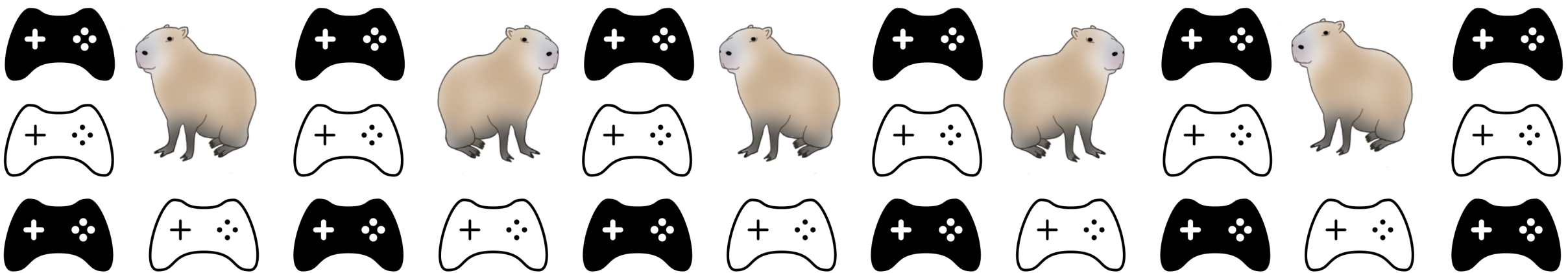


CAPY



brukermedvirkning
ANALYSE

**SOSIAL
KONTAKT**

SØVN

TEAMWORK

KOMFORT

**REDUSERE
STRESS**

**IKKE
FORSTYRRES**

**MESTRINGS-
FØLELSE**



Photatypen
ROLLE

Brukeren setter et tidsrom hen ønsker å legge seg.

Tar snitt-tiden pr. spill

Setter automatisk på blålysfilter på nest siste spill og varslor spilleren om at det er nest siste spill

Lyser rødt når spilleren er i et spill

COMPETITION MODE

CASUAL MODE

Brukeren setter et tidsrom hen ønsker å legge seg. Regner ut snitt-tiden pr. spill.

Etter hvert som det begynner å nærme seg leggetid begynner månen å lyse.

Når brukeren kommer til å gå over leggetid dersom hen starter et nytt spill lyser det en fullmåne.

PAUSE - SPILL

Kort tilhørende scanner

Hver spiller har sin egen scanner, som kan settes sammen med andre

Spilleren sin scanner som lyser scanner sitt kort, og boksen leser opp en oppgave

Trykker på knappen og en av scannerene lyser

dersom man trykker på "casual mode," dempes lyden på hodetelefonene om en medspiller skriker på andre siden.

