



Gruppe 27: Eureka!

Vår lav-oppløselige prototype



Vårt valg om bytte av tema

- Beholdt teamet “sans det ikke - sansbare”
- Gikk bort fra *smart dyrepass*
 - slet med å finne deltakere
 - vanskeligheter med å komme ordentlig i gang
 - møtte på motgang
- Byttet tema til *søvnkvalitet*
 - sentralt tema, dårlig søvnkvalitet kan påvirke livet drastisk
 - opplevde en slags opptur
 - fant deltakere
 - kom raskt i gang med uformelle samtaler og intervjuer

Målgruppen

Folk som sliter med søvnproblemer, spesielt med innsovning, oppvåkning og dårlige søvnrytmer.

Hva har vi gjort frem til nå?

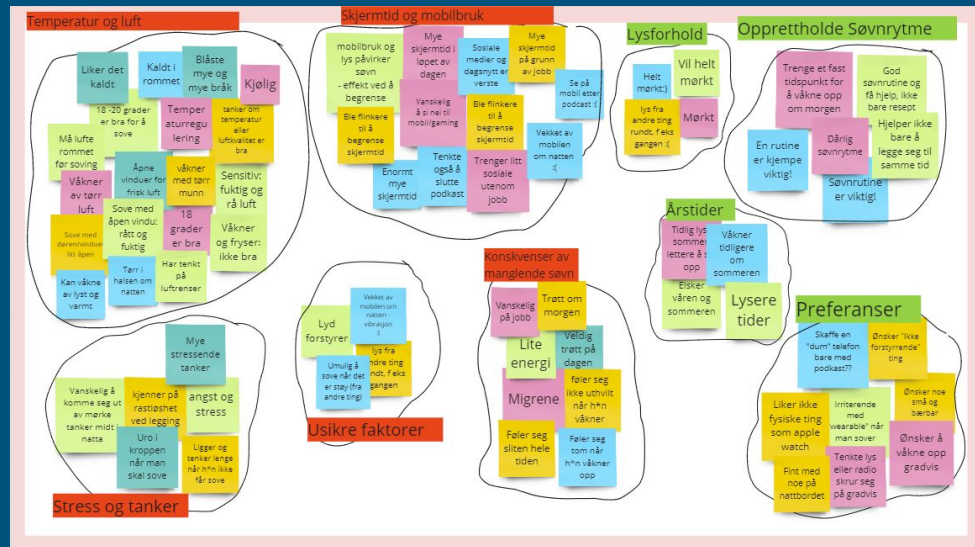
- “See”

- 10 uformelle, innledende samtaler - innsikt og rekruttering
- 5 semi-strukturerte intervjuer: kontekst, identifisering av problemer og ønsker



Problemområder

- Luft og temperatur
- Lys og støy
- Skjermtid
- Stress og tanker
- Konsekvenser
- + Årstider
- + Søvnrytme
- + preferanser

