



SMAGS

Hvordan kan vi inspirere unge til å gå på tur ved å gjøre planleggingsfasen enklere?

- Intervjuer
- Behov hos brukerne



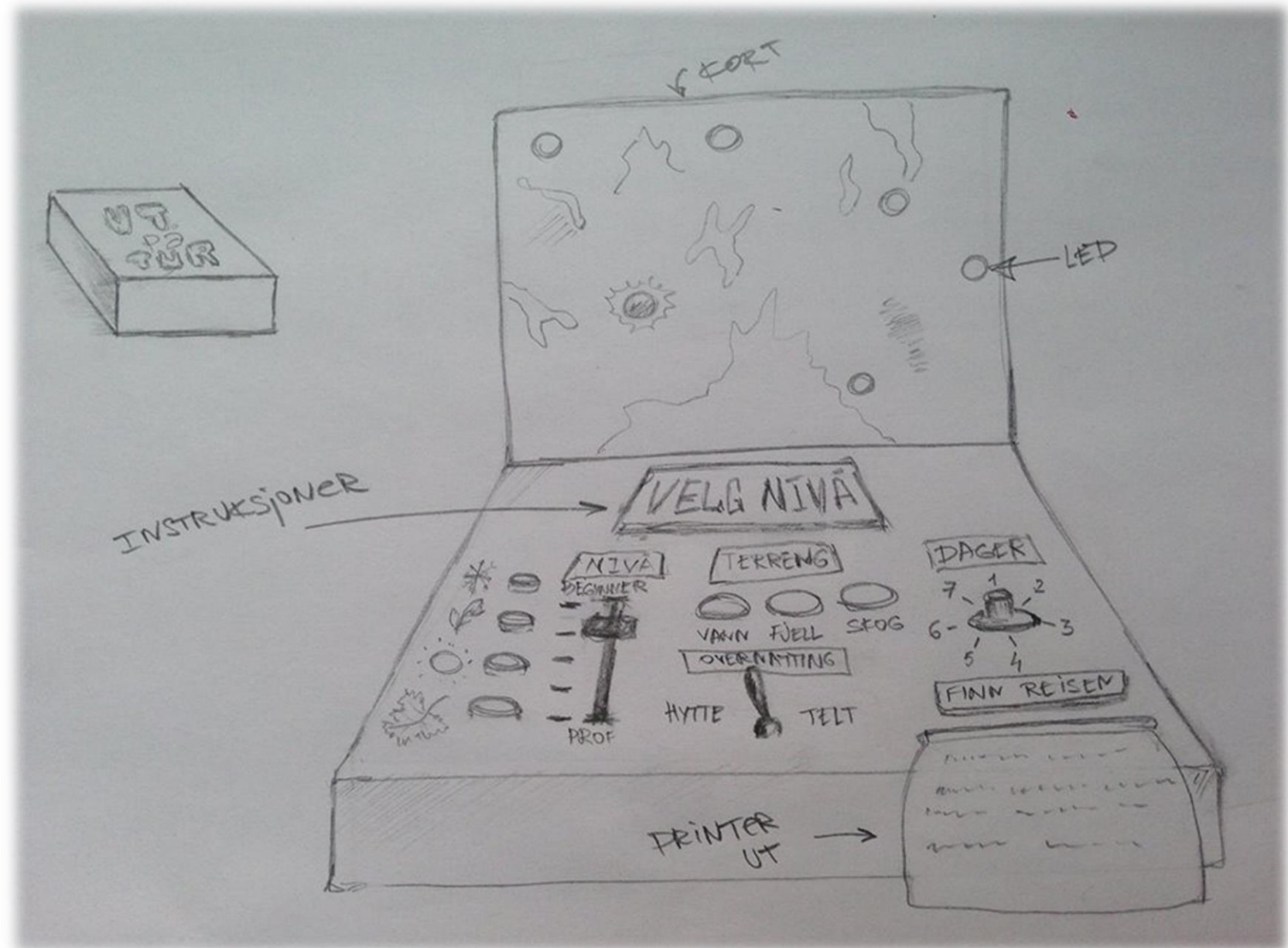
Visjon og konsept

- Ut på tur - sosialt, morsomt og lett!
- Formkonsept – spillform



Prototyper

