



*IDE FOR  
PROTOTYPING*

# HVA HAR VI GJORT TIL NÅ

- Intervjuer, analyse og workshop med bruker



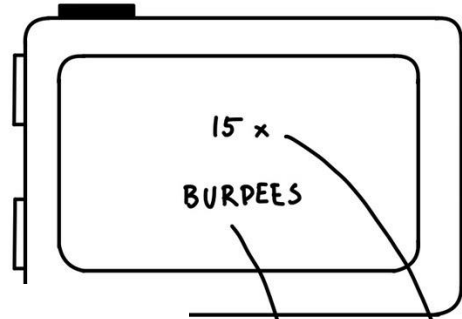
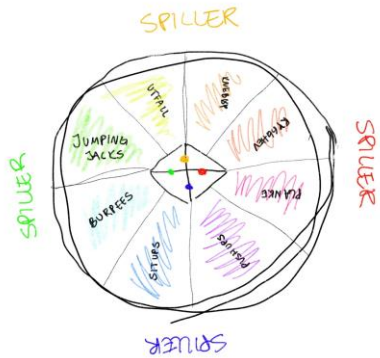
Timer - tikker ned når utfordringen er løst

LED med info om utfordringen

Anton har utfordret deg til å ISBADE!

Anton 4  
Sunde 3  
Gull 2  
Beger 2

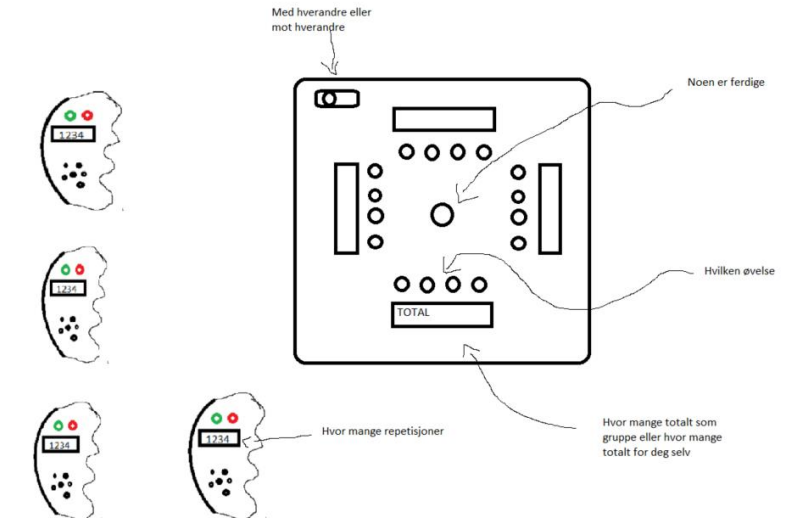
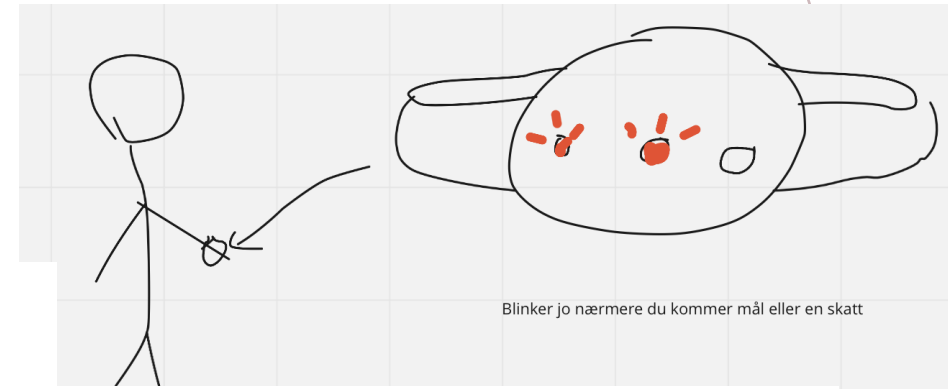
Done og ng

