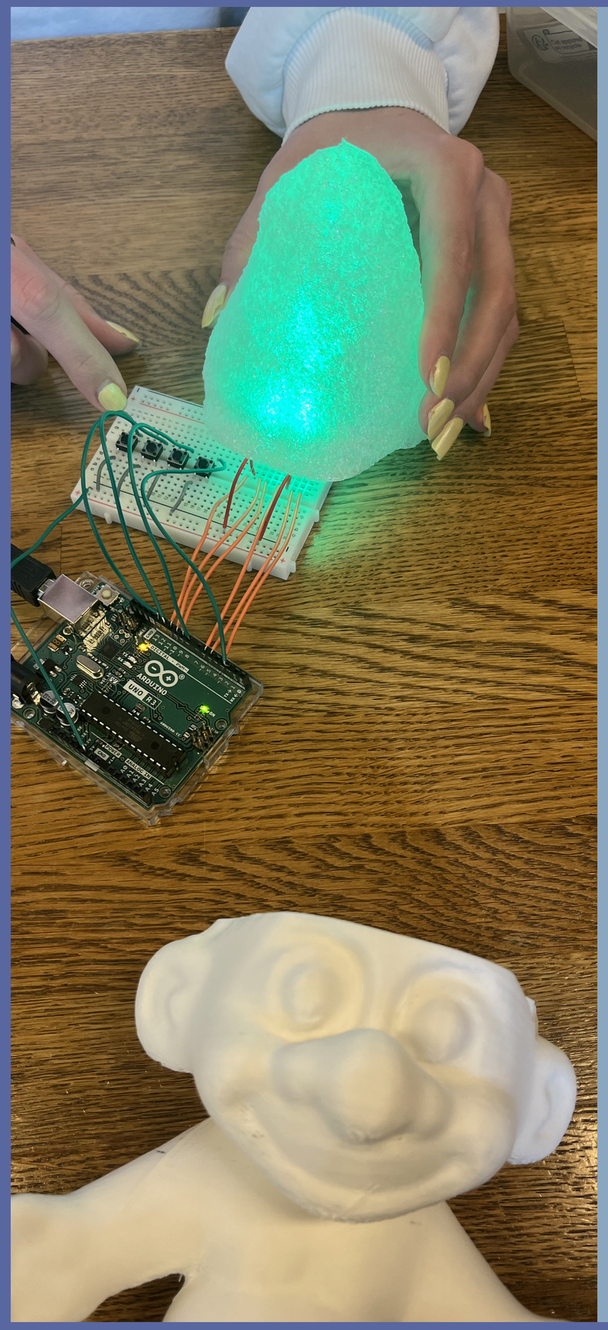
Presentasjon av ferdig løsning

GRUPPENAVN: INA

MEDLEMMER:
CELINA, STINA, MINA,
EBBA CHRISTINA



TEAM INA



Stina (25)

Utdannet grafisk designer



Mina (25)

Utdannet lektor



Celina (26)

Utdannet lektor



Ebba (24)

Utdannet grafisk designer

- Tidligere erfaring og kunnskapsgrunnlag
- Hvordan vi brukte tidligere kunnskap i prosjektet

