGameEditor+Visualizer/>

The Weeknd. (2020). The Weeknd - Blinding Lights [Muziekstuk]. <https://www.youtube.com/watch?v=4NRXx6U8ABQ>

Billie Eilish. (2019). Billie Eilish - When the party's over [Muziekstuk]. <https://www.youtube.com/watch?v=pbMwTqkKSps>

Rademaker, D. (2020a). VISUALIZATION: Billie Eilish - When the party's over [Visualisatie muziek]. <https://www.youtube.com/watch?v=Q4IAU-FaDLPE>

Rademaker, D. (2020b). VISUALIZATION: The Weeknd - Blinding lights [Visualisatie muziek]. <https://www.youtube.com/watch?v=ywXG8Dd1R34>

VPRO. (2014, 24 oktober). VPRO De hokjesman. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bPAUwhEXE7o>

Bijlagen Sprint 2

Bijlagen Re-concepting concept 1

Bijlage: Morphological chart methode sprint 2

Morphological chart
9-6-2020
Dylan Rademaker

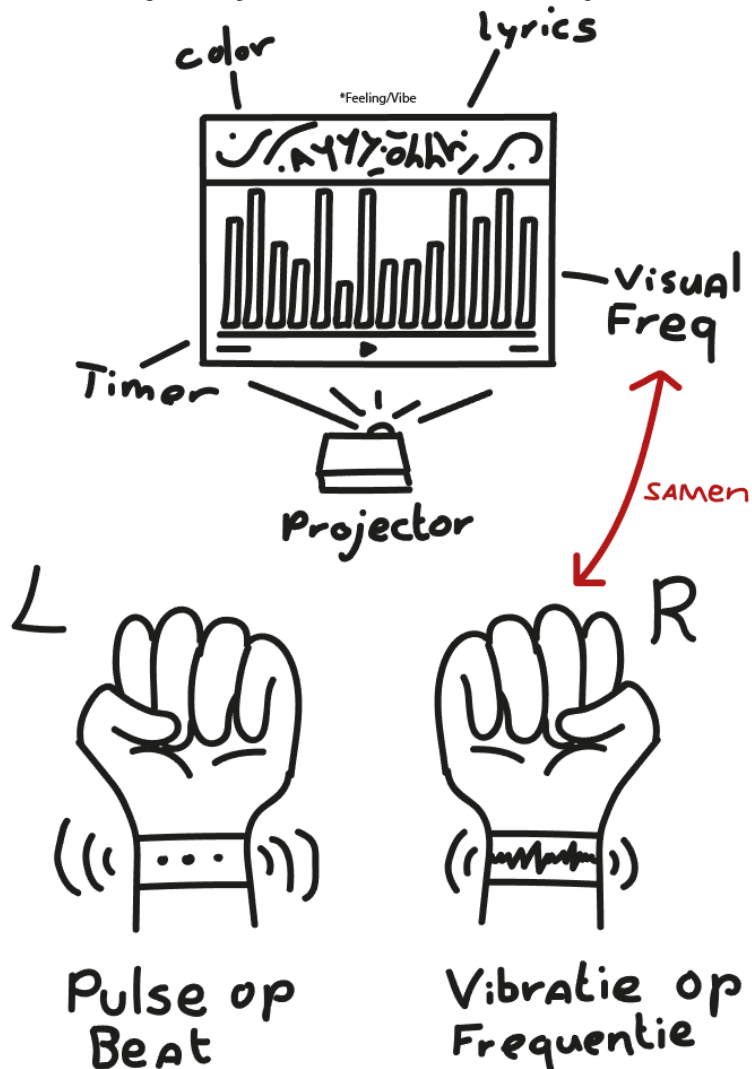
Visualisatie Overbrengen	2 Bril Digitaal ar	3 Armband met Schermje	1 Tabletachtig sleutels	1 Projectie op scherm	
Pulsatie/ Trillingen Overbrengen	1 2x? Polsbandje	2 Banden- mutter Rugzak die pulst op de band	Handband / Headset die pulseert		
Visualisatie	3D Harmony SLAPD	Frequentie scape	sound scape	lyrics Feeling Ayyyooohhh	Kleur mood/ frequentie songtimer Combineren? keuzegeven?
VORM waar kan ik de visualisatie het best op projecteren?	Cirkel	Vierkant	Rechthoek	Cilinder	Jeansstijf

Bijlagen Re-conception concept 1

Bijlage: Conceptschetsen 1&2

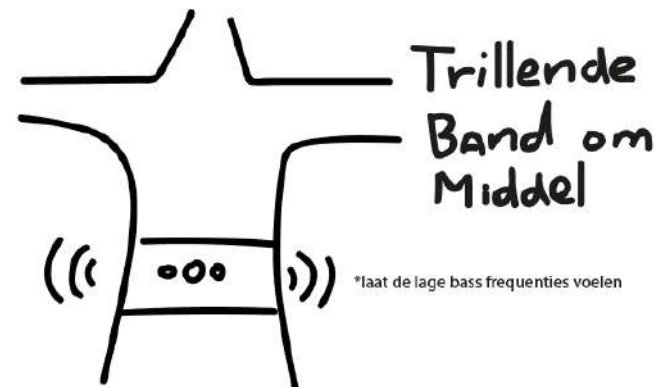
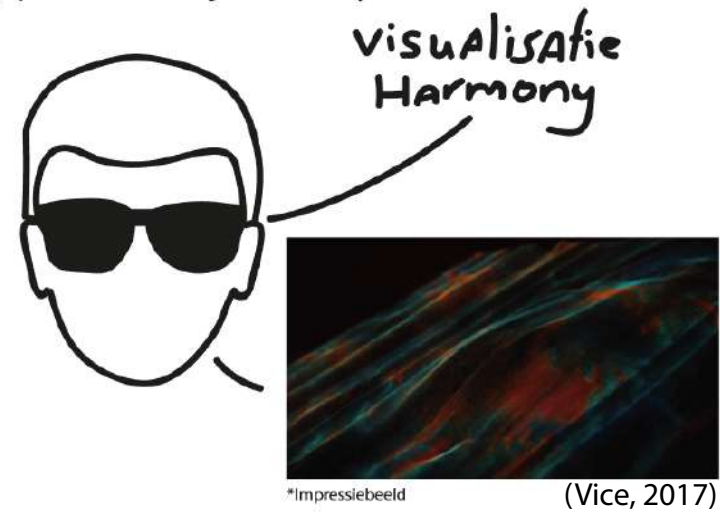
Conceptschets Projector

Geeft directe visuele/gevoelmatige feedback vanuit de muziek naar andere uitingen



Conceptschets Bril

Laat je fysiek in de muziekbeleving komen zonder dat je iets hoeft te horen



Bijlagen Re-conception concept 1

Bijlage: Feedback conceptschetsen

Ik denk dat het concept met de projector het beste zou werken in de omgeving van een disco. Ik vind het idee van de trillende band rond de middel ook wel een goed idee als toevoeging. Misschien is er een manier dat je deze kan combineren?

