



Den Sjette Sans

Kjapp oppsummering



Valgt oppgave 2



Målgruppe: Kontoransatte i
Kongsberg Gruppen

Siden sist



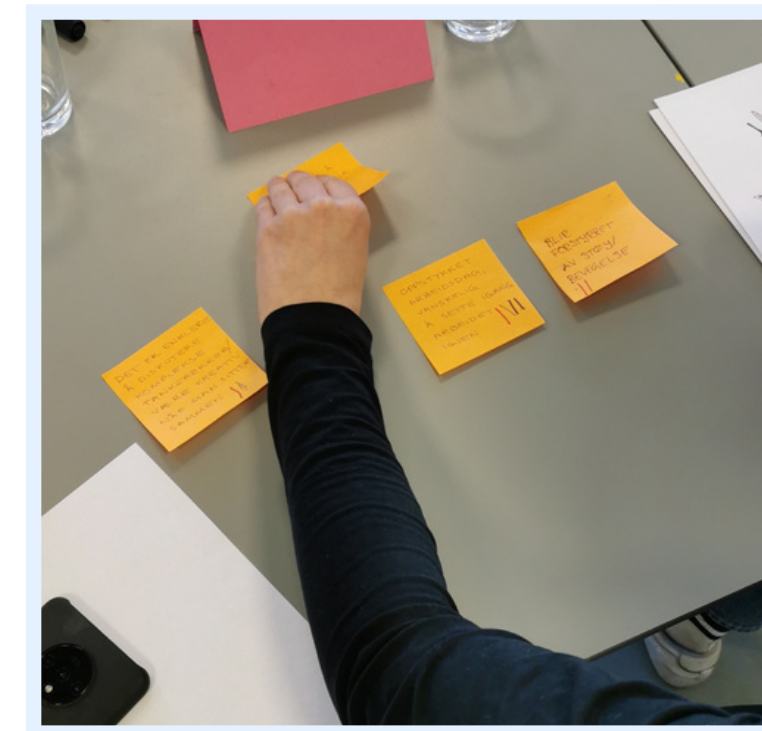
1 ustrukturert samtale
4 intervjuer



Intervjuanalyse og
affinity diagram



Workshop basert på funn
fra intervju



Idemyldret konsept og
mulige formkonsept

Affinity Diagram

Spontanitet

Folk popper innom og stiller spørsmål

Fordeler med åpent kontorlandskap: lett å snu seg og be om hjelp

Mister spontan, casual prat med kollegaer i gangen/ ved kaffemaskinen

Spontane meningsutvekslinger

Båndbredde i kommunikasjon

Total tidssyklus

Komplekse tankerekker/ kreativitet

Oppstykket arbeidsdag, vanskelig å sette igang igjen

Læring på tvers når man sitter fysisk sammen

Mestring

Behov for meningsfulle oppgaver

Kundetilfredsstillelse

Behov for mestringfølelse

Tilgjengelighet

Faste hot-desk-plasser, sosiale normer?

Vanskeligere å be om hjelp/"plage" kollegaer med eget kontor

Liker ikke å banke på døra til andre - ser ikke om de er opptatt/vil ikke bruke av andres tid

Som fersk ansatt: "motstand" mot å be om hjelp, bruke andres tid, "burde vite"

Er en serviceperson

Bevegelse

Distrahert om folk går forbi kontoret

Scanne QR-kode for å sikre at man har tatt riktig kontor

API som sender beskjed om du fortsatt ønsker å bruke rommet.