STED OG MÅLGRUPPE

STED

Barnehage i Oslo

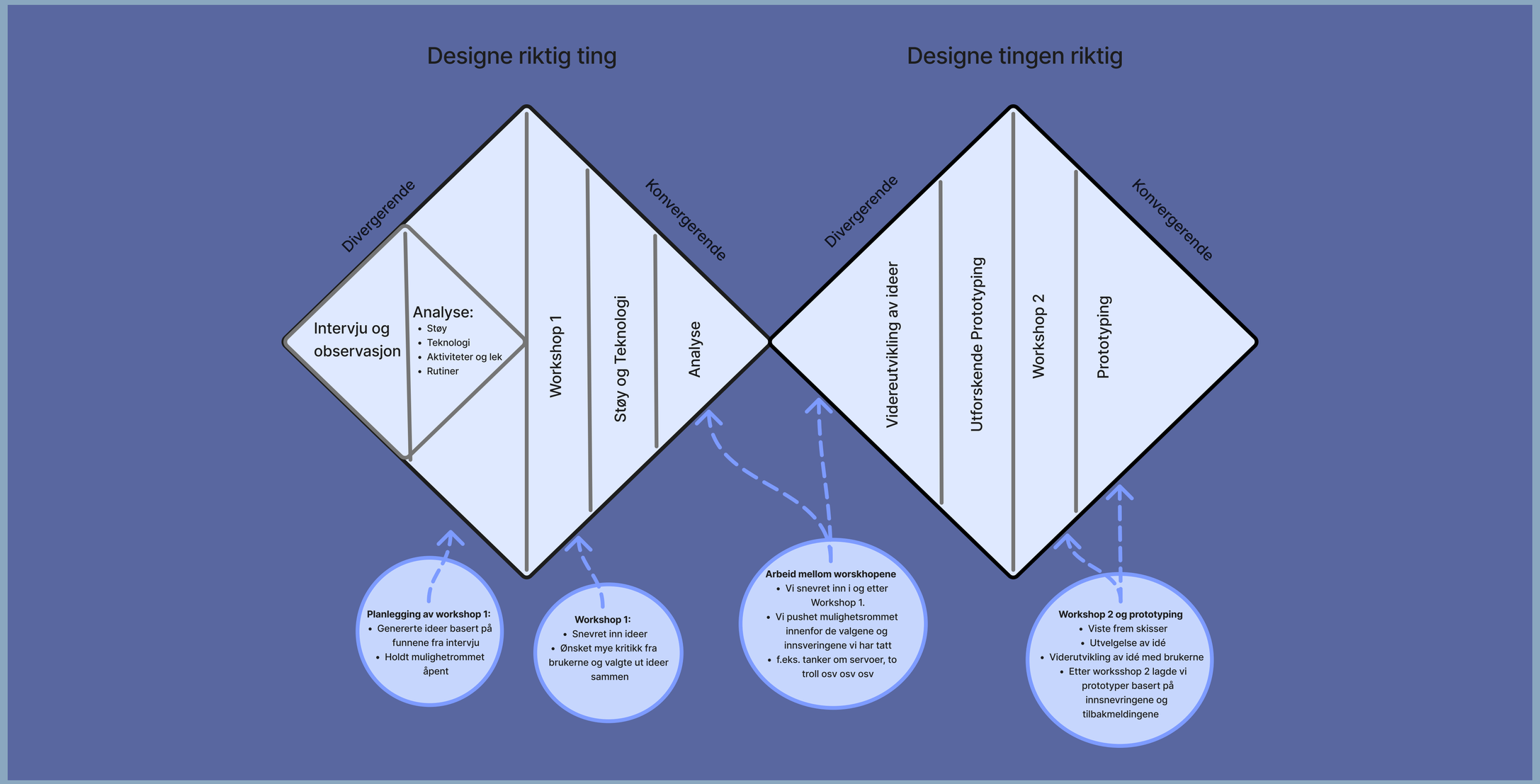
- 67 barn
- Fire avdelinger

MÅLGRUPPE

Barnehagelærere og pedagogiske ledere som har ansvar for lek og læring i mellomstore barnehager



DOUBLE DIAMOND



DATAINNSAMLING

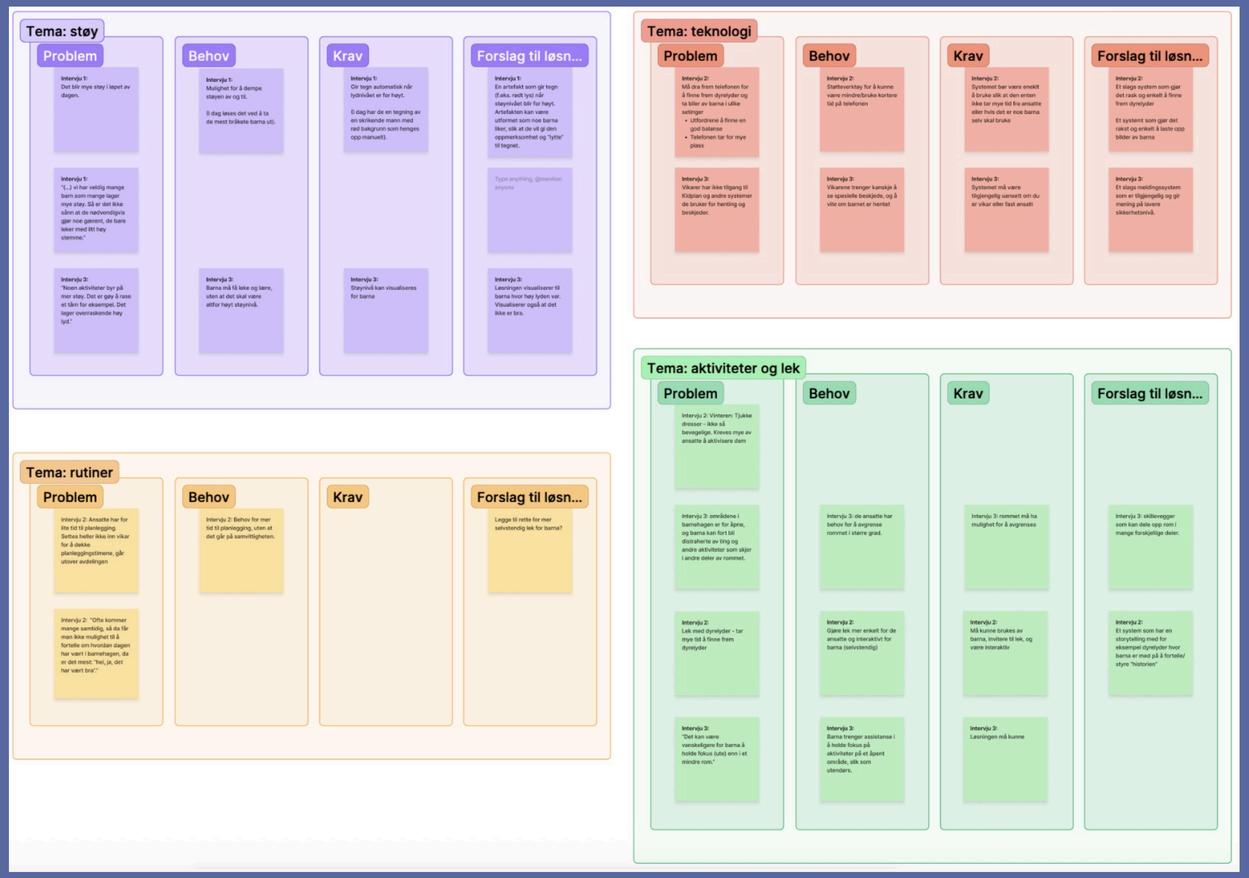
METODER:

- Intervju
  - Semi-strukturert
- Observasjon
  - “Flue på veggen”

FUNN OG ANALYSE:

- Kategorier:
  - Støy
  - Teknologi
  - Aktivitet og lek
  - Rutiner

Affinity diagram:



DATAINNSAMLING
DESIGNVALG OG EVALUERING

VALGTE BORT:

Aktivitet og lek:

- For stort omfang

Rutiner:

- Strukturelle probelmer som bemanning, tid og sytemer

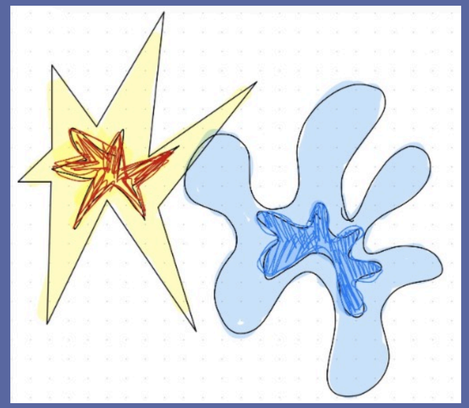
GIKK VIDERE MED:

Støy:

- Støyredukjson

Teknologi:

- Storytelling konsept





WORKSHOP 1

Idégenerering til de to konseptene

Fokus på

- Medbestemmelse
- Samskaping

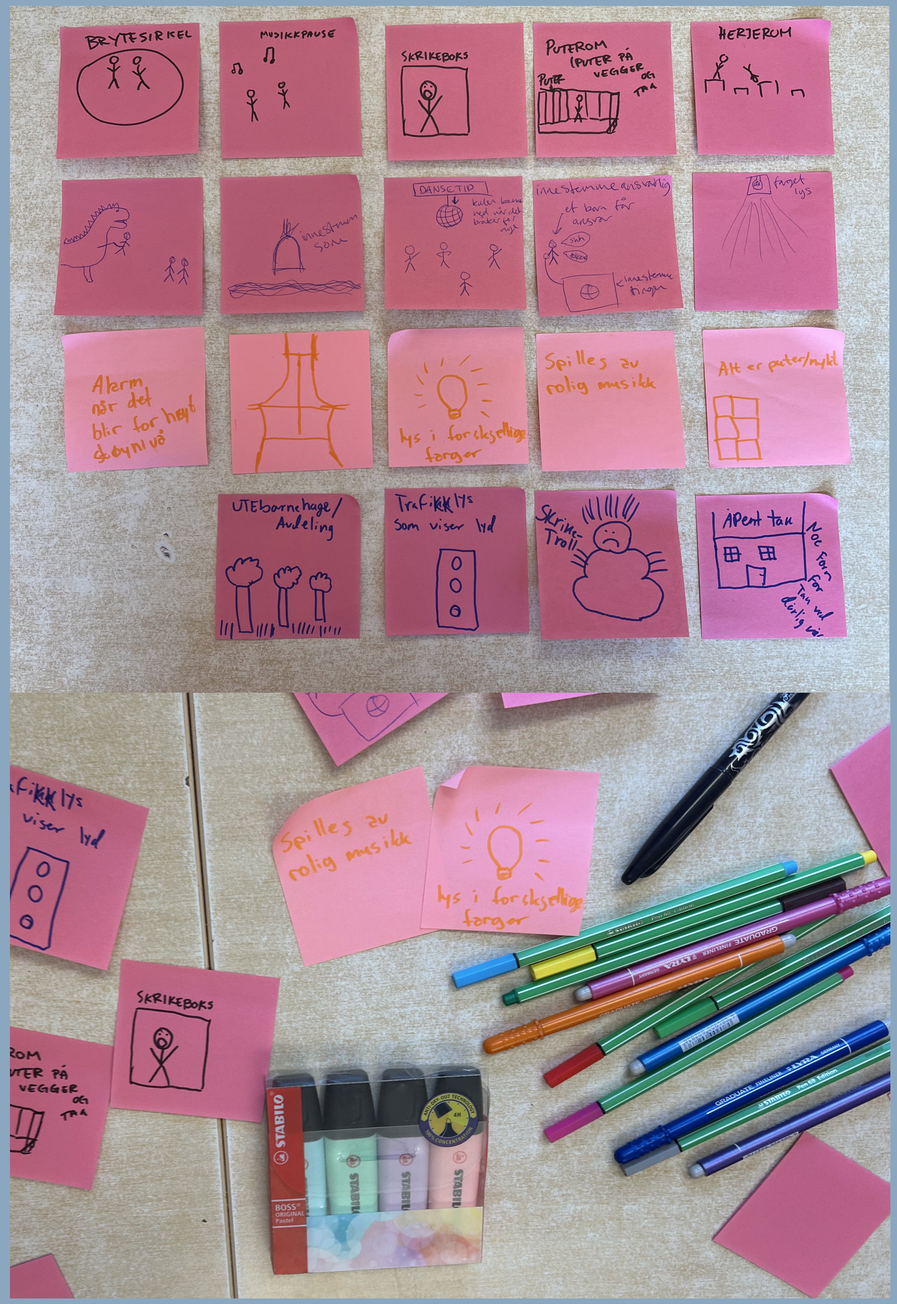
METODER

Divergerende:

- Crazy five → Brukerne tegnet

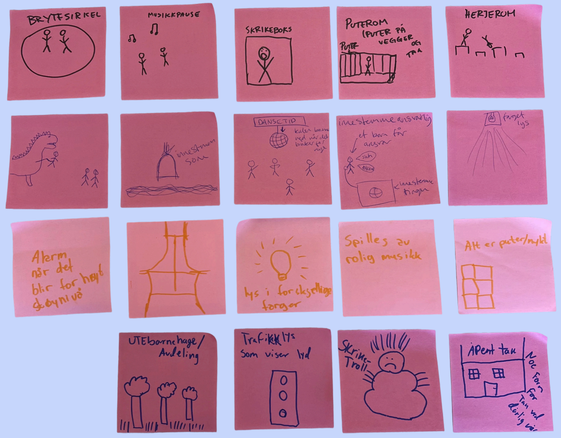
Konvergerende:

- Card sorting → Brukerne valgte

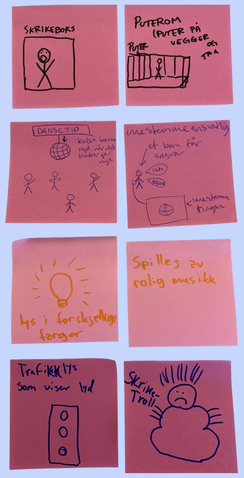


WORKSHOP 1

Støyreduksjon tema



Resultat crazy five

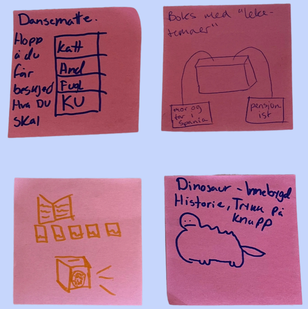


Favorittideer

Storytelling tema



Resultat crazy five



Favorittideer

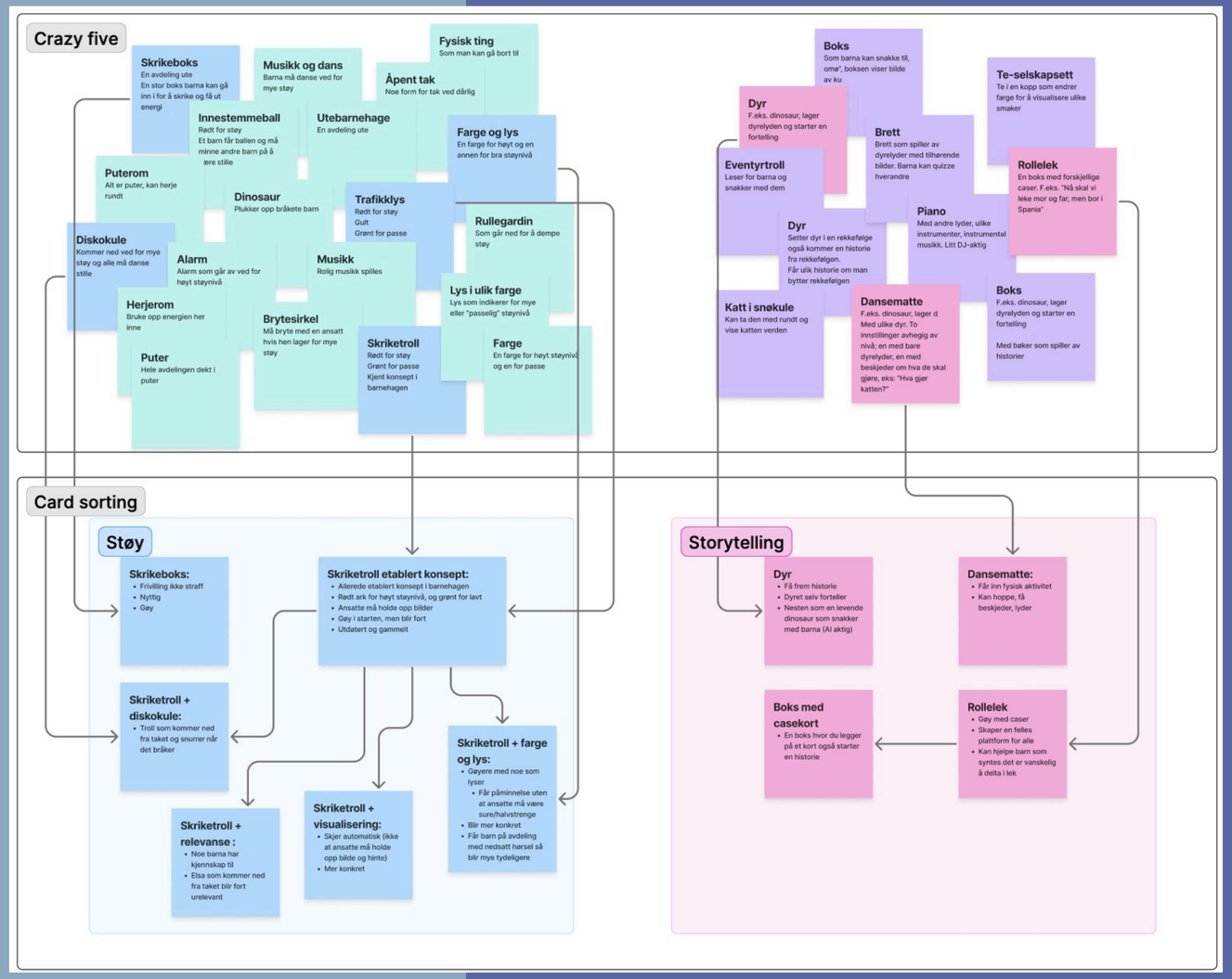
FUNN FRA WORKSHOP 1

ANALYSE

- Kartlegging av funnene våre
- Diskusjon av brukernes innspill

