

Presentasjon av prototyper

Problemområdet

- Isolasjon
- Lite variasjon i hverdagen
- I korona-tiden så kan det bli kjedelig og man vet ikke hva man skal gjøre.

- Intervju med bruker:
 - Brukeren bruker videospill til underholdning
 - Vi tenkte å lage en prototype som gir brukeren underholdning

- Ut fra ekspertintervjuet:
 - Ga oss ny vinkling på hvordan vi kunne analysere intervju
 - Mye stillesitting

Visjon og målbilde

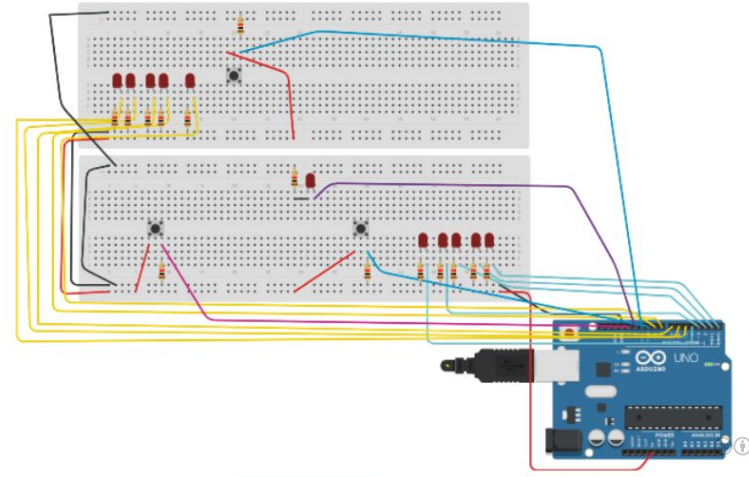
- Konsept:
 - Variasjon
 - Underholdning
 - Sosialisering
- Formkonsept:
 - Begge prototyper: Kompakt enkelt å ta med seg.
 - Bordspill prototype: inspirert av andre generelle brettspill.
 - Boksen med hjul prototype: Aktivitetsleker, trening
- Felles for løsningene
 - Prototype skal kunne brukes med flere brukere.
 - Sosialisering: spille sammen og ha en god opplevelse

Brukerens evaluering av prototyper

- Frem til nå:
 - Spurt hvilke kategorier brukerne liker
 - Vist dem prototyper, hvor de har kommet med forslag til forbedringer
 - Eks. Brukeren liker fotball
 - Kan inkludere fotball som en utfordring
 - Skyte på boksen med en fotball
- Videre:
 - Ved hjelp av zoom og kamera vise en fysisk/digital prototype til brukerne og spørre om forbedringer.
 - Inkludere brukerne i størrelse og farge av prototypene.
 - Inkludere brukerne i testing av spillene.

Reaksjonspill 2.0

- Designet er inspirert av obligen
- Tanken er å utvikle spillet videre med nye funksjoner
- Spille sammen 1-4 spillere (dekker sosial behov)
- Går mest på ferdigheten til brukerne (har ikke tilfeldighet med terninger osv)