Sensor for å sjekke om det er bevegelse i rommet

Lyd

Sitter bortgjemt

Headset

Lydisolering

Distrahert av støy fra andre

Mye folk på kontoret

Fordel med eget kontor: lettere å holde fokus på arbeidsoppgaver

Team og ledelse

Greit å klage til kollegaer

Være en del av et team

Samskaping viktig

Lett å snakke med sjefen

Trivsel, tillit og trygghet er viktig

Spille hverandre gode

Sosiale møtepunkter

Kaffe med kollegaer før arbeidsdagen

Kake

Lunsj i kantina

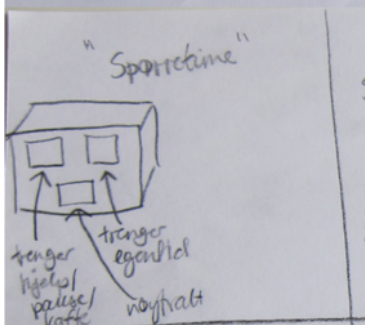
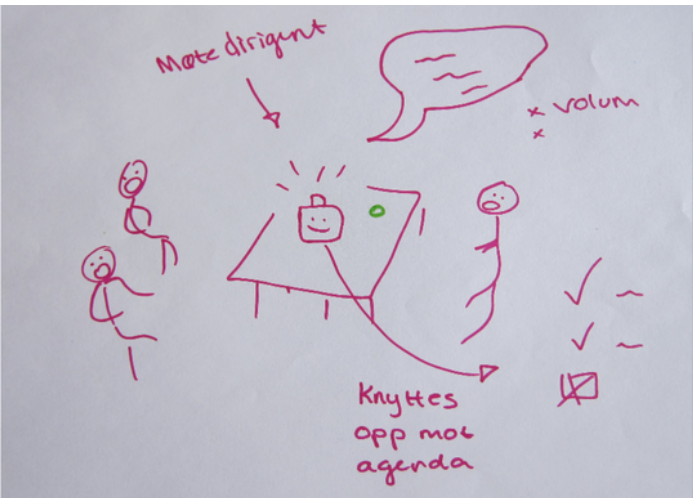
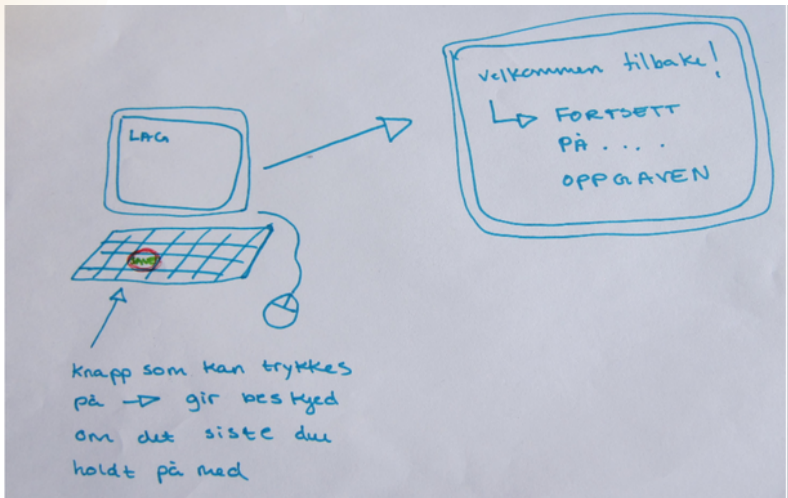
Røykepauser

At noen tar med mat, gjør dagen bra

Viktig med sosialt samvær og å ta pauser sammen

Gode relasjoner til kollegaer er viktig

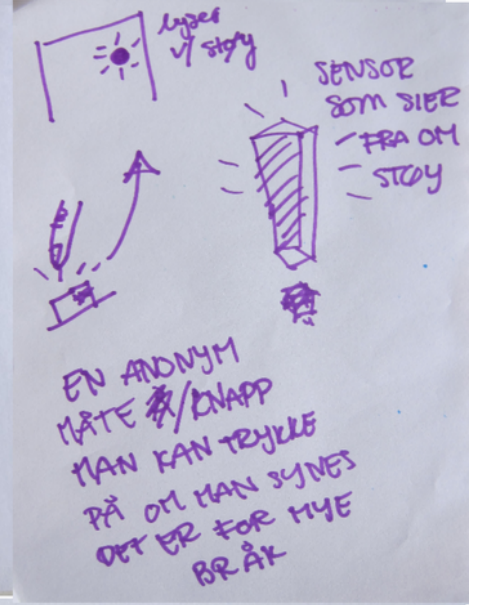
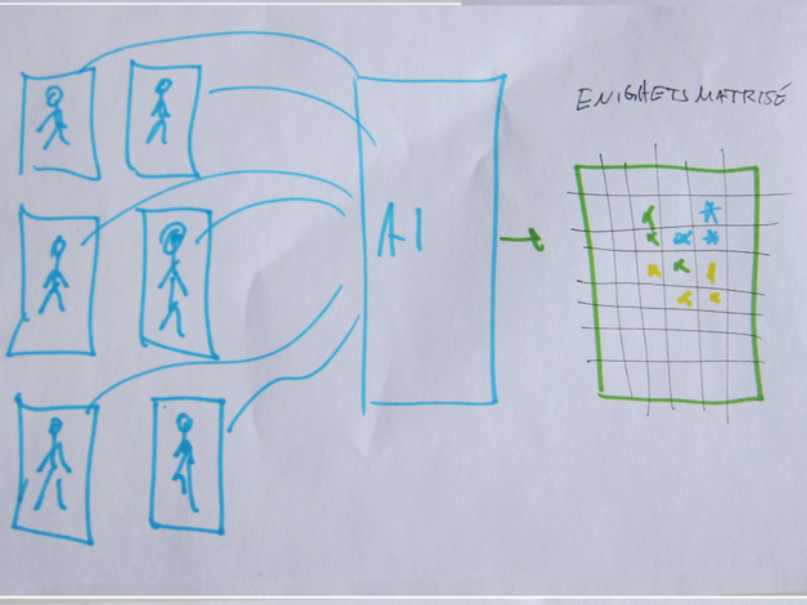
Lønningspils



Office-ball
The office make
spalte velle - jobber
grikkje - spørsmål
rikkje - frustret, time-out

