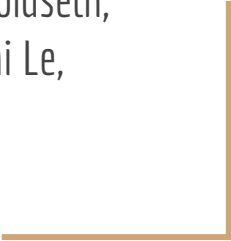




VOID

Johannes Skjøien, Martine Woldseth,
Kristian Arnesen Vik, Unni Le,
Sverre Blom Breivik



Fra tidligere

- Målgruppe: Ansatte/barn ved SFO
- Vil redusere bruk av skjerm

Problemområde

- Problemstilling fra forrige presentasjon:

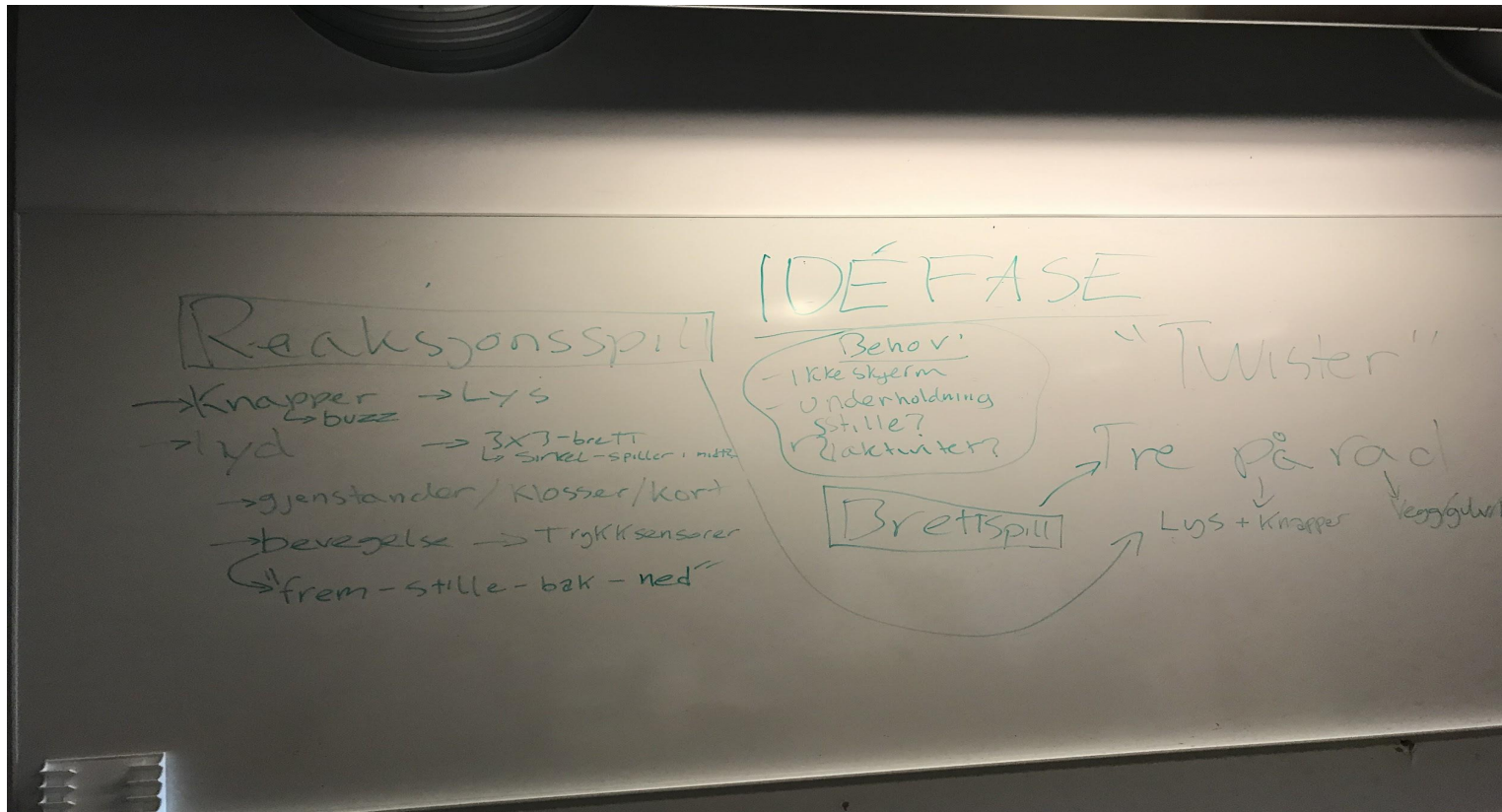
"Hvordan kan vi underholde barn på SFO uten bruk av skjerm"

- Ønske fra ledelsen

Konsept:

UNDERHOLDNING I FELLESSKAP

Brainstorming



Prototyper

Reaksjonspill

* SETT OVENFRA



- REAKSJONSPILL
- FREM-STILLE-BAK(-NED)
- INSPIRERT AV MESTERNES MESTER

FREM →

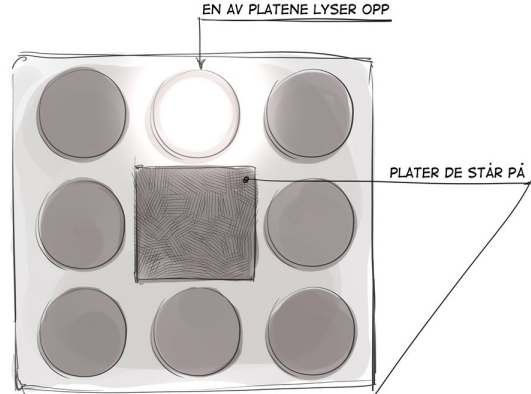


STARTFASE →

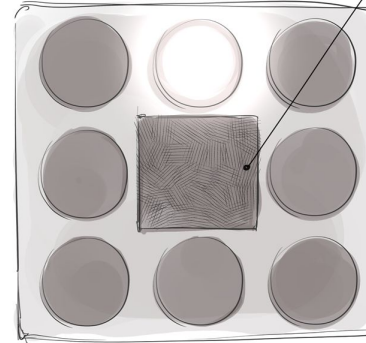


TILBAKE →

LAG 1



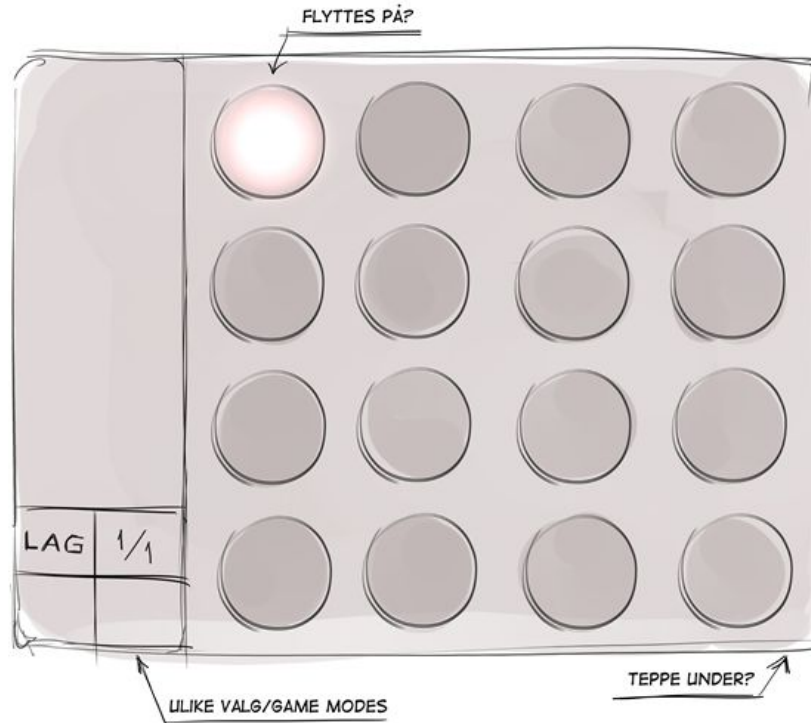
LAG 2



SIRKEL MED PLATER RUNDT
(ALTERNATIV VERSJON)

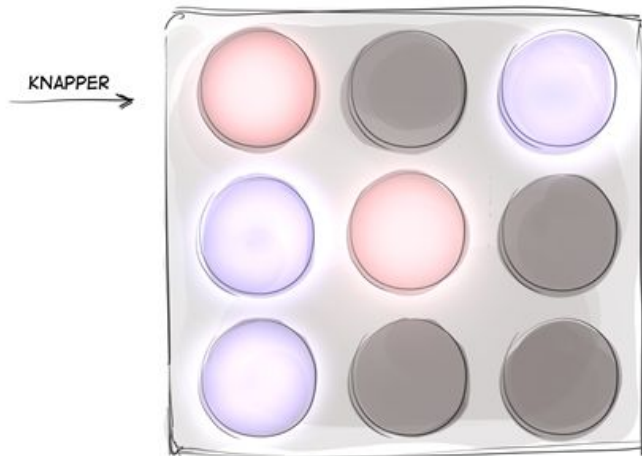
- REAKSJONSPILL
- 3X3 BRETT, Plassert på gulvet
- LAG; EN ELLER TO SPILLER(E) OM GANGEN
- TRÅKKER PÅ KNAPPEN SOM LYSER

