Sans & System

Dartstatus

Av Tiril Bjørge, Klara Norlemann, Nora Gundersen, Cornelia Torp-Hansen og Malin Gustavsen

1 Sted og målgruppe

Mike's Pub







2 Problem

🎯 Gjester vet ikke om dartområdet er ledig

❓ Må gå bort og sjekke eller spørre ansatte

📍 Dartområdet er ikke synlig fra resten av puben

3 Video av brukscenario

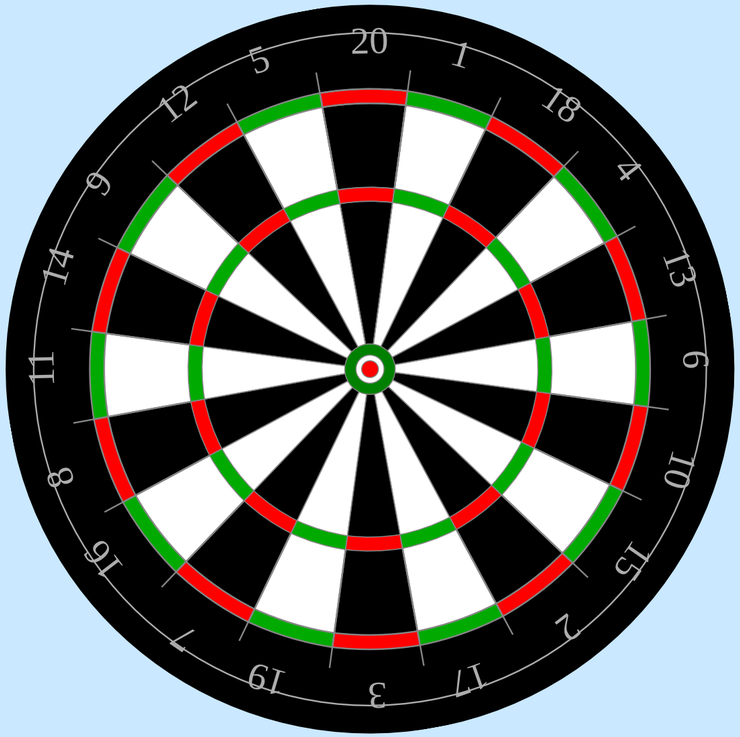


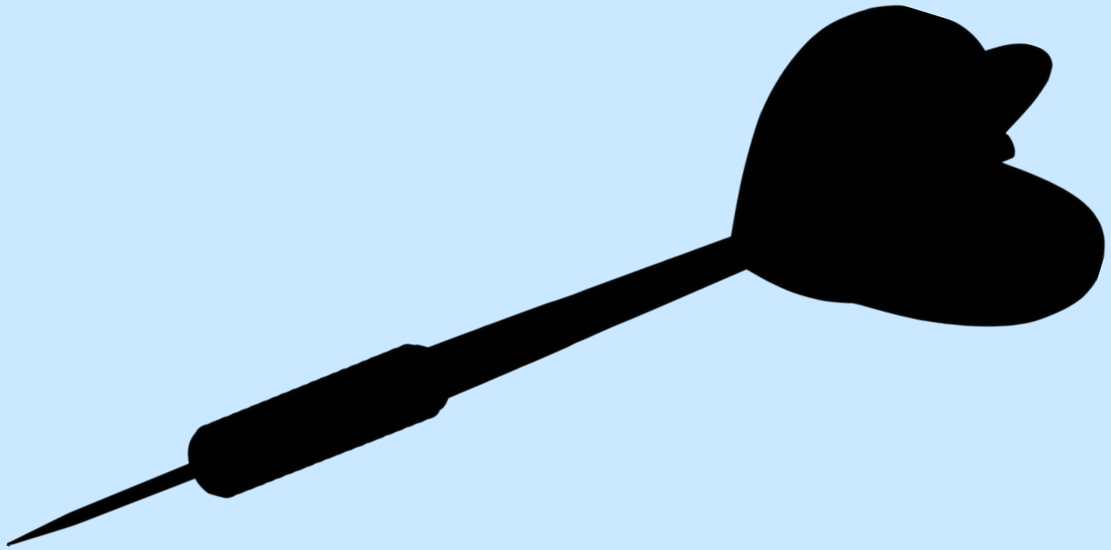
4 Konsept og formkonsept

- Konsept: Synliggjøre tilgjengeligheten til dartområdet
- Formkonsept: Beholder til dartpiler som får dartskive til å lyse