Ik vind het eerste concept een stuk beter. Ik zou persoonlijk niet zo veel zin hebben om iedere keer een bril op te moeten doen om die beleving te krijgen. buiten dat heb ik ook een VR bril en ik word daar al heel misselijk en gedesoriënteerd van

Ik vind beide ideeën heel leuk verzonnen. Maar met de context die je hierbij geeft zie ik mijzelf eerder plezier hebben van het idee met de bandjes en de projector

Bijlagen Test kleuren

Bijlage: Testplan kleuren

Test Plan

Inleiding

Voor het prototype van mijn concept moeten verschillende aspecten rond muziek vertaald worden naar andere zintuigen dan horen alleen. Om deze vertalingsslag goed te kunnen maken heb ik voornamelijk input nodig van horende hun gevoel bij bepaalde geluiden. Voor deze test in het specifiek ga ik onderzoeken hoe de relatie is tussen bepaalde kleuren en bepaalde frequenties. Ik hoop hiermee een koppeling te kunnen vinden tussen bepaalde kleuren en de mood van het nummer.

Bij wie ga ik het testen?

Horende mensen, dit is in tegenstelling tot mijn doelgroep waar ik dit eigenlijke concept voor ontwerp. Dit doe ik omdat ik op dit aspect van muziek de feedback van horende mensen nodig heb om dit te kunnen vertalen naar de doelgroep.

Wat wil je testen? Hypothese? Gedachten over uitwerking concept?

Dit is een zeer breede doelgroep om aan te pakken maar ik probeer hiermee verschillende lijnen en connecties te vinden tussen bepaalde frequenties en harmonieën in relatie tot kleuren en gevoel. Ik wil dus testen hoe ik door mij vooraf opgestelde kleuren moet gaan verwerken in mijn concept en welke ik het beste kan gebruiken om het gevoel van de muziek op de juiste manier over te brengen. Met deze test ga ik zelf eigenlijk een vorm van co-creatie proberen. Ik ga ook proberen om in de resultaten lopende lijnen en patronen te vinden die ik in mijn concept kan verwerken.

Wel geef ik de participant ook de mogelijkheid om zelf een kleur te kiezen bij het geluidsfragment dat ik laat horen. Dit doe ik omdat natuurlijk de mogelijkheid bestaat dat de participant zich totaal niet kan vinden in de keuzes die ik aanbied en hier zelf een eigen gevoel over heeft.

Hypothese/testvraag is

Wat is de relatie tussen verschillende vooraf opgestelde kleuren en de harmonieën/frequenties die deze kleuren representeren?

Wat is een passende testmethode?

Een eigen variant op 1-op-1 interviews in een korte sessie waar ik verschillende geluidsfragmenten laat horen en hierbij een aantal opties geef van kleuren die hier (volgens mij) goed bij passen. Ook geef ik wel de optie aan de participant om zelf iets te verzinnen als zij deze kleuren niet vinden kloppen.

Wanneer ga je testen?

15 juni 2020 tot 19 juni 2020

Organiseren en informeren deelnemers

Om de deelnemers te informeren geef ik voor de test de volgende tekst mee:
Allereerst bedankt dat je de tijd neemt voor dit korte onderzoek. In de komende minuten krijg je een aantal verschillende audiofragmenten te horen (max 50 sec) uit verschillende muzieknummers van verschillende genres. Hierna krijg je een aantal vooraf door mij gekozen kleuren te zien. Aan jou de taak te kiezen welke kleur het beste bij het fragment past dat jij zojuist te horen kreeg.

Mocht jij het niet eens zijn met de suggesties die ik geef? Wees dan niet bang! Je krijgt altijd zelf de optie om een eigen kleur in te vullen (dit mogen ook meerdere kleuren zijn). Mocht je het echt niet weten mag je dit natuurlijk ook aangeven! Bedankt voor je participatie en ik kijk uit naar je feedback!

Tip: Ga er in met een open mindset en ga op je gevoel af! Kies het eerste wat in je opkomt.
NOTE: Ik heb zelf de timestamps ingevoerd jij hoeft zelf alleen het nummer te stoppen op de aangegeven tijd.

Plannen sessie in detail: Wat wordt de structuur?

- Participant krijgt de introductietekst te lezen waarin de test wordt uitgelegd.
- Eerste geluidsfragment (max 50 sec)
- Feedback kleur voor geluidsfragment 1
- Wat was je gevoel bij dit nummer? (bijv: Blij, Verdrietig, Duister, Mellow, Uptempo, Inspiratieel, etc.) (optioneel)
- Tweede geluidsfragment (max 50 sec)
- Feedback kleur voor geluidsfragment 2
- Wat was je gevoel bij dit nummer? (optioneel)
- Derde geluidsfragment (max 50 sec)
- Feedback kleur voor geluidsfragment 3
- Wat was je gevoel bij dit nummer? (optioneel)
- Vierde geluidsfragment (max 50 sec)
- Feedback kleur voor geluidsfragment 4
- Wat was je gevoel bij dit nummer? (optioneel)
- Vijfde geluidsfragment (max 50 sec)
- Feedback kleur voor geluidsfragment 5
- Wat was je gevoel bij dit nummer? (optioneel)
- Gelegenheid voor algemene feedback test
- Einde test

Ik ga werken met de volgende 5 fragmenten:

1. The Weeknd - Blinding lights
 2. Billie Eilish - When the party's over
 3. Queen - A kind of magic
 4. Beatles - Blackbird
 5. ABBA - Voulez-vous
-
1. <https://www.youtube.com/watch?v=fHIBX4OXluQ> (0:50 - 1:35)
 2. <https://www.youtube.com/watch?v=apwl7BSkSgc> (1:50 - 2:40)
 3. <https://www.youtube.com/watch?v=ETIXhgZWHgc> (2:20 - 3:10)
 4. <https://www.youtube.com/watch?v=Man4Xw8Xypo> (0:00 - 0:50)
 5. <https://www.youtube.com/watch?v=za05H8tGsgU> (1:40 - 2:30)

Welke materialen zijn nodig?