Slippe den fri, finner andre i etasjen

Kaffe-praten



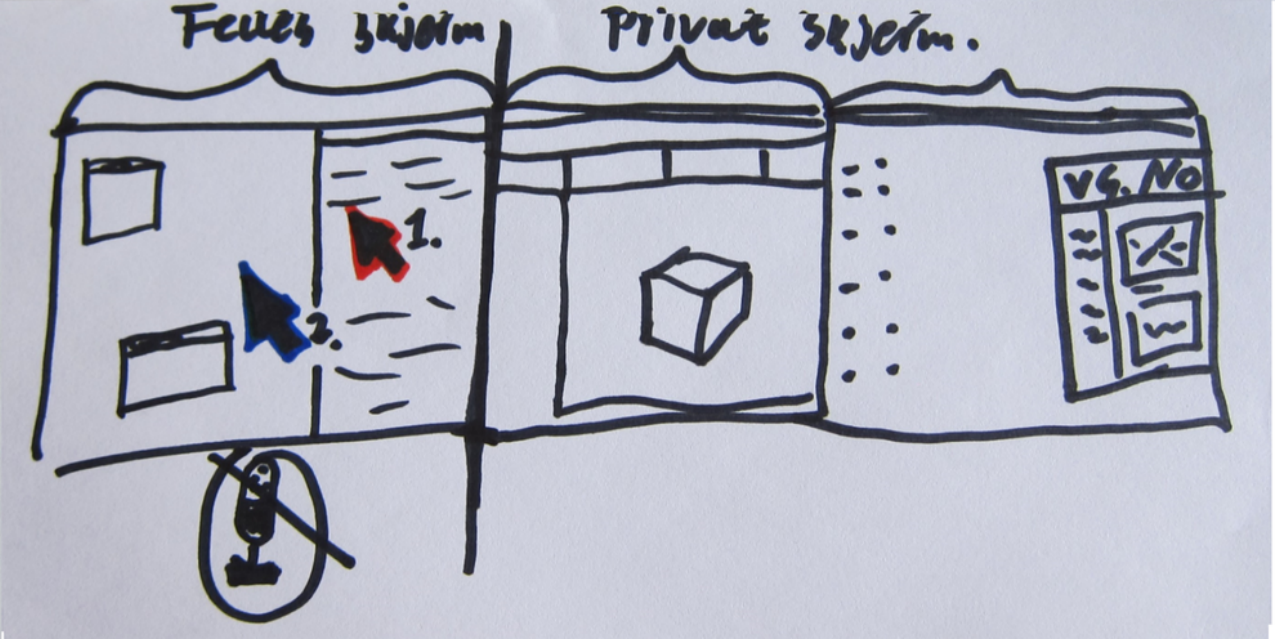
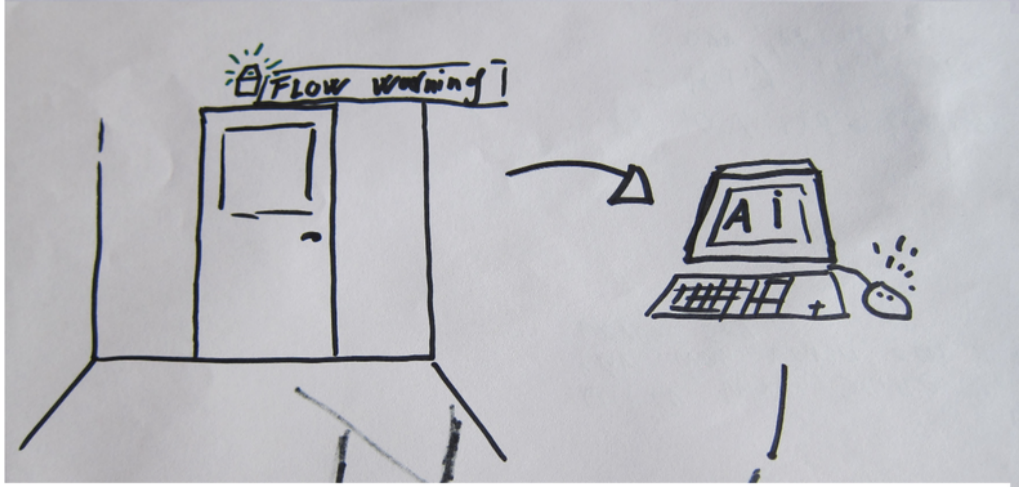
Lyd-kontrolleren

Registrerer lyd, teller ned. Øker og lydnivå utifra dagens behov

- koblet til kalender (noter)
- og behov

"coach" flokkemed.

"Onboarding" integrere nye ansatte når man jobber hybrid

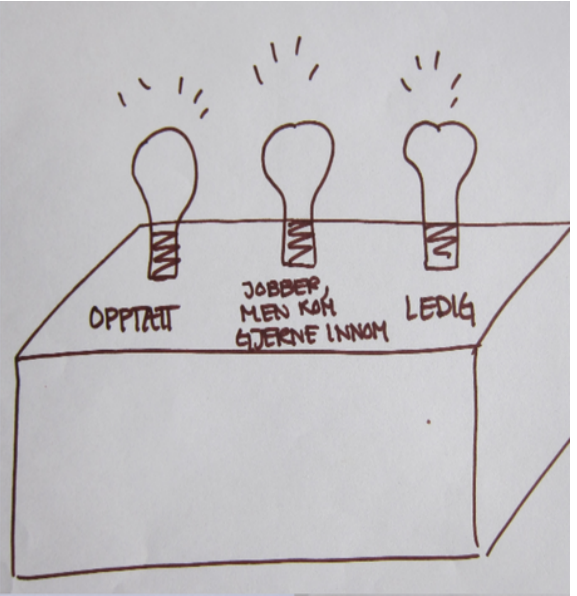
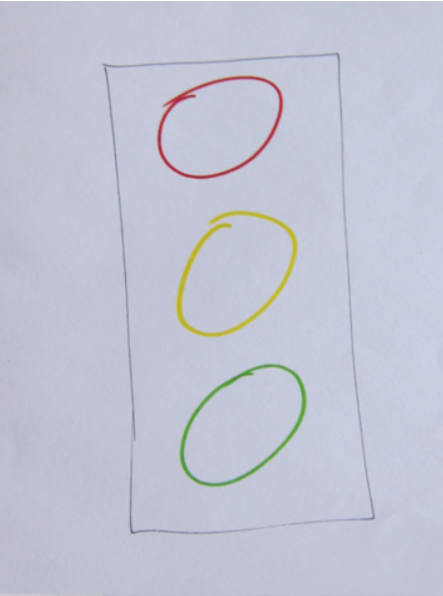
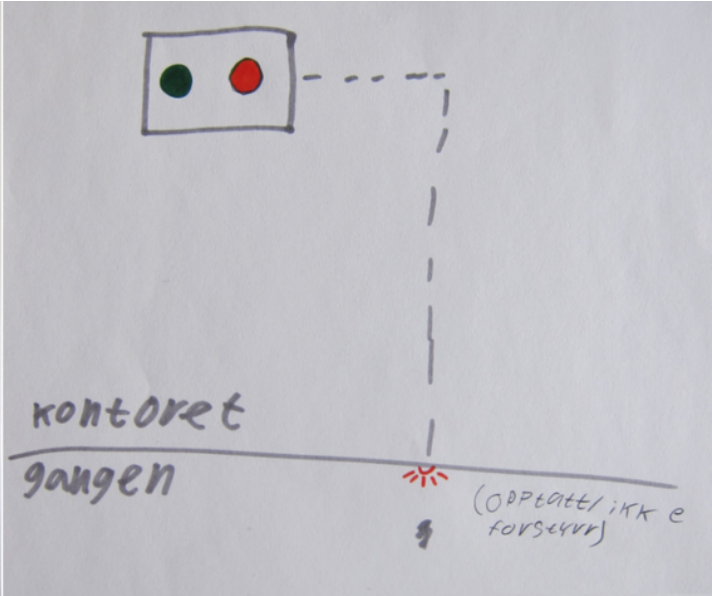