Prototype 1 -
funksjonalitet

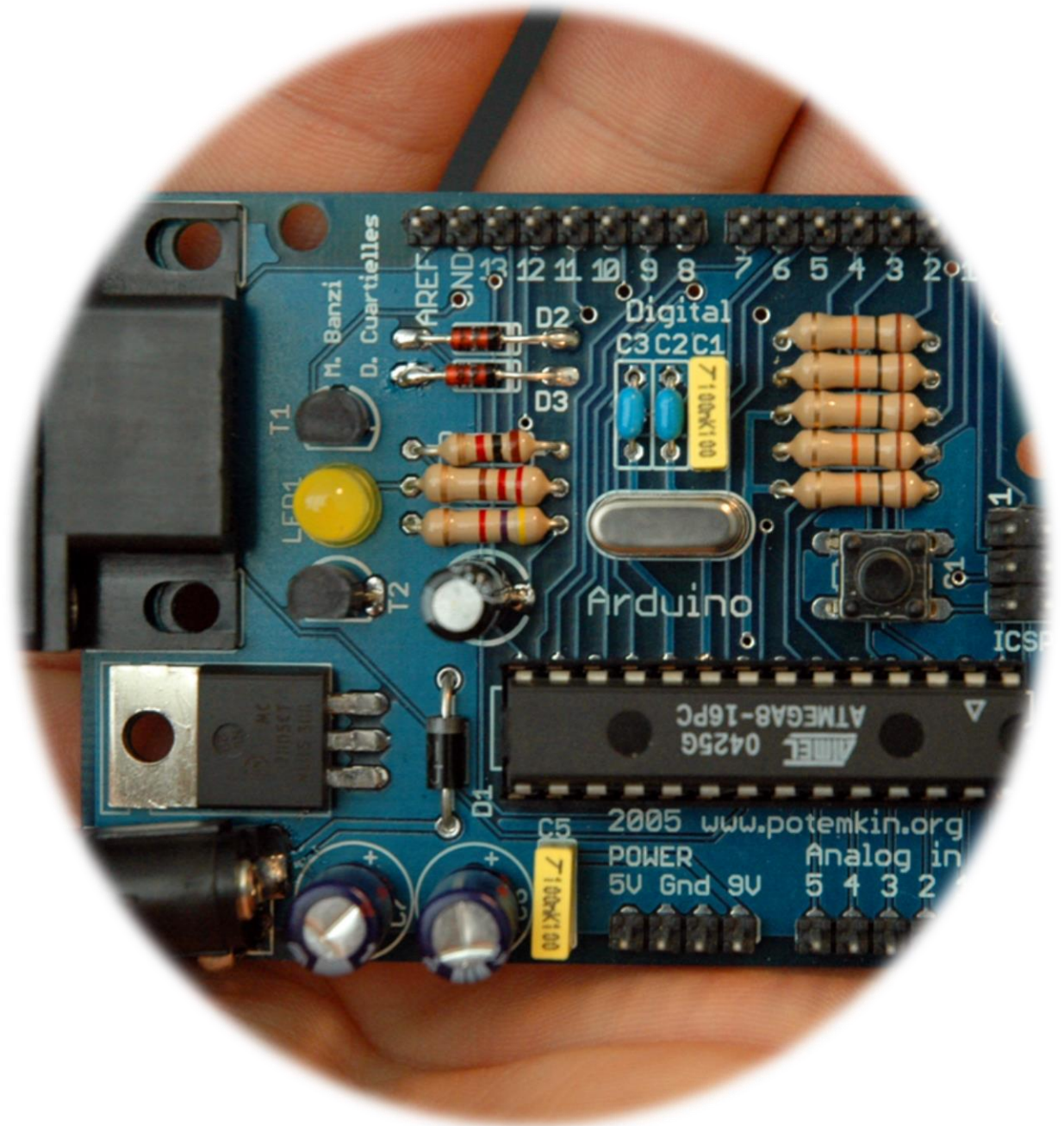


Prototype 2 -
utforming



Tekniske utfordringer

- RFID
- Knapper og lys
- Strøm?
- Hente data vs legge inn parameter
- Randomisering





Evaluering

- Observasjon
- Intervju
- Wizard of Oz

Takk for oss!