- Testpersonen
- 5 verschillende nummers uit verschillende genres
- Timestamps in deze nummers van max 50 seconden
- 4 Kleuren per nummer die bij deze timestamps passen
- Notities
- Feedback

Bijlagen Test kleuren

Bijlage: Visualisatie resultaten test kleuren (1/6)

Resultaten test 1

Nummer 1: The Weeknd - Blinding lights

Mood bij dit nummer

Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

Uptempo
Blij Motiverend Vrolijk

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Resultaten test 2

Nummer 1: The Weeknd - Blinding lights

Mood bij dit nummer

Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

Uptempo **Vrolijk** Opgewekt
Motiverend Uplifting

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Antwoorden op nummer: The Weeknd - Blinding lights

Bijlagen Test kleuren

Bijlage: Visualisatie resultaten test kleuren (2/6)

Resultaten test 1

Nummer 2: Billie Eilish - When the party's over

Mood bij dit nummer

Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

Duister Verdrietig
Mellow Treurig

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Resultaten test 2

Nummer 2: Billie Eilish - When the party's over

Mood bij dit nummer

Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

Mellow Duister Downtempo
SUPER Verdrietig Selfreflection Sad Creepy

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Antwoorden op nummer: Billie Eilish - When the party's over

Bijlagen Test kleuren

Bijlage: Visualisatie resultaten test kleuren (3/6)

Resultaten test 1

Nummer 3: Queen - A kind of magic

Mood bij dit nummer

Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

UPTEMPO
Gezellig Blij Vrolijk

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Resultaten test 2

Nummer 3: Queen - A kind of magic

Mood bij dit nummer

Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

UPTEMPO Levendig
Happy

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Antwoorden op nummer: Queen - A kind of magic

Bijlagen Test kleuren

Bijlage: Visualisatie resultaten test kleuren (4/6)

Resultaten test 1

Nummer 4: Beatles - Blackbird

Mood bij dit nummer

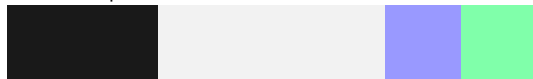
Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

Mellow
Inspirerend Inspiratieeel

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Resultaten test 2

Nummer 4: Beatles - Blackbird

Mood bij dit nummer

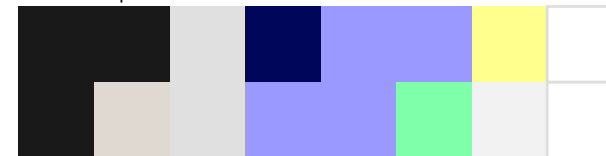
Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

Nostalgie **Dromerig**
Vrij Rustgevend Ontroering **Mellow**

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Antwoorden op nummer: Beatles - Blackbird

Bijlagen Test kleuren

Bijlage: Visualisatie resultaten test kleuren (5/6)

Resultaten test 1

Nummer 5: ABBA - Voulez-vous

Mood bij dit nummer

Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

Vrolijk **Uptempo**
Grappig Blij

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Resultaten test 2

Nummer 5: ABBA - Voulez-vous

Mood bij dit nummer

Ik vroeg in mijn test om naast kleuren ook de mood te koppelen aan het nummer. Deze antwoorden kwamen het meeste voor in de mood:

Happy **Uptempo** **melig haha**
Stimulerend, vrolijk

Soundscape in de vorm van kleuren

Dit soundscape is gebaseerd op de kleuren gekozen door de participanten, ieder blokje staat voor een gekozen kleur per participant.

De soundscape van dit nummer ziet er zo uit:



Antwoorden op nummer: Abba - Voulez-vous

Bijlagen Test kleuren

Bijlage: Visualisatie resultaten test kleuren (6/6)

Resultaten

Resultaten v1 en v2

In eerste instantie had ik alleen de eerste versie van de test open gezet. Na een aantal participanten hun feedback te hebben ontvangen heb ik deze test direct gestaakt. Bijna alle 7 de respondenten gaven aan het niet fijn te vinden dat ik al van te voren suggesties gaf voor kleuren die zij konden kiezen bij de nummers en vonden dat dit direct te veel invloed had op hun keuzes.

Ik heb dus direct een tweede versie uitgewerkt waar de participant vrij was om zelf kleuren in te vullen zonder suggesties van mij. Verder bleef de test in de basis verder wel volgens het plan alleen minus de suggesties

Ik heb toch gekozen om van deze unieke situatie gebruik te maken en ook de testresultaten van de eerste test mee te nemen. Zo kan ik deze vergelijken met de resultaten uit de tweede versie van mijn test en zien of hier verschillen in zitten en te kijken of er toch enige patronen zijn die hier gelijk lopen

Vergelijkingen

Ik zie in beide tests toch een aantal patronen terug. Ondanks het feit dat ik bij de eerste versie suggesties gaf en mensen een kant op stuurde lijkt het overgrote deel uit de resultaten van test 2 ook uit te komen op het zelfde punt. Wel moet hierbij gezegd worden dat bij de tweede versie meer variaties waren en ook kleuren voorbij kwamen die niet in de suggesties zaten.

Tegenstellingen

Allereerst viel het mij op dat door de vrijheid van test 2 veel meer detail in de antwoorden naar voren kwamen, naast kleur gaven mensen soms ook aan patronen of figuren te zien en gaven hierbij ook meerdere kleuren die zij hierbij zagen. Dit hielp mij ook enorm in het analyseren van de data omdat ik een inkijkje kreeg wat de mensen dachten

Test v1 = 7 participanten - Test v2 = 13 participanten

Analyse

Analyse

Ondanks het feit dat de resultaten dus voortkomen uit twee verschillende tests kan ik op basis van de verkregen data wel een aantal duidelijke lijnen zien in de resultaten van beide tests.

Wanneer iemand een nummer bestempeld als 'vrolijk' of 'uptempo' word dit vaak in verband gebracht met lichtere maar voornamelijk warme/neon kleuren. Bij deze nummers komen kleuren als rood, geel en oranje veelvoudig voor maar ook kleuren als roze of neonpaars zijn met regelmaat terug te vinden. Omdat mensen deze nummers ook vaak met het nachtleven associëren komen er bij een enkeling ook soms donkerblauw of zwart naar boven, dit gebeurt echter zeer zelden. Wat mij voornamelijk opviel in de tweede test was dat mensen met vrolijke en uptempo nummers veel verschillende vrolijke kleuren gaan zien en deze ook verbinden aan fijne golven, vibraties, lijnen, vormen en figuurtjes die dansen op de maat. Dit lijkt dus gestimuleerd te worden door het vrolijke nature van sommige nummers.

Wanneer een nummer als 'mellow', 'verdrietig' of 'inspiratieel' werd bestempeld, werd dit vaak in verband gebracht met vagere of donkere kleuren. Kleuren als Zwart, wit, grijs maar ook veel zachte pastelachtige kleuren komen veelvuldig naar voren wanneer deze nummers zo bestempeld worden. Hoewel er bij de uptempo nummers nog wel eens een uitschiertertje was binnen het kleurenspectrum was dit bij de donkere kant vrijwel niet het geval. De vooraf benoemde kleuren bleken vrij universeel te passen bij muziek die een mellow of verdrietig thema met zich meedraagt. Ook kreeg ik in de beschrijvingen van gevoelens over deze nummers terug dat mensen vaak een soort zelfreflectie krijgen of het gevoel alsof ze even op een wolk zitten dit komt dan door de 'zachte klanken' die voort komen uit deze muziek.

