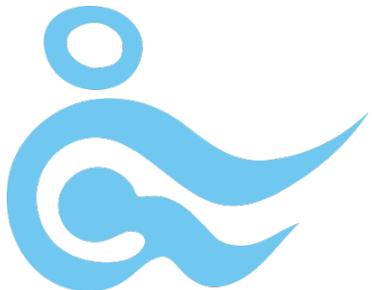


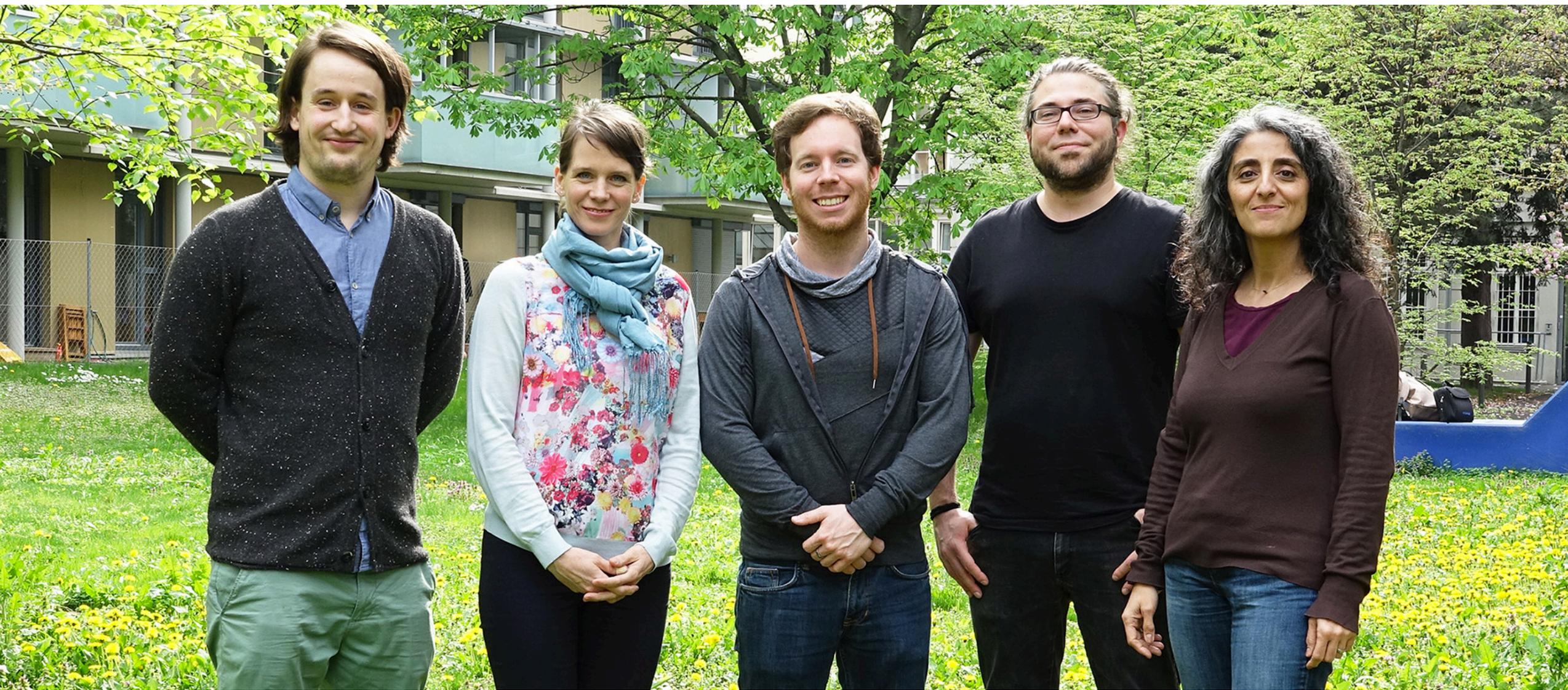
Vibrette & VibrApp

Taktile Entwöhnungshilfe

Hilda Tellioglu | Peter Fikar | Michael Habiger | Michael Urbanek |
Sophie Meingassner

Multidisciplinary Design Group
Institut für Gestaltungs- und Wirkungsforschung
Technische Universität Wien





AUSPROBIEREN!

Wer möchte, kann während der Kaffeepause zu uns kommen und die Vibrette testen!