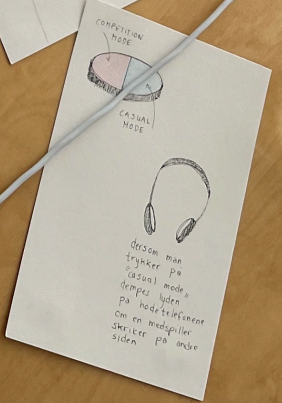
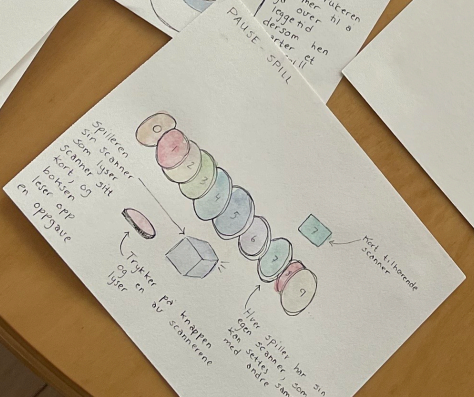
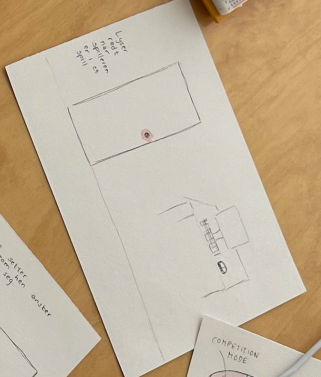
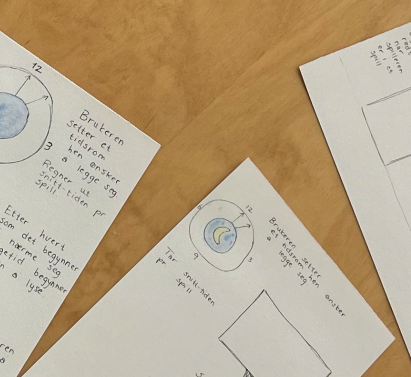
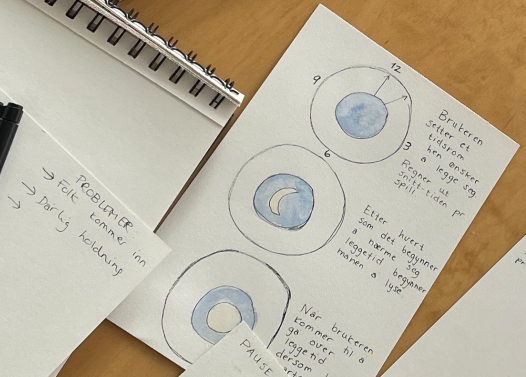
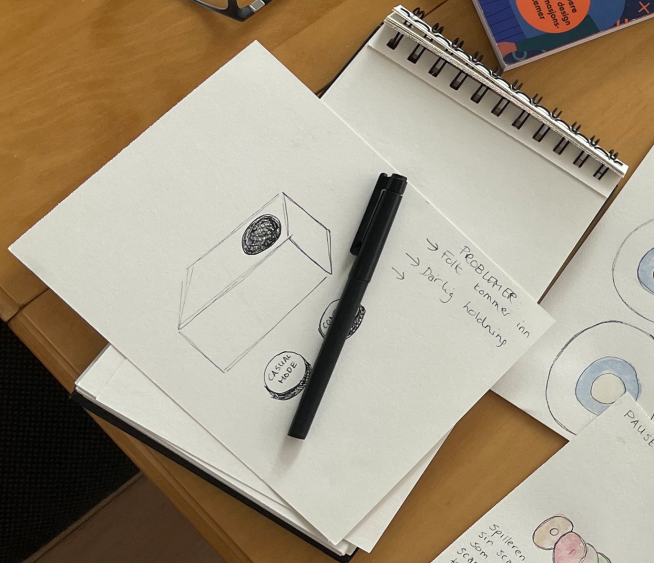
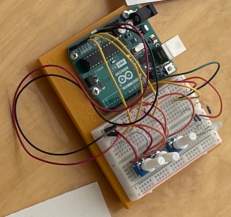
brukermedvirkning
WORKSHOP



Handwritten notes on a small white card, including the words "Kommunikation", "Interaktion", "Design", "Problemløser", "Løsning", "Problemløser", "Løsning", "Problemløser", "Løsning".

