

Presentasjon av prototyper

My Hoang Duong - Live Stamnes Dyrland

Chiu Lok Leung - Yllnor Rukovci -

Victoria Louise Vu

Hva har vi gjort frem til nå?

- Intervju
 - Pilotintervju
 - 3 hovedintervju
 - Domeneekspert på søvn og døgnrytme
- Brukerdagbok
- Analyse
- Definerert problemområde med bruker
- Workshop



Problemområdet

- Behov:

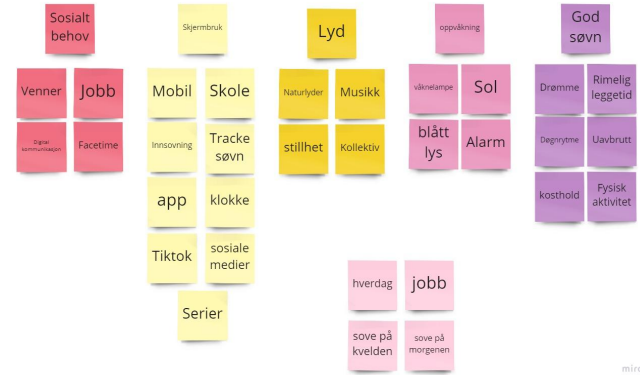
- Behov for å få mer ut av dagen

- Planlegging
- Rutiner
- Bedre døgnrytme

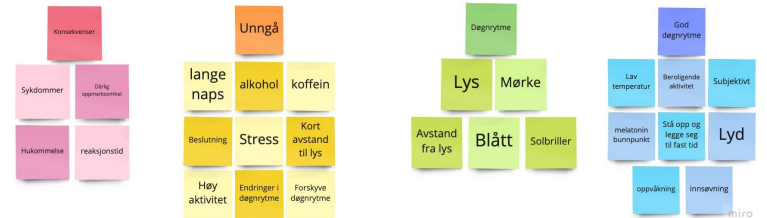
- Behov for stabilitet

- Behov for raskere innsøvning

- Problemområde: å få mer ut av dagen



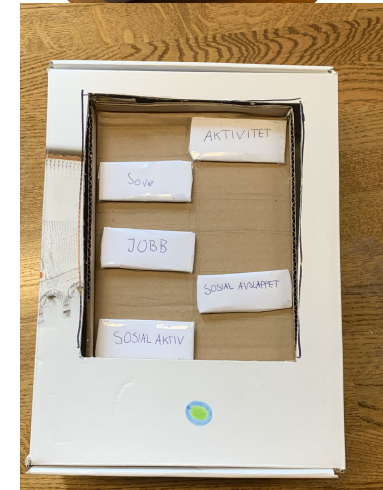
miro



miro

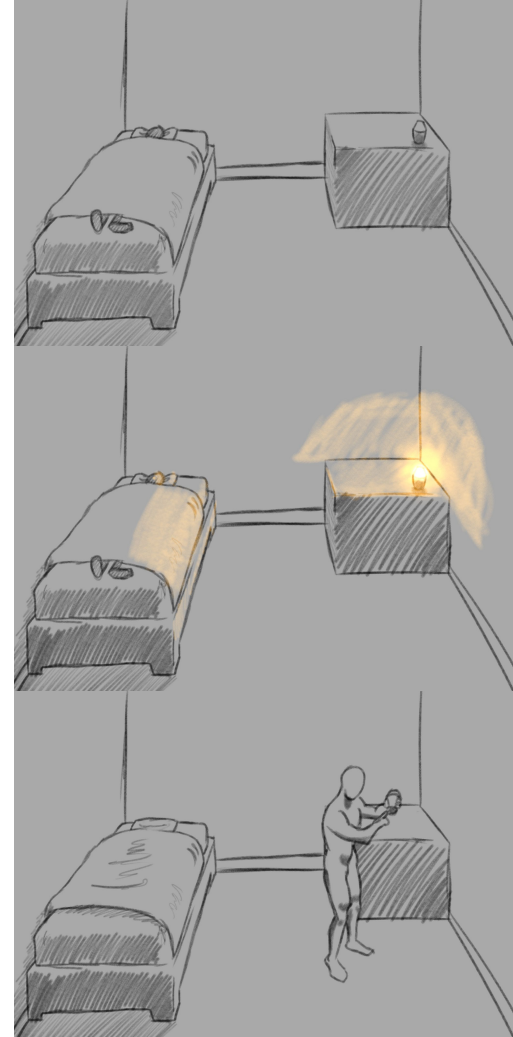
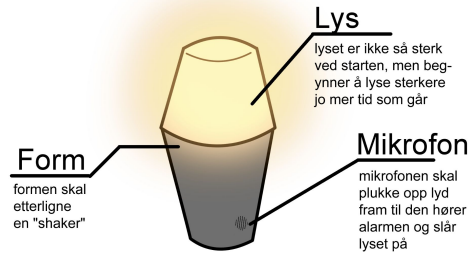
Prototype 1 - “punch in”

