

FRA ENSOM TIL

**FLERSOM**

# Oversikt

Problem

Kort om prosess

Prototype 1

Prototype 2

Prototype 3

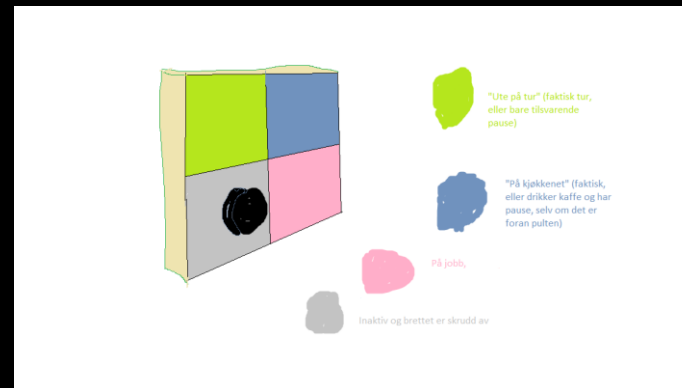
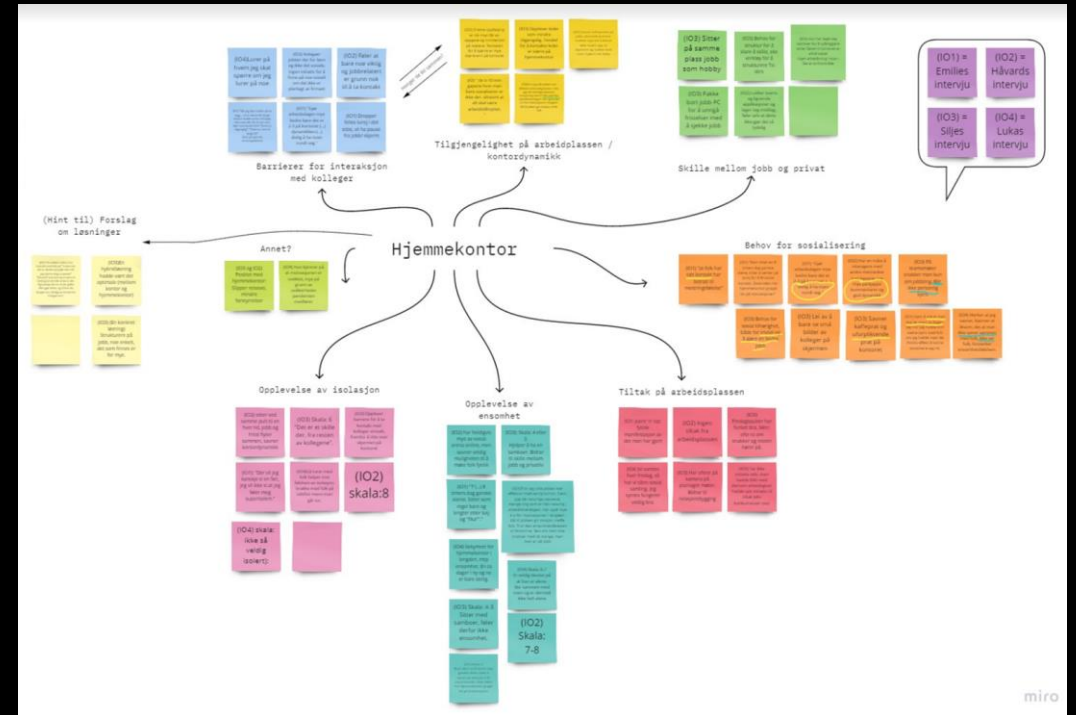
Veien videre

# Problem - Skille mellom jobb og privat

- Vanskelig for brukerne å skape klare skiller mellom jobb og privatliv
- Ikke gode nok til å ta regelmessige pauser som på kontoret kom naturlig
- Savner kontor dynamikken
- Strukturere dagen og sette klart hva man gjør
- Eksempel på god pause i dagen: Tur

