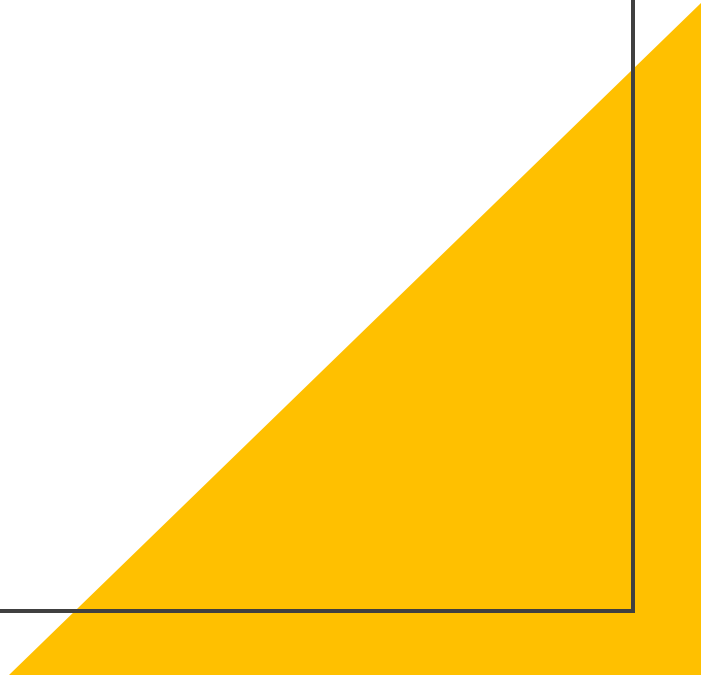


Prototyper



# Introduksjon

- Tema -> Idrett
- Datainnsamling
  - > 2 individuelle intervjuer
  - > Ett gruppeintervju(fokusgruppe)
- Analyse -> Affinity diagram

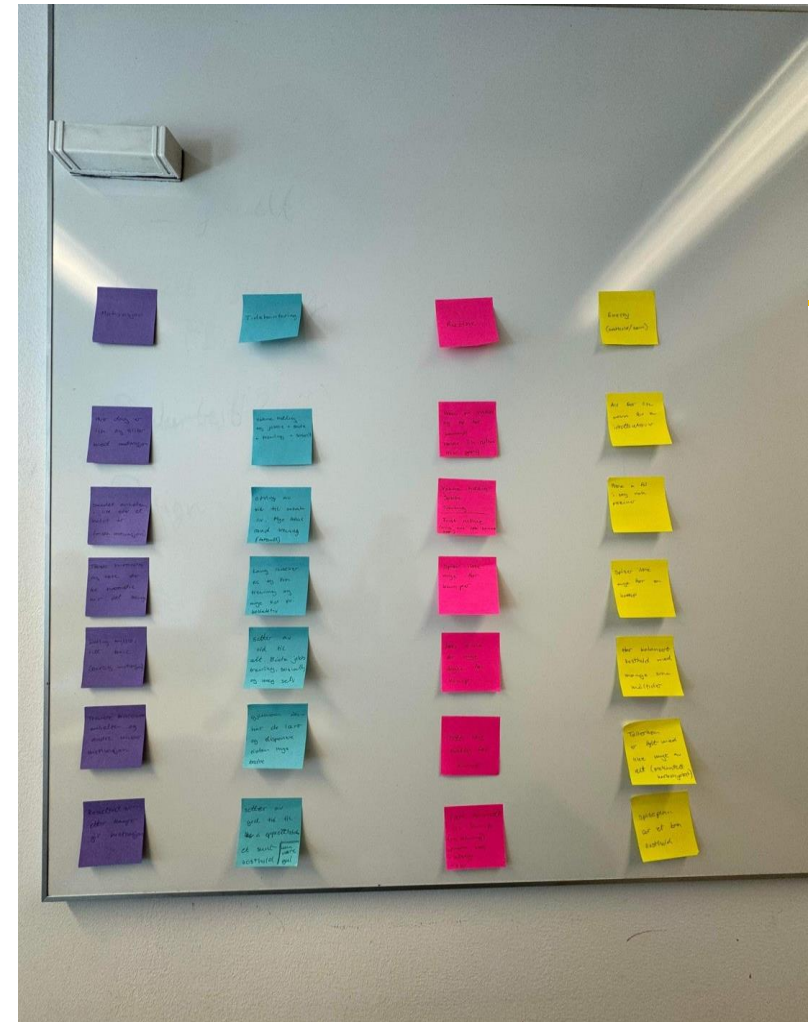


Trykk på **Esc** for å avslutte fullskjerm

Vi fant ut 3 forskjellige behov av de dataene vi analysert.

