



SOLO

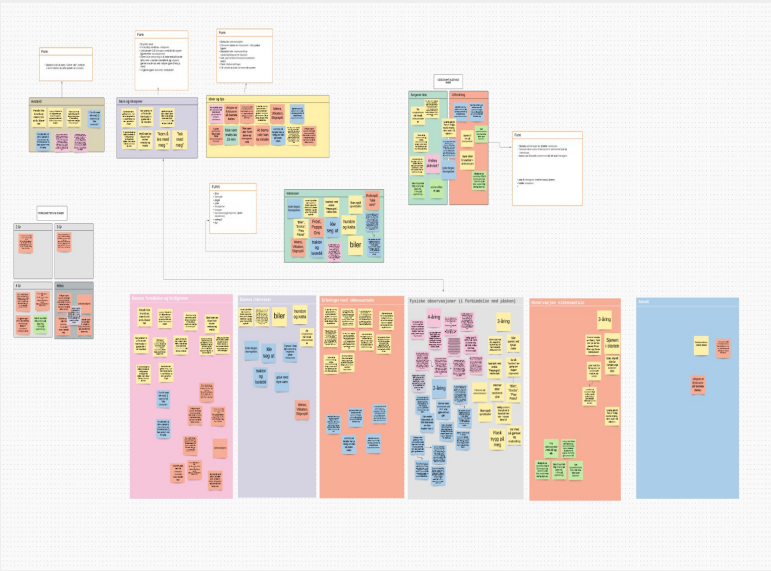
PROTOTYPE

Problemområde

- ❖ Løsningen som barna bruker for å holde kontakten fungerer ikke like bra for barna som for voksne
- ❖ For barn samtale er ikke selve målet i interaksjonen
- ❖ Samtale er ofte knyttet til en aktivitet eller objekt



Konsept



Sofie

Bio

Sofie er en 3 år gammel jente fra Oslo med mye energi. Hun liker best å være ute hvor hun kan løpe og være i aktivitet. Når hun er inne liker hun å pusle puslespill, men det er spådent hun har tålmodighet til å fullføre hele. Når de voksne prøver å hjelpe Sofie med å fullføre puslespillet blir hun ofte irritert og frustrert, hun liker ikke å få hjelp. Tanten hennes bor i Stockholm, så det er ikke så ofte hun får møtt dem. Moren til Sofie snakker med tanta til Sofie på skole ganske ofte, men Sofie blir fort lei, og gjør fort heller andre ting.

Mål

- Å kunne ha kontakt med tante sin, uten hjelp fra moren.
- Å ha det gøy med tante sin, selv når hun er langt unna.

Hva vi kan hjelpe med

- Designe noe Sofie kan bruke det på egenhånd, uten hjelp fra moren sin.
- Vekke interessen hennes for å interagere med tanta (holde på fokuset)
- Varsle tante når Sofie har lyst til å interagere
- Designe noe som er gøy/engasjerende for både Sofie og tanta hennes
- Gi Sofie flere alternative måter å holde kontakten med tante sin på



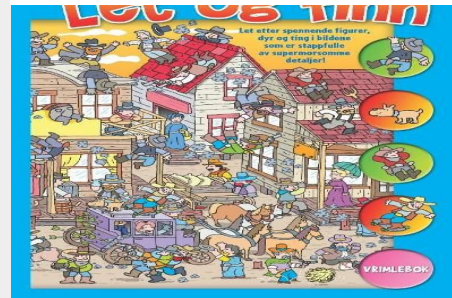
- Gi Sofie flere alternative måter å holde kontakten med tante sin på
- Designe noe som er gøy/engasjerende for både Sofie og tanta hennes
- Varsle tante når Sofie har lyst til å interagere
- Vekke interessen hennes for å interagere med tanta (holde på fokuset)
- Designe noe Sofie kan bruke det på egenhånd, uten hjelp fra moren sin



FAVORITITTLEKER OG SPILL TIL BRUKERE



VILLKATTEN SOM FORM-KONSEPT



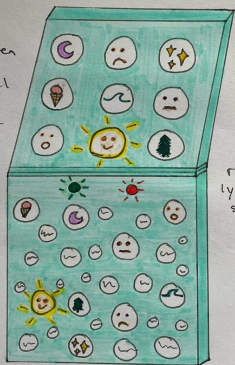
Skisser og ideer

1



bilde av personen man spiller med

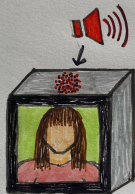
motstanderen velger hva spilleren skal finne
den lyser



rødt e grønt lys for hvem som vinner

på dette brettet trykker barnet på den samsvarende gjenstanden

HØYTALER / MIKROFON



bilde av personen man spiller med

4

samme konsept som nr. 1



lukke lukene når gjenstanden er funnet

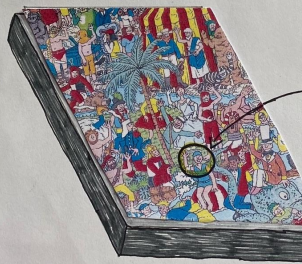
2

ULIKE TEMA BRETT

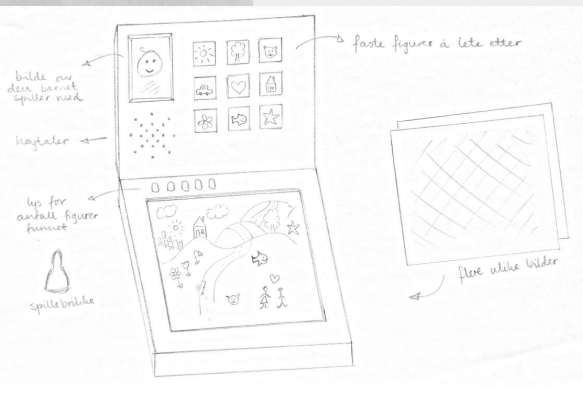


velge hvilket Brett man vil spille med og legge det på 'boksen'

HVOR ER TANTE?



PENNY



bilde av den barnet spiller med

høytaler

lys for antall figurer funnet

spillebrikke

faste figurer å lete etter

flere ulike bilder

Storyboard



Sofie (4 år) savner tante og vil lege med hende selv om hun er langt borte.



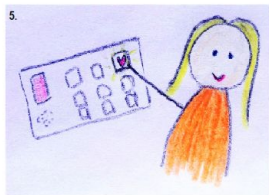
Sofie trykker på knappen som ringer til tante.



Tante hører det ringer fra niesen, og svarer på oppringingen.



Sofie kan nå høre tante gennem hørtaleren, og de kan snakke sammen mens de spiller.



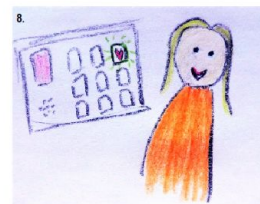
De begynder å spille, og tante trykker på en figur som Sofie skal finne.



Figuren tante trykket på på sitt Brett, lyser opp på Sofies Brett så hun vet hva hun skal lele etter.



Sofie leter på brettet etter figuren, og når hun finner den plasserer hun spillbrikken på figuren. Det første poenglyset lyser grønt, og det gjør også figuren hun har funnet!



Figuren lyser grønt også på brettet til tante, så vet hun at Sofie har funnet riktig figur.



Tekniske utfordringer



Sensorer

