

Friktionslös Musikkontroll i Bilen - En studie om Förardistraktion och Funktionsimplementering

Oskar Nilvéus Olofsson

Examensarbete vid intuitionen för Designvetenskaper LTH, Lunds Universitet

Med allt större displayer i bilar och med en mer komplex funktionalitet på dessa, har förardistraktion blivit ett växande problem. I detta arbetet studerades detta problem och funktionalitet för att minska antalet interaktioner i mediaspelaren för att starta musik implementerades. Genom användar-testande påvisades att med ett användarvänligt och smart användargränssnitt kan detta uppnås.

Det fanns en tid då bilförare slog på radio via en fysisk knapp på mittpanelen i bilen och genom att skruva på ett hjul så gick det att byta mellan olika radiokanaler. För de flesta bilar som är relativt nyttillverkade är inte detta längre fallet. Mittpanelen täcks numera av en stor skärm och radiokanalerna är ersatt av en rad olika streamingtjänster. Att navigera runt på denna skärmen för att hitta sina spellistor eller exakt den låten man är ute efter, är många gånger ganska tidskrävande och innebär förardistraktion. Det är lätt att tro att ett snabbt låtbyte inte spelar någon roll, men om detta skulle ske när bilen kör i 100km/h och låtbytet tar 3 sekunder, har bilen nästan rört sig 85 meter. Givetvis är det därför viktigt att skapa verktyg för att användaren snabbare ska kunna hitta till musik som passar. I detta arbetet angreps detta problem genom att placera en knapp i mediapelarens hemskärm. Där är den lättillgänglig och med ett tydligt budskap. När användaren trycker på knappen så kommer en spellista börja spelas i bilen. Denna spellista är speciellt skapad för just den inloggade användaren och att byta låt kommer då inte bli lika aktuellt längre. Om användaren inte skulle gilla spellistan som skapats går det bra att trycka på denna knapp igen för att få en ny spellista skapad och som börjar spelas omgående. Utseendet på denna knapp syns i Figur 1, där den är placerad precis under snabbvalen. Att den är placerad så högt upp innebär att användare aldrig behöver skrolla för att nå den. Knappen har det tydliga budskapet "Play something else" för att användaren snabbt ska kunna känna igen vad knappen gör, ihop med funktionens ikon som symboliserar ett finger som gör ett enkelt tryck. För att

säkerställa att denna knapp faktiskt minskade antalet interaktioner, testades denna funktion på ca. 8 miljoner användare och jämfördes med en lika stor kontrollgrupp. Resultaten visade att nästan en tiondel av all knapptryckningar i hemskärmen försvann. Det betyder att användarens ögon mer sällan behövde lämna vägen och på så sätt minskade förardistraktionen. Testerna visade även att användare som normalt väljer exakt vilken låt dem vill spela nu ändrade sina vanor och valde denna knappen istället trots att de genererade spellistorna inte var helt perfekta. Det betyder att många användare hellre har ett smidigt sätt att starta musik än att exakt rätt låt börjar spelas. För framtiden bör därför denna typen av funktion leda med exempel och inspirera för att göra det säkrare i trafiken. Det bör även testas vidare på för att även mäta längden på interaktioner och inte bara antalet som nu är fallet.

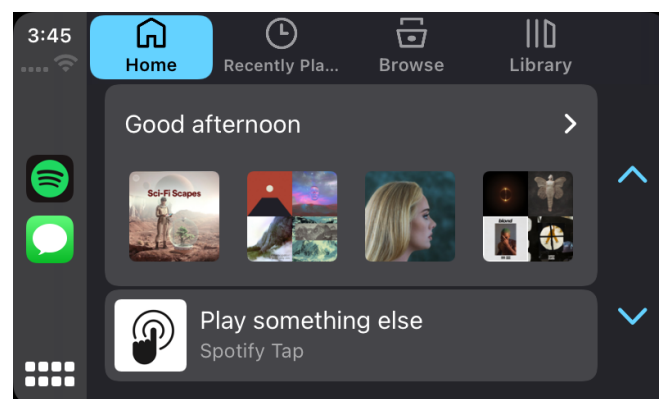


FIG. 1: Lättillgänglig knapp i mediaspelarens hemskärm