- Tidshåndtering
- Underholdende kilder til motivasjon som ikke forstyrrer din hyppige arbeidsrutine
- En god mat og drikkeplan

- Problemområde -> Mye ting å huske på. Trenger påminnelser
- 



# Storyboard

Mari er en fotballspiller.



Men hun glemmer alltid å drikke nok vann



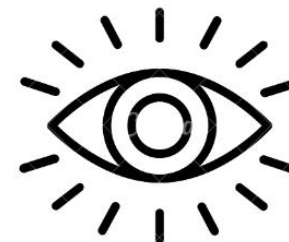
Glemmer du alltid å drikke nok vann? Vi er stolte av å presentere den vannflasken!!



Har noen en flaske som gjør at man ikke glemmer å drikke vann?



Da burde man kanskje se på den flasken nærmere!

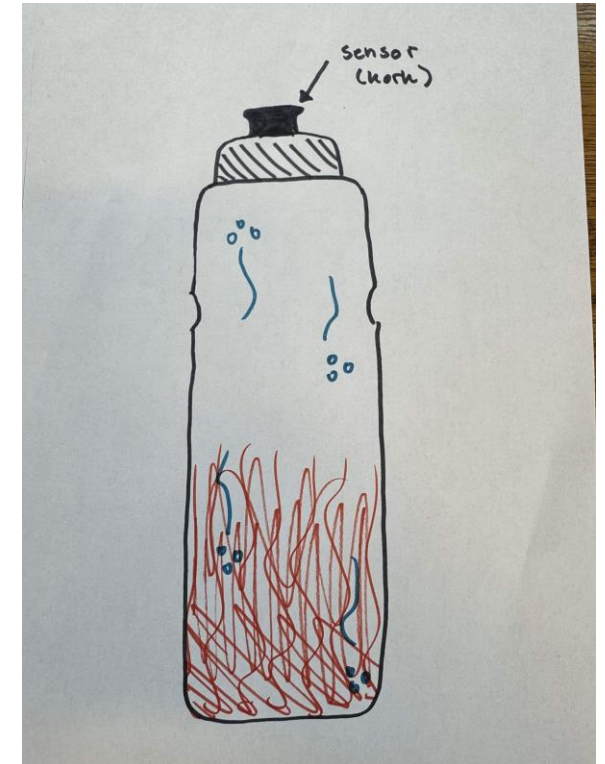
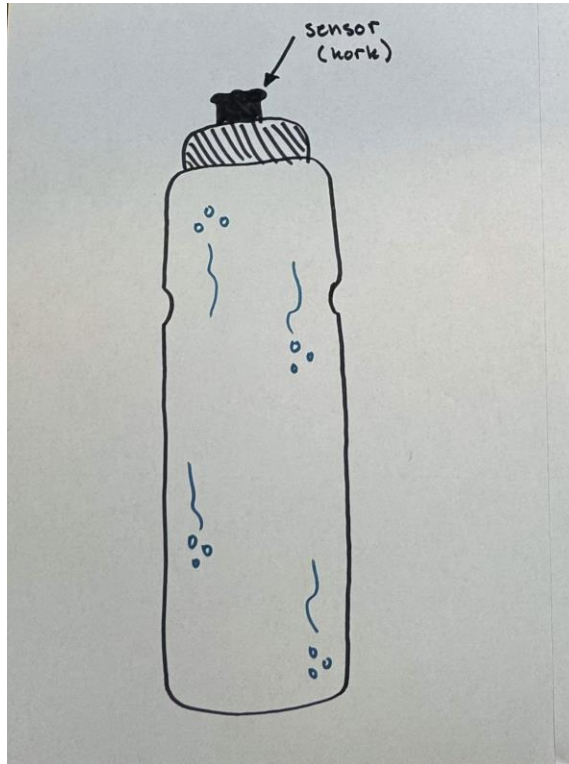
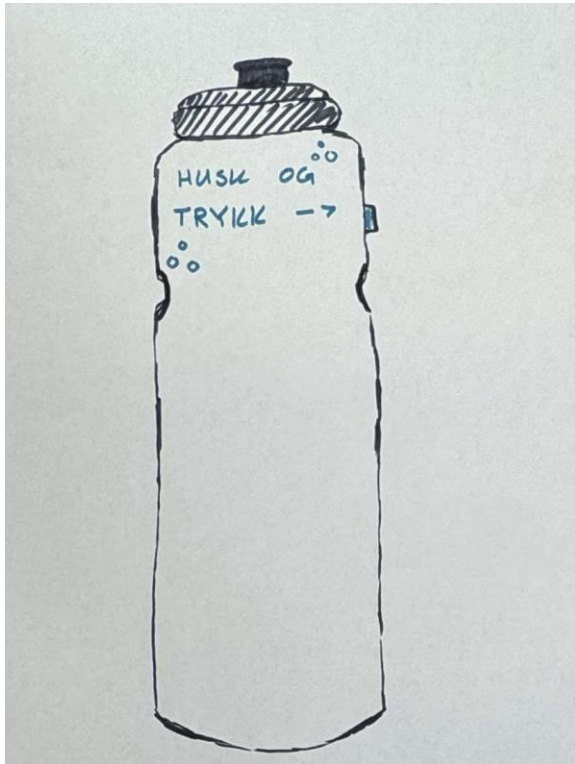


