

Q2 Cube

2010 yılı içinde lanse edilecek Q2 Cube, basit bir radyo olmasına rağmen, ürün geliştirme konusunda çalışan ekipleri bireyin teknoloji ile ilişkisi konusunda yeniden düşünmeye zorlayacak.

Q2 Cube küp şeklinde bir internet radyosu... En önemli özelliği ise üzerinde hiçbir düğme ya da kontrol paneli bulunmaması. Q2 Cube radyo istasyonu ve ses ayarları için yerçekiminden faydalanıyor. Kullanıcı radyo istasyonunu belirlemek için kübün dört yüzünden birini seçiyor. Her yüz farklı bir radyo istasyonunu yayınlıyor. Kübün hangi yüzü yukarıda ise o radyo istasyonu yayına giriyor. Ses ayarı ise kübü öne ve geriye doğru sallayarak yapılıyor.

Tasarımı ve içgüdüsel kullanımı sayesinde Q2 Cube oyuncak ile elektronik bir cihaz olma arasında gidip geliyor. Bu özellikler teknoloji kullanımının geleceği ile ilgili ipuçları veriyor. "İçgüdüsel kullanım" ürün tasarımında benimsenen yeni yaklaşımlardan biri haline geliyor. Ele alındığında kullanımı ve fonksiyonları çözülebilen, sayfalarca uzunluktaki kullanım kılavuzlarına gerek bırakmayan ürünler tüketim dünyasında daha geniş bir yer kaplamaya başlıyor. Aynen bir çocuğun oyuncakını oynayarak keşfetmesi gibi, teknoloji ürünlerinin de kullanım esnasında çözülebilir bir şekilde tasarlanması bekleniyor. Q2 Cube'da olduğu gibi, yaratıcı arayüz uygulamaları içgüdüsel kullanımı mümkün kılıyor.

Q2 Cube Cambridge Consultants ve Armour Group PLC tarafından geliştiriliyor. Cambridge Consultants tasarım ve inovasyon tarafında projeye destek veriyor. Ürün şimdilik teknoloji fuarlarında tanıtılıyor. Fakat geliştirme aşaması devam ediyor ve fiyat düzeyi yaklaşık da olsa açıklanmıyor.

Kübün sadece dört radyo istasyonu ayarı taşıyabilmesi ise ilginç bir tartışma konusu: Piyasadaki internet radyoları -düğmeleri ve kontrol panelleri sayesinde yüzlerce istasyon seçeneğini kayıtlı bir şekilde tutabiliyor. Ücretsiz internet yayını yapan radyo istasyonlarını portal şeklinde barındıran internet



sitelerinde ise sayısız istasyona bağlanmak mümkün. Q2 Cube bu açıdan dezavantajlı bir konuma sahip. Farklı bir açıdan bakıldığında ise, seçenek bolluğunun neredeyse bir problem haline geldiği bir alanda tüketici tercihi azlıktan yana kullanılabilir. Q2 Cube'un lansmanı izleyen aylardaki performansı seçenek bolluğu ile seçenek azlığı arasındaki tercihin de bir göstergesi olacak.

Aynen bir çocuğun oyuncakını oynayarak keşfetmesi gibi, teknoloji ürünlerinin de kullanım esnasında çözülebilir bir şekilde tasarlanması bekleniyor. Q2 Cube'da olduğu gibi, yaratıcı arayüz uygulamaları içgüdüsel kullanımı mümkün kılıyor.