Twister



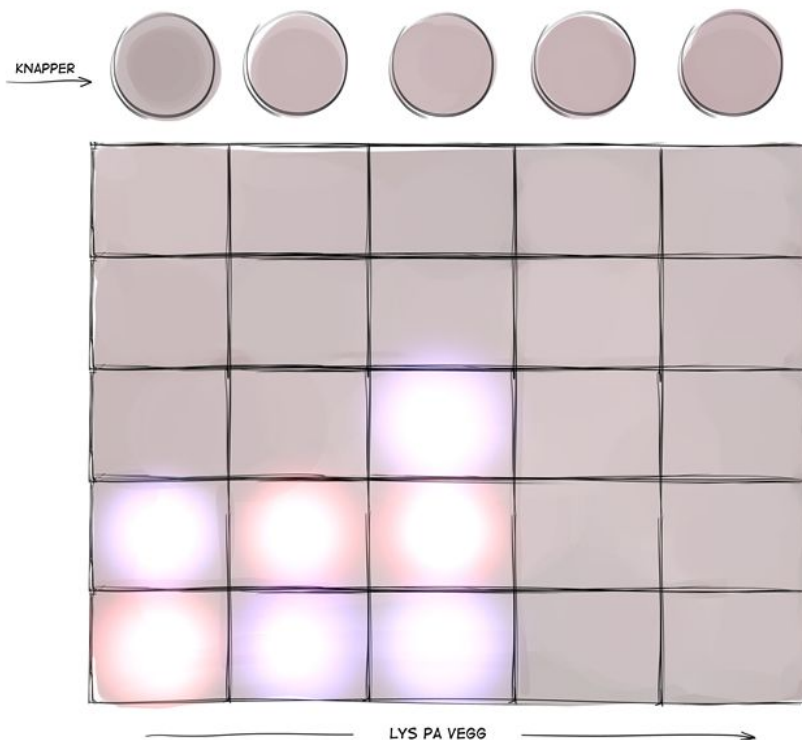
- TWISTER
- KNAPPER/PLATER
- ULIKE FARGER FOR LAG/SPILLERE
- OUTPUT: LYD

3 eller 4 på rad



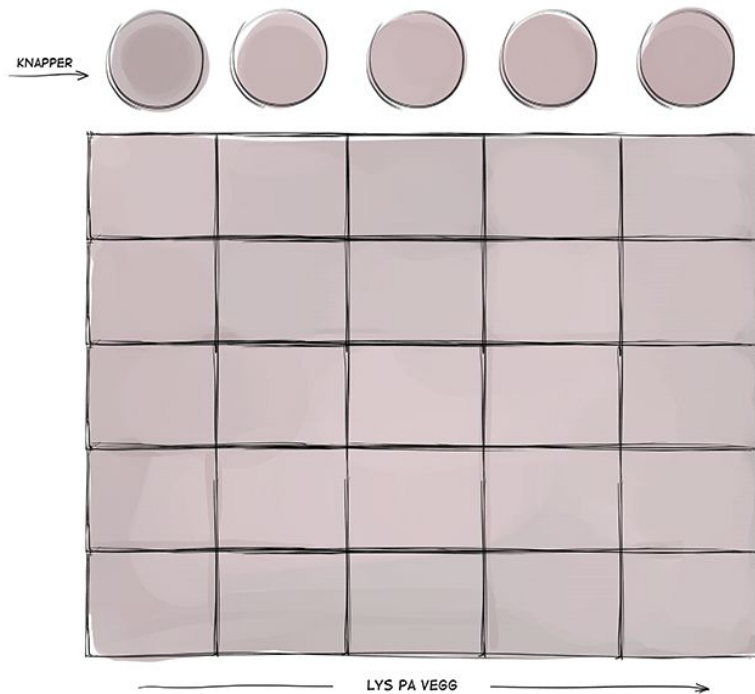
- TRE PÅ RAD
- PLASSERT PÅ GULV/BORD
- KNAPPER LYSER NÅR DE BLIR TRYKKET/TRÅKKET PÅ
- HVER SPILLER FÅR SIN FARGE

INPUT: KNAPPER
OUTPUT: LYS (LYD?)



- FIRE PÅ RAD
- KNAPPER OG LYS (ISTEDENFOR BRIKKER)
- HVER SPILLER FÅR SIN FARGE

3 eller 4 på rad (Animasjon)



- FIRE PÅ RAD
- KNAPPER OG LYS (ISTEDENFOR BRIKKER)
- HVER SPILLER FÅR SIN FARGE

Tekniske utfordringer

- Trådløst?
- Portabelt - enkelt å ta opp/ned
- Må være robust
 - Trykkplater
- Lyd og lys
- Hvor kjøpe komponenter, eks. LEDstrip?

Veien videre

Evaluere prototypene med brukergruppen

- Finne ut hvilke(n) av de lavoppløselige prototypene som er interessante for barna
- Evaluere valgene med de ansatte
- Komme tilbake med høyoppløselige prototyper

Videreutvikling