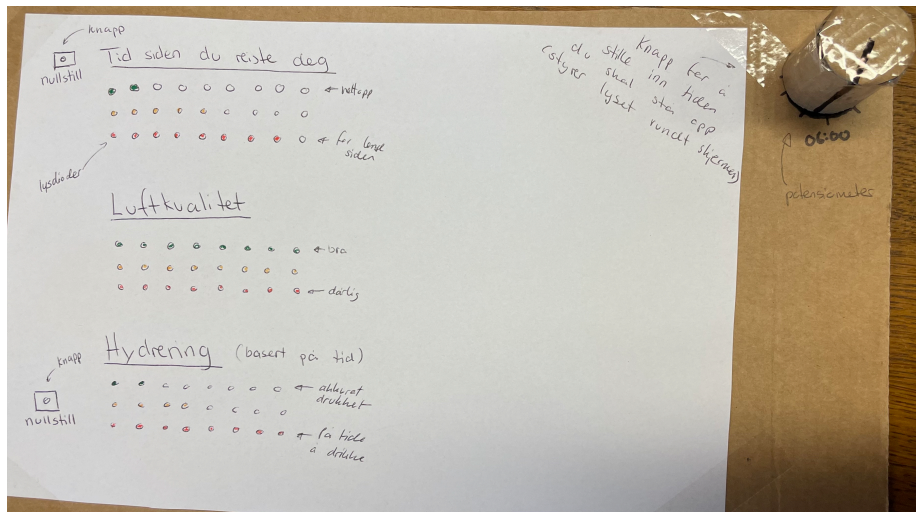
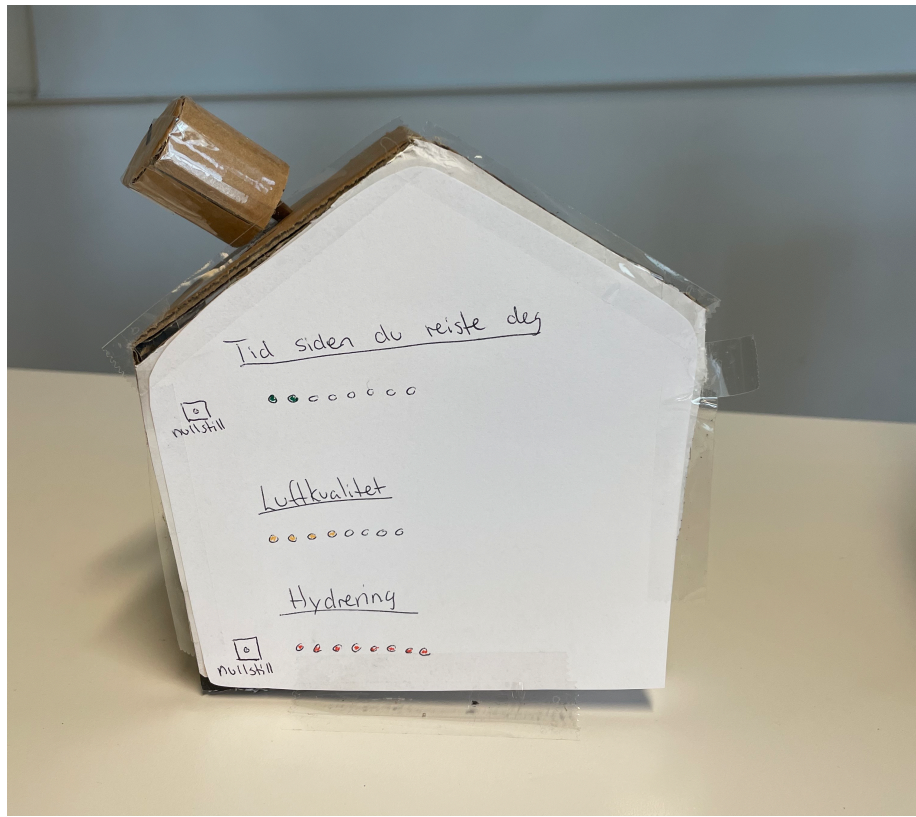


Handwritten notes on a white card, detailing a list of items or steps, possibly related to a project or user requirements.





Photatypen
ROLLE





Photatutuer

FORM

Lys 1: lys er av / dus farge som ikke forstyrrer.



Lys 2: lite lys I hjørnet blinker for å gi en påminnelse om god kroppsholdning.



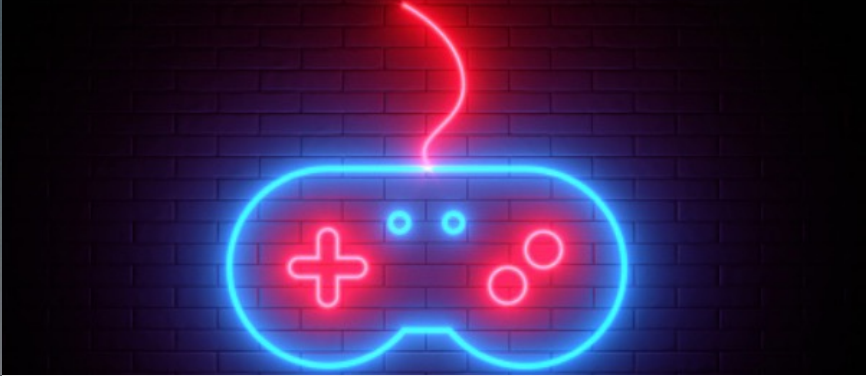
Lys 3: lyset rundt pcen blir sterkere etterhvert som leggetid nærmer seg.

