

Presentasjon av prototyper

Introduksjon & Problemområde

Tema: Egendyrking

Problemområdet:

- Å vite når jorda er god å dyrke i
- Hvordan dyrke hjemme året rundt?

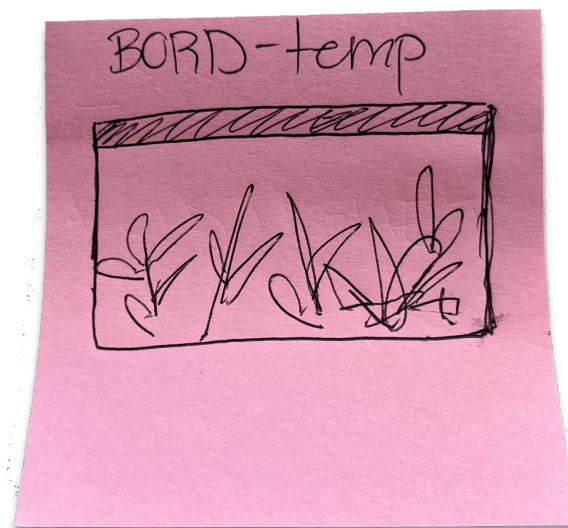
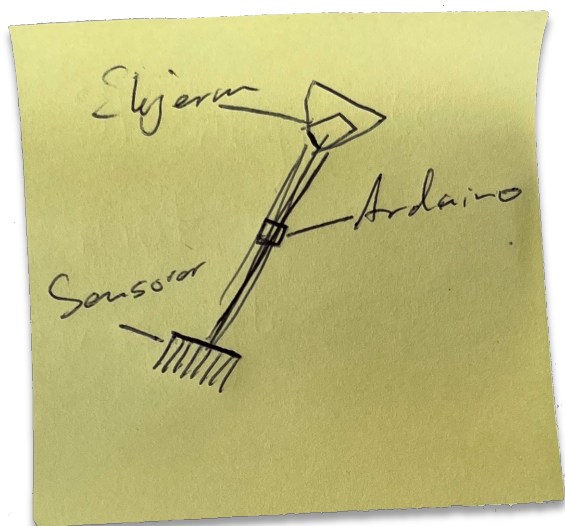


