

# Mindspace: prototyper

Andreas Våge, Sahan Canoglu, Dora Chen, Sander Knutsen, og Jakob Heimer Rognstad

# Hva har vi gjort hittil?

- Intervjuer og litteratur-research om ensomhet
- Avgrenset brukergruppe til barn mellom 10 og 14 år
- Laget egne ideer til prototyper
- Ide/konsept-fase

# Identifisert problemområde


- Barn – skjuler at de er ensomme
- Vanskelig å få noe ut av barn
- Mobilbruk (skjermbruk)



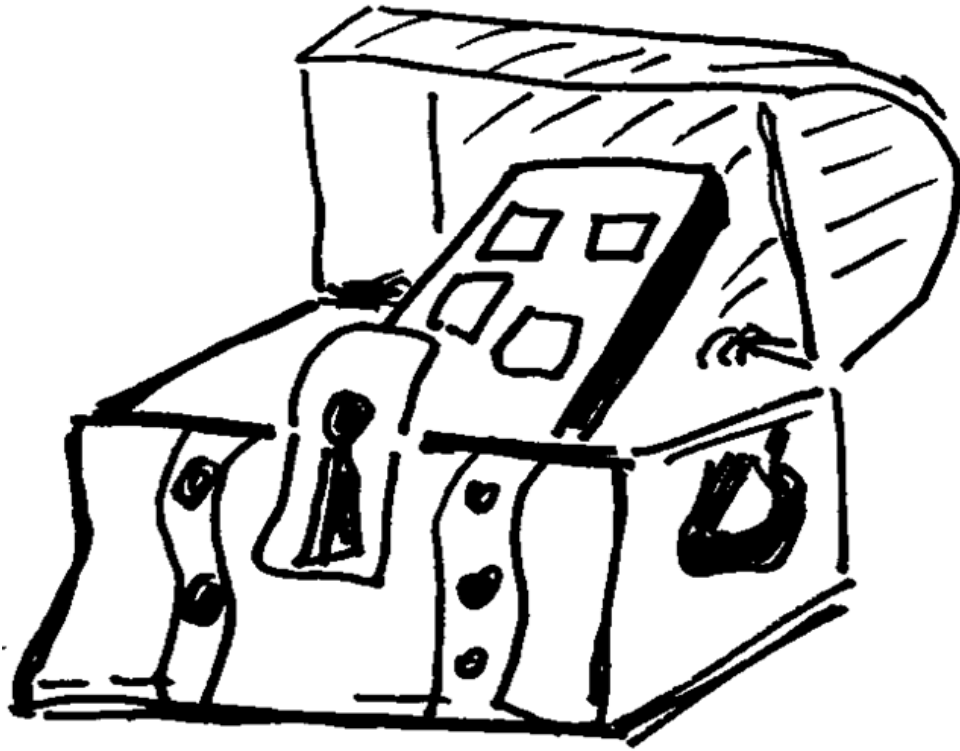
# Konsepter

- Tilgjengelighet, åpenhet, og inkludering

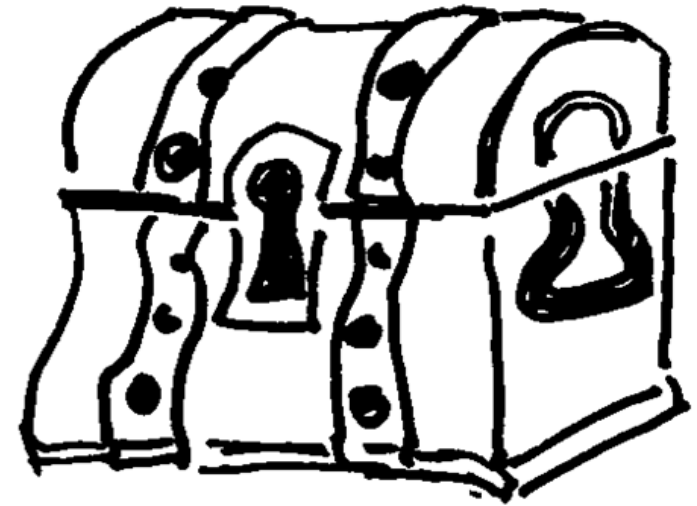
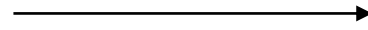




Inspirasjon – Escape room & samarbeid



1. Legg mobilen i kisten



2. Kisten lukker seg

3. Samarbeid om å løse en rekke oppgaver, og samle opp nok poeng for å låse opp kisten



$$x = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

# Hvilke aspekter er utforsket?

- Rolle: engasjere brukeren til å legge fra seg mobilen
- Look and feel: skattekiste, noe som appellerer til brukergruppen
- Implementasjon: Låsemekanisme, Arduino(holde styr på poeng, vise oppgaver, lys/lyd-effekter)

