



GRUPPE B

Ajna Mutalimova, Emilie Fennell, Jørgen
Stenshaugen, Zalina Albakova, Ingrid Førre

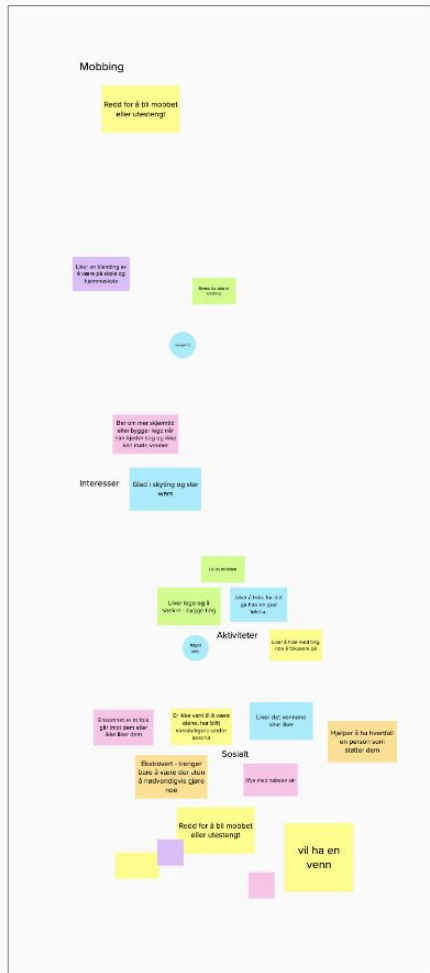


PROBLEM- OMRÅDE

Vår brukergruppe viste seg å oppleve ensomhet i situasjoner der de føler seg utestengt.



Temaer



Ideer



BUILD A FRIEND

Et interaktiv leketøy hvor brukeren kan bygge utformingen på leken selv

UTFORDRINGSSPILL

Spill med et formål om å oppmuntre til positiv interaksjon

IDEER



IDE 1

Build a friend

Doll play activates brain regions associated with empathy and social skills - new study

1 October 2020



<https://www.cardiff.ac.uk/news/view/2459569-doll-play-activates-brain-regions-associated-with-empathy-and-social-skills-new-study>



BUILD A FRIEND

KONSEPT & FORMKONSEPT

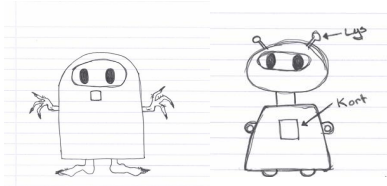
KONSEPT

Et interaktiv leketøy hvor
brukeren kan bygge
utformingen på leken selv

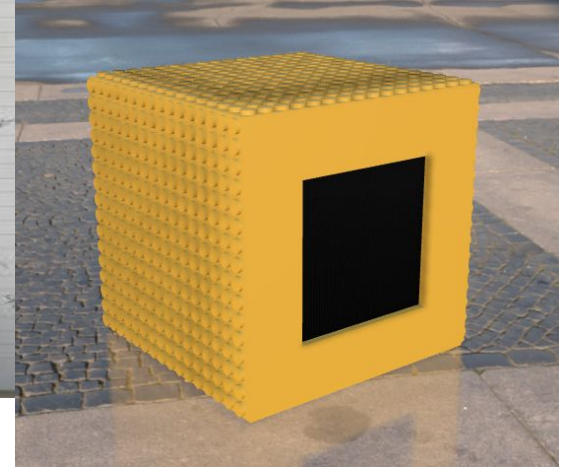
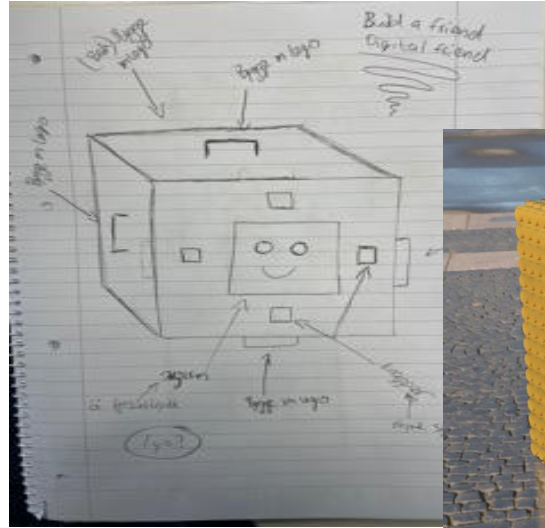
FORMKONSEPT

Lego-robot

BUILD A FRIEND PROTOTYPER



PROTOTYPE 1



PROTOTYPE 2

BUILD A FRIEND

PROTOTYPE

Rolle

“Venn” som responderer på hvordan den blir behandlet

Look & feel

Lego design, fargerik.

Implementasjon

Skjerm, lyd og lys



IDE 2
UTFORDRINGSSPILL





MOODBOARD



UTFORDRINGSSPILL
**KONSEPT &
FORMKONSEPT**

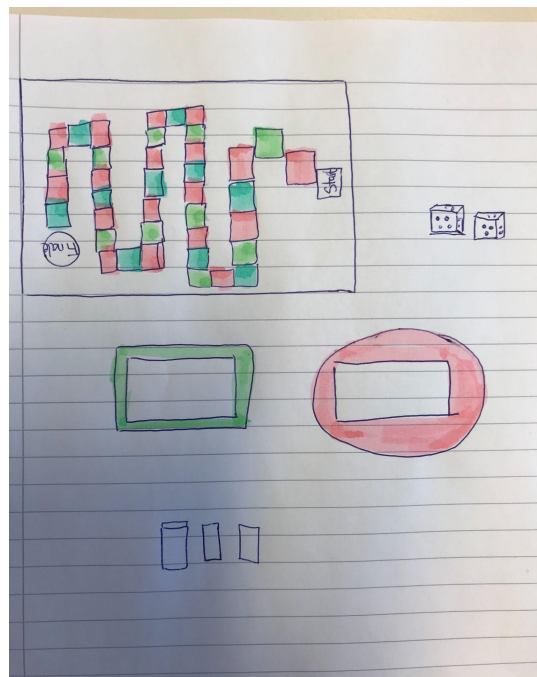
KONSEPT

Positiv interaksjon

FORMKONSEPT

Gøyal, fargerik og
engasjerende

UTFORDRINGSSPILL PROTOTYPER



PROTOTYPE 1

UTFORDRINGSSPILL

PROTOTYPE

Rolle

Oppmuntre til positiv interaksjon mellom barn og forebygge utestenging

Look & feel

Fargerik og bruk av lyd og lyseffekter for å engasjere brukeren

Implementasjon

Kort, timer, Arduino (holder styr på poeng og lyd/lys-effekter)



DIGITAL VENN

La brukeren interagere med høyoppløslig prototype

UTFORDRINGSSPILL

Prøve ut spillet med minst 2 i brukergruppen og en annen fra lavoppløselig til høyoppløselig men kommuniserer konseptet

TESTPLAN