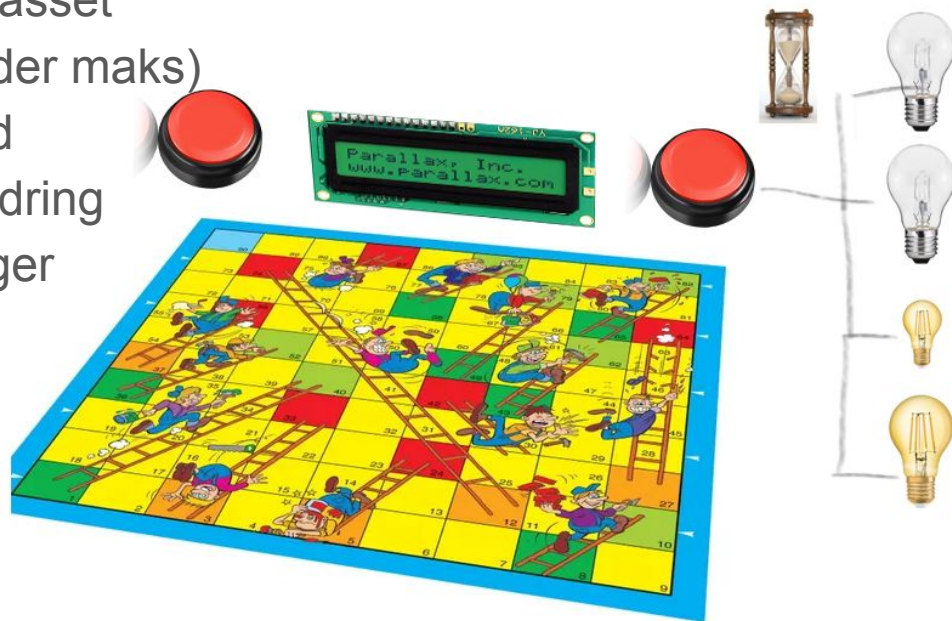


• Disse prototypene har blitt validert av brukerne vi intervjuet

Brettspill - Prototype 2

- utfordringer fra skjermen
- Høyre knapp for å styre timeglasset
- Timeglasset viser tid (5 sekunder maks)
- Når tiden løper ut lager den lyd
- Venstre knapp for å få ny utfordring
- Ulike kategorier med utfordringer

Bilde:



Boks med hjul - Prototype 3



Boksen har hjul og gjemmer seg på området / boksen kjører rundt omkring.

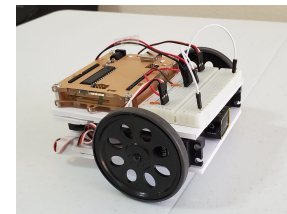
Boksen kan lage lyd, så den blir lettere å finne.

Versjon 1, nerf gunner:

- Spillerne har hvert sitt spillkort, som de kan låse opp hver sin boks med.
- Inne i boksen er det en nerf gun og det er om å gjøre å finne den før den andre spilleren.
- Deretter skal de skyte den andre spilleren med nerf gunneren.

Versjon 2, hoppe over boksen-spill:

- Ta igjen boksen og hopp over den for å få poeng.
- Hopper du over motspillerens boks får du minus poeng.



Mulighet for å kombinere prototypene

- Brettspill med reaksjonspill
 - Bruke reaksjonsspillet som en utfordring i prototype 1 (brettspill)
- Reaksjonspill med utfordring
 - Vinneren av en runde får en utfordring
 - For å få poeng er man nødt til å klare utfordringen.

Aspekter ved våre prototyper

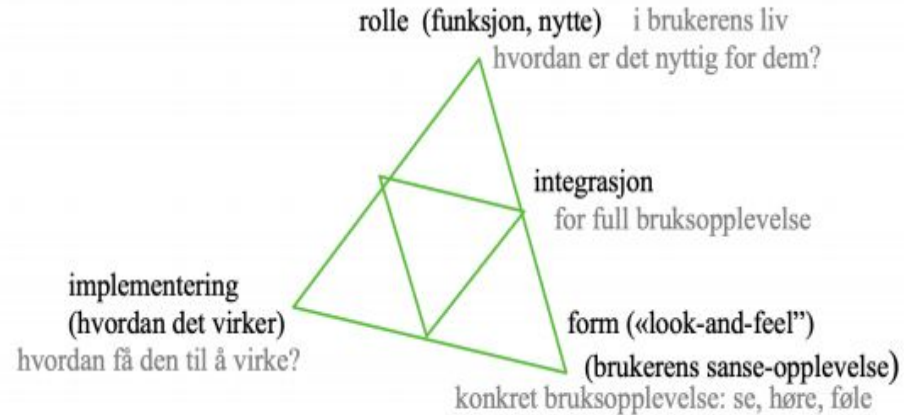
Vi har ikke fokusert på noen spesifikke aspekter i våre low-fidelity prototyper

Det skal vi gjøre når vi har bestemt oss for en prototype-retning å gå videre på

For eksempel i brettspill-prototypen og reaksjonsspill vil vi utforske rolle ved å teste om det er noe brukerne synes er gøy/engasjerende

Mens i boks med hjul prototypen vår vil gå mer på implementering, hvordan den virker.

Houde & Hill 1997



Utfordringer

Bordspill - Prototype 1.

- Finne utfordringer og fremstilling av disse
- Tenker å benytte oss av LCD skjerm, må derfor ha korte og presise formuleringer til utfordringene.
- Implementere timeglass

Boks med hjul - Prototype 2.

- Arduino:
 - At boksen klarer å gå fort nok
 - Få styrt boksen
 - Dyrt og utfordrende
 - Robust
- Må fysisk gå ut og teste prototypen
- Finne hjul og motor slik at den kjører
- Klare å lage en boks som åpner seg når et kort blir satt inn

Felles:

- Testes fysisk/ testes med brukere

Takk for oss!