ER DET VIKTIG?
 KØM INN
 IKKE FOR-
 STYER

LØSNING SOM LAR ENKELTE
 UTLEIE RØM/KONTOR
 ETTER SAMME
 BEHOV?

→ HELT STILLE
 → DISKUSJONER
 → FULLSTØM

NORWEGIAN DEVELOPER
 CONFERENCE

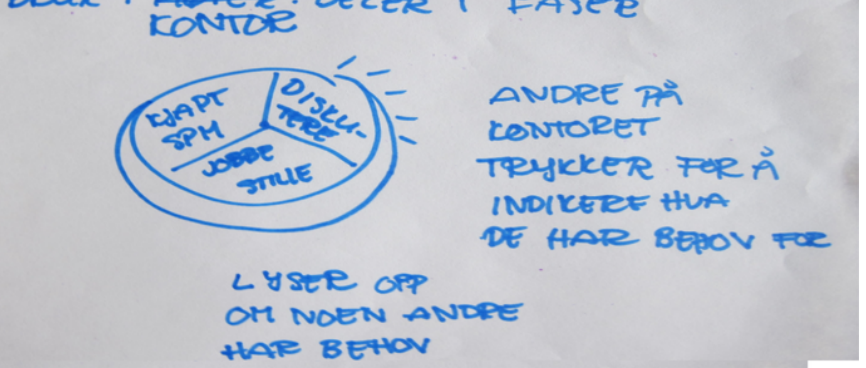
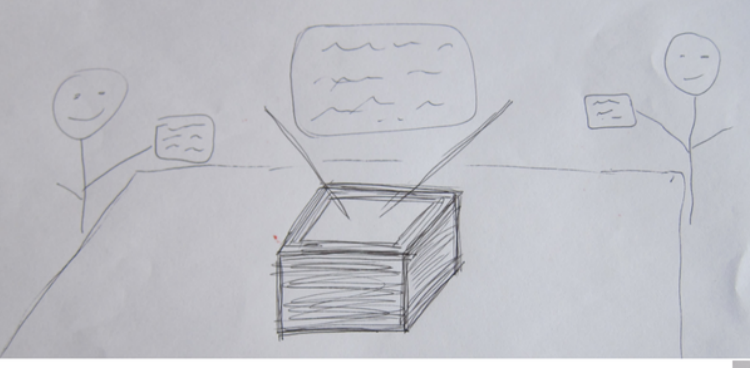
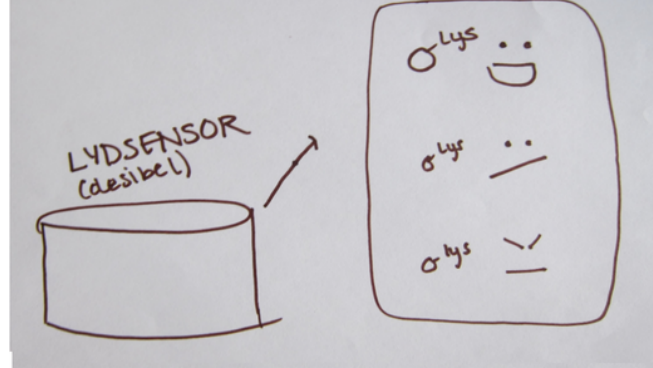
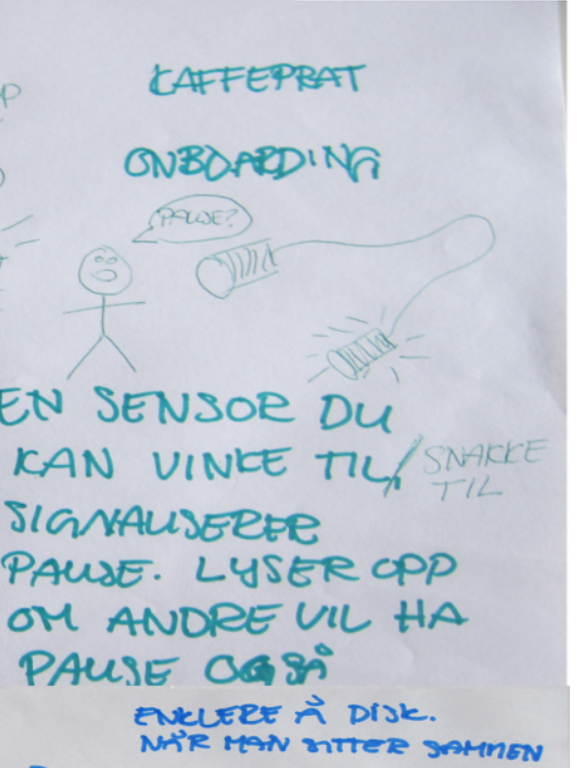