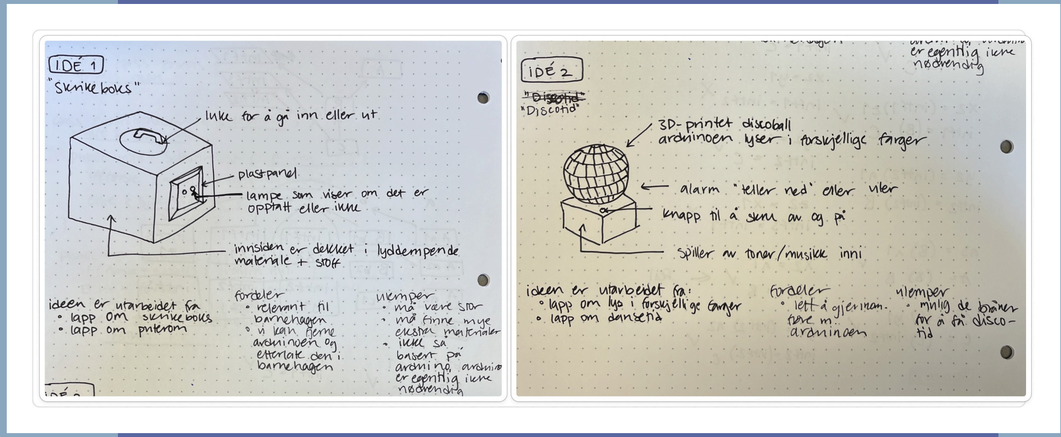
KONVERGERING

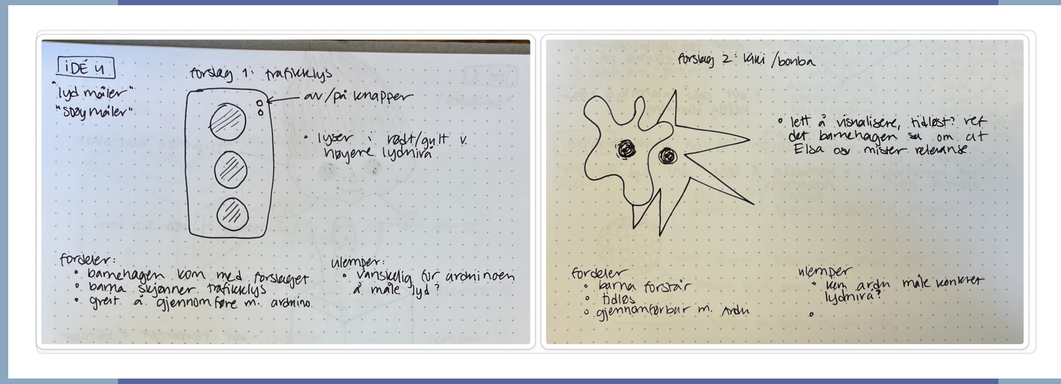
- Mye forslag om digitale løsninger, førte til at storytelling ble valgt bort
- Støyreduksjon hadde mye mer engasjement



IDÉMYLDRING ETTER W1

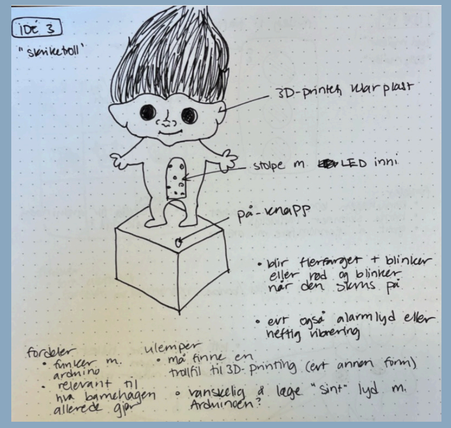
- Skisser for å visualisere de ulike ideene
- Fordeler og ulemper med ideene
- To formkonsepter
  - Skriketroll og Kiki og Bouba
  - En idé fra brukerne og en fra egen research