Projektziele:

Bedürfnisse und spezielle Charakteristika von *schwangeren Raucherinnen* werden erhoben und bilden die Grundlage zur Entwicklung von

multimedialen Angeboten und Technologien zur effektiveren Unterstützung eines Rauchstopps.

Handlungsanweisungen für ExpertInnen und ProfessionistInnen, die mit der Zielgruppe in einem nahen Kontaktverhältnis stehen.



Projektziele:

Bedürfnisse und spezielle Charakteristika von *schwangeren Raucherinnen* werden erhoben und bilden die Grundlage zur Entwicklung von

multimedialen Angeboten und Technologien zur effektiveren Unterstützung eines Rauchstopps.

Handlungsanweisungen für ExpertInnen und ProfessionistInnen, die mit der Zielgruppe in einem nahen Kontaktverhältnis stehen.



Projektziele:

Bedürfnisse und spezielle Charakteristika von *schwangeren Raucherinnen* werden identifiziert und bilden die Grundlage zur Entwicklung von

multimedialen Angeboten und Technologien zur effektiveren Unterstützung eines Rauchstopps.

Handlungsanweisungen für ExpertInnen und ProfessionistInnen, die mit der Zielgruppe in einem nahen Kontaktverhältnis stehen.



Spielerische Ablenkung statt Zigarette



Spielprinzip „Simon“

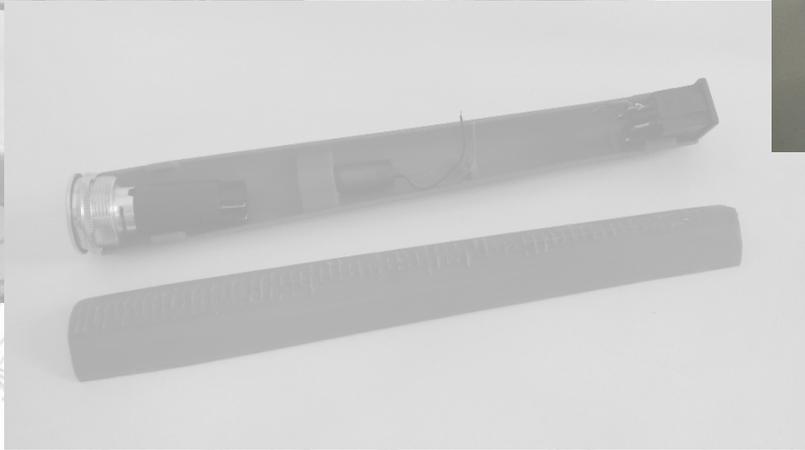
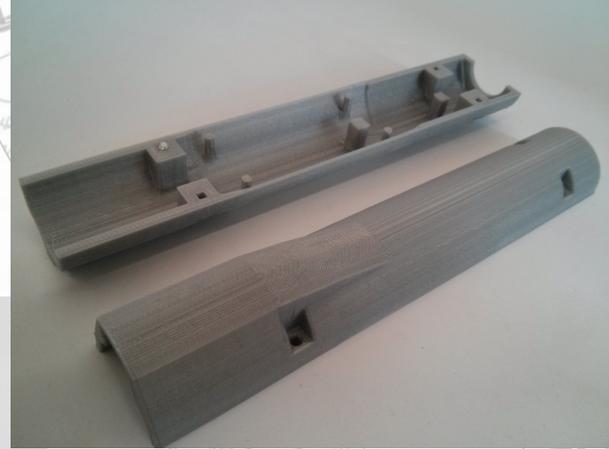
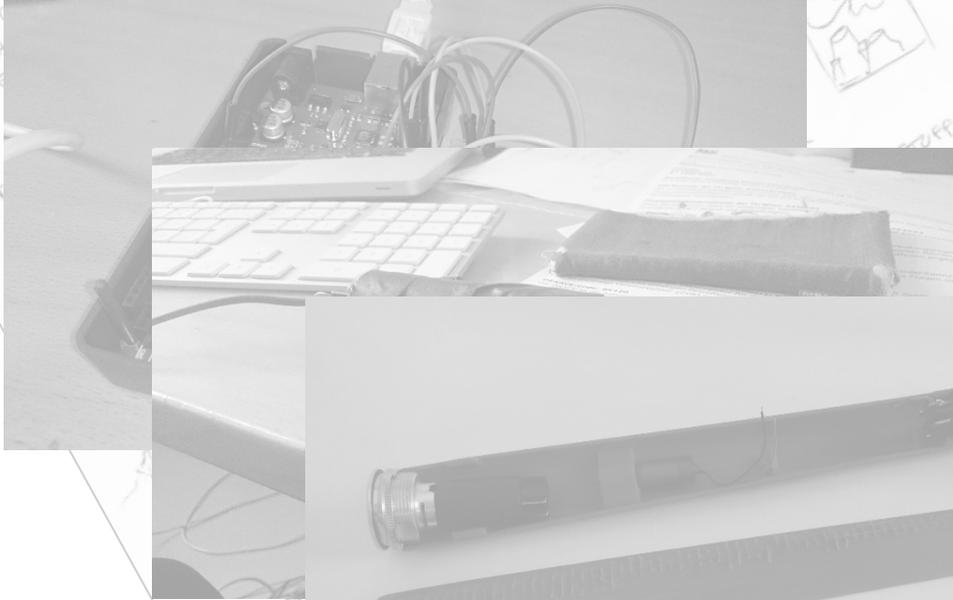
Spiel gibt Lichtmuster vor