Idémyldring til prototyper

Undersøkelser - intervjuer

Analysering av funn - post-it lapper

Laging av prototyper – med brukere

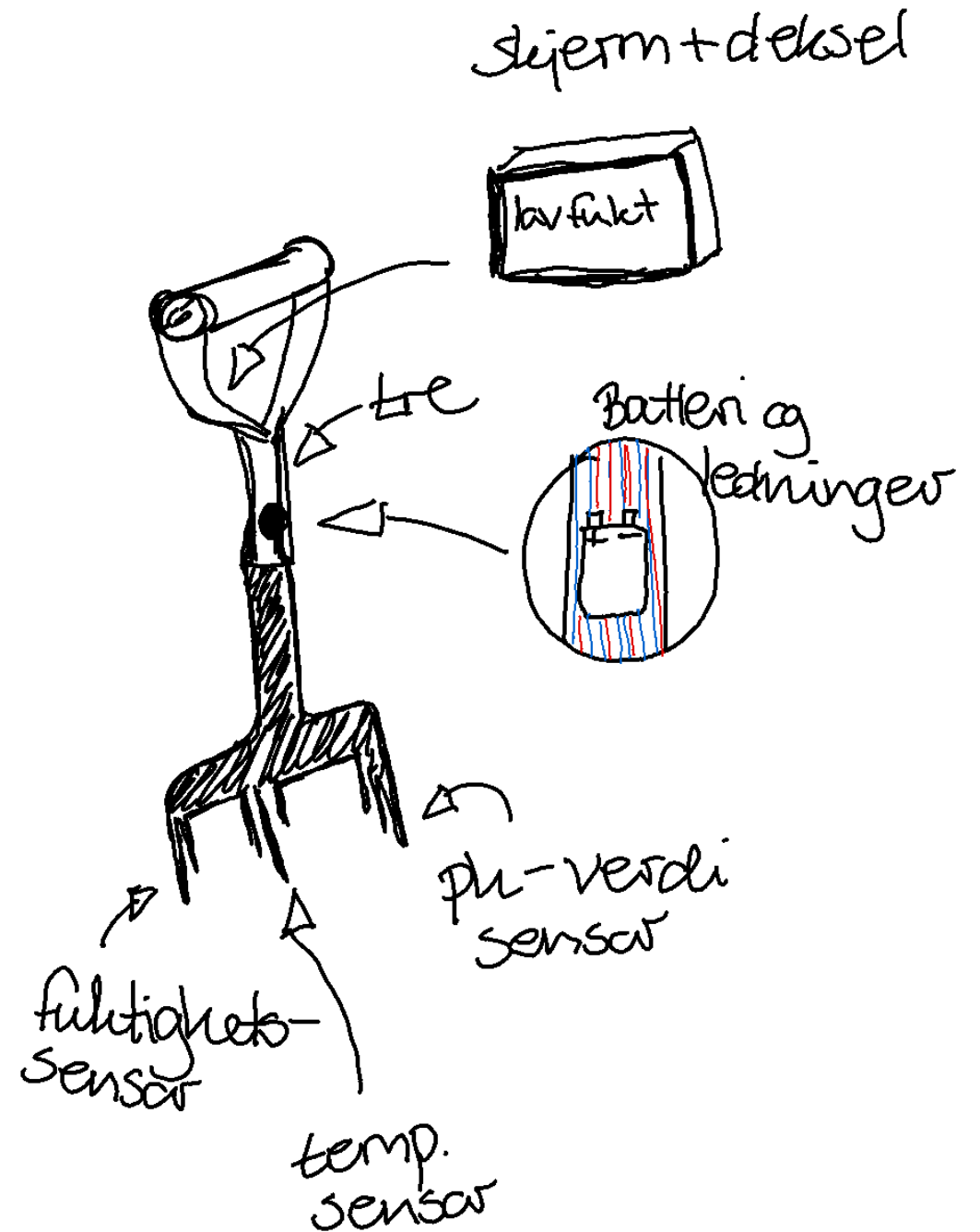


Idé 1

Formkonsept: Hageredskap

Rolle: utseende på prototypen minner om et hageredskap – gir uttrykk for hvordan det skal brukes.

Implementasjon: prototypen peker på tre individuelle sensorer + viser Arduino med koblinger.