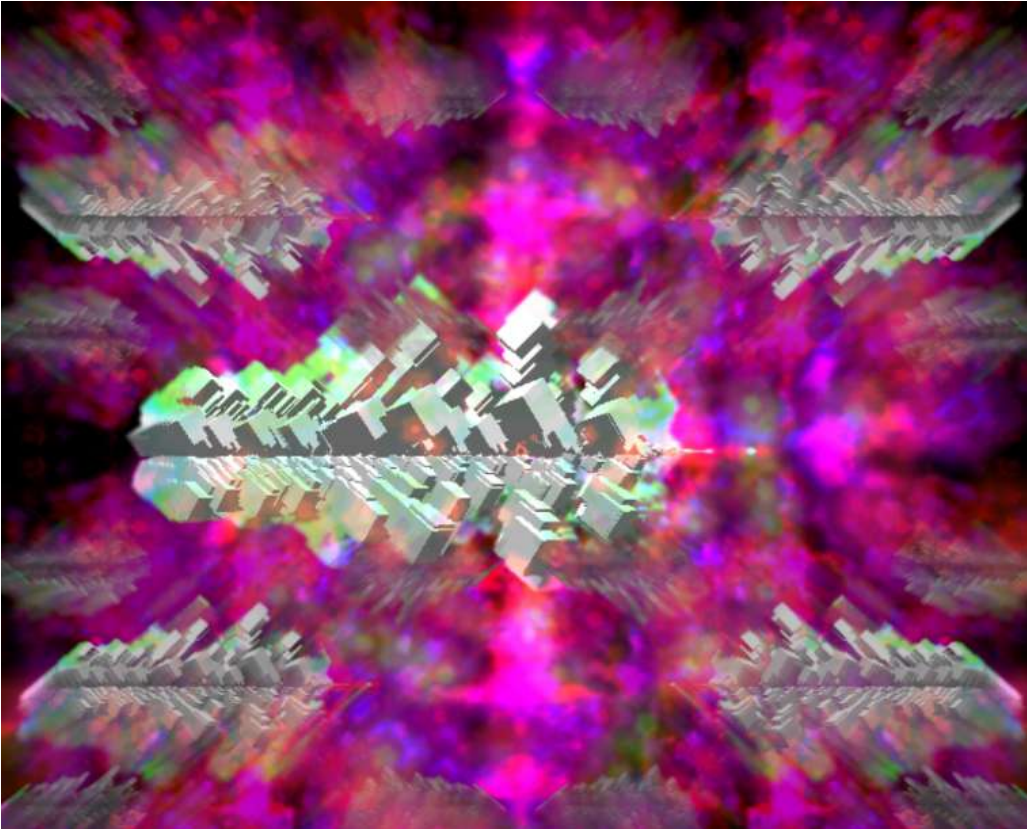
Conclusie

Kortom heb ik uit dit onderzoek twee totaal verschillende richtingen kunnen vinden waar ik met mijn concept kan inspelen. Wanneer ik dus met mijn visualisaties aan het werk ga moet ik dus rekening houden met de aard van het nummer en hierbij een passend harmonieus kleurschema samenstellen die binnen het spectrum past van het thema van dit nummer.

Resultaten en analyse test

Bijlagen Visualisatie muziek

Bijlage: High-fid visualisatie v1



Bijlage: Feedback Visualisatie

Feedback Vanna prototype
lights:

Ik snap het witte deel niet zo goed in de visualisatie, bij partys over blend het allemaal maar ik zie bij lights dat het element los van elkaar staat, ik snap ook niet waar het witte voor staat

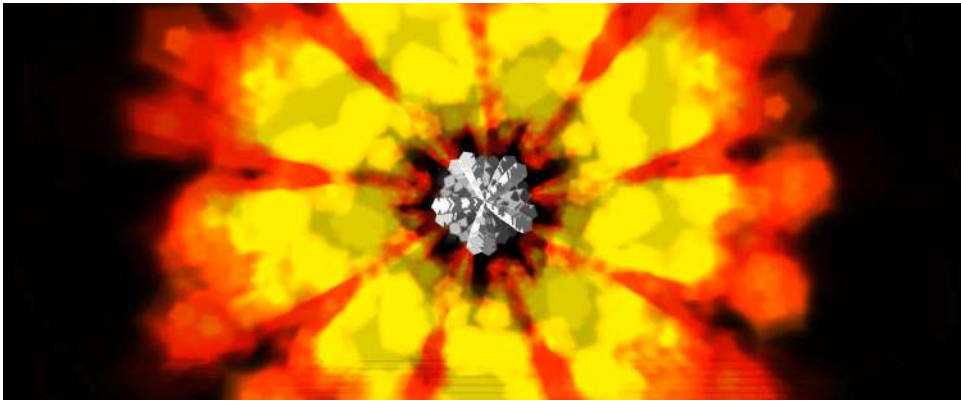
Feedback Expert

Ik snap het gevoel van de kleuren en de visual wel, Ik vind alleen het middelste deel waar de frequenties gevisualiseerd worden nogal storen. Ik zou dit minder opvallend of een stuk kleiner maken. Ik vind het gevoel van de harmonieën juist cool om in die kleuren te zien.

Bijlagen Visualisatie muziek

Bijlage: High-fid visualisatie v2

The Weeknd - Blinding Lights

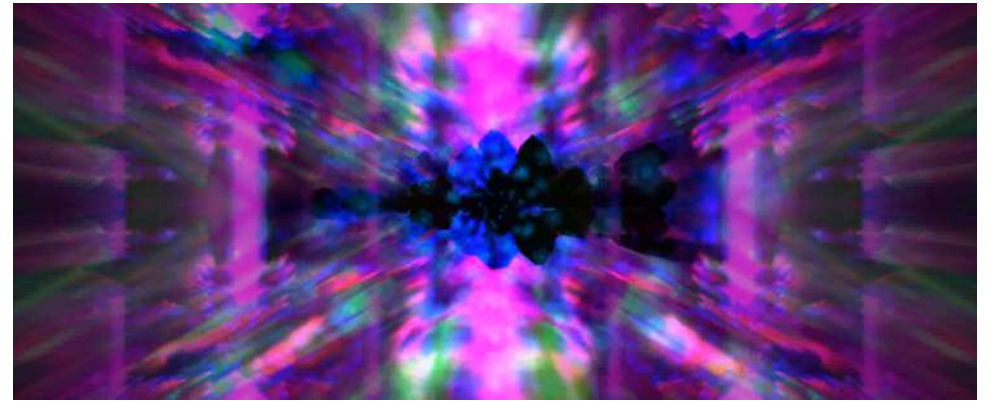


Demo: <https://www.youtube.com/watch?v=LEGfLwPB4i0>

Full: <https://www.youtube.com/watch?v=ywXG8Dd1R34>

(Rademaker, 2020b)