- Utforsker: rolle
 - Rolle: veggmontert - lett tilgjengelig, man må stå og tenke (også mulig å ta den av for å jobbe med den på et bord)
 - Form: “time clocking machine”
- Alternative løsninger:
 - Timeplan og manuell vurdering.
- Funksjonalitet
 - Arduinoen: “regner ut” dagen, hvor sliten man blir, hvor optimalt dagen kan være
 - LED-lys: lyser grønt-gult-rødt
 - Brikkene holder informasjon med RFID
- Idéen
 - Bruker plasserer brikkene på maskinen basert på hva de planlegger å gjøre den dagen (inkluderer alt fra søvnen de har om morgenen til hva de gjør før de legger seg)
 - Basert på hva de har satt på, så vil maskinen gjøre en vurdering på hvor utmattende dagen til brukeren kommer til å være



Prototype 2 - shaker-alarm

- **Utforsker: rolle og form**
 - Rolle: hva den skal bli brukt til. Ligger på nattbord, lett tilgjengelig samtidig som at den er langt unna
 - Form: shaker
- **Alternative løsninger:**
 - Sollyslampe
- **Funksjonalitet:**
 - Lytter etter alarm
 - Lyser opp
- **Idéen**
 - Den skal hjelpe til med å vekke opp brukeren, og få brukeren til å stå opp fra senga for å slå den av.



Prototype 3

- Utforsker: rolle og form

- Rolle: nattbordet - enkel tilgang og lettere å huske
- Form: klassisk vekkerklokke - passer inn på nattbordet

- Alternative løsninger:

- Form: timeplan/kalender - mer oversiktlig og gjenkjennelig?

- Funksjonalitet:

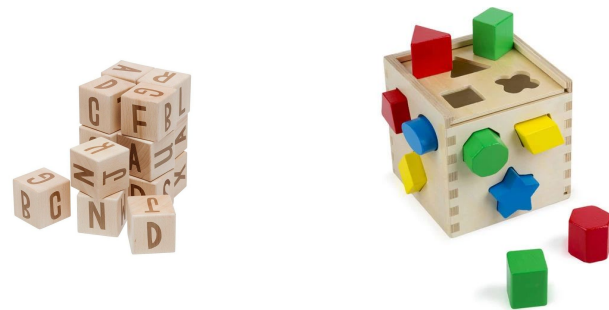
- Trykknapper - lyser forskjellige farger

- Idéen:

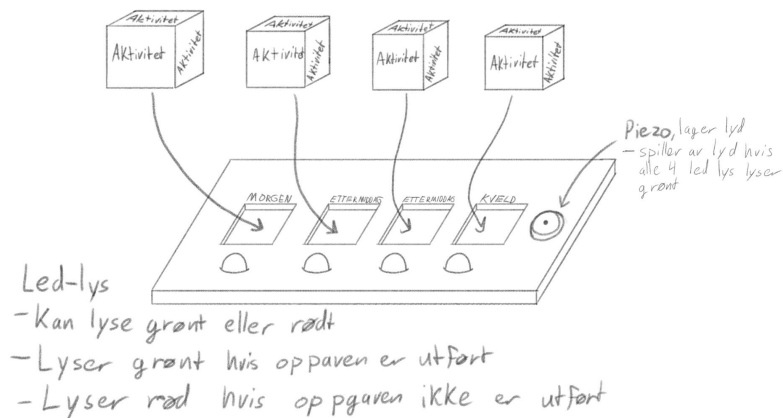
- Bruker trykker inn knappene som tilsvarer de timene bruker skal jobbe
- Knappene på klokka lyser i en farge som tilsier når det passer å være produktiv, når man burde sove og når man burde være sosial eller aktiv



