

JEROEN EGELMEERS

INTERACTIEF MEDIA VORMGEVER

Van: Jeroen Egelmeers
Noord 8
5446 XA Wanroij

Aan: Studio Eidos
t.a.v. de heer Van Heur
Von Flotowlaan 1
5653 AD Eindhoven

Wanroij, 10 januari 2012

Betreft: Concept Samsung Vision

Beste heer Van Heur,

Hieronder staat duidelijk beschreven hoe het product eruit zal gaan zien, in zijn werking zal gaan treden en welke functies het zal bezitten.

Het device

Tijdens het doelgroep onderzoek kwam duidelijk naar voren dat de doelgroep uit kijkt naar science fiction ideeën. Zo kwam naar voren dat ze niet konden wachten tot er bijvoorbeeld smartphones uit kwamen met holografische schermen in plaats van een glazen scherm. Dit bracht me meteen op het idee voor het device van Samsung Vision. Door dit te gebruiken, zullen de echte "gadget freaks" dit product uit willen proberen. Dit wil zeggen dat de kans dat het product ook daadwerkelijk goed gaat verkopen een stuk groter is.

Mogelijkheid 1: Hand device met holografisch scherm

Het device zal (doordat het geen beeldscherm nodig heeft) ontzettend compact worden. Geen enorm grote tablet, of mobiele telefoon. Het is een langwerpig device (net zoals een mobiele telefoon) echter wel een stuk dunner en kleiner. De onderkant is afgerond voor een fijne ligging in de hand. De zeikanten zijn ook iets afgerond zodat het niet in de hand steekt maar ook fijn in de hand ligt wanneer deze stevig wordt vast gehouden.

Samsung maakt veel mobiele telefoons. De meeste zijn ontzettend licht. Dit wil ik dan ook graag doorzettend. Doordat het device licht is, gemakkelijk in de hand ligt en klein is moet het een ideale combinatie zijn om het overal mee naartoe te kunnen nemen. Daarnaast is er geen sprake van kramp of dergelijke irritaties bij langdurig gebruik door de lichtheid en goede ligging in de hand.

Het device wordt als een afstandsbediening gebruikt. Aan de voorkant zit een camera, en projector. Aan de bovenkant zit nog een kleine projector die het holografische scherm zal produceren. Tevens zitten boven op een aantal knoppen. Een knop om het scherm uit te schakelen (wat tevens met de hand gedaan kan worden door met 4 vingers tegelijkertijd horizontaal naar beneden te schuiven over het holografische scherm). Als laatste zit er ook nog een knop op om direct een screenshot te nemen (foto), van wat dat moment zichtbaar is op het scherm.

JEROEN EGELMEERS

INTERACTIEF MEDIA VORMGEVER

Mogelijkheid 2: Horloge met holografisch scherm

Aangezien ook de horloge werd gezien als toekomstige mobiele telefoon, leek ook mij dit een ontzettend geschikt product om te gebruiken als lijdraad voor het device van de Samsung Vision. Tevens heeft iedereen al een mobiele telefoon op zak, en de kans dat mensen afhaken om dit product te komen aangezien ze anders nog een device op zak hebben, is nogal groot. Bij een horloge heb je dit probleem niet aangezien je deze om je arm hebt zitten.

Een horloge (wat dus op internet door vele gadget freaks word gezien als de toekomst) gecombineerd met een ander aspect wat veel wordt besproken: Het holografische scherm.

Een horloge zit gemakkelijk om de arm, en raakt men nooit kwijt. Je hoeft het tevens niet vast te houden waardoor het ook niet op de grond kan vallen, echter stoot men soms met de arm tegen objecten aan tijdens het werk/bezigheden. Dit betekent dat het stootbestendig moet zijn, en niet van plastic. Ik wil daarom dan ook afwijken van de lichte devices die Samsung momenteel op de markt brengt.

De horloge zal een strak design hebben. Je moet het idee hebben een mobiele telefoon om je arm te dragen. De bovenkant zal een vierkant scherm bezitten met daarop een klok en wat gegevens van het device. Het ziet er dus in eerste instantie uit als een onwijs moderne horloge. Door met de wijsvinger en middelvinger over het scherm te schuiven zal het holografische scherm geactiveerd worden. (Dit kan ook via een knop gedaan worden, hier kom ik later op terug). Het holografische scherm komt iets achter de arm (in plaats van daarboven), zodat het ver genoeg van het gezicht af zit en dus niet slecht is voor de ogen. Daarnaast blijft het wel goed bereikbaar met de andere hand. Wanneer men weer over het scherm schuift zal het holografisch scherm weer verdwijnen.

