

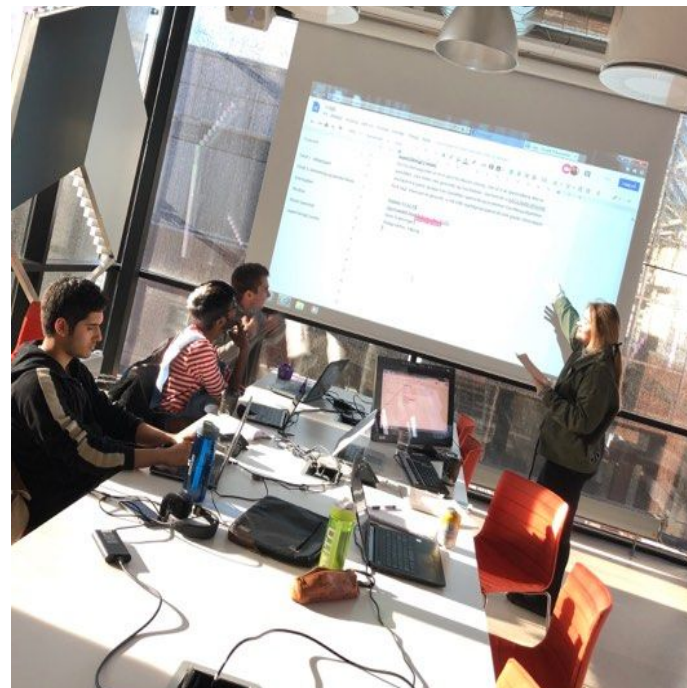


 **ECOTEKO**



Problemområde og problemstilling

- **Problemområde:** Miljø
- Mye forbedringspotensiale
- **Hovedproblemstilling:**
 - *“Hvordan kan familier være mer miljøvennlige i hjemmet?”*
- Intervju med bredt spekter



Målgruppe

- *Barnfamilier*



- Familier med barn i skolealder.
- Familien “Hansen”.
- Far og mor i fulltidsarbeid
- 2 barn, 15 og 11 år.

Datainnsamling

- Familien Hansen er veldig bevisst på miljø og kildesortering.
- **Behov:** trygghet, motivasjon, uavhengighet.
- **Utfordringer:** Usikkerhet, avhengig av andre, små faktorer
- *“...hvordan verden hadde vært hvis vi ikke hadde resirkulert...”*
- *“Mamma sjekker...dårlig hvis det ikke er i kjøleskapet”*
- *“Folk trenger å se hvor vanskelig man kan ha det når man mangler noe”*



Intervju med domeneekspert

- Forslag til vinkling av problemstilling
- Breder forståelse av tema

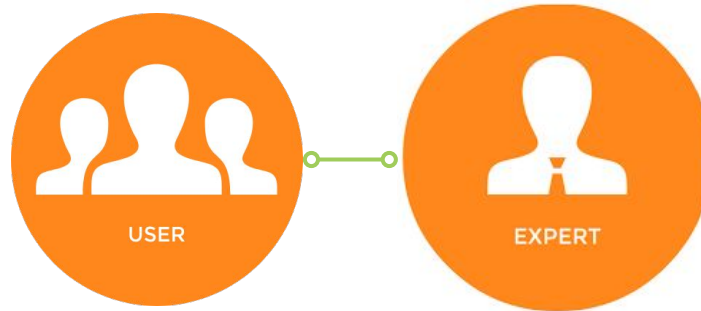
Største utfordringen er restavfall



Knutepunkt

Behov for :

- Uavhengighet
- Informasjon
- Reduksjon av matsvinn.
- oppgave-reduksjon



- Største utfordringen for Oslo kommune er restavfall.
- 40% av restavfall er matavfall
- 42% av matavfall kommer av matsvinn. ¹

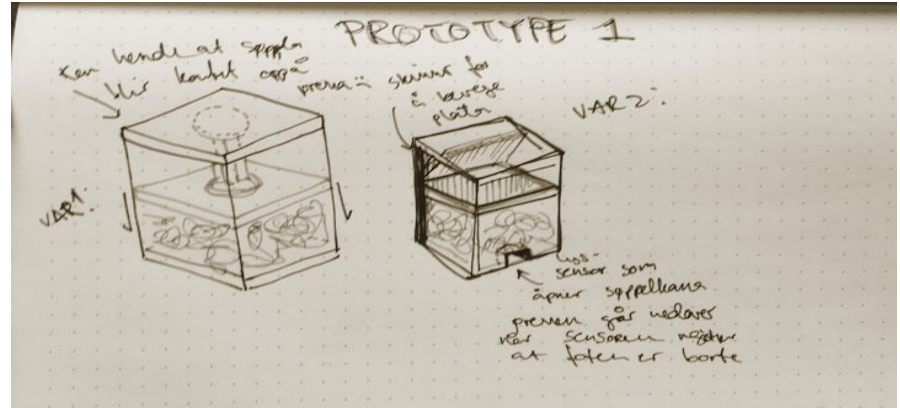


Vi kan redusere restavfall ved å redusere mengden av maten som kastes.