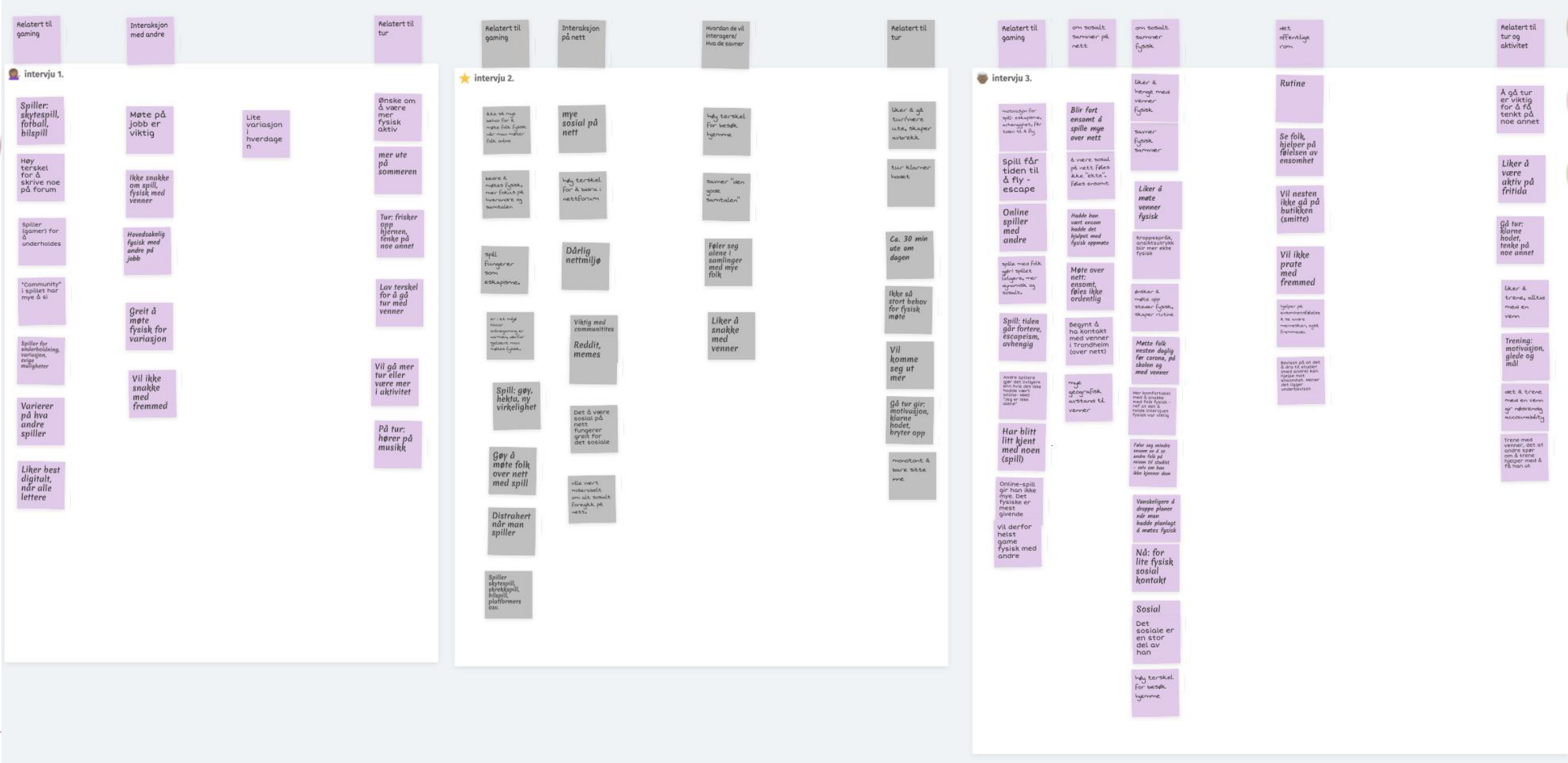


Knapper til hver spiller

Treningsøvelse

Antall repetisjoner

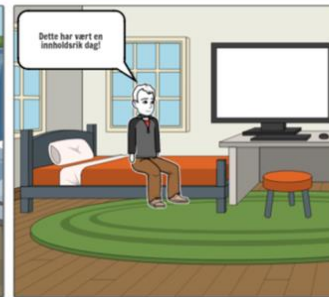
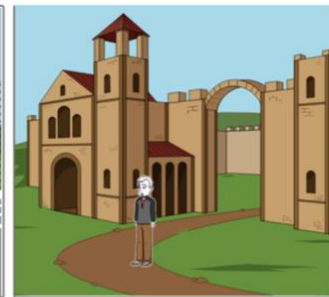
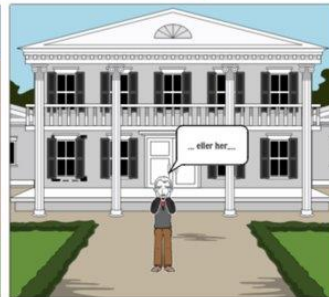
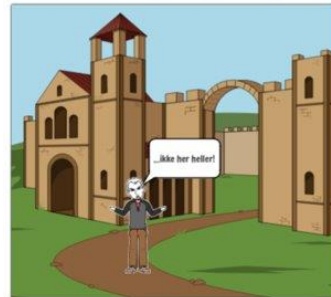




# SKATTEJAKT

Mål: Gi brukere et insentiv til å komme seg ut, samt føle tilhørighet

Funksjon: Virtuell skattejakt basert på lokasjon der du guides til skatten ved hjelp av ditt artefakt