## Tidshåndtering

### Prototype 1

En god mat og drikkeplan

- Konsept: Påminnelse, forenkling av hverdagen
- Formkonsept: Vannflaske
- Aspekter:
  - Teknisk funksjon: Flaske lyses opp når sensoren ikke er berørt på lenge
  - Form



# Variasjon av Prototype 2

"Design handler om å åpne og lukke «mulighetsrommet"

For å øke brukbarheten:

**K  
O  
N  
S  
E  
P  
T**

- ✓ ikke å tvinge brukeren til å være avhengig av å bruke bare én flaske,
- ✓ å gi brukeren fleksibilitet i tilfelle flasken skulle gå i stykker,
- ✓ for enkel rengjøring av flasken,
- ✓ å unngå at de digitale komponentene kommer i kontakt med vann i størst mulig grad,



**V  
I  
S  
J  
O  
N**



Eksempel til ideen fra virkeligheten :) om hvordan det kan implementeres med Arduino

- Undersiden av en slik myk plast der flasken skal plasseres, kan være egnet for oppbevaring av Arduino og tilkoblingskabler.

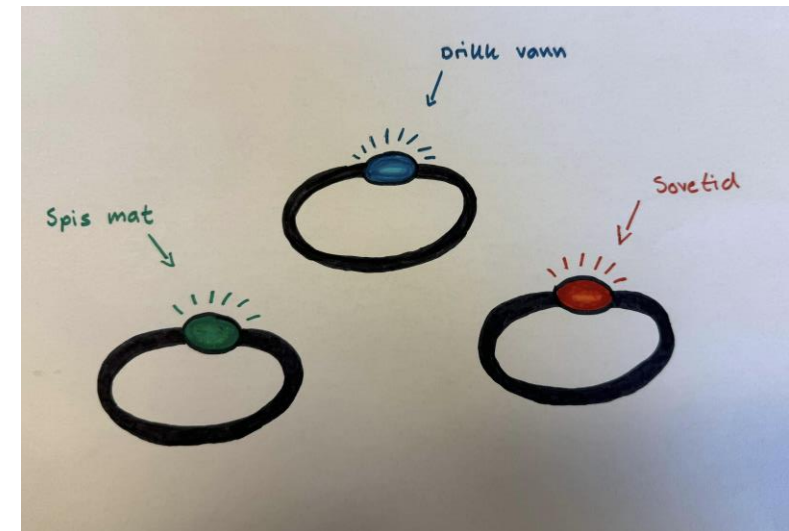
# Prototype 2

---

- Konsept: Påminnelse, forenkling av hverdagen
- Formkonsept: Armbånd
- Teknisk funksjon: Armbåndet lyser opp når brukeren burde gjøre noe. Fargen avhenger av hva brukeren burde gjøre



Tidshåndtering





# Veien videre

- Teknologiske utfordringer
  - Hvor arduinoen skal være. Samt ledningene koblet til arduinoen må ikke være forstyrrende for brukeren
  - Finne komponenter til arduino
  - Riktig sensor implementasjon
  - 3d printing
- Testing av prototypene
  - Workshop med brukerne