

---

# Prototyping






IN1060 Bruksorientert design

Presentasjon 29.04.21

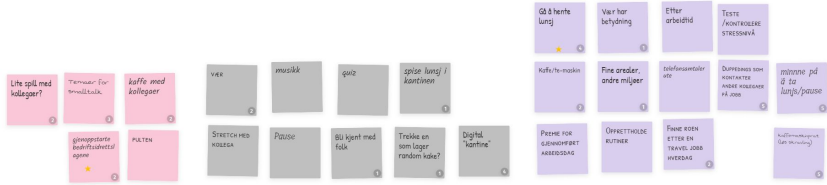


# Datainnsamling: Workshop med brukere

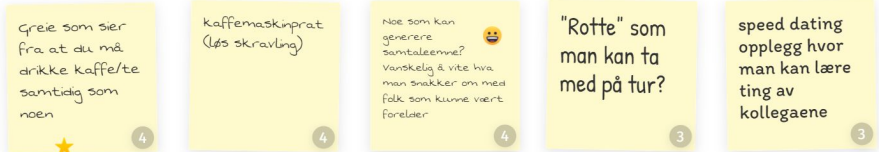
- Fortelle + lage
- Elementer fra “Future Workshop”:
  - **Kritikkfase:** Beskrivelse av problemområdet. Ta opp ting fra intervjuene og dykke dypere
  - **Drømmefase:** alt er lov
  - **Realiseringsfasen:** Diskutere ideer fra drømmefasen, praktisk gjennomførbarhet, fordeler og ulemper med de ulike ideene

<b>Workshop</b>  Presentasjon av dagens gåtved	<b>plan for dagen</b> Møte Identifisering Drømmefase Realisering Oppsummering og evaluering Hvordan kan vi hjelpe dere?	<b>Behovene vi fant:</b> Tilgang til felles Sikkerhet og trygghet Oppfølging Hjelp "Tilgjengelighet" til de som har behov for hjelp	<b>Dypere graving</b>  Sikkerhet og trygghet
<b>Icebreaker</b> 	Tegn to kAMeRAT-rotter på 1 min	Tegn de samme rottene på 30 sek	Tegn de samme rottene på 10 sek
<b>Pause?</b>	<b>Workshop metode</b> Møte Identifisering Drømmefase Realisering Oppfølging og evaluering	<b>Ideer/stikkord</b> <a href="https://www.futureworkshop.com/">https://www.futureworkshop.com/</a>	<b>Drømmefasen</b> Hva er bra og dårlig med drømmeprototypene?
Hva er bra og dårlig med drømmeprototypene? 	Har dere noe å tilføye?	<b>Avslutning</b>  Takk for deltakelse og bidrag!	

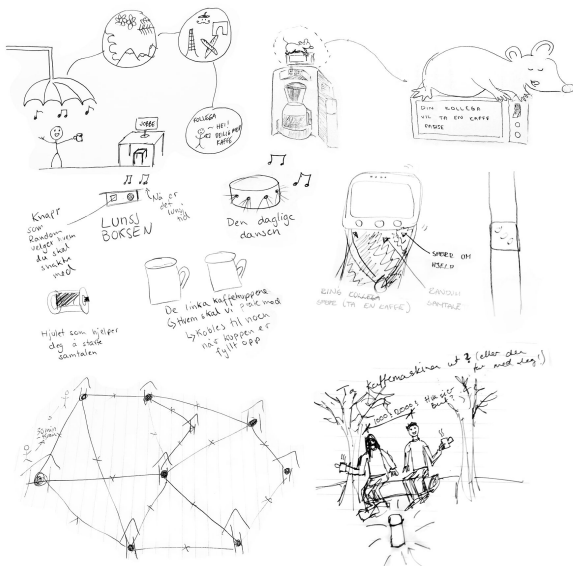
# Samskaping



## IDEER OG STIKKORD



- Skriv ned ideer/stikkord
- Stem på de du liker
- Stem på 3 stk



## Realiseringsfase



Bra med belønning

Noe man kan samarbeide om

Endre miljø



Lav terskel

Koble sammen folk som har nærmiljø samarbeide

Endre som "sikker" mennesker" når man får de med samarbeide!