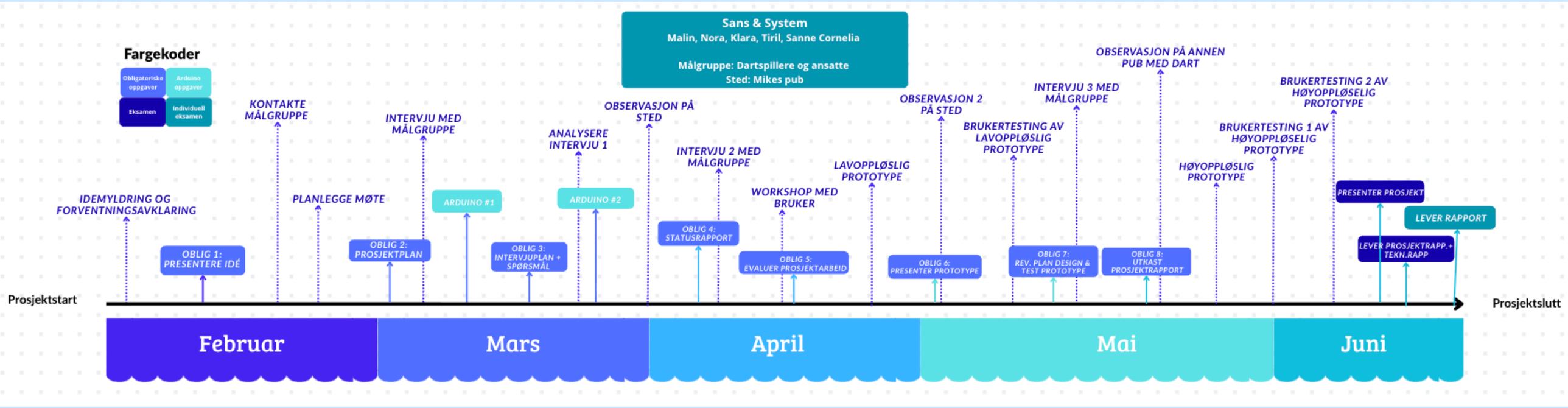
5 Tema

Synliggjøring av dartområdets tilgjengelighet





6 Fremdriftsplan



7 Intervju med pubeier



- Sosial møteplass for lokalmiljøet
- Tilhørighet og fellesskap står sentralt
- Aktivitetene er viktige for opplevelsen av stedet
- Dart og shuffleboard er populære aktiviteter
- Grunnlag for videre utforskning



8

Observasjon på Mike’s pub

Vi observerte …

- Aktivitet knyttet til visning av fotballkamp
- Aktivitetene i puben tok i bruk forskjellige deler av puben
- Aktivitetetsområdene var mindre synlig fra hovedrommet i puben
- Ansatte håndterte parallelle oppgaver

9 Nytt intervju med pubeier

- Innsikt i eksisterende rutiner og arbeidsflyt
- Hvordan aktiviteter organiseres i praksis
- Informasjon formidles via Facebook og direkte kontakt
- Dart - mest populære aktiviteten
- Drikkevarer