Lichtmuster wird nachgedrückt

Musterfolge wird erweitert

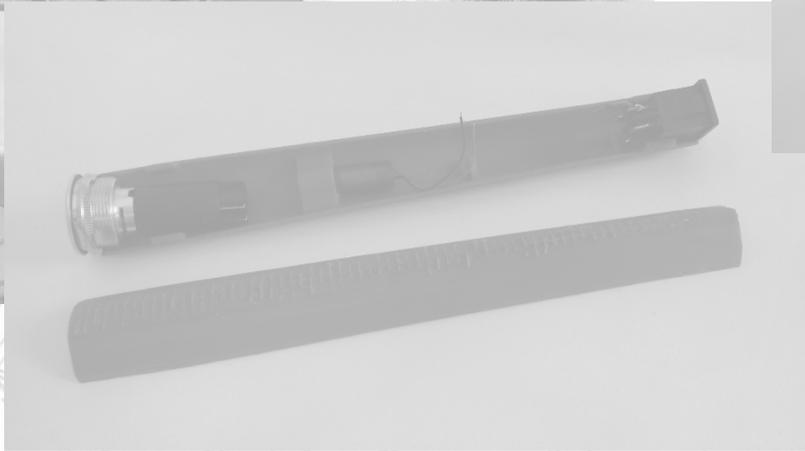
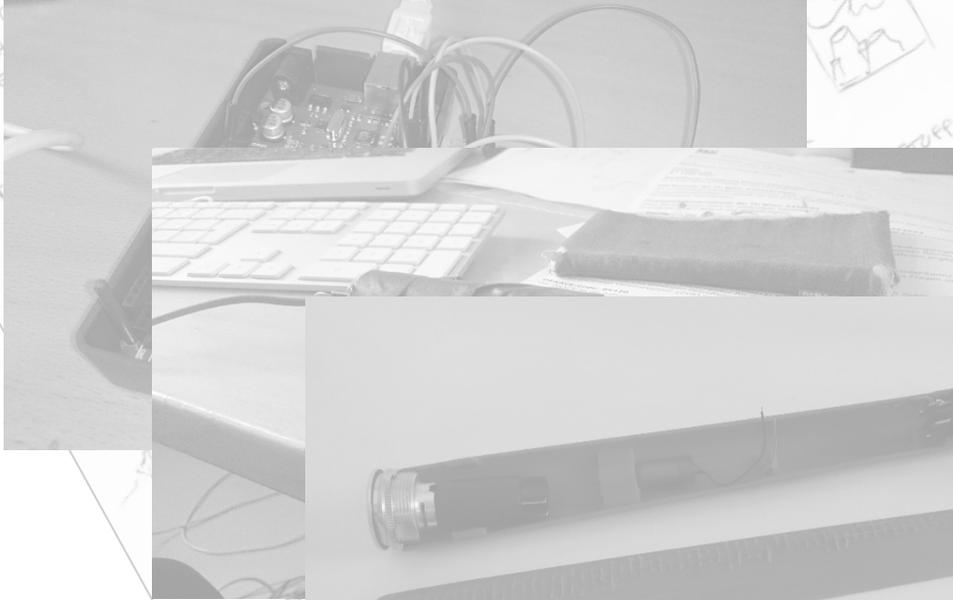


