

Prototyper

Marius, Mathias, Sander, Tormund, Ulrik



books

Problemområder

- Hverdagen er som regel stressende og gir lite frihet til andre oppgaver.
- Alltid et øye på kassen.
- Uryddige prøverom.



Konsept og visjon

Frihet for ansatte - hindre stressmomenter

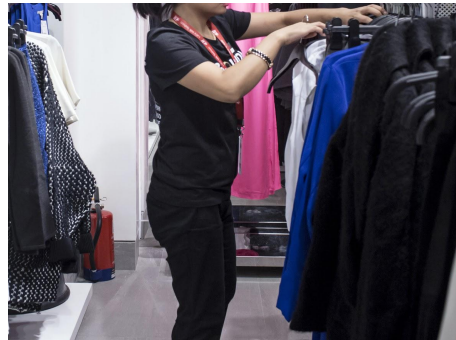


Form

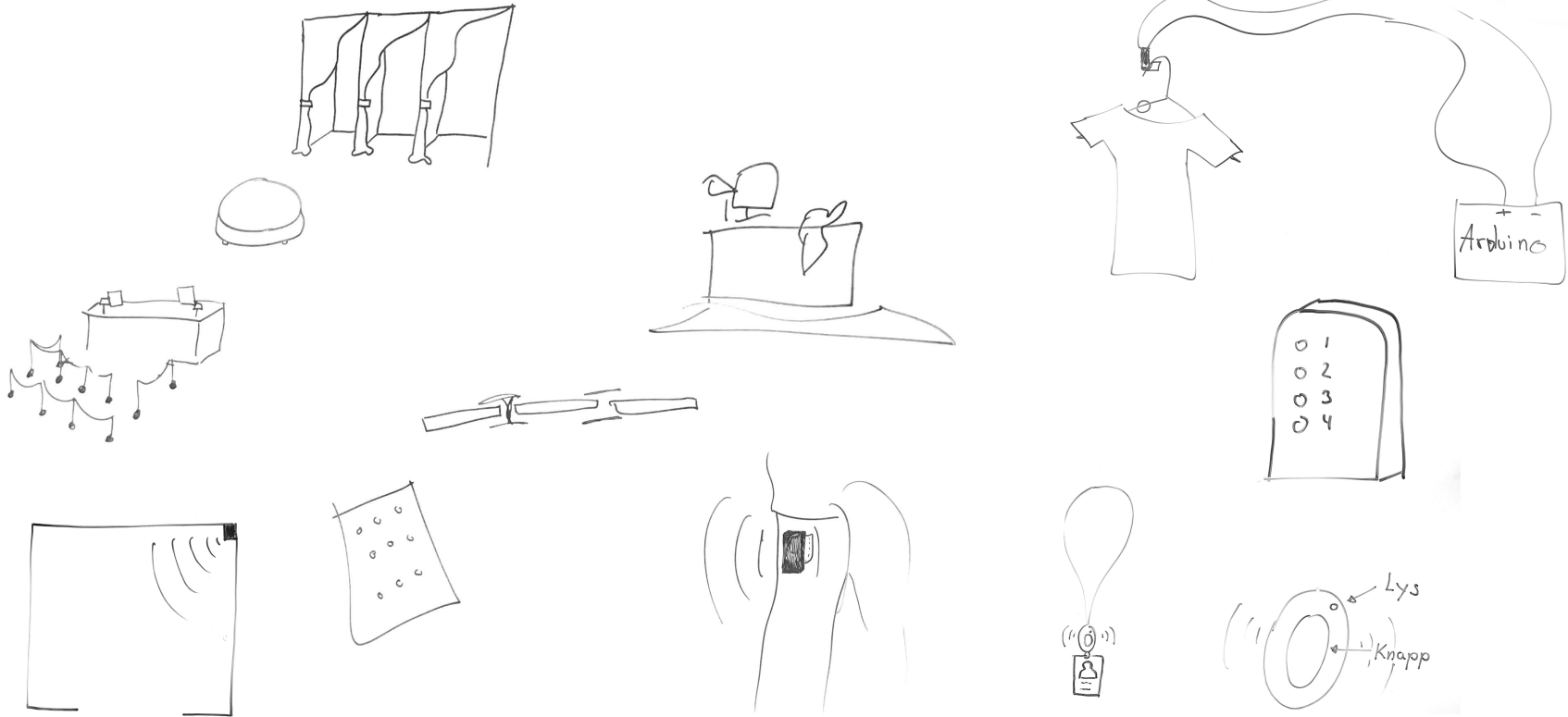
Blende inn i butikken - lite synlig



Form

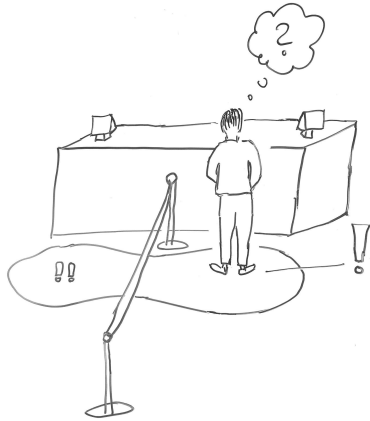


Skisser



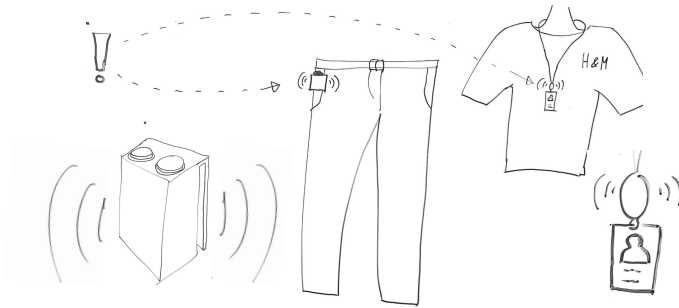
Prototype 1

1



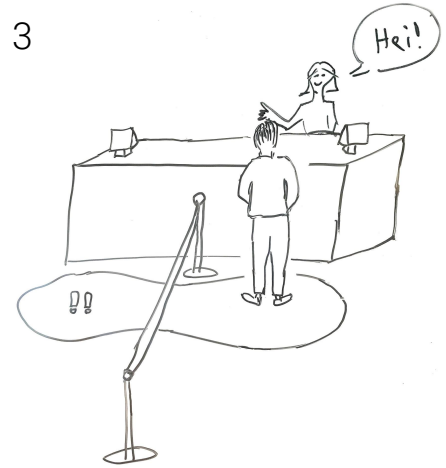
Kunde står ved tom kasse.

2



Ansatte får varsel om kunde ved kassen.

3

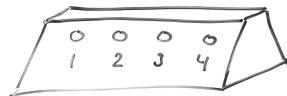