10 Etter 2 intervjuer og én observasjon hadde vi kommet frem til 3 hovedidéer:

Idé 1

Effektivisere drikkeservering

Kortere kø og bedre flyt ved baren

Idé 2

Informere aktiviter og hendelser ved puben skjermfritt

Hva skjer på puben, uten skjerm

Idé 3

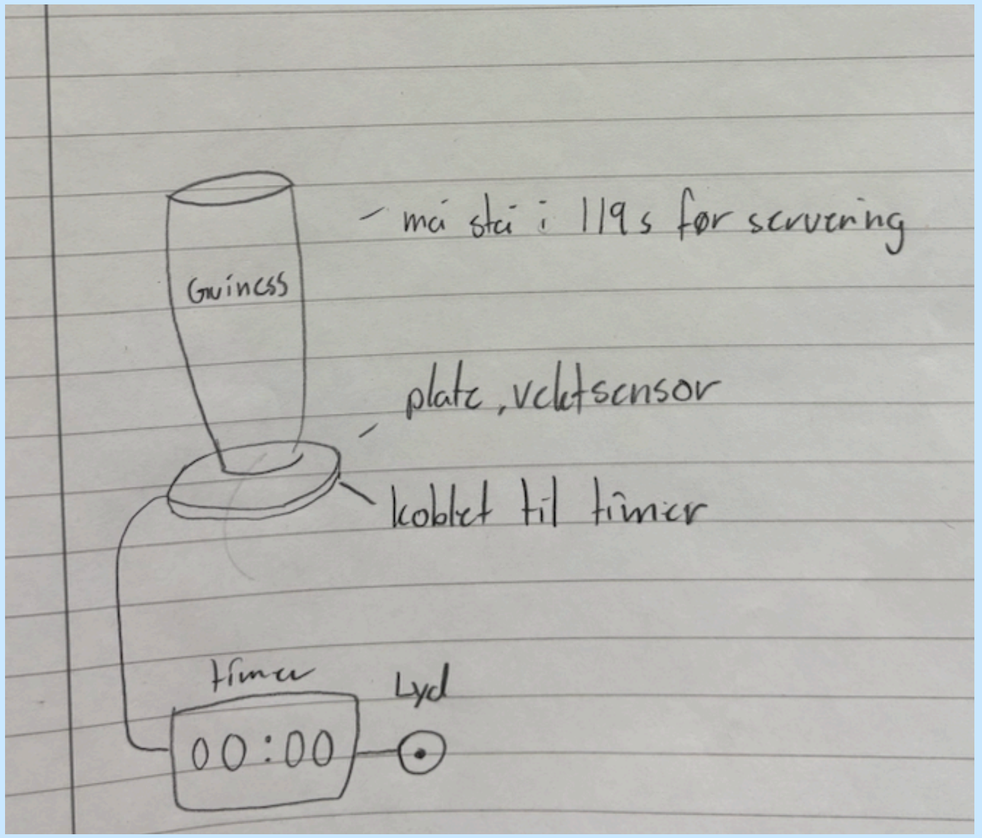
Synliggjøre tilgjengeligheten av aktiviteter på stedet