Prototype 1: Søppelkompressor

“*Hvordan få mer utbytte av søppelbøttene?*”



Prototype 1

- Aspekter
 - Rolle: sjekker funksjonaliteten
- Visjon
 - Funksjonalitet, vanskelig å si
- Form-konsept
 - Fot

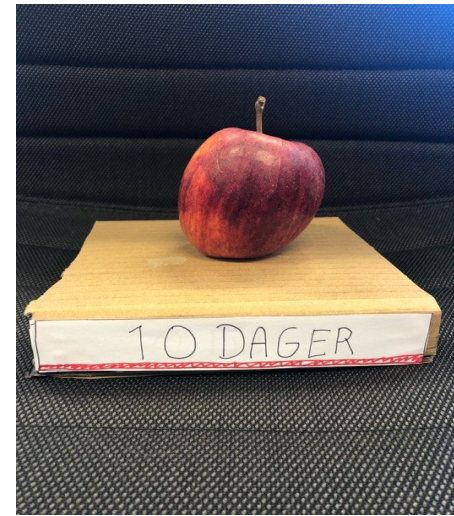
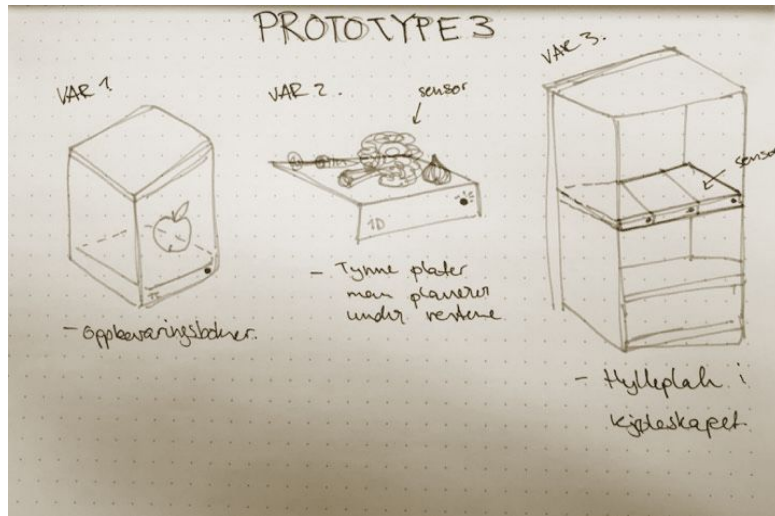
Arduinos rolle:

- Automatisere presseren vha. sensor



Prototype 2 : Matklokke

“Hvordan gjøre det lettere å redusere matsvinn?”



Prototype 2

- Aspekter
 - Look and feel
- Form-konsept
 - Matboks, benkeplate, trafikklys (consistency)
- Visjon
 - Synliggjøring



Arduinos rolle:

- Timer
- Varsel (lys)



Detaljer

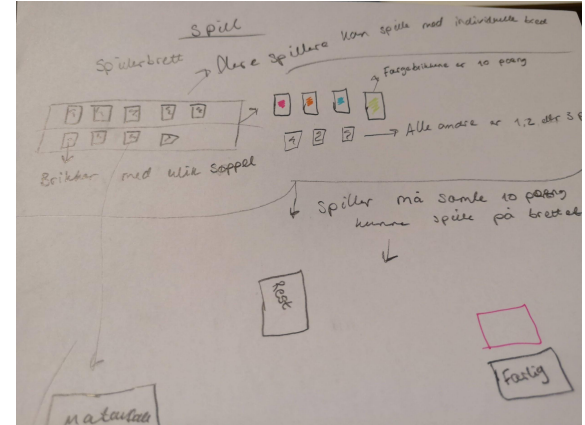
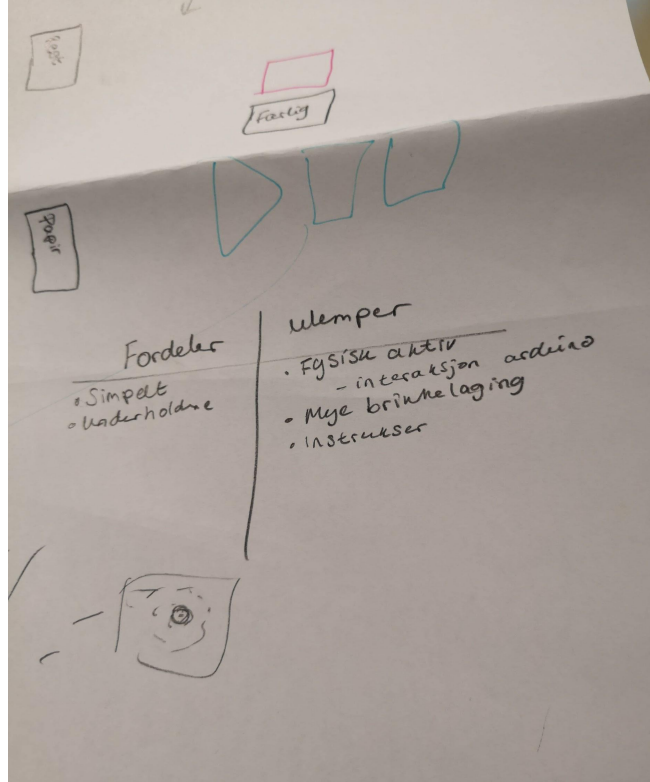
- Aspekter
 - Look and feel
- Visjon
 - Underholdende
- Konseptuelle, tekniske eller konkretisering av samme ide
 - Tidlig prototype

Arduinos rolle:

- Bevege brikker
- Varsellamper



Prototype 3 : Spill



Tekniske utfordringer

- Trykksensorer: aluminiumsfolie
- Størrelse og tykkelse: undersøke kjøleskap, forskjellige materialer
- Elektronikk i kjøleskapet: god struktur, tett
- Strømtilførsel
 - I: batterier



Evaluering og veien videre

- Enhetstesting av funksjoner
- Stjernemodell
- Kontrollerte omgivelser med familien(brukerne).
 - Naturlige omgivelser: hjemmet.
- Planlegging og videreutvikling av en mer høyoppløselig prototype.