Billie Eilish - When the party's over



Demo: <https://www.youtube.com/watch?v=GigQa9nDmcU>

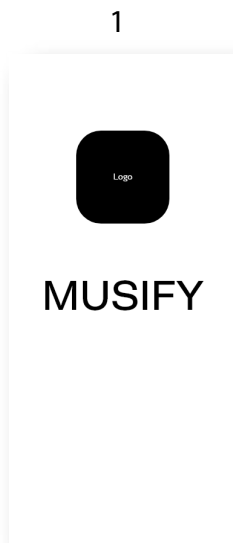
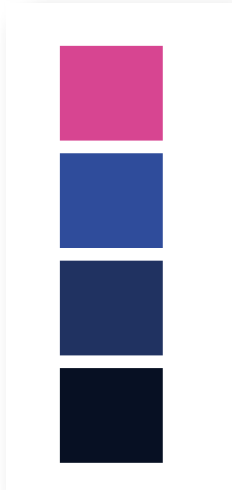
Full: <https://www.youtube.com/watch?v=Q4IAUFaDLPE>

(Rademaker, 2020a)

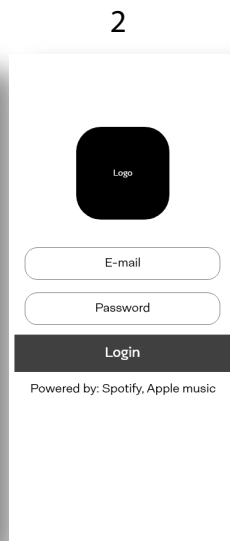
Bijlagen Uitwerking Musify app

Bijlage: Wireframes Musify app

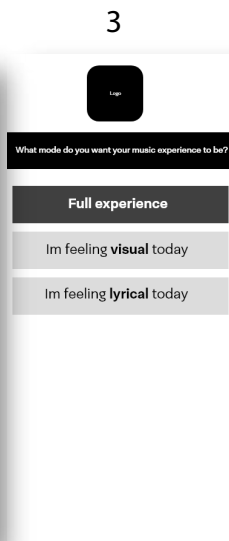
kleurenpalet high fid



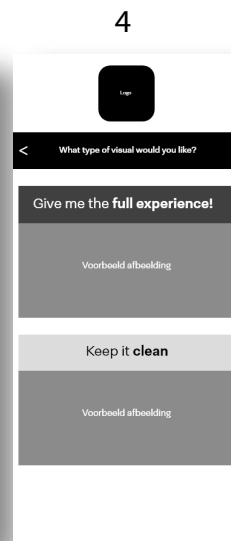
Start



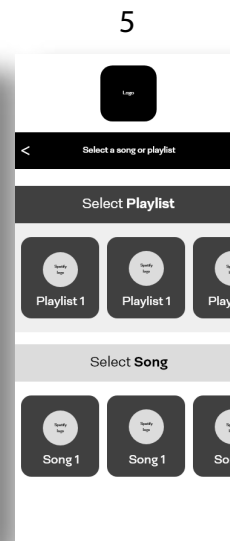
login



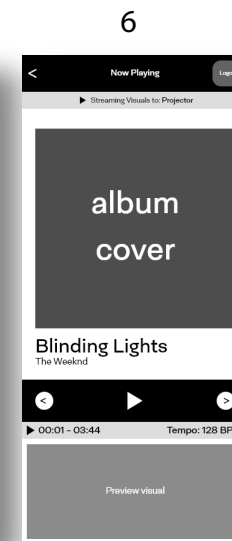
keuze visual



keuze visual

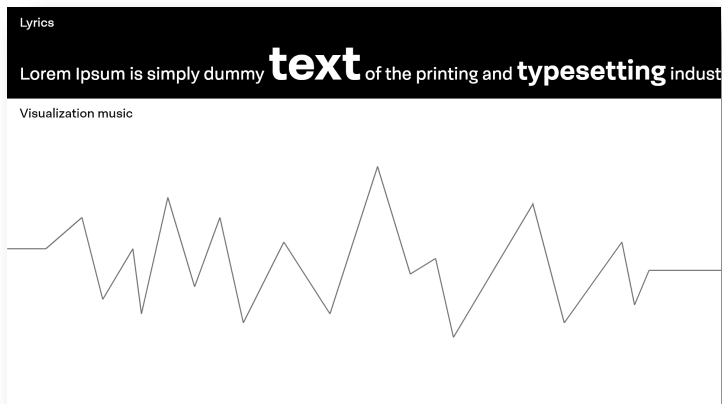


keuze playlist



musicplayer

Wireframe voor scherm projector



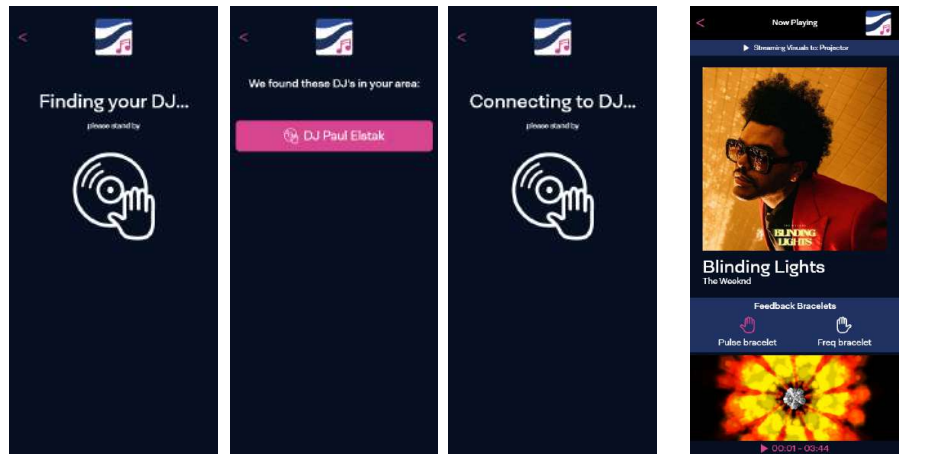
Bijlagen Uitwerking Musify app

Bijlage: High-fid prototype Musify app

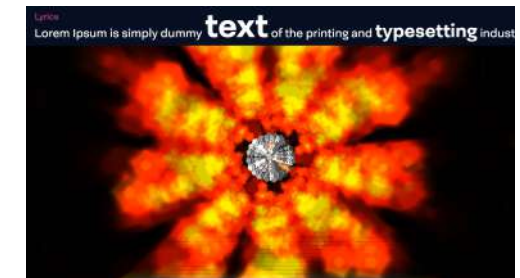
Perspectief DJ



Perspectief luisteraar



6. keuze playlist



Visual voor scherm projector

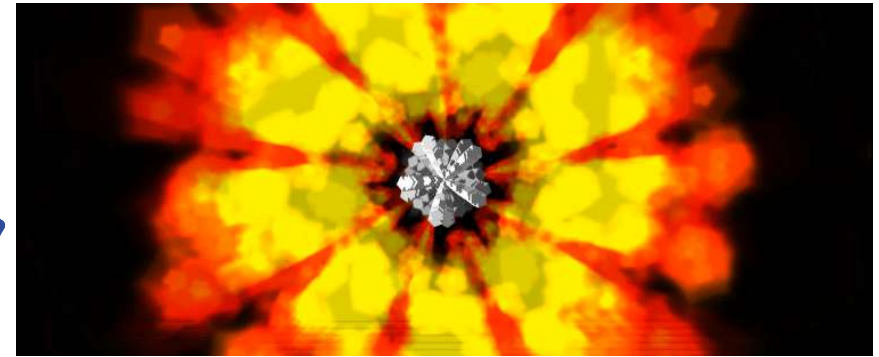
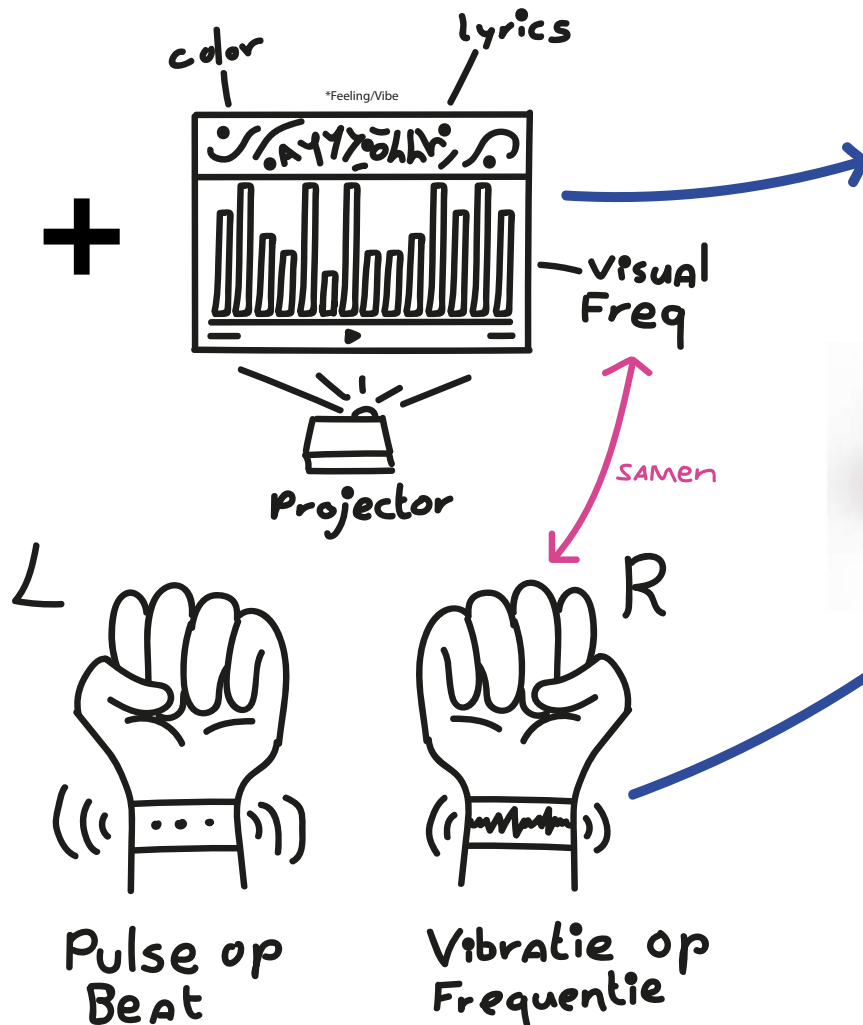
Bijlagen Resultaat sprint 2

Bijlage: Visual werking concept

Originele experience



Toegevoegde experience



De elementen komen samen in een app
De **Musify** app

Bijlagen Resultaat sprint 2

Bijlage: Eindpresentatie (1/2)

1



Dylan Rademaker
Eindpresentatie concept musify
26-06-2020

2



De centrale **Ontwerp**vraag is:

Hoe breng ik een muzikervaring gebaseerd op audio over op andere mensen, met behulp van prikkels op andere zintuigen dan alleen audio/horen? (bijv: zien, voelen)

Specifieke **Subvragen**:

Hoe breng een ik muzikervaring gebaseerd op audio over op mensen met een gehoorbeperking?

Wat is de beste context voor dit concept om gebruikt te worden door de doelgroep?

3



Doel

De standaard audio muzikervaring verbreden door andere zintuigen te prikkelen op basis van deze audio ervaring.