Viser hva som er tilgjengelig her og nå

11

Guinness

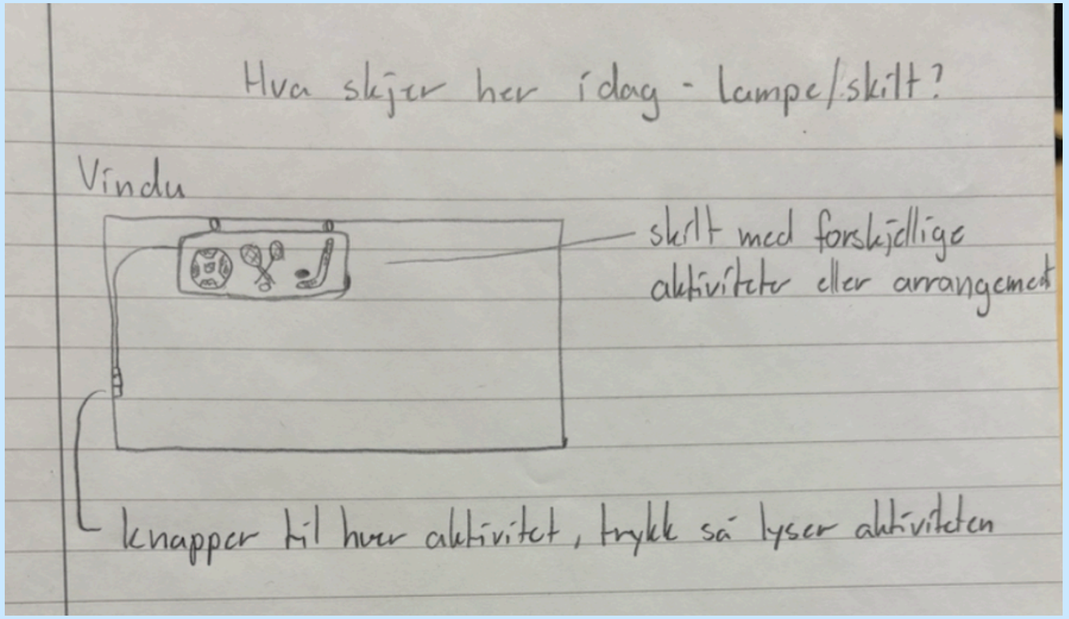
- Todelt tappeprossess
- Timer / tidtaker
- Bartender kan utføre andre oppgaver i mellomtiden



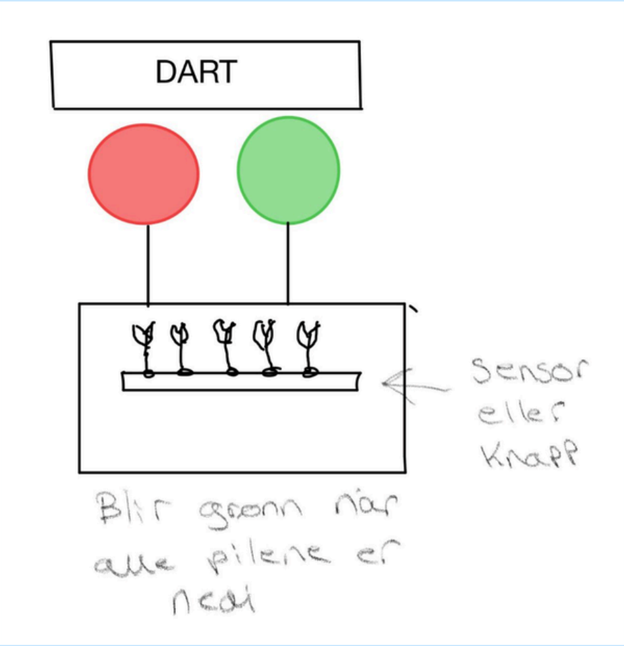
12

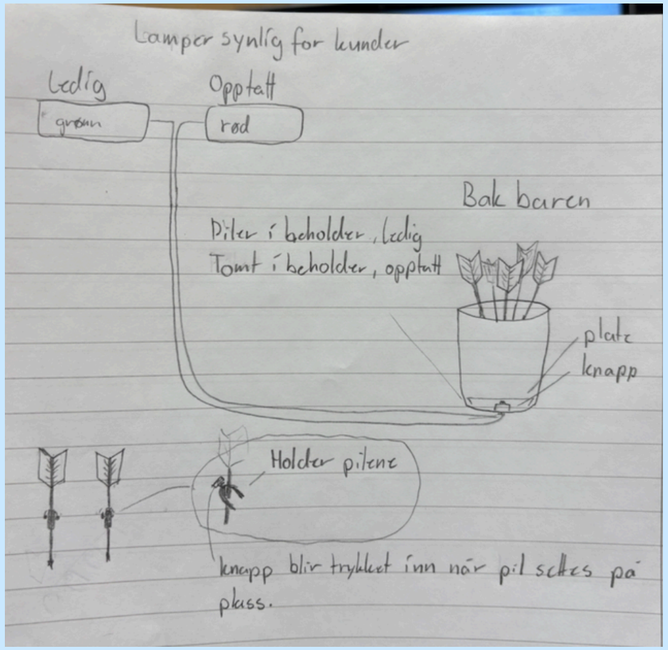
Aktivitetsskilt

- Synliggjøre aktiviteter den dagen
- Forbipasserende kan få informasjon uten bruk av digitale plattformer