SPONTANE UTVEKSLINGER

ENDINGS SOM INITIERER
 ET SPONTANT MØTE PER
 DAG, TILFELDIG TID PÅ DAG.

INTERESSERTE MELDER
 SEG PÅ FRA DAG TIL DAG
 DINASSEN SIGNALISERER,
 MAN MØTES

TID FOR
 SPONTANT TREFF!
 BLIR DU MED?
 X V
 (FORHÅNDSBESTEMT
 STED)



ENKLETT Å DISK.
 NÅR MAN SITTE SAMMEN

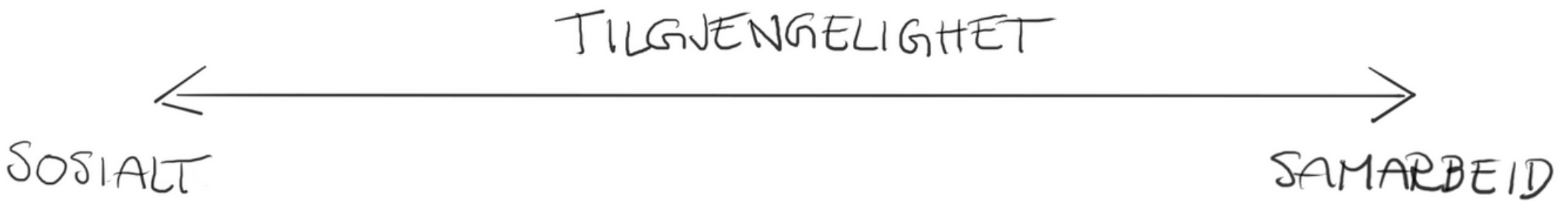
BRUK I MØTER: DELER I FASER
 KONTOR



Prototype 1

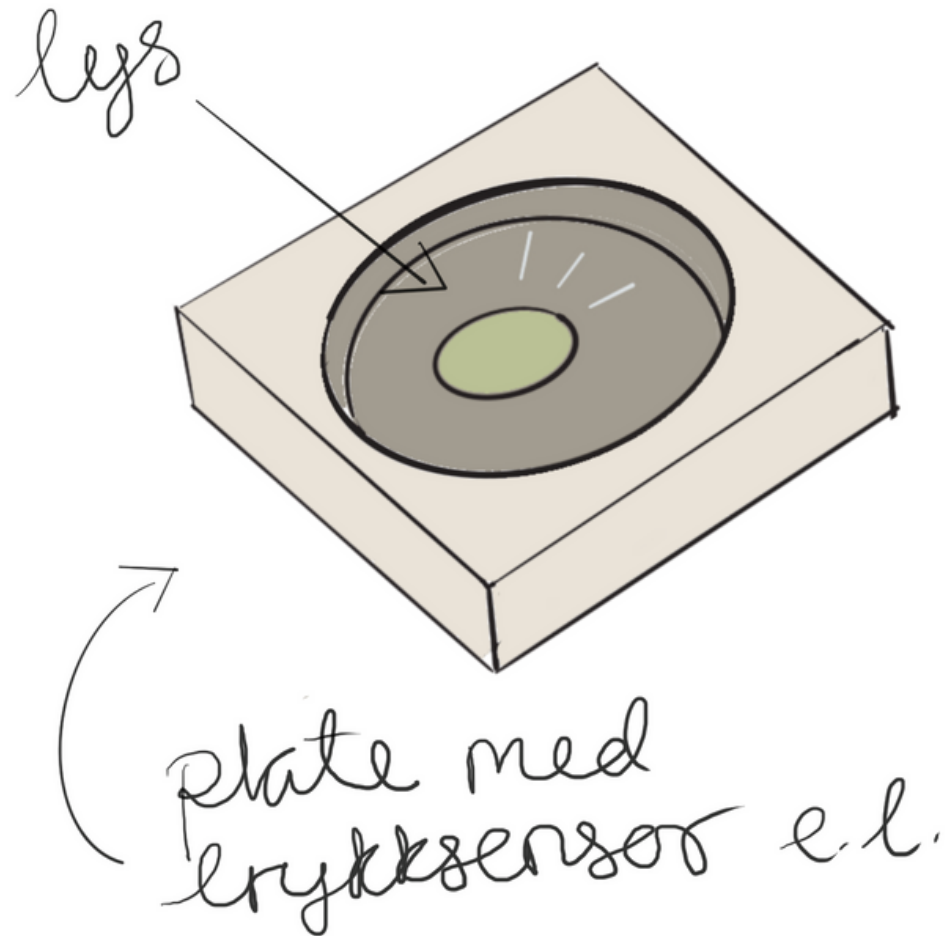
Prototype 2

Prototype 3



Kaffekopp

Formkonsept

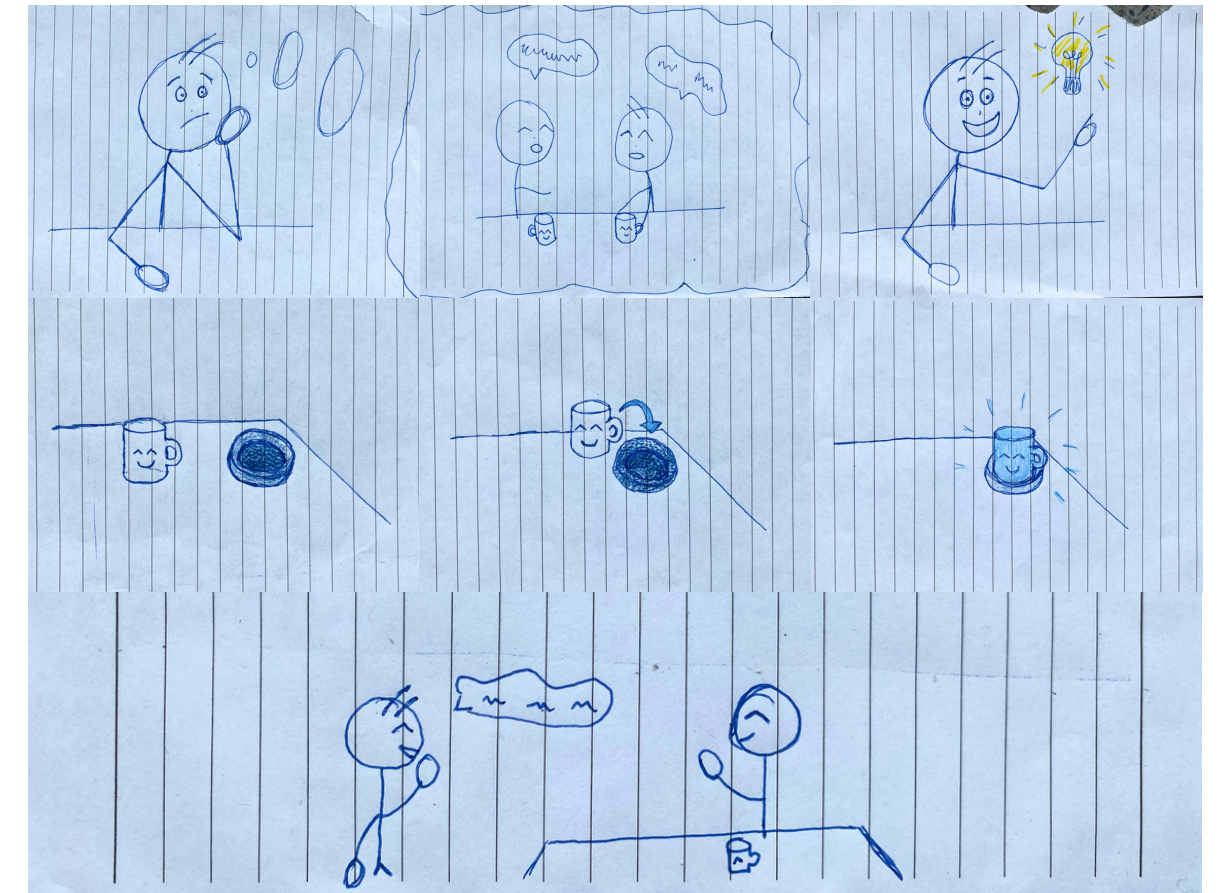


om man plasserer
kopp og den
lyser, vil noen