# Prosess

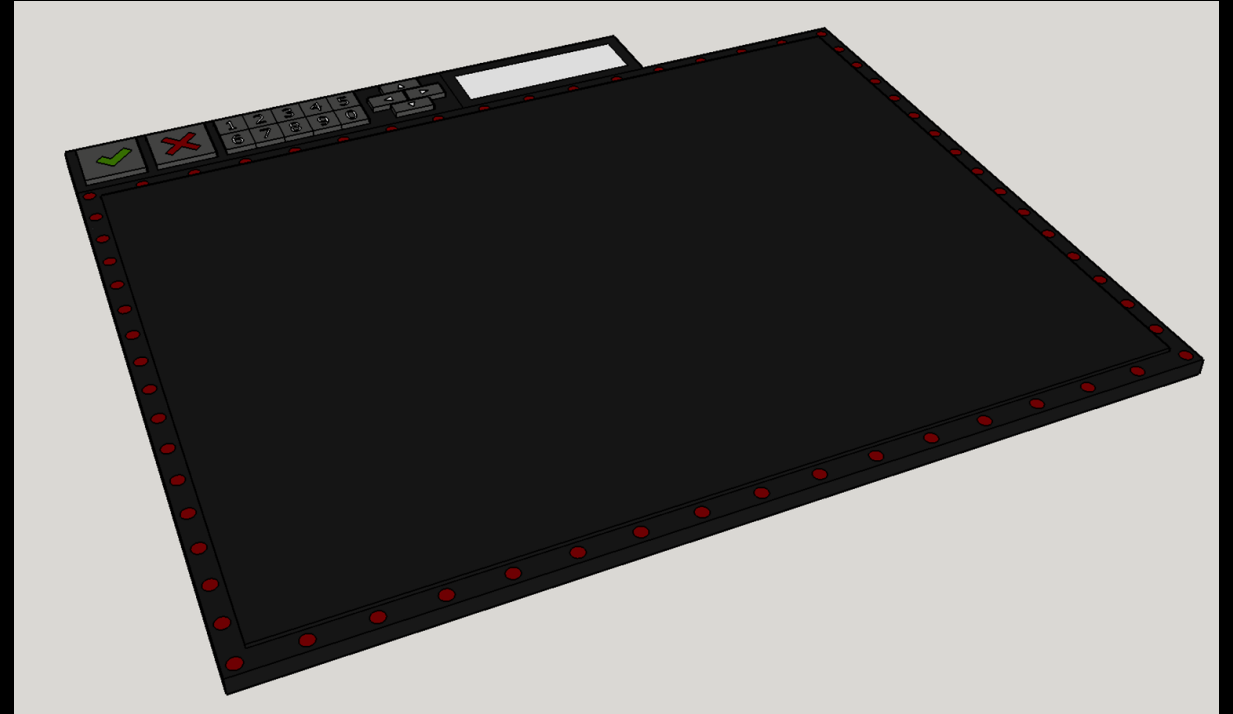
- 2 intervjurunder med 3 brukere
- workshop med diskusjon presentasjon av potensielle konsepter og skissering
- Analysering mellom hver intervjurunde og etter workshop
  - Fargekoding av intervjuer
  - Post-it notes
- Skissering på ark og med SketchUp



- Felles kategorier:
- Ensomhet
  - Isolasjon
  - Ting som fungerer med hjemmekontor
  - Sosiale behov
  - Kontordynamikk
  - Barrierer for interaksjon med kolleger.
  - Ønsker for hjemmekontor

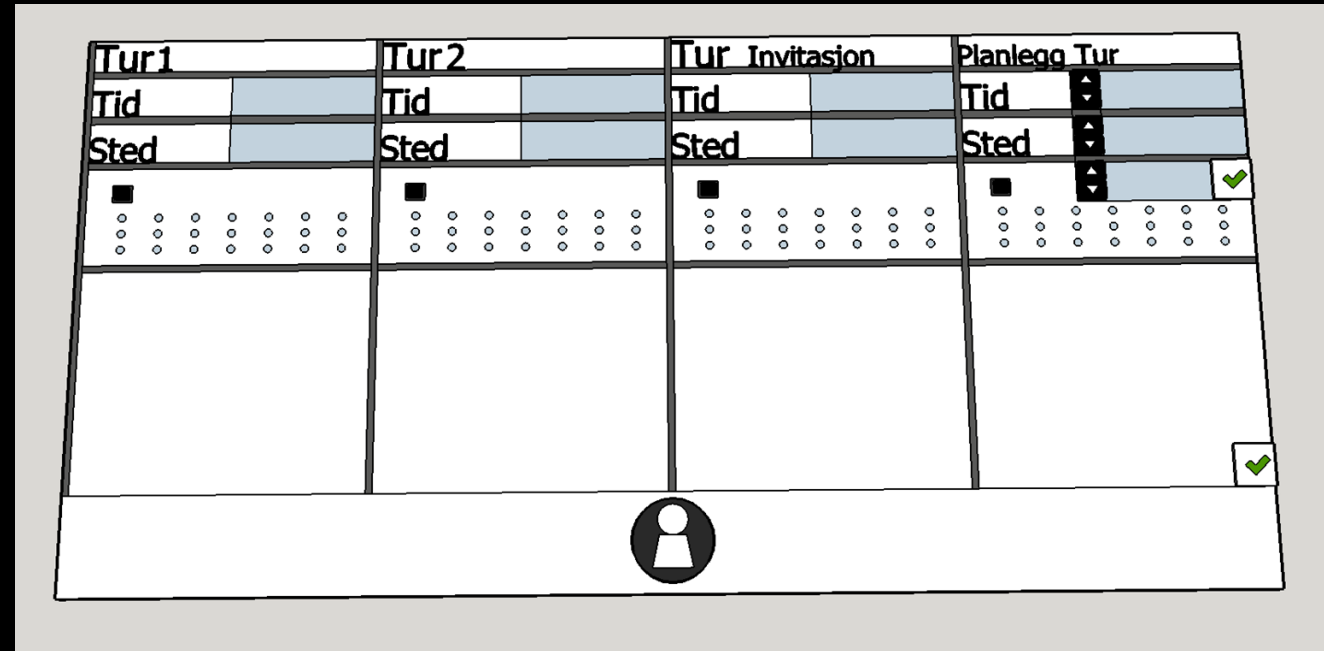
# Prototype 1

- Originale konsept: Lampe
- Visuell interaksjon med bruker ved hjelp av lys
- Lampe ble enda en ting på pulten
- Noe som allerede finnes på en pult: Musematte
- Bevegelsessensor i matten
- Bar for å stille inn tidspunkt eller intervall
- Kan kombineres med de andre prototypene