Tror de fleste er "mottakelige" hvis de vil



Kanskje ikke alle kolleger man har lyst til å møte

Må ha noe som senker terskelen

Kanskje ikke alle er mottakelige

Ikke så klart

Må twile på nytt hvis man ikke gjør det samme med en app



Kan bli "unyttig" å bare starte med et samarbeide

Der ikke ha for lang tid

For komplisert

Kanskje ikke alle vil starte med et samarbeide utgå med lange

Ikke trenge

## Drømmefase

- Alt er lov
- Tegne
- Gjensidig læring: forklare for hverandre

## Realiseringsfase

- Diskutere ideer
- Praktisk gjennomførbarhet

---

# Problemområde

Hva

- Vanskelig å finne small talk temaer
- Dårlig samvittighet for å ta pauser

Ønsker

- Lavterskel sosialisering
- Komme seg vekk fra data

Hvordan vi kom frem til problemområde

- Intervju på workshop og prototyp etegning workshop
-

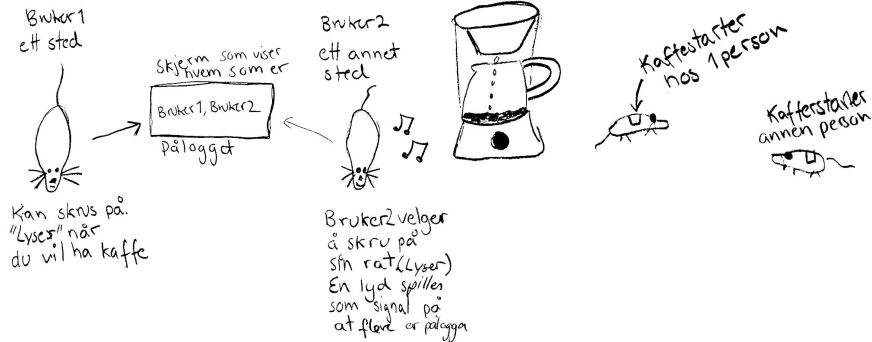
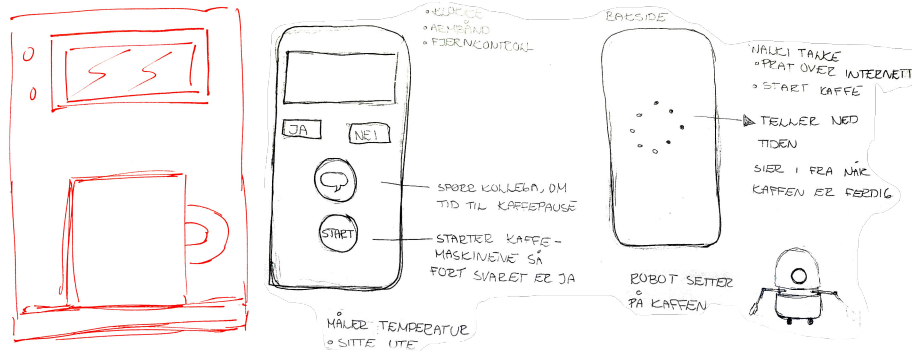
---

# Visjon:

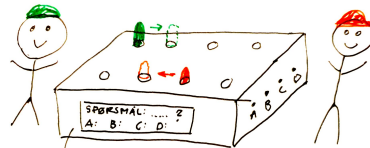
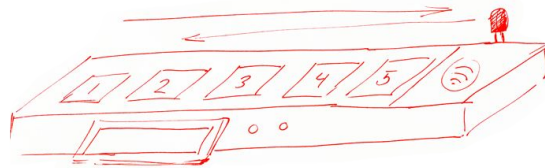
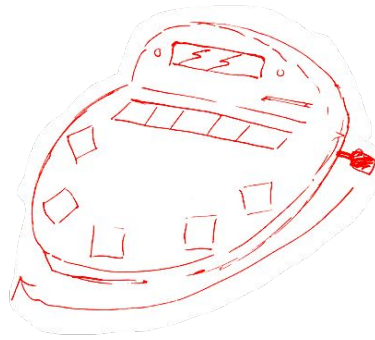
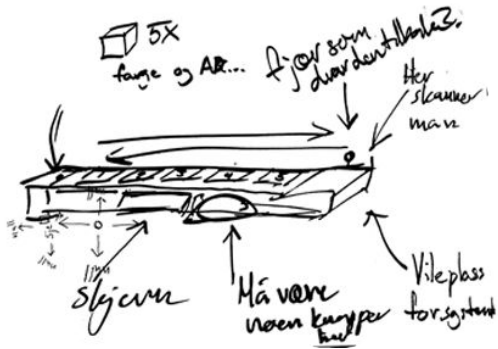
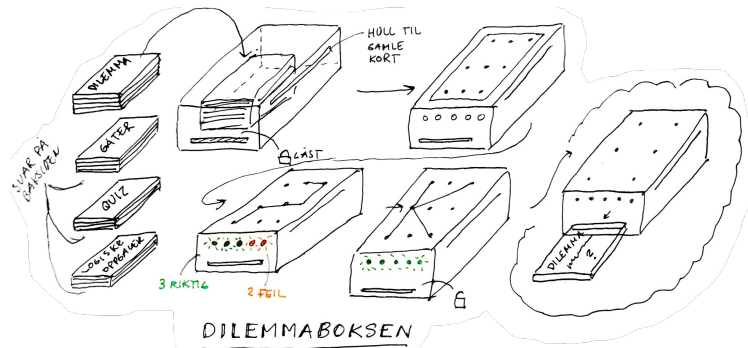
To personer skal gjøre noe sammen