Prototypentwicklung



CREATE!
BACKGROUND
SET
BUILD FOR YOUR...
DEPEND!
DESTROY!
BAD INFLUENCES:
KOH INDUSTRIES POLITIK
WASTE!
GEHEIMNIS
N GEHEIMNIS? FORM
SWIPE? LANDSCAPE?
P33
WISS...
meist? / Drüschen? / Molek
Tiefenstruktur
Gemeinsam (Kiss rauchen gehen!
Gemeinsam KANE RAUCHN?
Distanz
Scan QR-Tag
DO SMETHOS(VIET.
5 Minuten
"Nichttransparente"
AMMONIAK
NH3
KREIZEND.
NO
NO2
Neurotoxic
Bioplastic
CO
BRANDGAS
NO
NO2
KARZINOGENE
Caesium
Radioaktiv
INDUSTRIAL
CHEMIE
FABRIK?
Spielplatz?
DANGER
Spielplatz?
SOUND
THEMES?
- NATUR?
- SPIELPLATZ?
down
did it with BOTH
HANDS:
5 minutes challenge
SMOKE INCREASE
von alleine, Droppen
Intensive Intervention
Konzentration
Challenge
Community
anonym
Freunde
PLAY UNTIL
COOL DOWN?
Schwanger / Skut Rauchverlang
Schlafmangel
Gebiete or Locations?
Events?
(Kaffee + Zig)
Soziales Umfeld
andere Raucherinnen
weniger
POLLUTION
pos. Tusch
mehr
neg. Pollution / Smoke
pos. Kuhl, Salinität im
Amenheit, Zukunft?
Spielplatz-bauen?
Spielplatz-bauen?
hier abbauen?
Rauchen!

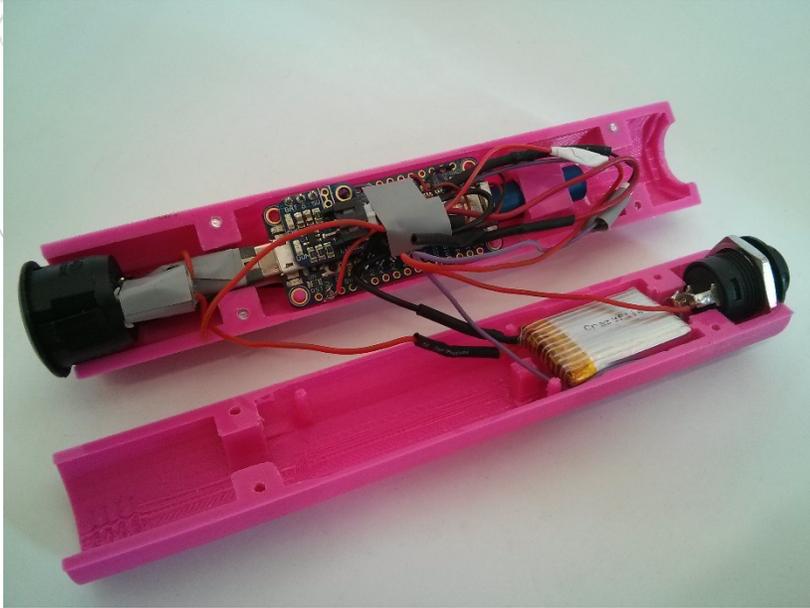
Prototypentwicklung



CREATE!
BACKGROUND
SET
BUILD FOR YOUR...
DEPEND!
DESTROY!
BAD INFLUENCES:
KOH INDUSTRIES POLITIK
WASTE!
GEICHTZETTIG?
FORM
LANDSCAPE?
SWIPE?
LAUSCHEN?
PAP
W...
WERS...
Tiefdruck...
Draussen? / Molek...
Gemeinsam...
Gemeinsam...
KANE RAUCHN?
Distanz?
Scan QR-Code
DO SOMETHING VIET.
5 Minuten
Nichttransparenz
Kontext
AMMONIAK
NH3
NO
NO2
Neurotoxic
Bioprotectic
CO
BRANDMARGAS
KARZINOGENE
Caesium
Reaktion
INDUSTRIAL
CHEMIE
FABRIK?
Spielplatz?
TAKTIL?
TWITCH ZIGARETTE?
AKTUATOREN?
MUSTER-
VORGEGEBEN -> NACHMACHEN?
COULOR ON COLO...
YOU CAN
DO IT!
DISPLAY
INDIVIDUELLE?
MSA
PLAY UNTIL
COOL DOWN?
SMORE INCREASE
von alleine, Drogen...
Intensive Intervention
Kommunikation
Challenge
Community
anonym
Freunde
Soziales Umfeld
andere Raucherinnen
weniger
Pollution
pos. Tusch
mehr
weniger
Pollution
Spielplatz-bauen?
hier abbauen?
Rauchlu...
und, Substanz im
Spielplatz Zukunft?
Spielplatz-bauen?
hier abbauen?
Rauchlu...
weniger
Pollution
pos. Tusch
mehr

