

Presentasjon av prototyper



Laget av:

Ada Sofie, Aurora, Snorre, Thaovy, Christopher



Hva har vi gjort til nå?

- Funnet en bruker
- Datainnsamling
 - Intervju
- Identifiserte brukerens behov og problemstilling
- Workshop 1
 - Begynte å utvikle 2 lavoppløselige prototyper, basert på brukerens behov



Problemområdet

- *Minske følelsen av ensomhet hos unge som ikke jobber*

Prototype 1:

Bidrar til at brukeren og kollektivet/samboere har flere sosiale sammenkomster.



Hvordan kan vi hjelpe unge som opplever følelsen av isolasjon og ensomhet?

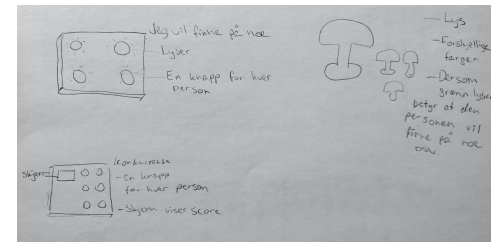
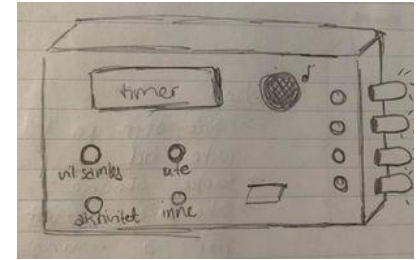
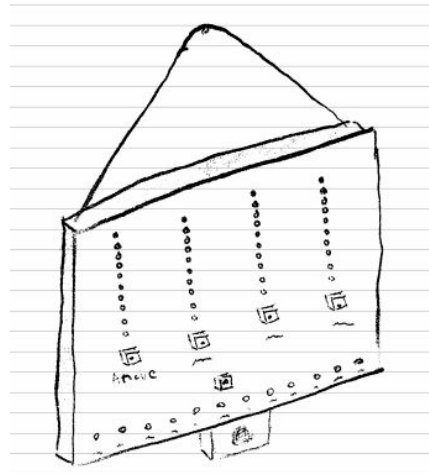
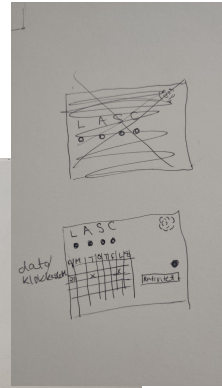
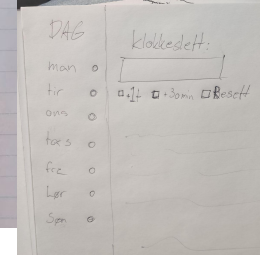


Prototype 2:

Unngå / indirekte påvirke ensomheten ved å forbedre opplevelsen i hobbyen.

Workshop 1

- Rolle:
 - Hvilke funksjoner burde den ha?
 - Legge inn tidspunkt
 - Random aktivitet
 - Påminnelse/varsling
 - poengsystem
 - innsjekking
 - tidsoversikt
 - tags
 - velge aktivitet
- Start på look and feel:
 - Hvordan burde den se ut?
 - plate
 - rektangulær
 -
 -
 - skisse

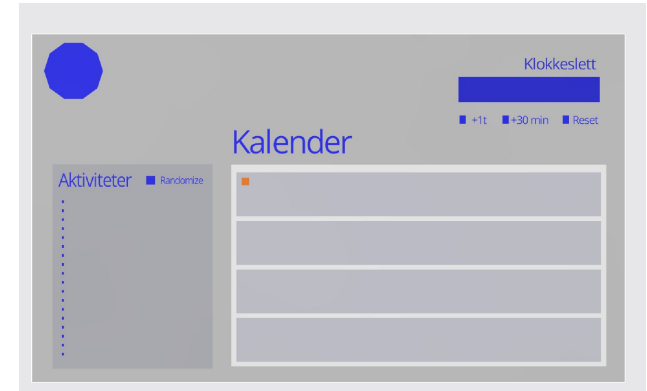
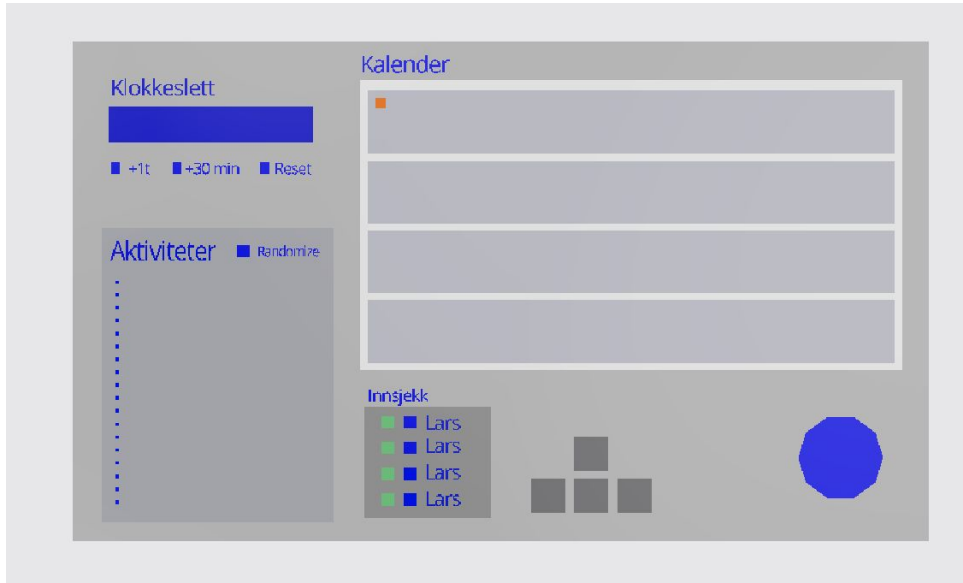