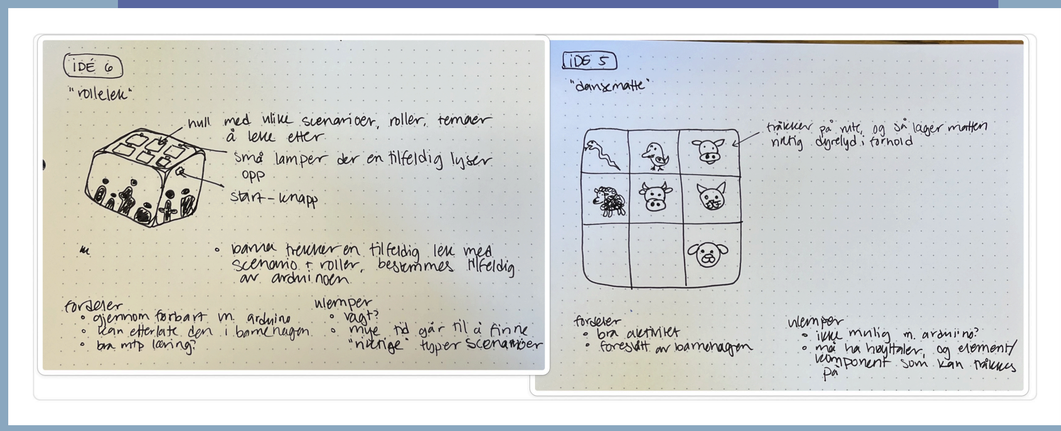


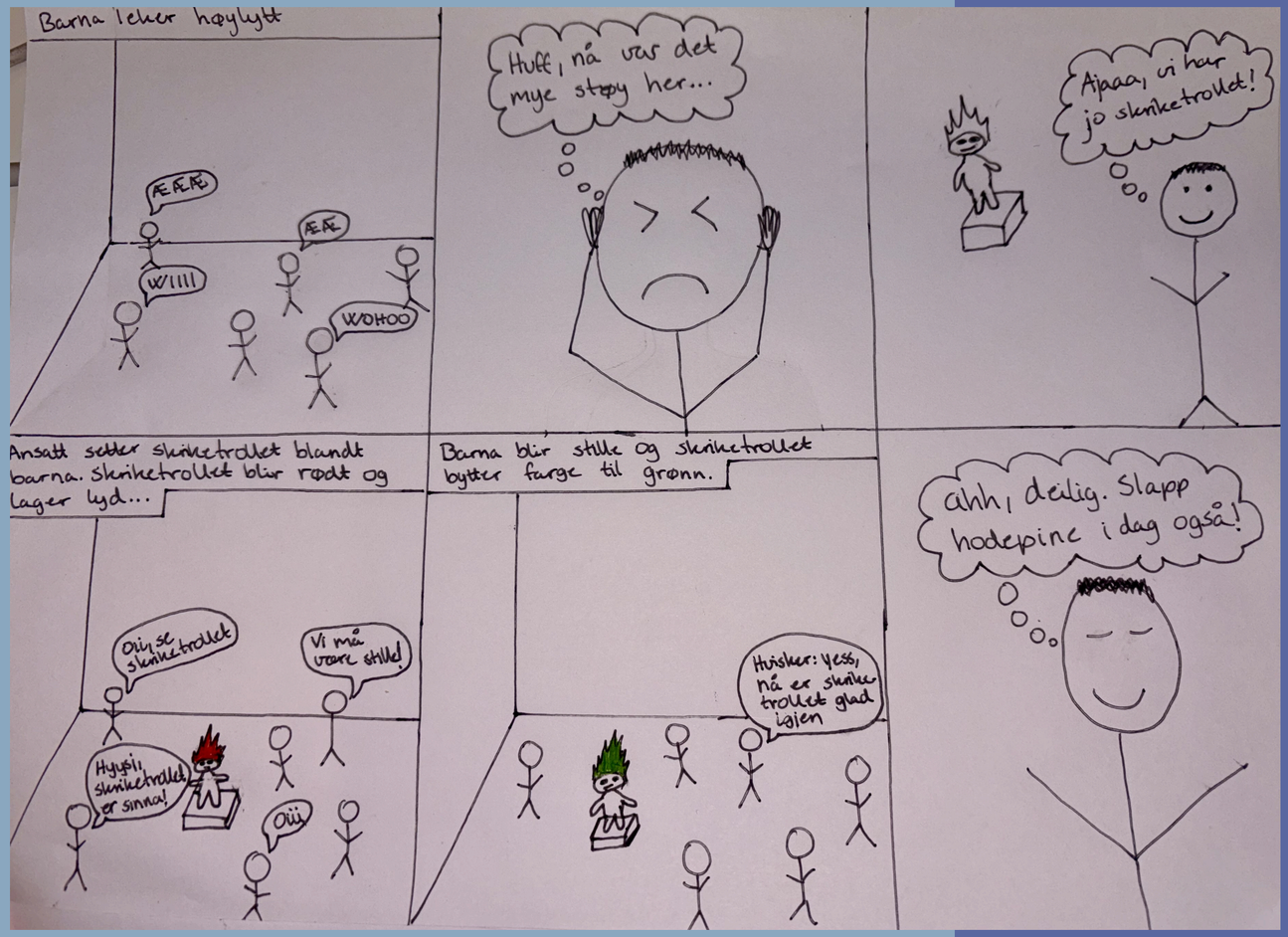


BAKTANKE MED TO FORMKONSEPTER

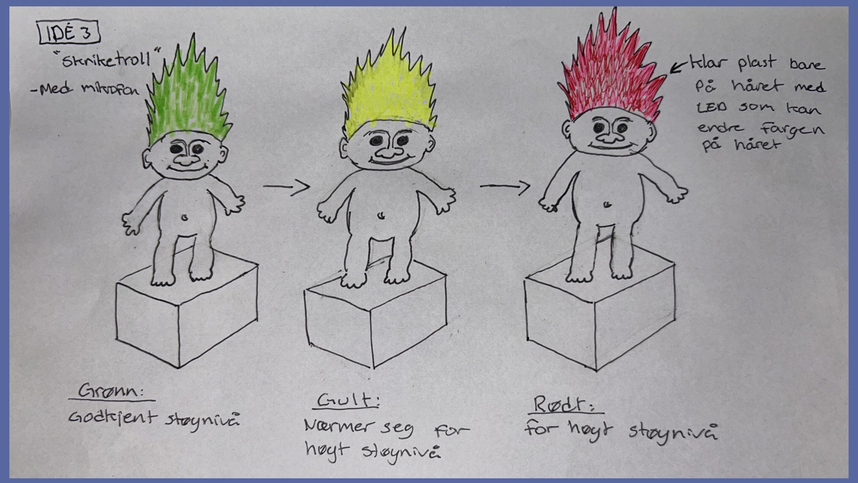
- Åpent mulighetsrom
- Lettere å diversere to ulike ideer