Prototypentwicklung

Vibrierende Zigarette



Was kann die Vibrette?

Ablenkung

Akutes Verlangen überbrücken

Verdeckt verwendbar

Visuelles Feedback optional

App-unabhängige Verwendbarkeit

Eigenständige taktile Interaktion

App bietet Zusatzfeatures

Motivationsfeatures



Was kann die Vibrette?

Spielen statt rauchen

An Auszeit anknüpfen - Rituale nutzen

Kognitiv fordern – Beiläufigkeit beibehalten

Spielansatz Vibrette

Taktiler „Simon“ Spiel

Kabellose Verbindung

Vibrette & VibrApp via Bluetooth verbinden

Gamification VibrApp

Achievements

Badges

Spielstatistiken



User_innenfeedback

Ambivalentes Verhältnis
zu Größe und Form

Visuelles Feedback

Schwierigkeitsgrade



Designfeedback

TEIi

International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction



Wunsch nach mehr Embodiment und mehr haptische „Sensation“ (mehr als nur ein Knopf...)

Personalisierung von Vibrationsmustern (selbst Muster erstellen), Lieblingslied als Muster

Gemeinsames Spielen und Oberflächenbeschaffenheit



Expert_innenfeedback

Signallänge und Signalanzahl – „Überreizung verhindern“

Spielprinzip – Rythmusmuster selbst vorgeben

Form & Material – Armband, Schlüsselanhänger, rund

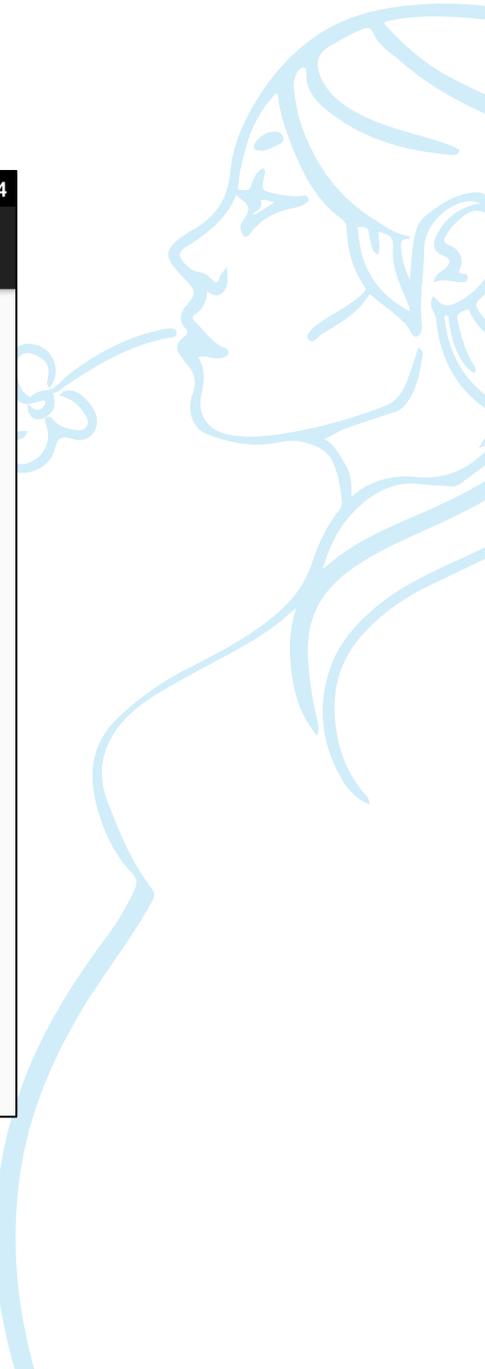
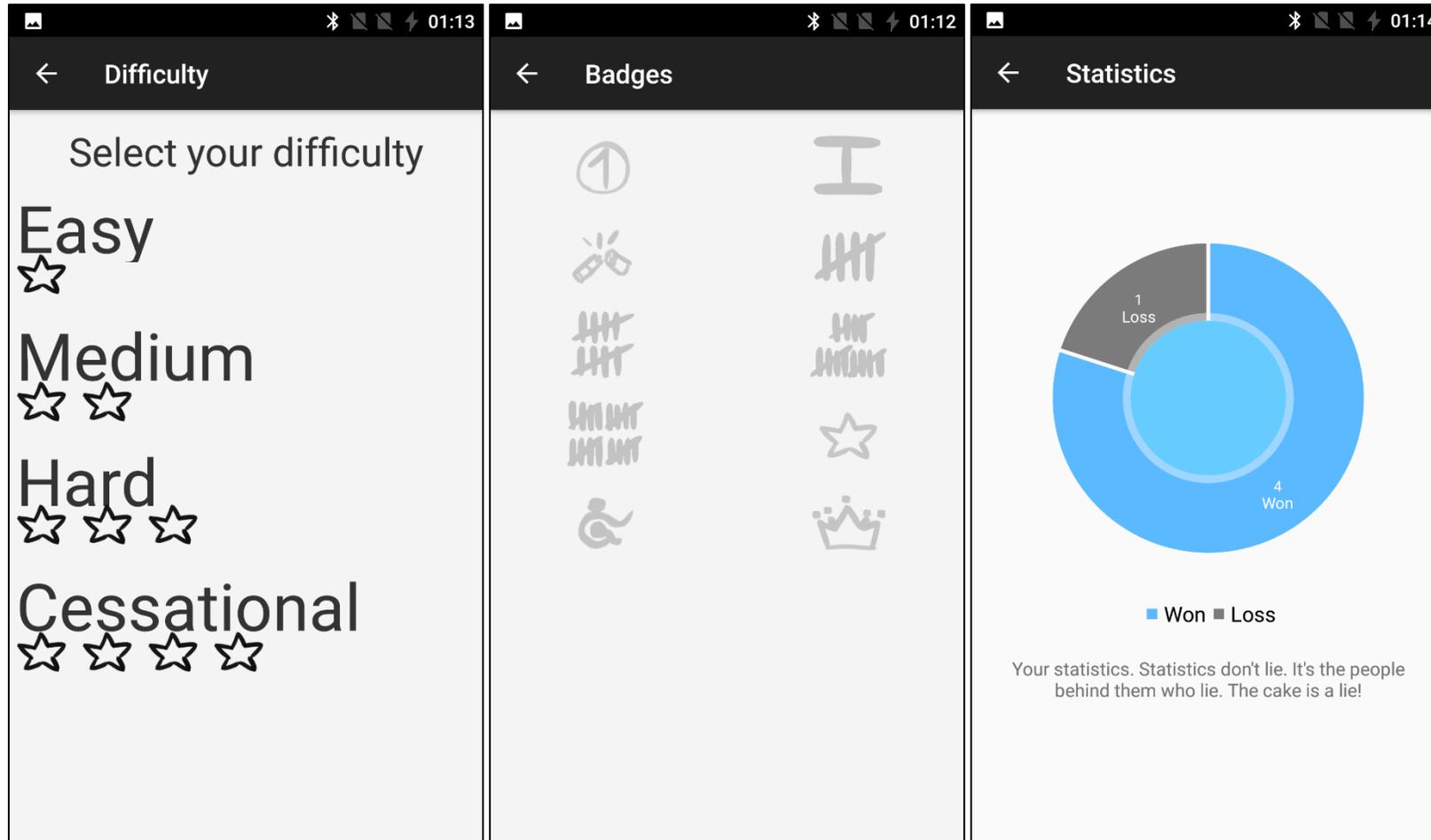
Erweiterung auf andere Sinne - Ausgabe und Eingabe



