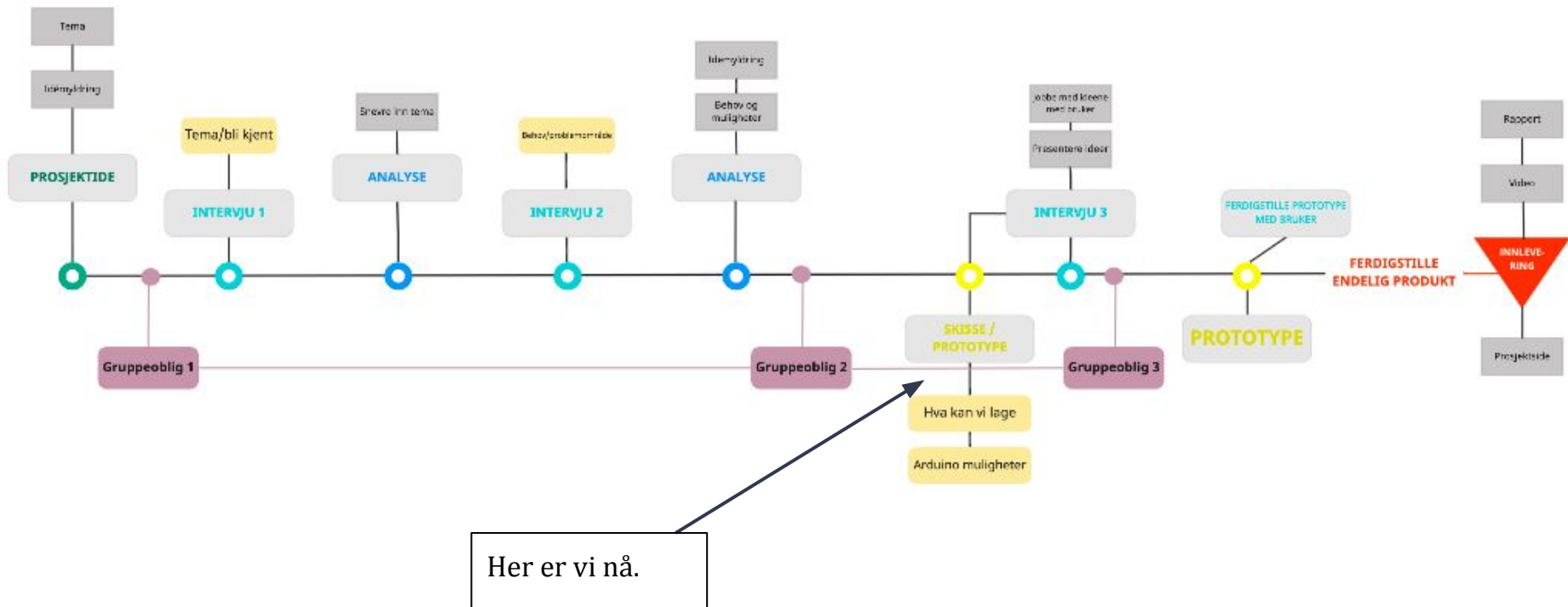


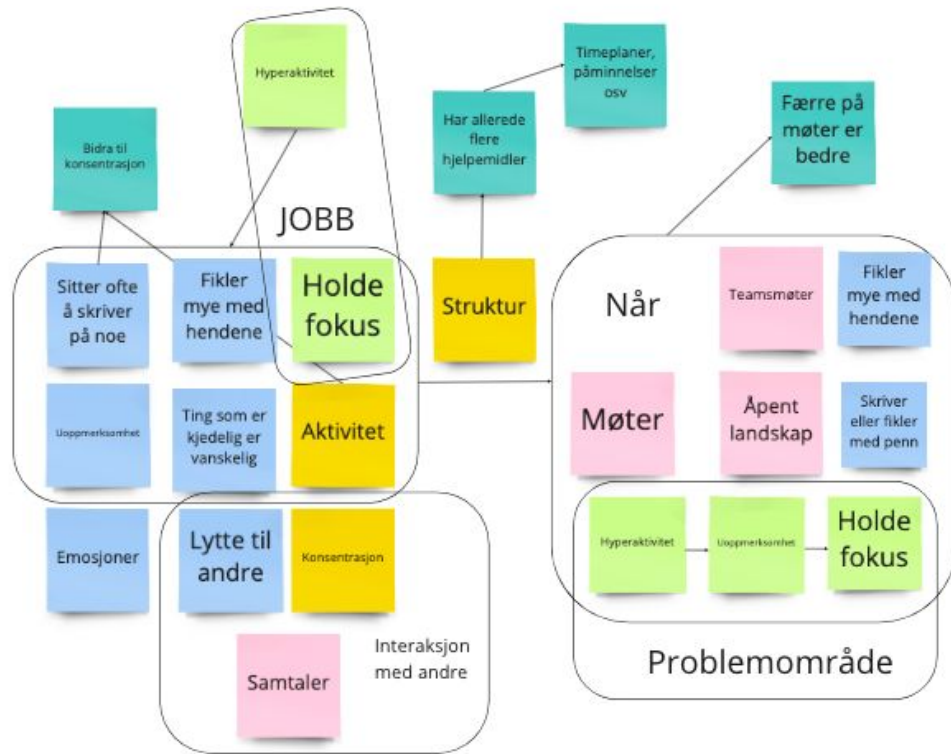
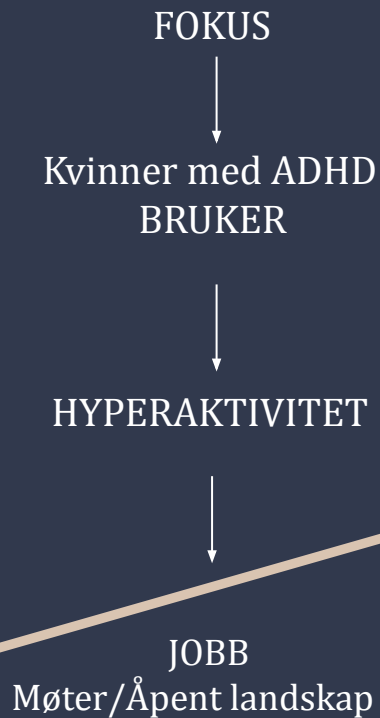
# PROTOTYPING AV IDEER



# PROSJEKTET VÅRT SÅ LANGT



# Problemområde



**HYPERAKTIVITET → UOPPMERKSOMHET → HOLDE FOKUS**

# DELTAKEREN VÅR

Behov

1



2



3



Hvordan kan vi lage noe som øker oppmerksomhet gjennom positiv distraksjon?

# KONSEPT

## Positiv distraksjon

### Mål og visjon

Distraksjonen skal kunne hjelpe med å minske hyperaktivitet samtidig som den øker oppmerksomhet og konsentrasjon i ulike jobbsituasjoner bruker har utfordringer med.

# FORMKONSEPT

## 3D - Geometrisk

## Visjon - ideer

- ★ Noe man kan holde i hånda - fokus på størrelse
- ★ Noe som kan stå på et bord
- ★ Noe som er intuitivt å bruke - håndfast
- ★ Funksjonell - skal kunne brukes

# MIDLERTIDIGE ASPEKTER SOM KAN VÆRE LURT Å TENKE PÅ TIL DEN ENDELIGE LØSNINGEN

1. 3D
2. Ingen innebygd forstyrrende lyd
3. Ikke for sterkt lys
4. Kunne være på pulten
5. Holdes i hånda
6. Ikke for synlig
7. Bærbar?

# HVA ER EN FIDGET/FIDGET TOY?

Et lite verktøy/gjenstand som skal hjelpe med fokus, oppmerksomhet og å berolige. De kommer i alle mulige slags former og størrelser, for eksempel som stressball eller fidget spinner.