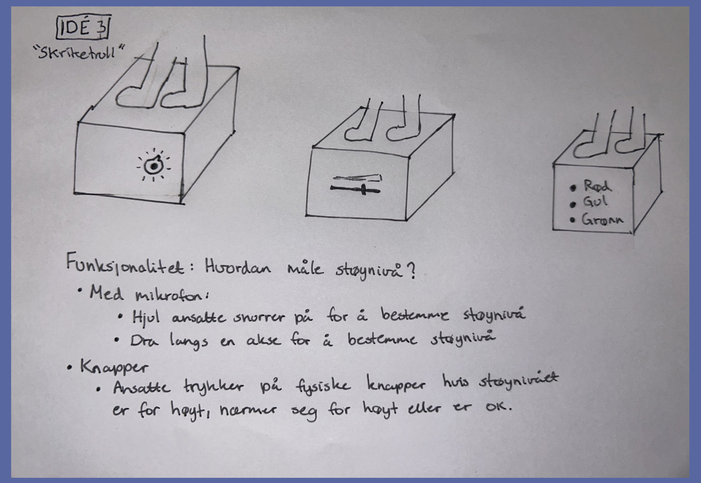





Barna leker høylytt
ÆÆÆ
ÆÆ
WIIII
WOHOO
Huff, nå var det mye støy her...
Ansatt setter skriketrollet blandt barna. Skriketrollet blir rødt og lager lyd...
Oiii, se skriketrollet
Vi må være stille!
Hysj!, skriketrollet er sinna!
Oiii
Barna blir stille og skriketrollet bytter farge til grønn.
Huisker: Yess, nå er skrike trollet glad igjen
Aja, vi har jo skriketrollet!
ahh, deilig. Slapp hodepine i dag også!

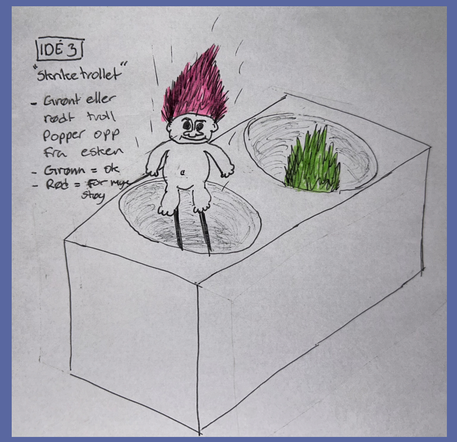
PROTOTYPER

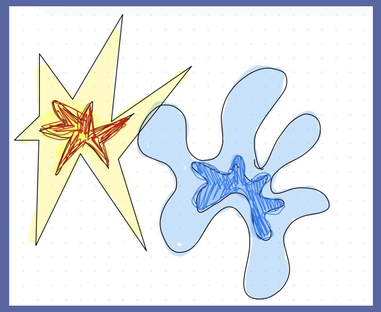

IDÉ 3
"Skriketroll"
-Med mikrofon
Tolar plast bare på håret med LED som kan endre fargen på håret
Grønn:
Godtrjent støynivå
Gult:
Nærmer seg for høyt støynivå
Rødt:
For høyt støynivå

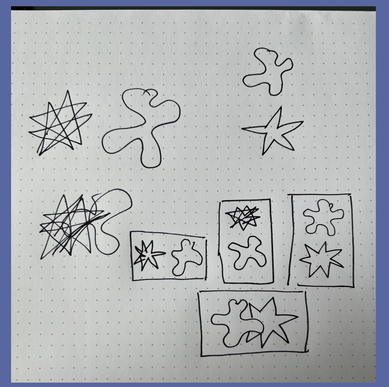

IDÉ 3
"Skriketroll"
• Rød
• Gul
• Grønn
Funksjonalitet: Hvordan måle støynivå?
• Med mikrofon:
• Hjul ansatte snurrer på for å bestemme støynivå
• Dra langs en akse for å bestemme støynivå
• Knapper
• Ansatte trykker på fysiske knapper hvis støynivået er for høyt, nærmer seg for høyt eller er OK.

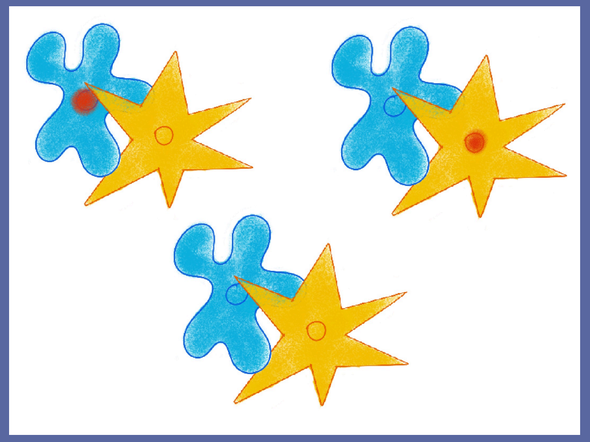





IDÉ 3
"Skriketrollet"
- Grønt eller rødt troll popper opp fra esken
- Grønn = ok
- Rød = for høy støy