andre også
ha pause



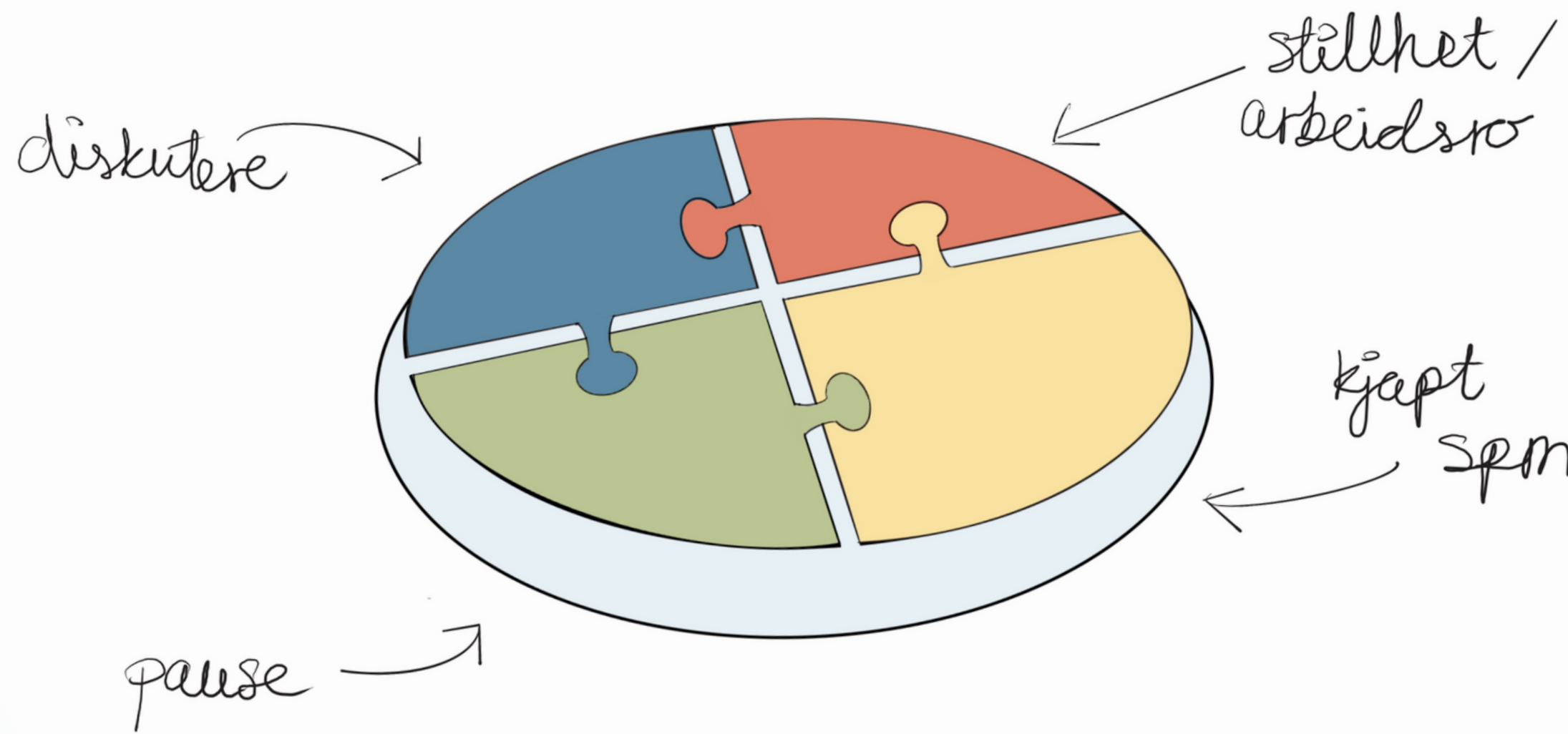
Prototype 1

- o sosialt behov



"... viktig med sosialt samvær,
og ta pauser sammen."

Prototype 2



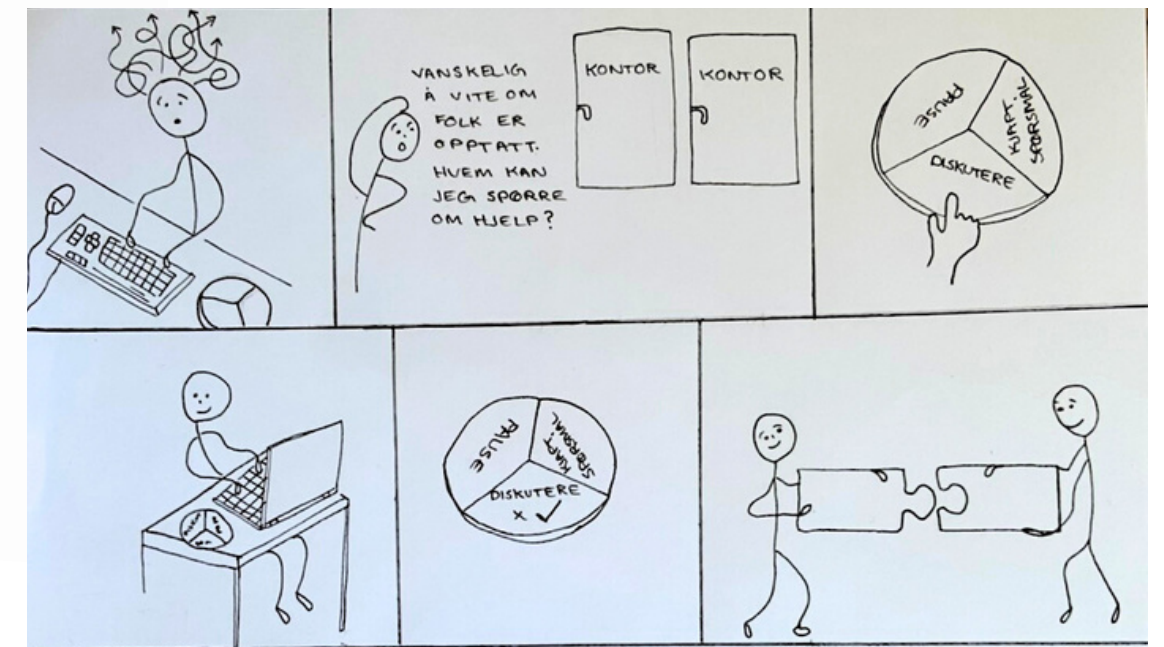
" frustrerende å sitte fast fordi det er noe man ikke får til "