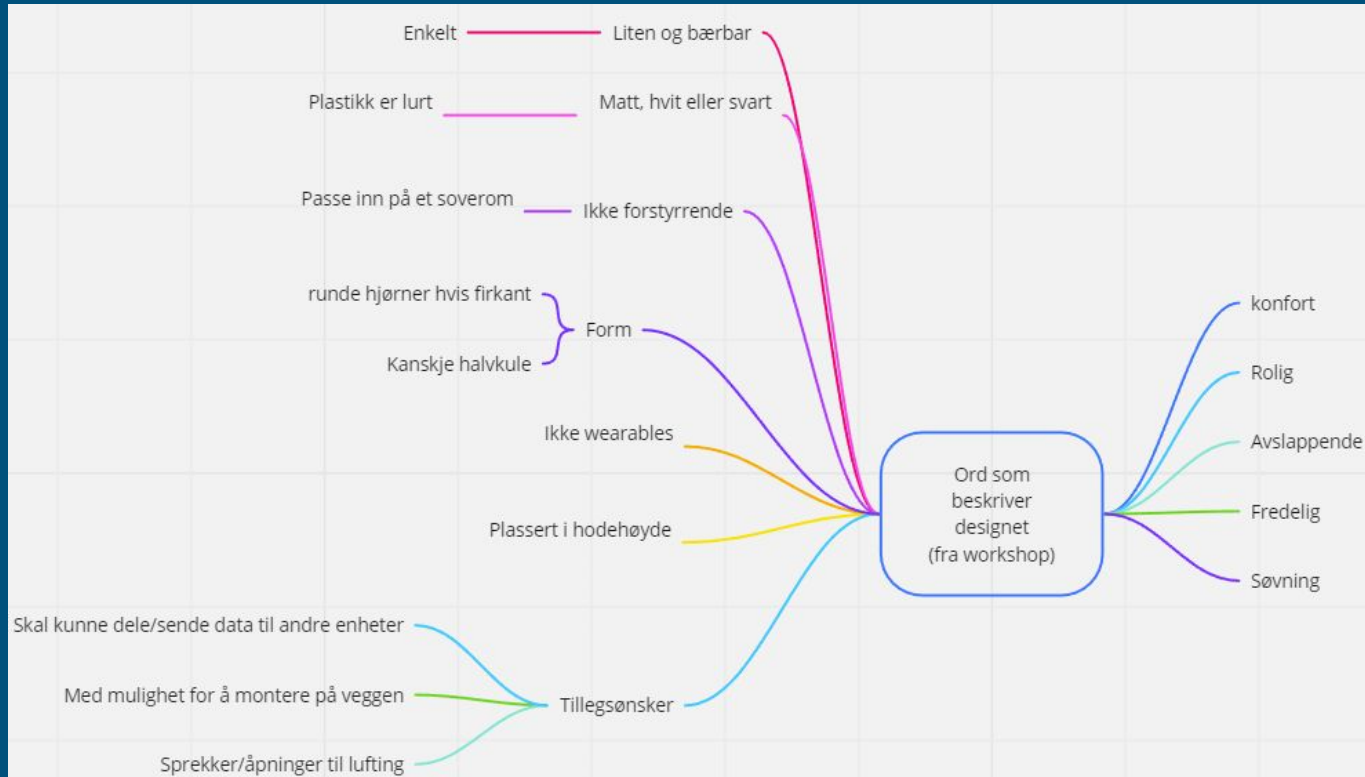


DMB - workshop med brukere

- **“See” og “move” i workshop**
 - runder med diskusjon av problemområder
 - gjensidig læring (kontekst og tekniske muligheter)
 - idemyldring
 - prioriteringer og preferanser
 - finne felles interesser (utfordrende)
 - Identifisere problemområdet:
 - forhold i rommet + søvnrytme
 - Skisser og tegninger



Ønsker og preferanser rundt designet



Problemstilling og konkretisering

Problemstilling: “Hvordan kan vi hjelpe brukere til å etablere en god søvnhygiene?”

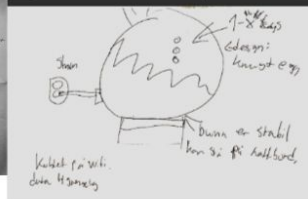
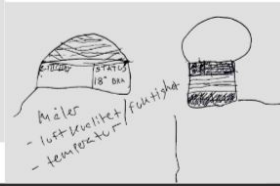
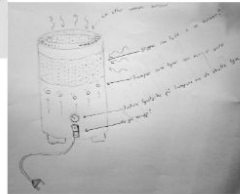
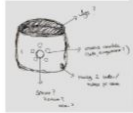
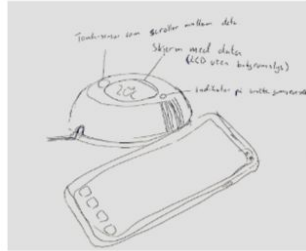
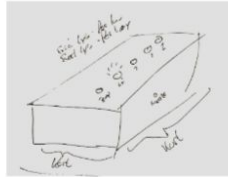
Konsept: harmoni