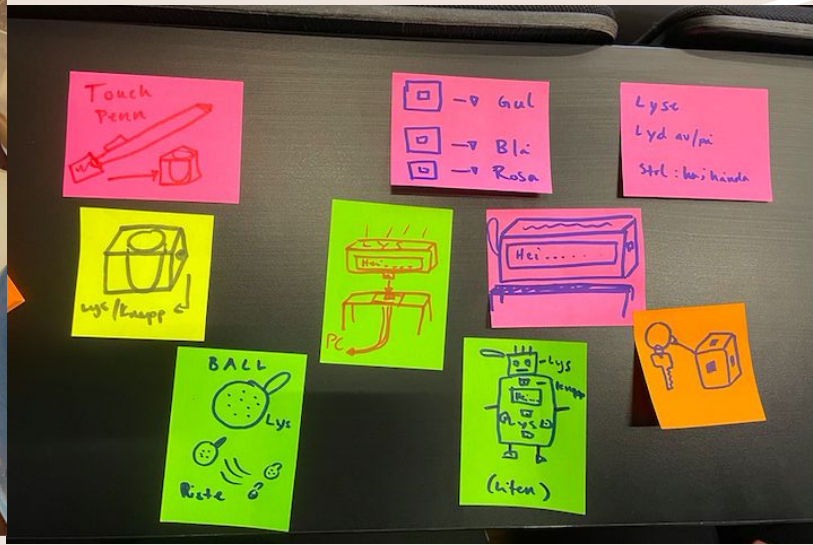
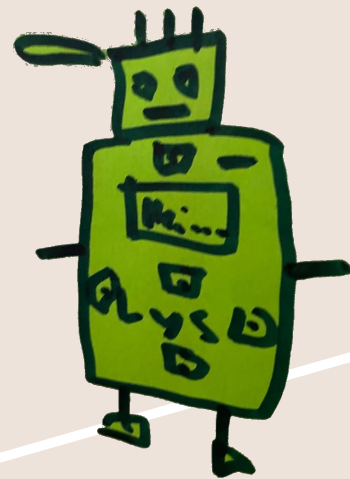
De kan være hjelpsomme for å bedre kunne fokusere på en gitt oppgave eller roe seg ned i en stressende situasjon.



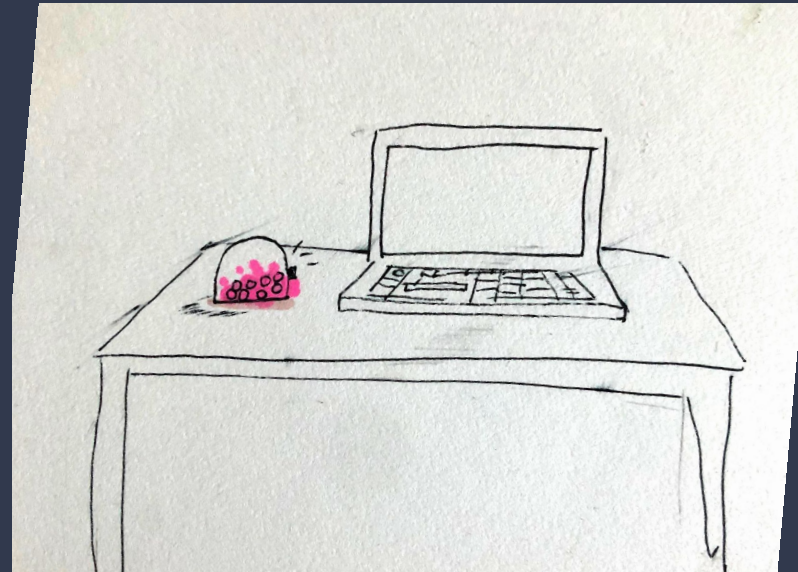




# Idémyldring



# PROTOTYPE - Idé 1



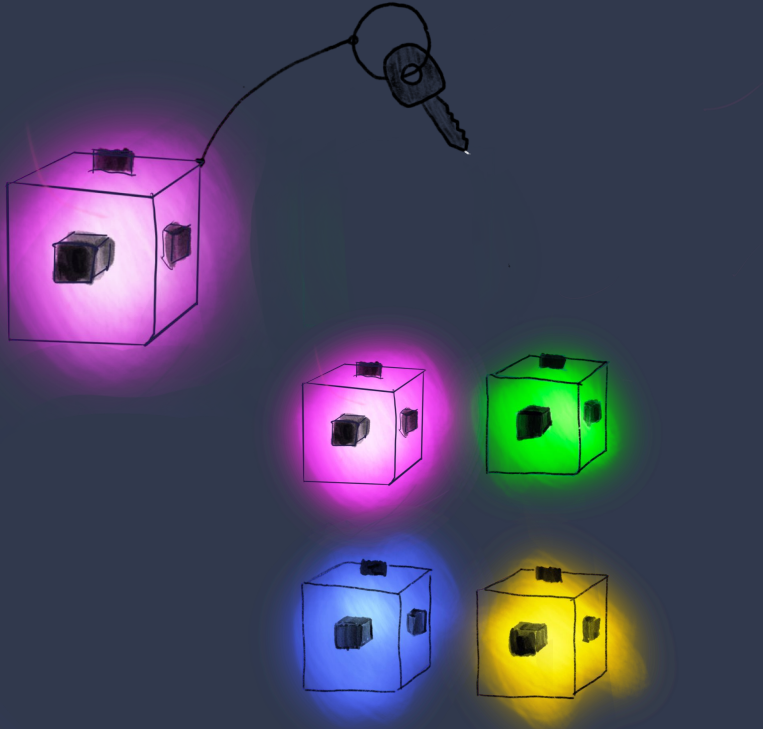
**Konsept:** Positiv distraksjon.