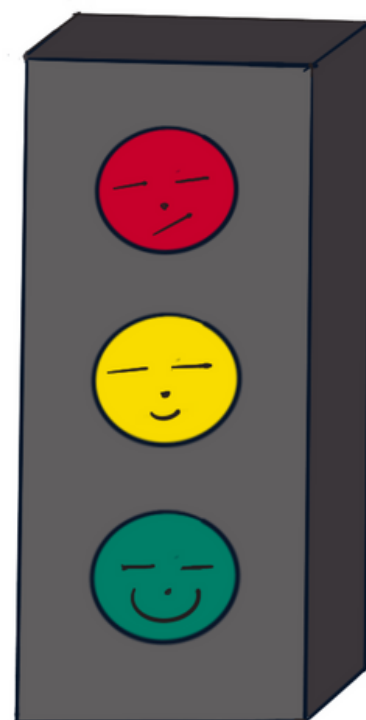
" vanskelig å vite hvem man kan spørre om hjelp "

Puslespill

Formkonsept

- behov for å være tilgjengelig for hverandre
 - faglig og sosialt



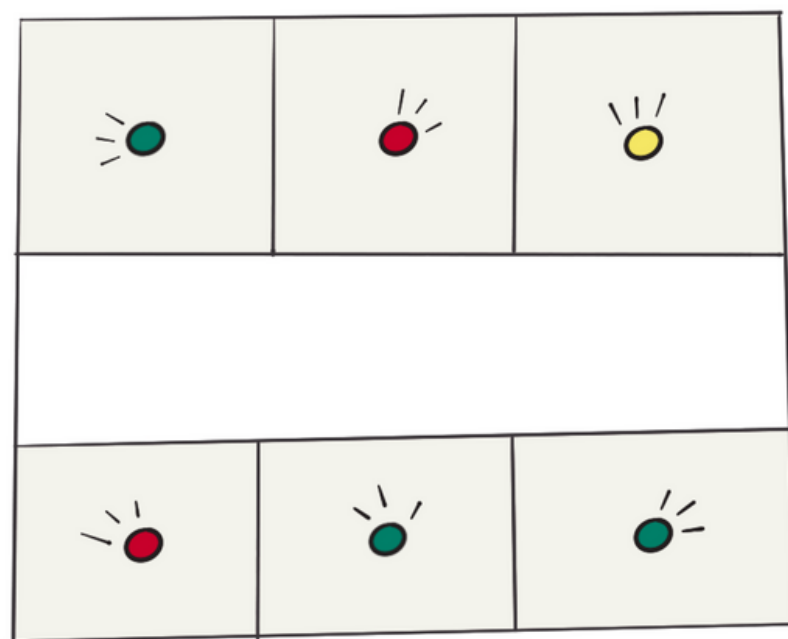


← opptatt

← jobber, men
kom gjerne inn

← ledig

oversikt over
kollegaers
tilgjengelighet



Lyskryss

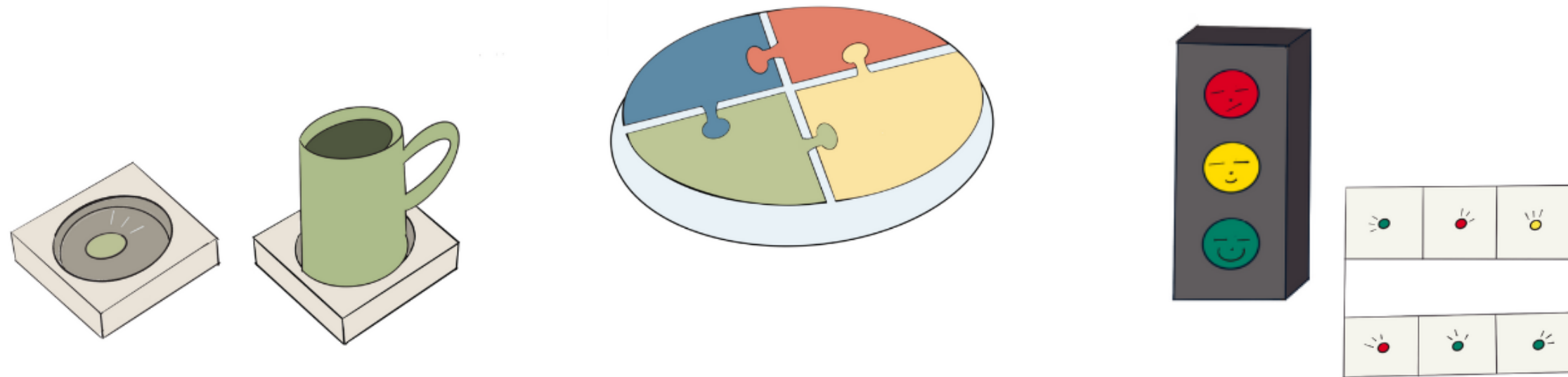
Formkonsept

- behov for tilgjengelighetsoversikt
 - signalisere egen tilgjengelighet
 - oversikt over kollegaers tilgjengelighet

" liker ikke å ta bomturer "

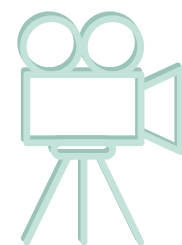
" vil ikke banke på døra til noen i tilfelle de er opptatt "

Utfordringer

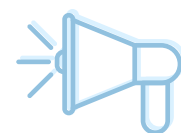


- Sammenkobling mellom enhetene
- Størrelse/utforming
- Registrere kaffekopp
- Implementere sensorer

Testing av prototypene



Rollespill



Teste ut prototypene på kontoret



Selvrapporing med
lavoppløselig prototype



Spørsmål?

Veien videre



● IN1060 - møter
 ● IN1060 - obliger
 ● IN1010 - obliger
 ● IN1030 - obliger
 ● IN2150 - obliger
 ■ IN1060 - viktige gjøremål