Prototype 4

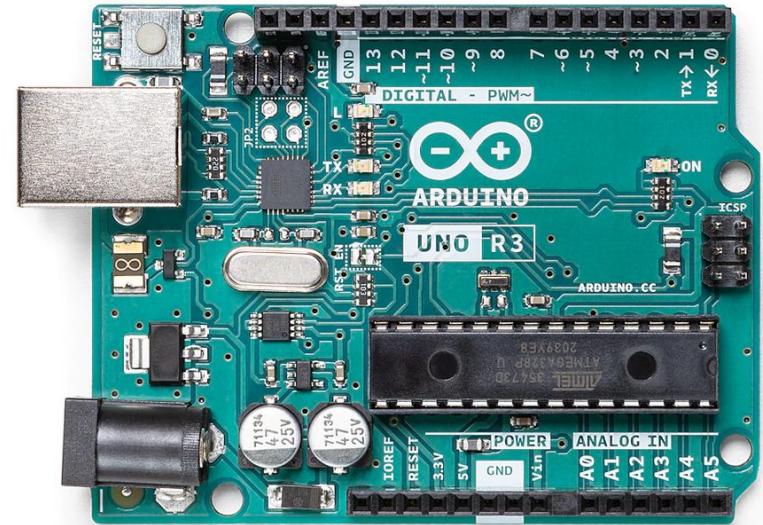


- **Utforsker: rolle og form**
 - Rolle - benk eller på et bord i stua, skal brukes utover hele dagen
 - Form - firkantede treklosser for barn. Enkle og robuste å jobbe med, passer inn i alt
- **Funksjonalitet:**
 - LED-lys: grønt eller rødt
 - Piezo som lager lyd
- **Idéen:**
 - Fire klosser = fire oppgaver som må bli fullført i løpet av en dag
 - LED-lys rødt -> grønt når brukeren legger klossene på plass
 - Fire grønne LED-lys -> Glad melodi



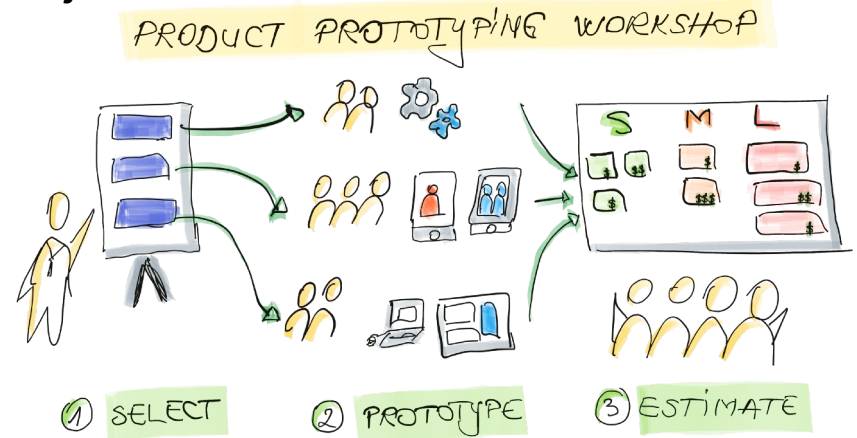
Tekniske utfordringer

- Få tak i komponenter
- RFID, alternativer
- Koble til flere arduinoer sammen

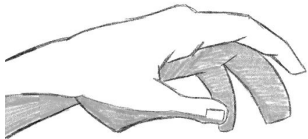


Veien videre

- Workshop med brukergruppen
- Evaluere rolle og form med brukerne
- Prototype med fokus på form og integrasjon
- Evaluere med brukerne



Takk for oss!



SKAPERNE