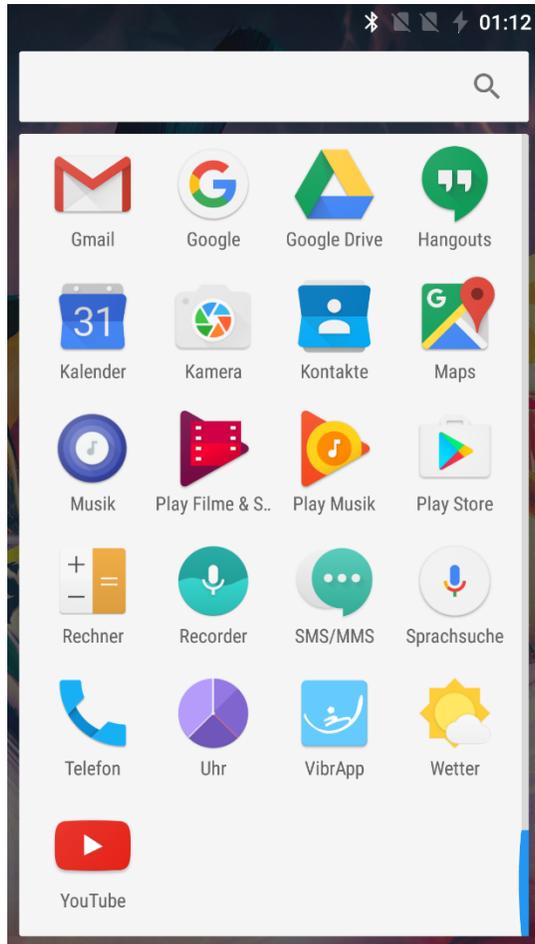
VibrApp



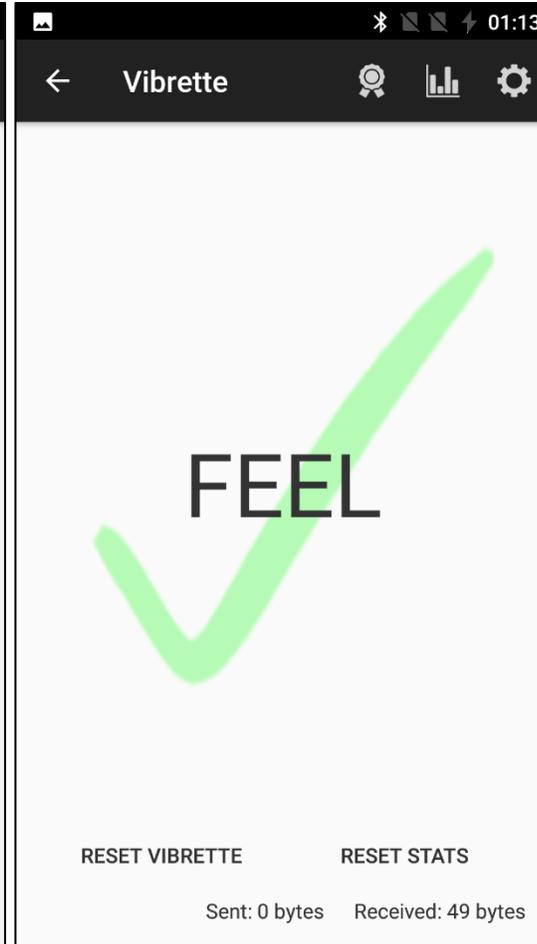
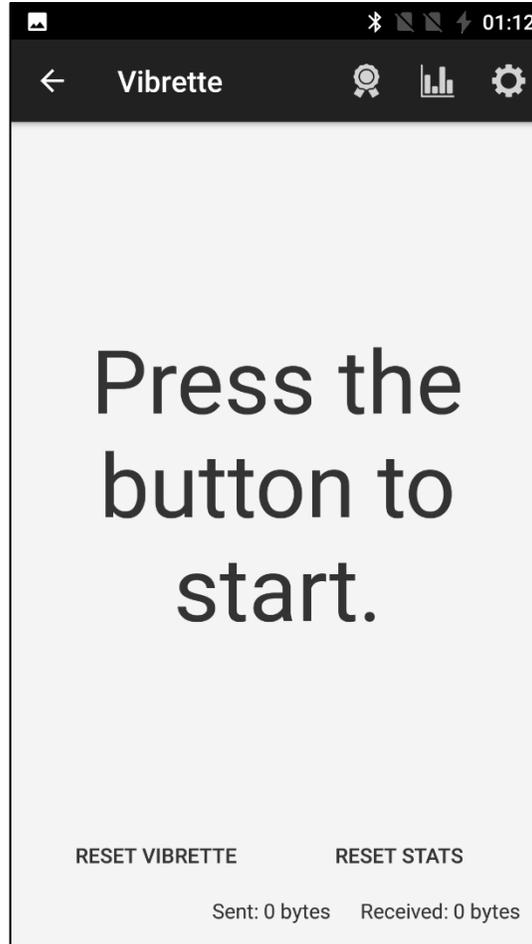
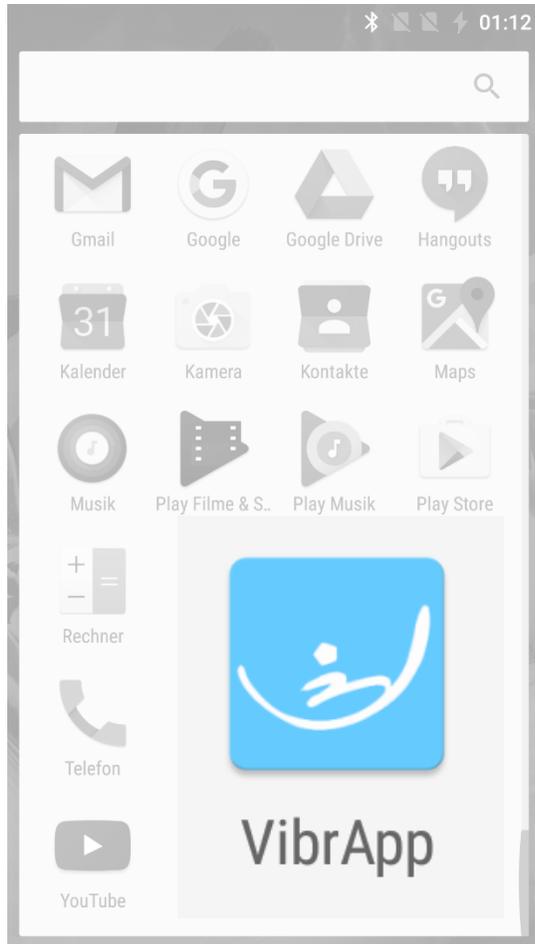
VibrApp