Formkonsept: kuppel

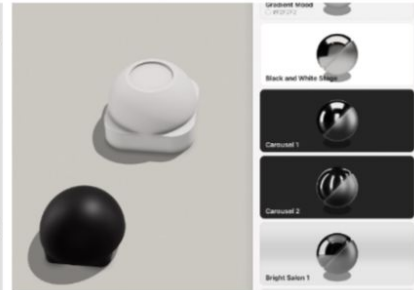


Designeksperimenter

Skisser/tegninger

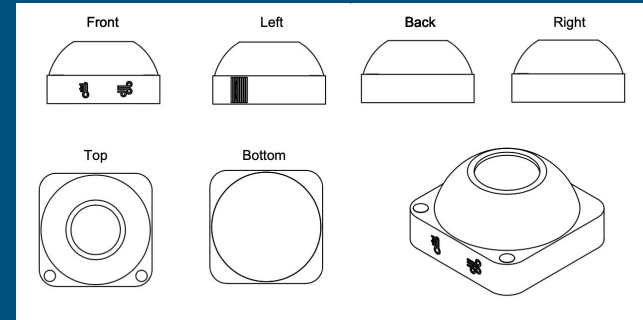


3D modellering



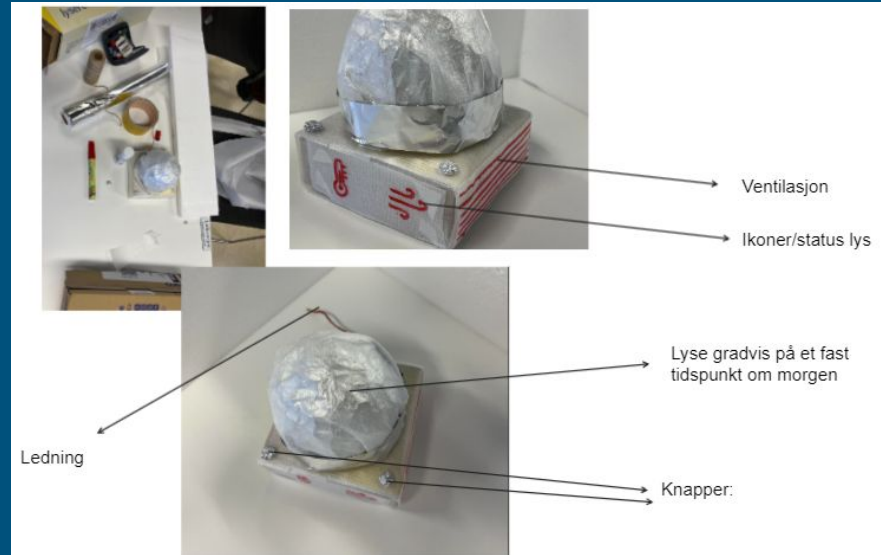
Materialisering: Presentasjon av vår 3D-prototype

- 3D-prototype
- Utseende, “look-and-feel”:
 - + Brukernes ønsker
- Konsept og form-konsept:
 - + Harmoni
 - + Kuppel
- Ikke-forstyrrende



Presentasjon av vår fysiske prototype

- Forhold og søvnhygiene
- Søking og knapper
- Vekkerklokke og lys
- Passform
- Materiale



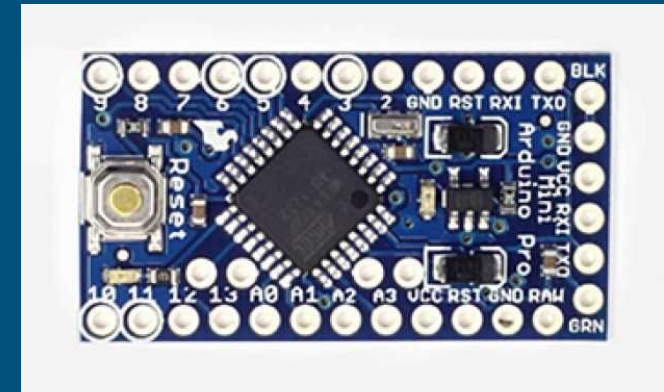
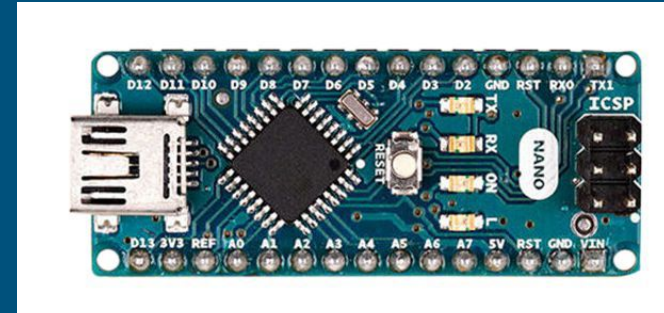
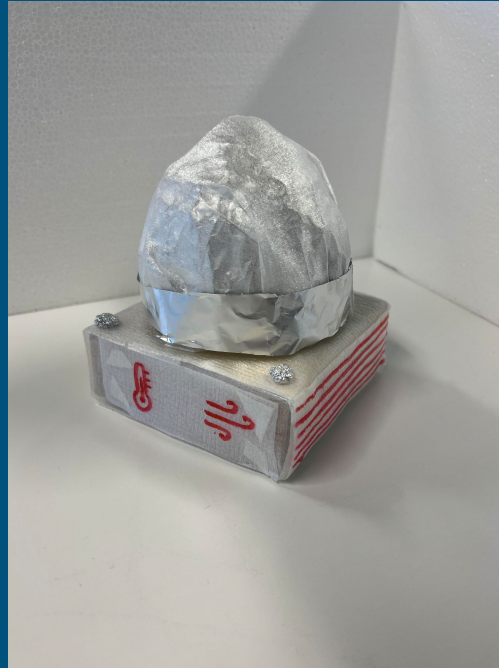
Hvordan vi ønsker å teste ut prototypene

- En ny workshop med brukere
- Evaluering av de lavoppløselig prototypene

- Utforske, demonstrere og teste design og funksjon
- Få tilbakemelding og diskutere styrker og svakheter

Utfordringer

- Størrelsen, arduino
- plassering av lys
- For varm?
- Varslinger
- funksjonaliteter, uten skjerm
- Behagelig
- Analysere kontinuerlig



Veien videre

- Ny workshop(nr2)
- Tilbakemelding
- Rette opp ("move")
- Høyoppløselig prototype
- Workshop (nr3- brukertesting)
- Finpussing
- Video
- Eksamen



Takk for oss!