13 Synliggjøre tilgjengelighet av aktiviteter

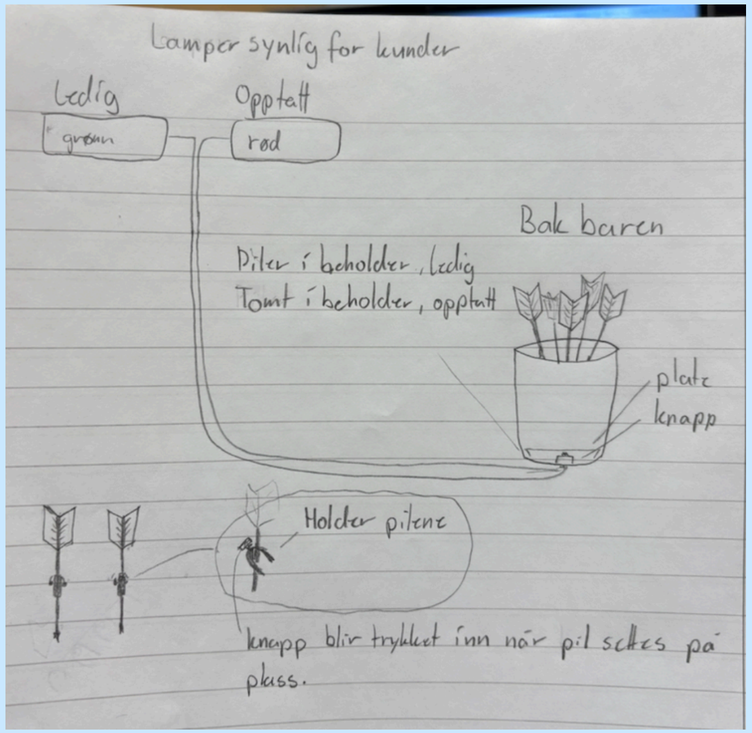




- Synligjøre tilgjengeligheten av aktiviteter på puben
- Avgrenset område
- Dart / shuffleboard (Her dart, men kunne overføres til shuffleboard)

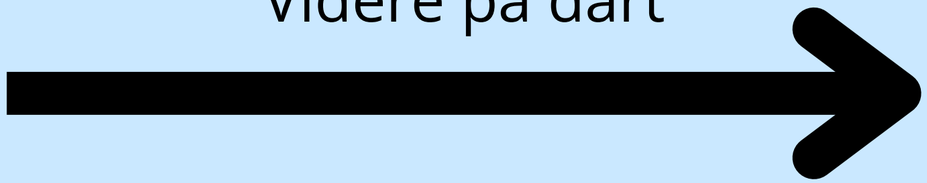
14 Workshop med bruker

- Presenterte ideene for pubeier
- Forklarte Arduino og prosjektets begrensinger
- Synliggjøring av tilgjengelighet
- Dart oppleves som reelt og gjennomførbart
- Ideen passet pubmiljøet
- Diskuterte køsystem
- Beskyttelse av pilspissene