Deze horloge bezit verder een knop om het device aan/uit te zetten. Dit lijkt misschien overbodig, maar aangezien dit van toepassing kan zijn als de batterij bespaard moet worden, kan dit wel degelijk een handige functie zijn. De horloge zal niet geheel uitgeschakeld worden, maar op standby gaan zodat het ook per direct weer gebruikt kan worden (en snel opstart) wanneer nodig. Daarnaast zit nog een knop om direct een moment opname te nemen van wat op dat moment op het scherm zichtbaar is. (kan gezien worden als een screen-dump op een computer). Deze "foto" wordt dan ook opgeslagen op het device. Een knop om het holografische scherm te activeren/deactiveren. En als laatste nog een knop voor de instellingen en documenten te openen.

Aan de zijkant van de horloge (achterkant van de arm) zit de lens voor het holografische scherm. Tevens kan de horloge op een tafel gezet worden door de harde armband. Dit zodat het device tevens geschikt is om op een tafel te zetten en via daar een projectie op een bord te plaatsen. Het is niet persé nodig om het op een bord te schijnen. Wanneer men het op een tafel zet komt er voor de horloge ook nog een aantal opties beschikbaar waarmee onder andere: De verte bepaald kan worden van het hologram ten opzichten van de horloge, en of het een hologram moet zijn of een projectie op een bepaald object (bijvoorbeeld een bord).

De interface

Ook de interface is zeer bepalend voor het eindresultaat. De gebruiker is de baas in deze interface. Onderaan staan een aantal opties (om layers aan te zetten en dergelijke), en verder ziet men gewoon de werkelijkheid door het holografische scherm alsof ze écht vooruit kijken en zelfs dat holografische scherm er niet zit.

Zodra men het voor een gebouw houdt en dit gebouw aantikt zal informatie verschijnen over dit object, en zal dit object uitgelicht worden op het device door de rest wat te vervagen.

JEROEN EGELMEERS

INTERACTIEF MEDIA VORMGEVER

Het punt waar de gebruiker interactie op het scherm gebruikt, zal het punt zijn vanuit waar het device feedback aan de gebruiker zal geven. Dat is het doel.

Verder zullen de volgende functies mogelijk zijn op het device:

- Gebouwen scannen
De gebruiker houdt het device voor een gebouw en klikt het gebouw aan op het scherm. Vanuit het punt waar de gebruiker het aantikt komt informatie (feedback van het device) naar de gebruiker over dit gebouw. Als de gebruiker een bepaalde verdieping selecteerd door horizontaal deze verdieping te selecteren, zal informatie over deze verdieping komen, en krijgt men foto's te zien van de binnenkant van dit gedeelte van het gebouw. Tevens komt er een optie in beeld, om hierheen te navigeren. Door aan te geven welke verdieping geselecteerd is, kan via de lift (wanneer deze aanwezig is) gemakkelijk naar de geselecteerde verdieping genavigeerd worden.
- Objecten scannen en herkennen
De gebruiker houdt het device voor een bepaald object en klikt dit object aan. Vervolgens komt (net zoals bij het scannen van een gebouw) informatie over dit object. Als het bijvoorbeeld een schilderij is, komt er informatie over onder andere:
 - » *Naam van het schilderij.*
 - » *Beschrijving van het schilderij.*
 - » *Informatie over de kunstenaar.*
 - » *Wanneer dit schilderij is gemaakt.*
 - » *De waarde van het schilderij.*
 - » *De afmeting van het (originele) schilderij.*
 - » *Technieken die zijn gebruikt.*
 - » *Kenmerkende kleuren.**Deze informatie word via Google opgevraagd. Wanneer een van de bovenstaande punten niet gevonden kan worden, word het ook niet getoont, en zal het kopje gewoon weg gelaten worden. Dit zodat het ook niet opvalt bij de gebruiker.*
- Voedingswaren herkennen
De gebruiker zit in een restaurant en krijgt iets op zijn/haar bord wat voor deze gebruiker onbekend is. De gebruiker pakt zijn device erbij, en klikt op het scherm dit product aan. Vervolgens zal de gebruiker informatie krijgen over dit product:
 - » *Naam van product.*
 - » *Korte beschrijving van het product.*
 - » *Waar het product vandaan komt.*
 - » *Waar het product geproduceerd wordt.*
 - » *Hoeveel het product in de winkel kost.*
 - » *Of het product nog eetbaar/drinkbaar is en niet over de datum is.*
- Definitie van een woord opzoeken
Wanneer de gebruiker een boek of krant aan het lezen is en daar een woord tegen komt wat voor deze gebruiker onbekend is. Kan de gebruiker het woord scannen met het device om de definitie van het woord te zien te krijgen.
De definitie van het woord word via Wikipedia opgezocht. De definitie van het woord komt net zoals bij het scannen van een product gewoon als feedback direct in het scherm. De gebruiker hoeft dus niet via Google zelf iets op te zoeken.
Tevens komt wanneer het woord in een andere taal geschreven is ook de vertaling in het scherm te staan.