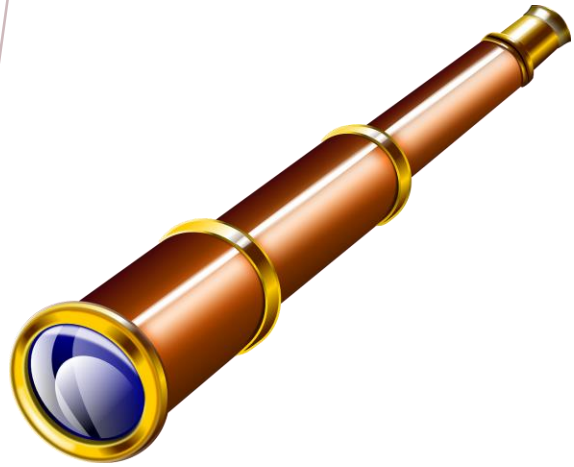
# KONSEPT

SAMHOLD  
EVENTYR



KART  
PIRAT

# FORMKONSEPT



# JEG KJEDER MEG!

## Mål:

- Senke terskelen for å ta kontakt,

## Funksjonalitet:

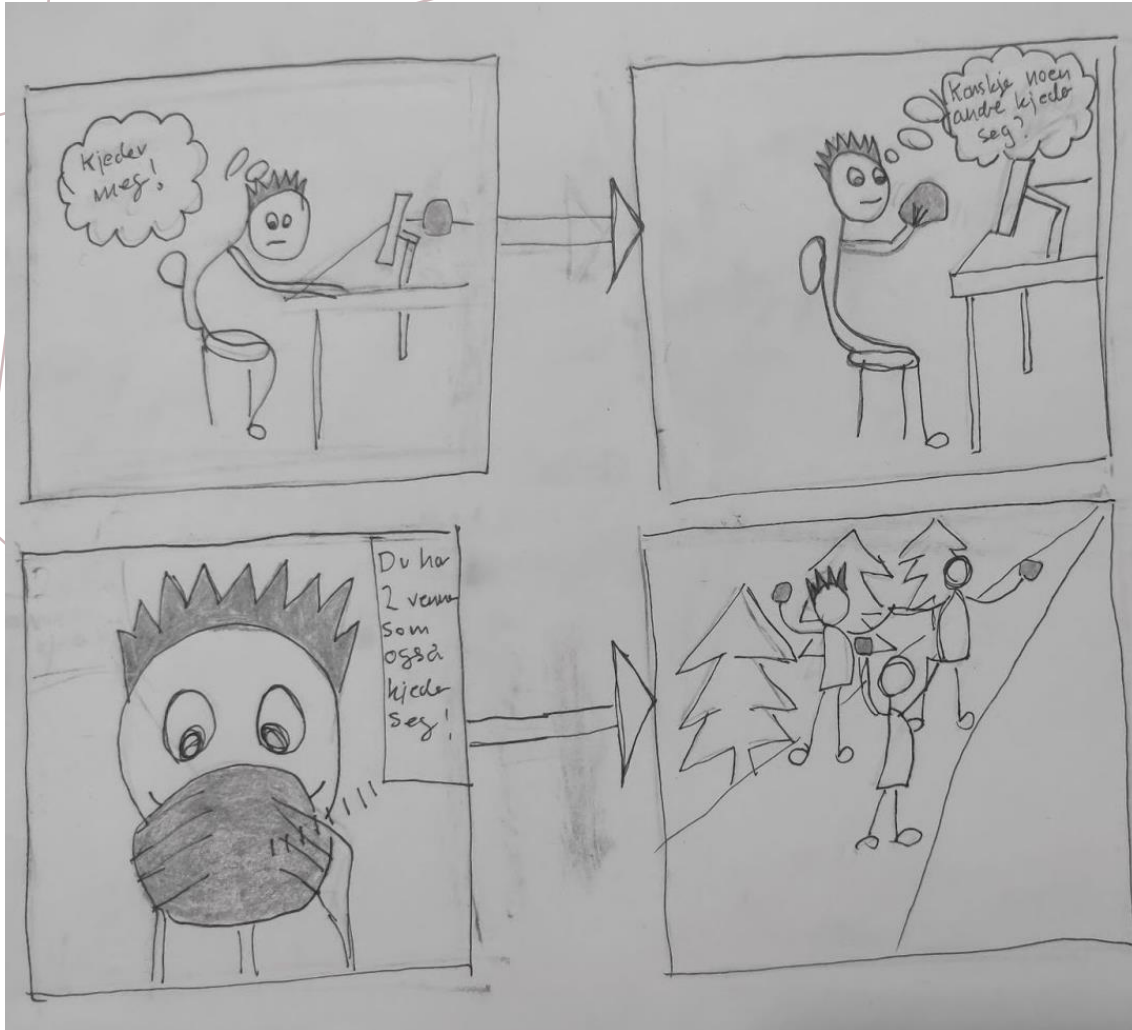
- Rist på boksen når du kjeder deg
- Få beskjed om hvem andre av vennene dine som også har ristet boksen

## Problem som løses:

- Minske risikoen ved å ta kontakt. du kan ikke se hvem andre som kjeder seg uten selv å signalisere at du gjør det :)

## Annet:

- Veldig basic - tilleggsfunksjonalitet?





# *FORMKONSEPT*



Old school analog kommunikasjon



# *TEKNISKE UTFORDRINGER*