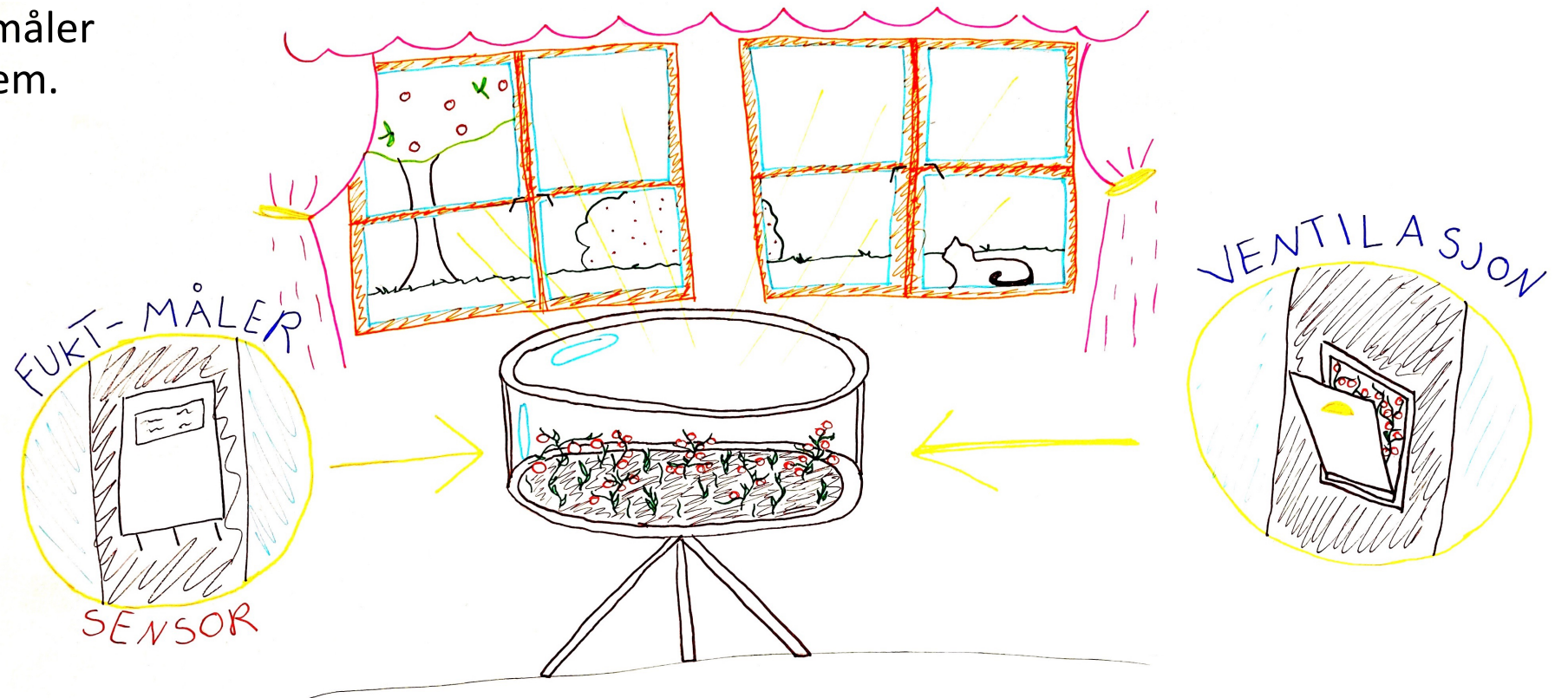


Idé 2

Formkonsept: Drivhusbord

Rolle: skal være et bord og drivhus

Implementasjon: viser fuktmåler (sensor) og ventilasjonssystem.



Utfordringer

Idé 1:

- Utvikling av prototypen
 - Få målesensorene til å fungere
 - Oversette måleresultatene
 - Snekke skaftet
 - Bli gode på 3D-modellering og utskrivning
 - Finne de riktige materialene (f.eks. hard nok plast)
- Samarbeid med brukerne
 - Finne passende tider for møtene
 - Inkludere dem i prosessen
- Eksterne utfordringer
 - Material- og komponentkostnader

Idé 2:

- Utvikling av prototypen
 - Snekking av selve drivhuset
 - Utvikling av et passende brukergrensesnitt
- Samarbeid med brukerne
 - Finne passende tider for møtene
 - Inkludere dem i prosessen
- Eksterne utfordringer
 - Materialkostnader

Veien videre

- Fase 1 – Flere iterasjoner av prototyping og evaluering
 - Prototyping av alle aspekter – form, funksjonalitet og interaksjon
 - Utvikle prototype i høyere oppløsning
 - Evaluere sammen med brukerne
- Fase 2 – Utvikling av den endelige løsningen
 - Kjøpe sensorer
 - Kode og koble
 - Skaffe materialer
 - 3D-printe
- Fase 3 – Dokumentasjon og presentasjon av resultatet
 - Ferdiggjøre prosjektsiden
 - Ta opp løsningen i bruk
 - Analysere vår prosjekt og formulere lærdommer for fremtiden