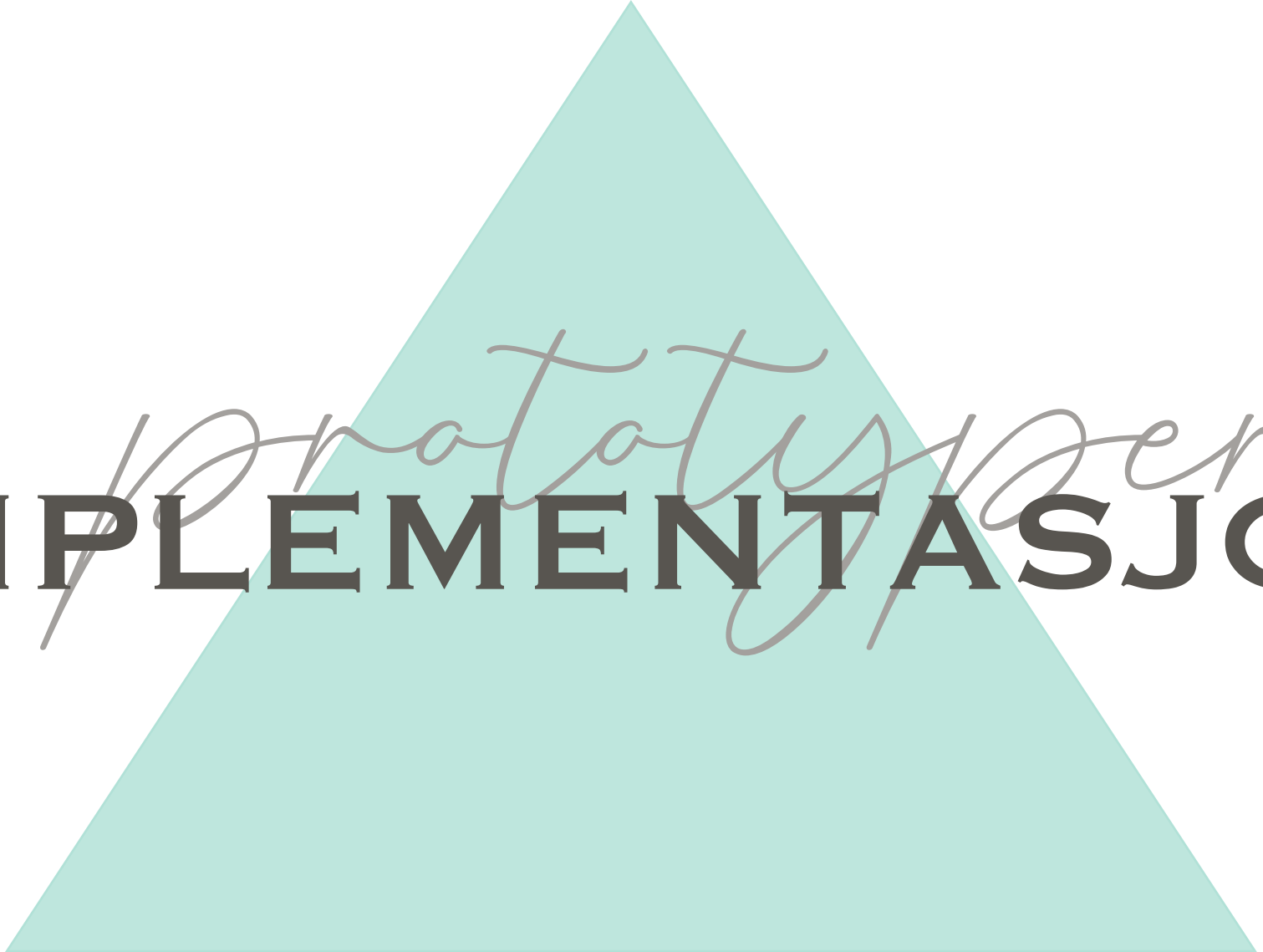


Lys 4: Klokke som viser hvor lenge det er til brukeren skal stå opp.









Prototypen
IMPLEMENTASJON