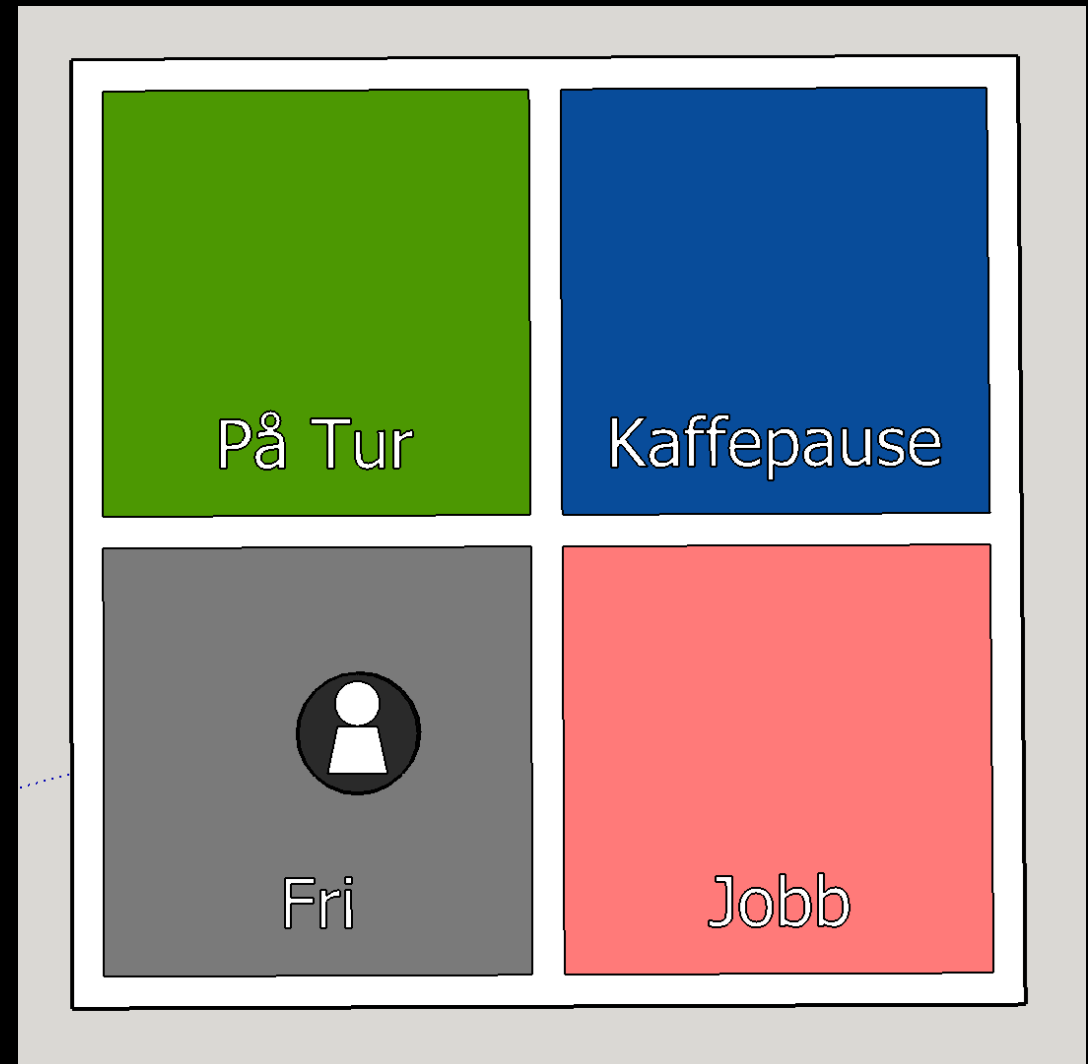
## Prototype 2

- Originale konsept: Interaksjon ved tur
- Magnettable hvor man kan sette seg på en tur
- Noen oppsatte turer, invitasjoner og planlegging
- Små skjermer for å vise tid og sted
- Visualisering av antall på turen med lys
- Anonymt



## Prototype 3

- Originale konsept: Oversikt i hverdagen, "Nå gjør jeg dette"
- Magnettable hvor man kan spesifisere hva man gjør/skal gjøre
- Enkle fordelinger: tur, kaffepause, jobb og fri
- Visualisering av det man skal gjøre
- Plasserer seg fysisk av og på jobb
- Potensielt ha lys som bekreftende feedback når du plasserer deg eller lys i forskjellig styrke basert på antall kolleger som er plassert hvor



**Veien videre**



**TAKK FOR  
OSS**



**FLERSOM**