JEROEN EGELMEERS

INTERACTIEF MEDIA VORMGEVER

- **Tekst vertalen**

Ook kranten/artikelen of boeken in een vreemde taal kan gelezen worden met behulp van het device. De gebruiker houdt het device voor het artikel en laat het door het device vertalen doormiddel van het te vertalen gedeelte te selecteren. Doordat het device ziet dat de gebruiker een groot gedeelte van de tekst selecteerd (in ieder geval meerdere woorden) zal het device per direct weten dat het vertaalt moet worden. De taal waarin het geschreven wordt vind het device zelf. De taal waarnaar het vertaalt moet worden is in eerste instantie Nederlands. Wil de gebruiker het vertalen naar een andere taal, dan kan deze dat veranderen gezien het feit daar een optie voor in het scherm komt.

Een tekst vertalen van het Nederlands naar een andere taal is ook mogelijk. Wanneer de gebruiker de instellingen wijzigt van Nederlands naar bijv. Engels zal (ook een Nederlandstalige tekst) vertaalt worden naar het Engels.
- **Indoorgids**

De indoorgids zal een functie zijn die de gebruiker door bijvoorbeeld een gebouw kan lijden of door een museum, een school etc.

De indoorgids zal de kortste route zoeken door een gebouw. Als de bezoeker een bepaalde verdieping heeft geselecteerd doormiddel van de gebouwen scanner, en hiernaar toe wil gaan. Zal het device eerst kijken of er een lift aanwezig zal zijn. Wanneer dit het geval is, zal het device de kortste route naar deze lift aangeven, en wanneer de gebruiker in de lift stapt de juiste verdieping die ingevoerd moet worden bij de lift doorgeven aan de gebruiker. Dit om ervoor te zorgen dat de gebruiker niets hoeft uit te zoeken, maar het device alles voorziet.
- **Zoekfunctie**

Door de zoekfunctie te gebruiken kan een gebruiker snel één of meerdere woorden in een bepaalde tekst vinden. Daarnaast is de zoekfunctie ook geschikt om bepaalde objecten te zoeken. Stel dat de gebruiker zijn mobiele telefoon kwijt is. Dan kan de gebruiker de zoekfunctie gebruiken om naar een bepaald object (in dit geval zijn/haar mobiele telefoon) te zoeken. Wanneer het device het gevonden heeft, komt er een pijl in het scherm waar de gebruiker naar toe moet wijzen. Wanneer de gebruiker met het scherm richting het object wijst komt de informatie er langs te staan:

 - » *Hoe ver het van de persoon af ligt*
 - » *Of er bepaalde objecten omheen staan/licgen die hinderlijk (kunnen) zijn. Denk bijvoorbeeld aan een bed, als het object daaronder ligt zal dit duidelijk gemaakt worden door het device.*
 - » *Hoe men er kan komen.*
- **Zoeken naar een persoon**

Als iemand meer wilt weten over een persoon die de gebruiker tegen komt in de omgeving. Kan deze het device naar deze persoon richten, deze persoon aanklikken en vervolgens zoekt het device alle social media pagina's die bij deze persoon horen op.
- **Filter optie**

Tevens kan via de filter optie naar bepaalde dingen gezocht worden. Zo kun je een layer aan zetten om alle bushaltes in de omgeving te tonen, kun je de dichtstbijzijnde hotels/bioscopen etc. Opzoeken en er naartoe navigeren.

JEROEN EGELMEERS

INTERACTIEF MEDIA VORMGEVER

- Camera en mogelijkheid tot opslaan van foto's
Het device zelf heeft ook nog de mogelijkheid om een bepaald shot vast te leggen. Deze "foto" kan men vervolgens opslaan op het device voor later gebruik. Tevens heeft deze functie nog een hele unieke mogelijkheid.

Naast het opslaan van de foto kan er ook voor gekozen worden om de geuren die op dat moment aanwezig zijn op te slaan. Dit kan leuk zijn voor als de gebruiker zich bijvoorbeeld in een grote bloemen tuin bevindt waarvan deze gebruiker een foto maakt. De geur zal worden opgeslagen en weer worden verspreid vanuit het device zodra de gebruiker deze foto opent en daarvoor kiest. Probleem is echter wel, dat wanneer de foto wordt opgeslagen op een computer deze functie niet meer werkt aangezien er nog geen computers zijn die deze mogelijkheid bieden.

- Projector
Als laatste hebben we de projector. Hiermee kunnen projecties worden gedaan op een bord of wand. Naast het holografische scherm, kan het ook nog vergroot worden afgebeeld doormiddel van deze projector. Dit werkt eigenlijk exact hetzelfde als een beamer zoals wij deze gewend zijn.

De kleuren worden vastgesteld in het ontwerp. Dit aangezien er 3 compleet verschillende en afwijkende stijlen worden gemaakt zodat u een keuze kunt maken.