WORKSHOP 2

Lavoppløselige prototyper

- Kiki og bouba
- Troll

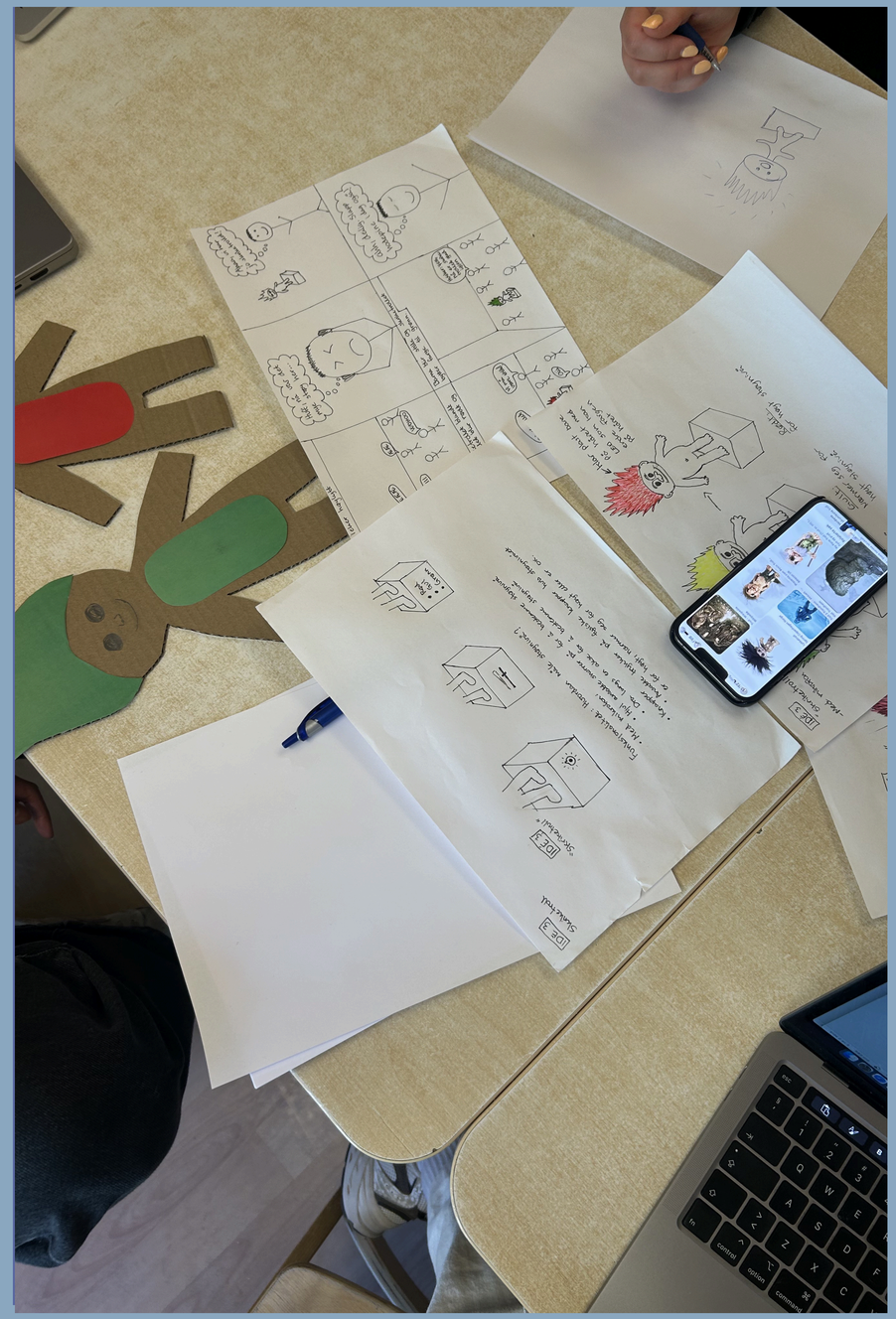
Fokus: form og funksjon

MEDBESTEMMELSE

Konvergerende

→ Brukerne bestemte funksjoner

- Manuell styring med knapper
- Håret skifter farge



ENDELIG PROTOTYPE

- 3D-printet
- Håret lyser i bestemte farger
- RGB-led inni håret
- Knappene sitter på treboks under trollet
- Forsinkelse på knappene

INTERAKSJON

4 knapper:

- Rødt lys
- Grønt lys
- Disco-modus
- Av



EVALUERING

- Evaluering gjort kontinuerlig gjennom hele designprosessen



SUMMATIV EVALUERING

- Vise frem den høyoppløselig prototypen
  - Få brukernes respons: hva funket/hva funket ikke? Feil/mangler
  - Teste trollet i de naturlige omgivelsene sammen med barna
- Fikk ikke gjennomført pga. tidsmessige årsaker

FRA PLACE TIL SPACE

Artefakten:

- Tar i bruk konsepter barna kjenner fra før.
- Visualiserer støy på en måte barna forstår.
- Gir de ansatte kontrollen til å utløse ulike moduser når det trengs.

På grunnlag av dette håper vi artefakten vår vil assistere de voksne i å gjøre barnehagen til et roligere og mer forutsigbart miljø, der barna kan leke og lære.




isTe

TAKK FOR OSS!