Prototype 1

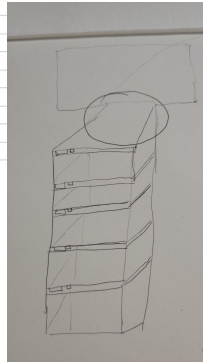
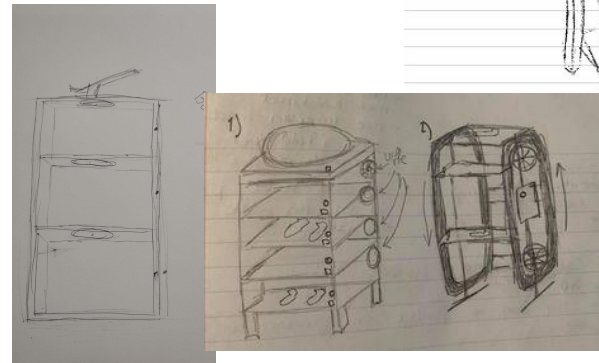
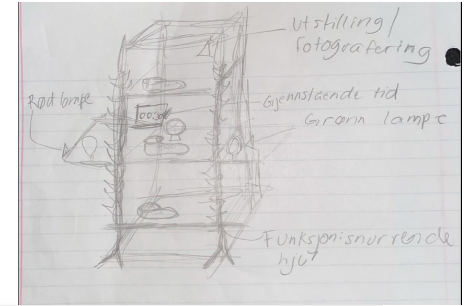
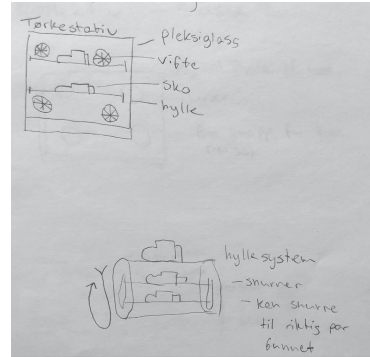
Konsept: planlegging og struktur i hverdagen

Formkonsept: rektangulært, rett prisme, tynn så mulig

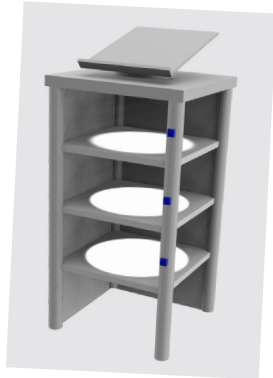
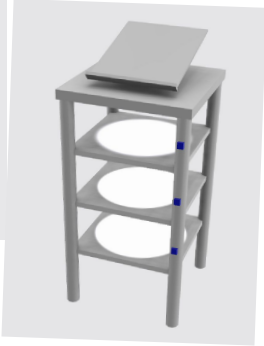
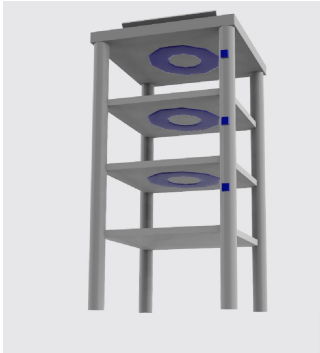


Workshop 1 - fortsettelse

- Rolle:
 - Hvilke funksjoner burde den ha?
 - timer til tørking av maling
 - vifte
 - lys
 - plattform/ sted til å ta bilder
 - plass til minimum tre par med sko
 - Starte på look and feel:
 - Hvordan skal den se ut?
 - stå i høyden
 - hvit/lys farge
 - Skisser

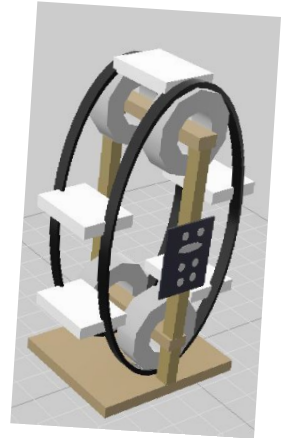
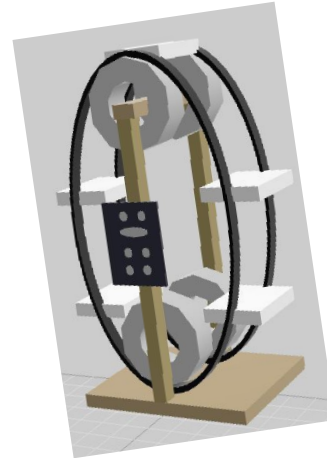


Prototype 2



Konsept: Hobby og underholdning

Formkonsept: Rektangulært form, høyde, sylinder..?



Utfordringer og veien videre

- Tekniske utfordringer
- Etske utfordringer
 - Sårt tema
 - Utsatt deltaker
- Dagbok

 QuaranTeam

Takk for oss!