---

# Kaffemaskin



- **Konsept**
  - lavterskel
  - sosialt
- **Løsningene**
  - Sette i gang sin egen kaffe
  - Kommunisere med andre
  - Andre setter igang din kaffe?
    - Tvunget til å ta kaffepause
  - Se når andre vil ha pause
    - Lettere å ta pausene sammen



LCD

# Spillboks

- Ha et spill
- løse gåte
- RFID, skjerm?
- belønning?
- her har vi mange alternativer



RUTEBRETT MED HALL SENSORER  
FOR Å DETEKTERE MAGNETEN PÅ SPILLBRIKKA

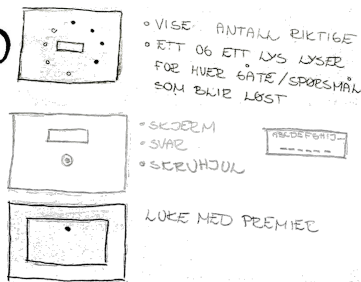
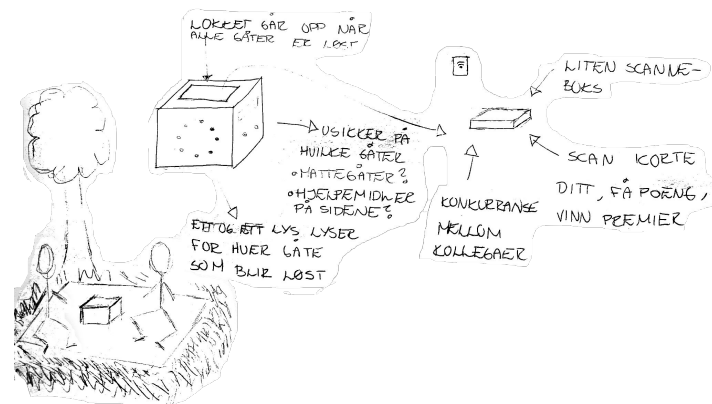
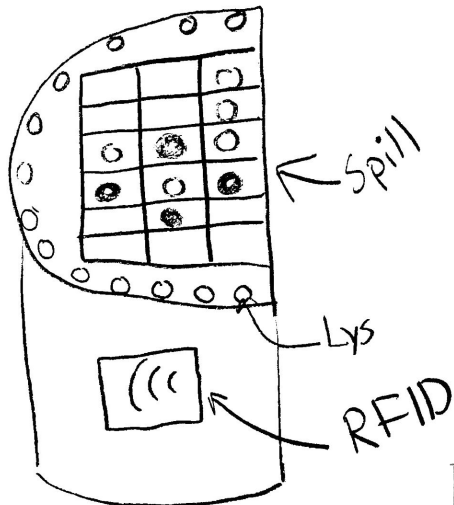
LED-SKJERM