**Formkonsept:** Eightball - Snowglobe

**Hvorfor:** motivere, noe å fikle med som ikke lager støy

**Krav:** Skal kunne holdes i hånden

# PROTOTYPE - Idé 2



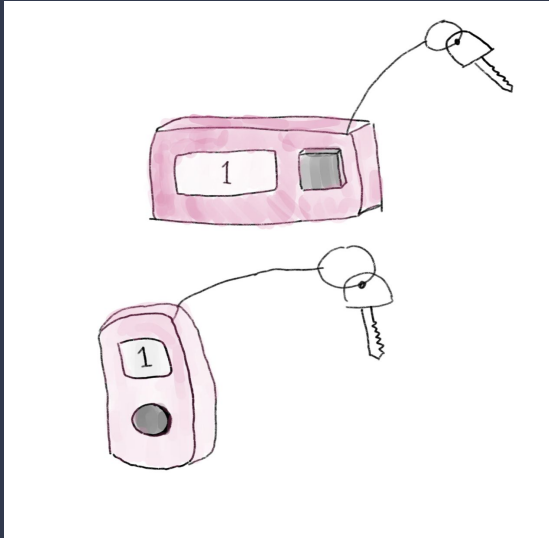
**Konsept:** Positiv distraksjon

**Formkonsept:** Terning/Kube -  
Geometri

**Hvorfor:** Distrahere for å øke  
oppmerksomhet og fokus i gitt  
situasjon.

**Rolle:** Skal kunne holdes i hånden,  
bærbar.

# PROTOTYPE - Idé 3



**Konsept:** Positiv distraksjon

**Formkonsept:** Prisme - Geometri

**Hvorfor:** Distrahere for å øke oppmerksomhet og fokus i gitt situasjon.

**Rolle:** Skal kunne holdes i hånden, bærbar.

# Neste steg

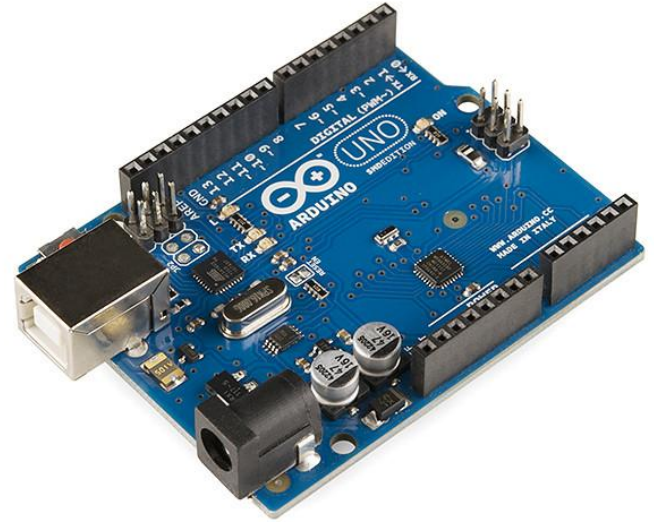
## ★ ARDUINO

### Eventuelle utfordringer med en høyoppløselig prototype:

- Vanskelig å implementere det tekniske i en liten prototype

### Hvordan skal vi evaluere prototypene med brukeren?:

- Kontrollerte og naturlig omgivelser
- Intervju
- Brukbarhetstesting



TAKK FOR OSS