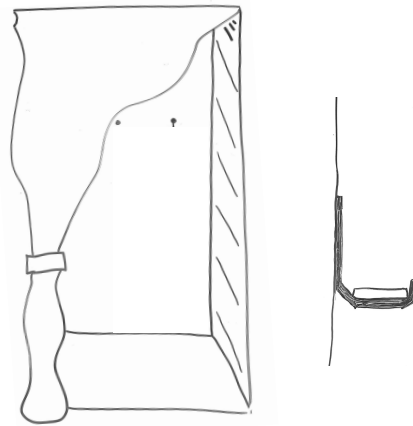


Ansatt kommer til kassen.

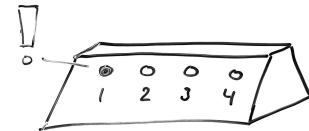
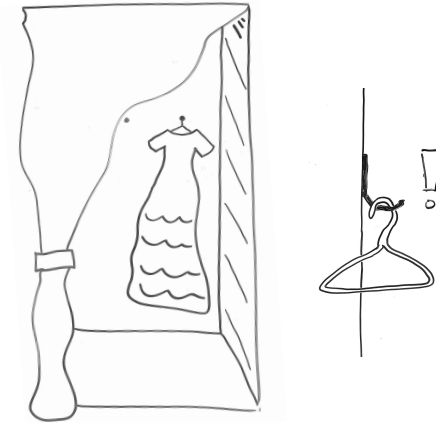


Prototype 2

1



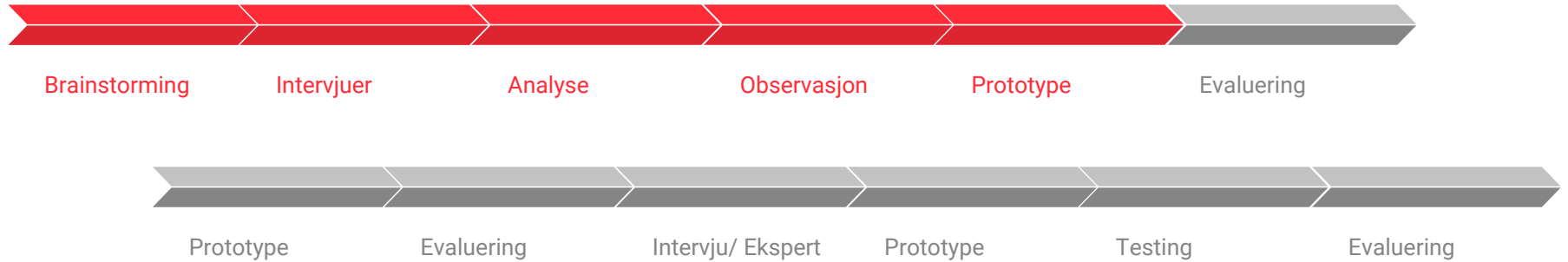
2



Videre utvikling

- Kommunikasjon mellom arduinoer - trådløs overførsel.
- Feedback - knapper, vibrasjon, trykksensor.
- Utstyr tilhørende kassen for gitt etasje/ avdeling.
- Utfordringer rundt størrelse.
- Håndtere uforutsette situasjoner.

Prosessplan - veien videre



Hvordan evaluere?

- Åpen diskusjon med brukergruppen.
- Intervju med fokus på prototypen.
- Høyoppløselig: brukertesting, observasjon - “flue på veggen”.





|p|o|k|s