Doelgroep

Mensen die niet de standaard audio muzikervaring kunnen beleven (dus doven of slechthorende).

Mensen die meer uit hun muzikervaring willen halen dan alleen audio prikkelingen. (Nice to have)

4



Welke aspecten van een nummer kan ik het beste vertalen? Welke elementen zijn er in muziek?

Hoe word muzieksmaak opgebouwd en wat heeft hier invloed op?

Hoe zien bedrijven als spotify de connectie tussen mensen en muziek en hoe zien zij de connecties binnen muziek opzich? (soort concurrentieonderzoek)

Wat is de connectie tussen emotie en muziek? (participantenonderzoek)

Hoe luisteren doven nu naar muziek? (huidige situatie) (doelgroep onderzoek)

Hoe ziet het leven van een doven er nu uit? (algemene context) (doelgroep onderzoek)

Wat voor tools/methodes/oplossingen zijn er nu al om audio te vertalen naar andere media?

5



1. Het concept moet op een manier audio overbrengen naar een andere experience d.m.v. trillingen en/of visualisaties.

2. De 7 basiselementen van muziek moeten ook de basis leggen voor het concept en de vertaling naar een experience in het concept.

3. Het concept moet de mood, passie en emotie die de artiest in het nummer heeft gestopt (lyricaal en instrumentatie) meeverhalen naar de nieuwe experience. (inclusive design)

4. Het concept moet toepasbaar zijn voor de gebruiker binnen de vertrouwde context van een discotheek.

5. Het concept moet kunnen inspelen en werkbaar worden op verschillende muziekstukken, het mag dus niet genre of artiest gebonden zijn.

6



Morphological chart

Dark side methode



Bijlagen Resultaat sprint 2

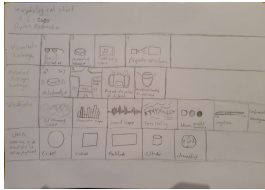
Bijlage: Eindpresentatie (2/2)

7

Conceptvorming

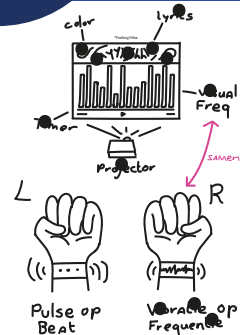
3 concepten
Concept polsbandje
Concept festival
Concept musicbuddy