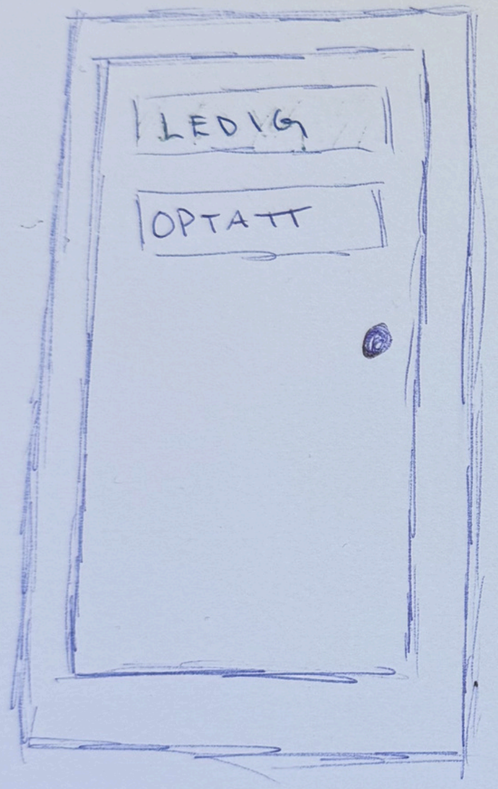


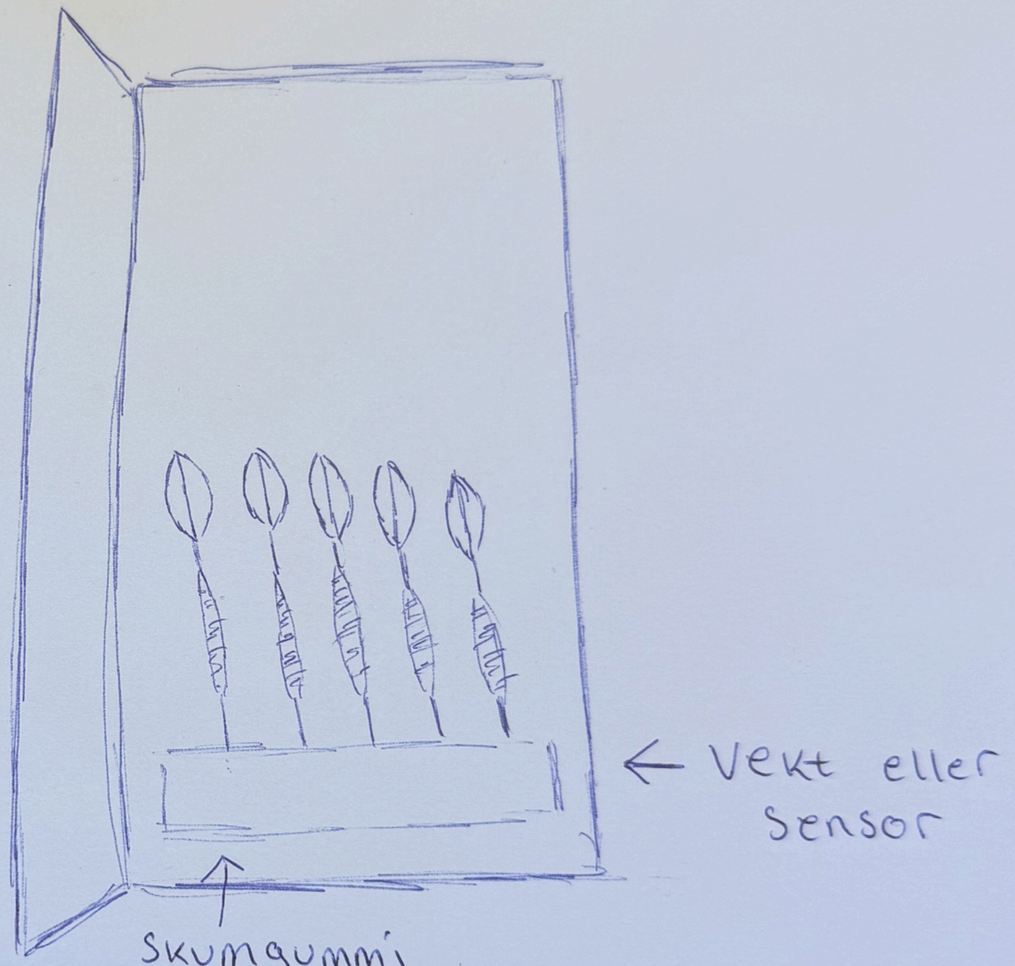