POTENSIOMETER OG TRYKKNAPP  
FOR Å VELGE SVARALTERNATIV

RFID-SCANNER  
FOR Å REGISTRERE  
OG GI BELØNNING

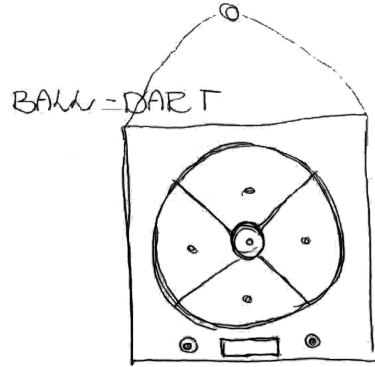
LED SIRKEL FOR Å  
ANVISE POENGSUM



FORM  
NOE ANNET ENN EN FIRKANT

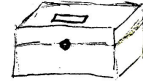
HVA ER SPILLET?  
QUIZ  
MASTERMIND

HVA ER PREMIE/BELØNNING  
• SCANN KORT  
• KUPONG

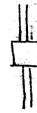


- DEN SOM SKAL BU  
TEUFFET LYSER UFD
- HVIS DU TREFFER 1  
POENG
- MIDTEN 2 POENG
- MINUS POENG  
HVIS DU BOMMER,  
TREFFER FEIL
- FØRST TIL 10 POENG
- SCANN KORT MED  
POENG
- REGNER SIES HØYT?
- KNAPPER TIL ANT  
SPILLERE
- KAPP TIL RESTART  
GAME

## GEOCACHE BOKS SKATTEJAKT



- GJEMMES I SKOGEN
- SVAR RIKTIG PÅ  
SPM FOR Å ÅPNES
- KAFFEKUPONG SOM  
BELONNING



- ARMBÅND SOM  
SIEER I FRA OM VEIEN




- VIBRERER INNE TI  
METERS REKKEVIDE
- BUNKER OG VIBRERER  
NÅR TAMPEN BRENNER

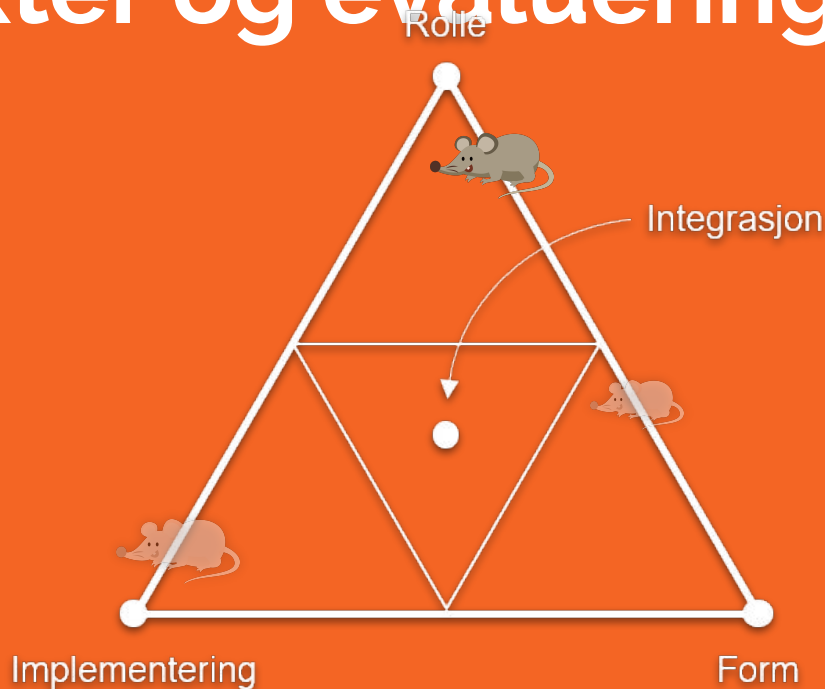
## ↑ LOKASATOR (GPS)

- KOMPASS
- FARGER VISER ULIKE LOKASJONER
- JO FLERE LYS SOM LYSER, JO  
NÅRMERE
- GPS

---

# Prototyper: Aspekter og evaluering

- Hvor vi er: 
- Evaluering:
  - Lavoppløselig: digitalt
  - Høyoppløselig: forhåpentligvis fysisk
    - eventuelt at 1-2 møter bruker og at resten er med digitalt



---

# Tekniske utfordringer/spørsmål

- Observasjon? Selvrapportering - i så fall, hvordan?
- Kommunikasjon mellom to arduinoer? (kaffe-ide)
- Lagre data? Poengsystem/Belønningssystem
- Låne ting fra eller bruke Sonen?



---

# Takk for oss



KAMERAT

---