Morphological chart.. again



8

Schetsen + concept



Pulse bandje

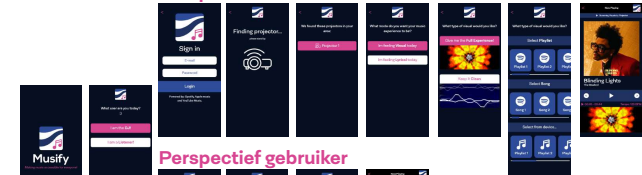


Vibratie bandje

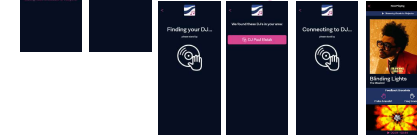
9

Werking concept

Perspectief DJ

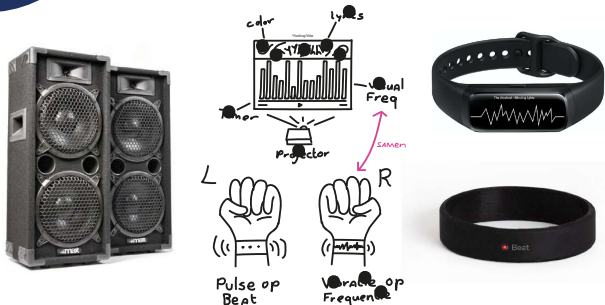


Perspectief gebruiker



10

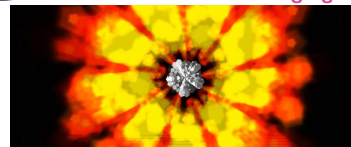
Werking concept



11

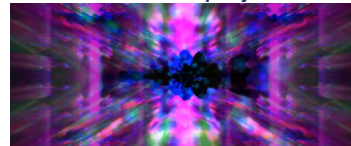
Visualisaties concept

Visualisatie Blinding Lights



Demo:
<https://www.youtube.com/watch?v=LEGLwPB4iO>

Visualisatie When the party's over



Demo:
<https://www.youtube.com/watch?v=GigQa9nDmcU>

12

Einde

Bedankt voor je aandacht!

:)

Bijlagen Resultaat sprint 2

Bijlage: Feedback eindpresentatie

Top

Gedurfd concept, knap onderwerp	Heel tof dat je je met deze lastige ontwerp vraag hebt beziggehouden, vind je concept erg tof geworden ben benieuwd wat de doelgroep ervan vind	Mooi maatschappelijk probleem op de kaart gezet	Zeker wel een gaaf product, en ook knap bedacht voor deze doelgroep.
---------------------------------	---	---	--

Feedback

1) Plaats een rode stip bij elk criterium
2) Geef tips en tops

1 is mwah 5 is wow

	1	2	3	4	5
Het onderzoek geeft inzichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ontwerprichtlijnen zijn gebaseerd op inzichten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het concept sluit aan op ontwerprichtlijnen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Het prototype is duidelijk gebaseerd op het concept	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De test sluit aan op het ontwerpdoel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
De presentatie is helder	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Tip

Heb je dit concept ook kunnen testen met de doelgroep of heb je nog aan specialisten vragen kunnen stellen?	Probeer er nog een iteratie aan te plakken qua testen	Waarom heb je gekozen voor een visueel en trillingen? Zou ik toelichten in je verslag
---	---	---

Feedback Peter:

Ik vind het een zeer interessant onderwerp. Vooral de bandjes in je concept spreken mij aan omdat dit naar mijn idee een nieuw origineel idee is om deze experience te verrijken. De visuals zijn ook leuk natuurlijk maar dit is al eerder gedaan in het kader van sound vertalen.

Bijlagen Workshops

1. 15/5 - Chinese karakters schrijven

Deze workshop heb ik gekozen omdat ik vanuit mijn persoonlijke interesse in zowel illustraties als de oosterse cultuur en de esthetische waarden die hier aan hangen. Deze workshop liep helaas niet helemaal volgens planning omdat deze oorspronkelijk ingericht was om fysiek te geven. Wel heb ik hier een handige handout uit gekregen die ik voor zelfstudie kan gebruiken om chinese karakters te illustreren.

2. 19/5 - Bio design

Ik heb deze workshop gevolgd omdat ik een soort persoonlijke toepassing wilde maken in mijn DC en ik hoopte hier human en bio centered inspiratie te kunnen vinden. In deze workshop ben ik geïnspireerd geraakt richting een belangrijk onderdeel van mijn prototype, de polsbandjes uit mijn concept zijn hieruit als resultaat ontstaan.

3. 29/5 - Snel eenvoudig visualiseren

Deze workshop heb ik helaas niet afgemaakt omdat de persoon die deze workshop had opgezet eigenlijk gewoon geen uitleg gaf. Hij verwees ons direct naar een miro board om een opdrachtje te maken die ik persoonlijk al meerdere malen deze opleiding had gemaakt. Ik vond dit erg jammer en zonde van mijn tijd. Deze workshop heb ik wel nog gecompenseerd met een persoonlijke workshop.

4. 02/6 - Cultural Differences in UX

Omdat ik voor mijn project een doelgroep aan moet spreken die een andere vorm van communicatie kent dan ik zelf heb ik er voor gekozen om ook eens te kijken naar culturele verschillen in UX. Ik hoopte deze door te kunnen vertalen naar mijn persoonlijke opdracht. Deze workshop heeft mij perspectief geboden in het feit dat niet iedereen het zelfde naar bepaalde kwesties emoties of kleuren kijkt. Deze vorm van subjectiviteit heb ik dan ook meegenomen in het ontwikkelen van mijn prototypes voor de doelgroep.

5. 12/6 - Tinkering in design

Tijdens deze workshop ben ik door Nino geïnspireerd geraakt om ondanks de situatie toch een simpel fysiek prototype te maken door de methode van tinkering te gebruiken. Ik heb uit deze workshop een paper prototype van mijn polsbandjes gehaald waar ik later in mijn project nog op verder heb geïtereerd. Ook heeft Nino mij persoonlijk nog wat online inspiratie gegeven voor visualisaties van muziek. Kort gezegd een zeer nuttige workshop!

6. 16/6 - Alles over het ontwerpverslag

In deze workshop heb ik een aantal handige tips en tricks gehad om het ontwerpverslag zo goed mogelijk in te delen. Ik heb het verslag wel naar mijn persoonlijke visie ingericht maar ik heb ook veel inspiratie gehaald uit de handout die ik kreeg!

7. 19/6 - Workshop user testing van Blis.studio

Dit was echt een super handige workshop om eens inzicht te krijgen hoe bedrijven op een professionele manier structuur aanbrengen in een test. Ik heb samen met een klein groepje een door Blis voorbereid testscript doorlopen bij een testpersoon en de resultaten hiervan gedeeld met blis. Ik was zelf de rol notulist in dit interview en heb geleerd hoe ik op een effectieve manier de informatie uit interviews moest vertalen en direct presenteren aan Blis.

8. 23/6 Stress relief workshop

Aan het einde van deze dc had ik enorm veel last van stress en ik had het gevoel dat ik tegen een burnout aan zat. Ik heb er dus voor gekozen om voor mijzelf een workshop te volgen over stress relief. Bij deze workshop leerde wij enkele technieken om stress te verminderen doormiddel van kantooryoga toe te passen. Ik vond dit echt een fijne workshop en heeft mij echt heel erg geholpen in het proces van rustig blijven tijdens het maken van dit verslag.