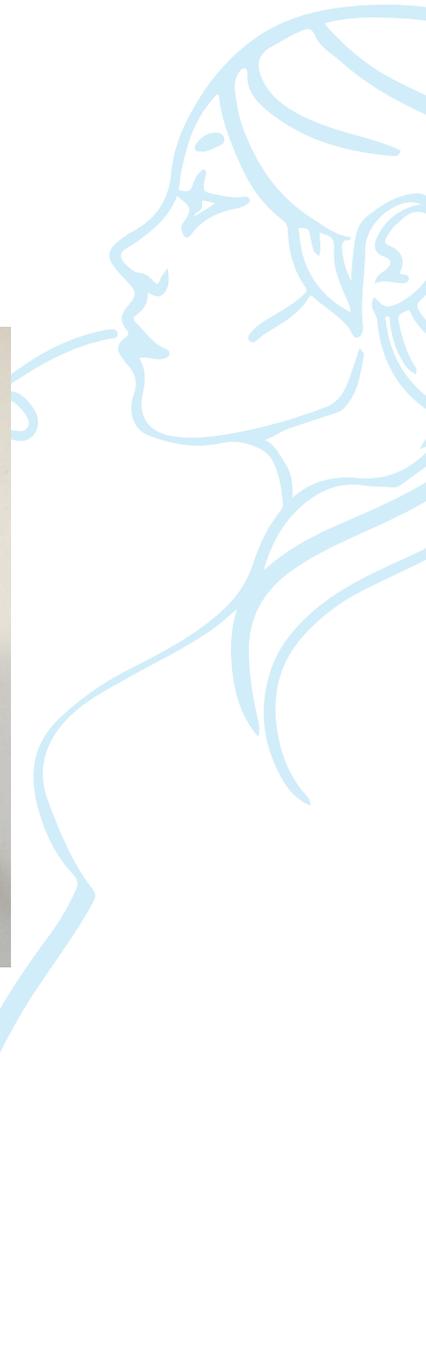
VibrApp



VibrApp



Voraussicht Vibrette



DISKUSSION

Stellen Sie uns Ihre Fragen!

Web: www.media.tuwien.ac.at/rauchfrei

Email: rauchfrei@media.tuwien.ac.at