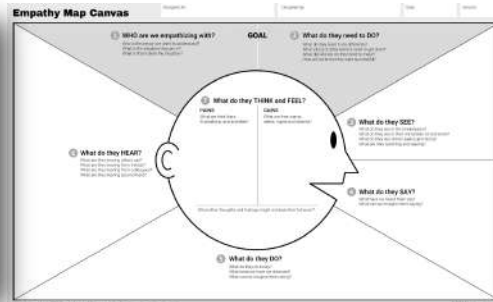
Bijlagen Workshops

9. 09/6 - Docu over doven(doelgroep) met inzichten en empathymap
Dit was een persoonlijke workshop die ik in eigen tijd heb ingeplanned. Ik wilde mij in mijn doelgroep inleven maar ik heb persoonlijk geen connecties in deze doelgroep. Online heb ik een docu gevonden die alle aspecten van deze doelgroep naloop. Ik heb voor deze workshop dus de hele documentaire gekeken en op basis hiervan een empathymap ingevuld. Dit alles om mij dus beter te kunnen inleven in het dagelijks leven van mijn doelgroep. In deze empathymap heb ik ook direct een aantal kanzen gezien in de vorm van richtingen waar ik mijn project in kan sturen. Ik heb dit ook met Jaap besproken en mag dit vermelden als persoonlijke workshop.

Extra: Welke kanzen zie ik?

ik zie in de huidige situatie een prima moment om iets te verzinnen om muziek correct te vertalen naar andere zintuigen, zo kunnen doven dit persoonlijk gebruiken om zich zelf ook meer in de wereld van de horende en muziek in te leven.

Ook denk ik dat dit de prima timing is aangezien er op internet al een hoop toepassingen te vinden zijn waar geluid gevisualiseerd wordt of vertaald wordt naar een gevoel. Er zijn echter nog geen concrete toepassingen die deze ervaringen combineren of direct naar een dove doelgroep op een **PERSOONLIJKE** manier toespitst. Hier zie ik zelf voor mij een perfecte kans om de juiste toepassingen op mijn eigen manier te combineren om zo tot een nieuwe persoonlijkere experience te komen voor doven mensen om te genieten van muziek.



<https://www.youtube.com/watch?v=bPAUwhEXE7o>

Visual uiteindelijke resultaat workshop bio design (ws 2)



Visual handleiding Culturele verschillen in UX (ws 4)



Culturele verschillen in UX

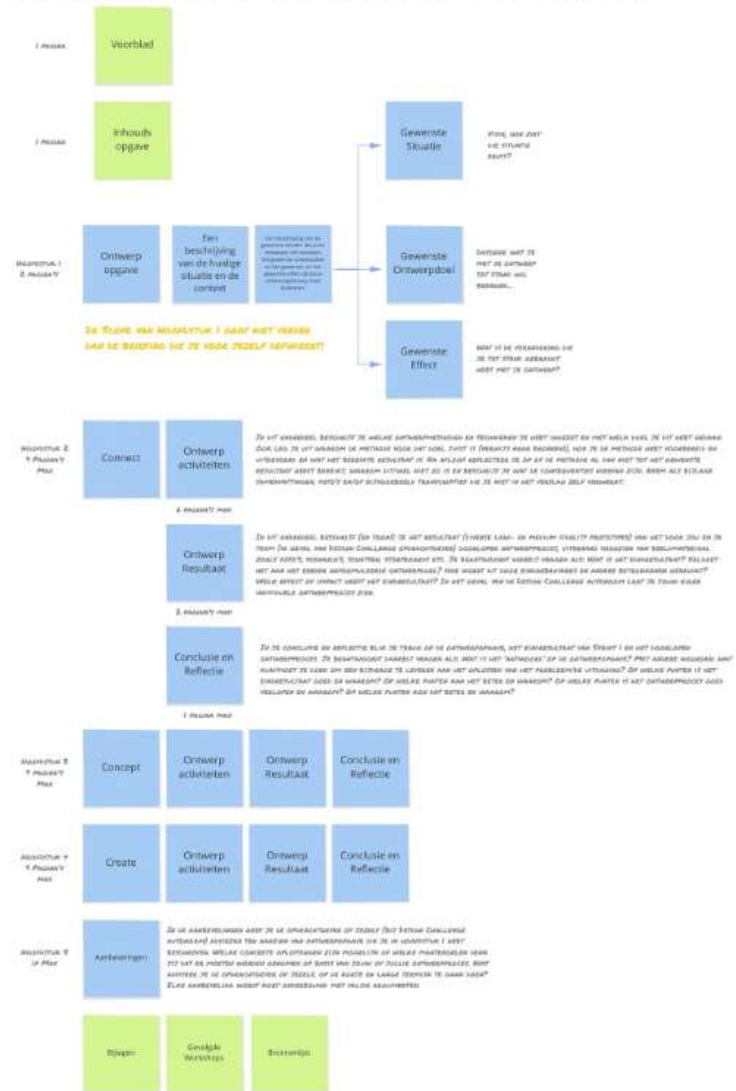
Saskia Best: s.e.best@hr.nl
Hogeschool Rotterdam
CMD, juni 2020

Bron afbeelding: Lego

Bijlagen Workshops

Visual handleiding opbouw ontwerpverslag (ws6)

OPBOUW ONTWERPVERSLAG AUTONOOM



Visual tinkering prototype polsbandje (ws5)



Visual transcript notulen resultaten test Blis. (ws7)

- het is lastig om een andere mogelijkheid te vinden dan zoekbalk
- Als je op een website zoekt via wat zoek jij het liefst? via zoekbalk zoeken, alle resultaten op rijtje, net als bol mogelijkheid om te filteren
- wat als je een online boek of ebook zoekt op site waar vind je die? hoe zou je terug komen op home? klikt op logo
- hoe vond je het gaan? soms goed soms iets lastiger om dingen te vinden
- scenarios duidelijk
- welk gevoel geeft de website in gebruik? lastig, die kopjes zijn niet zo goed ingedeeld, weet niet precies wat ze betekenen, je kan niet direct dieper zoeken op genre omdat niet alles hier staat.
- verbeterpunten website:
 - persoonlijke info: boeken op jou ingespeeld
 - makkelijkere zoekfunctie zoals bij bol
 - statische website, niet heel responsive.
- 1. Titels waren niet duidelijk, geen homebutton, allen logo om naar home te komen. titels gaven niet goed weer wat er speelt op pagina vb: er worden geen leerboeken getoont die ik had verwacht het gaat meer over een cursus
- 2. Icontjes waren niet altijd duidelijk agenda, vestigingen leken erg op elkaar. er staan klokjes in maar dit verwijst voor mij meer naar openingstijden
- 3. Als je weet wat je zoekt kan je via zoekbalk direct een boek vinden.
- 4. Via de collectie was het moeilijk om bij het boek te komen wat je zoekt.
- 5. Andere indeling hoofdnavigatie.
- 6 mist ook nog een gepersonaliseerde top 10 boeken