15 Lavoppløselige prototyper

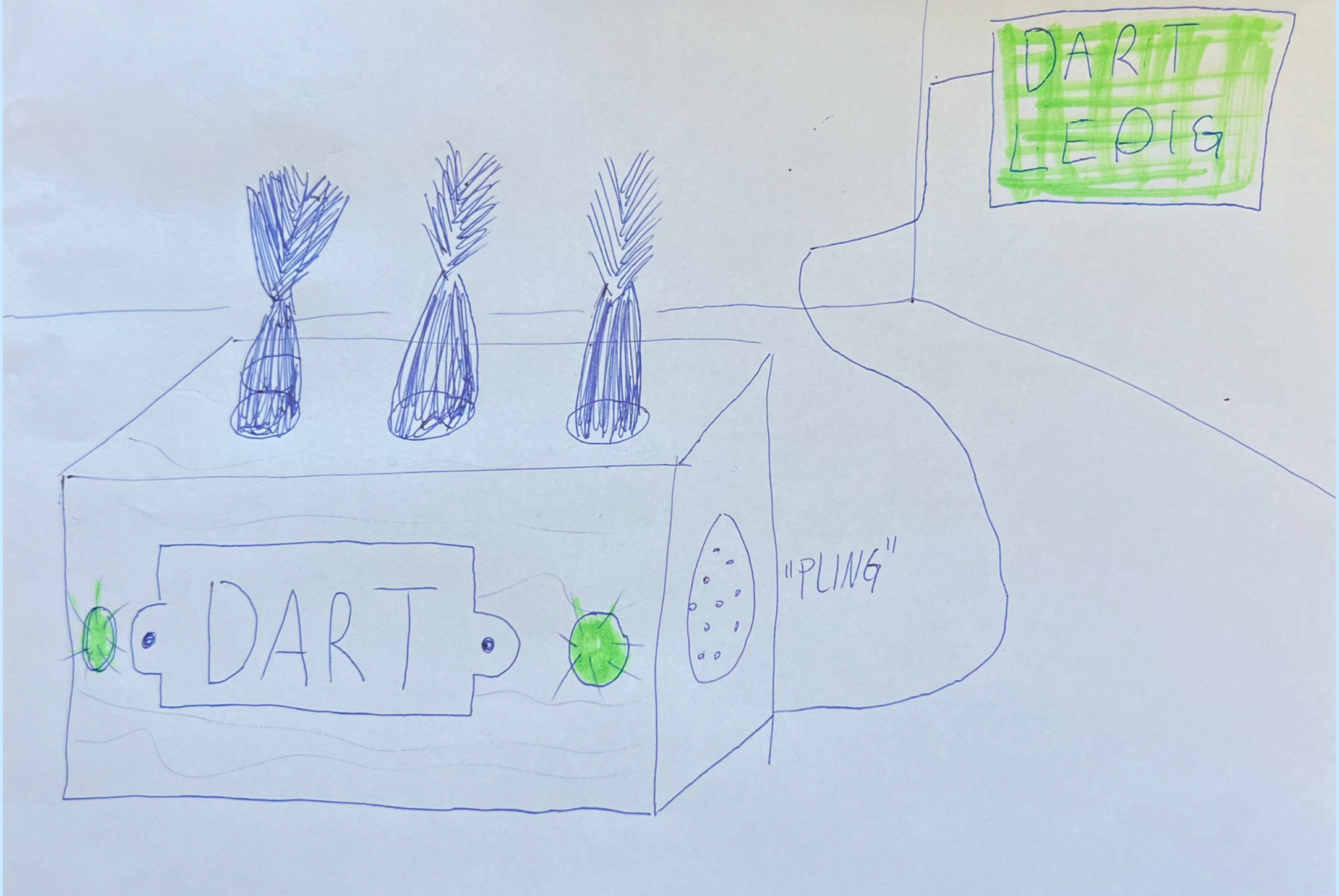
Videre på dart

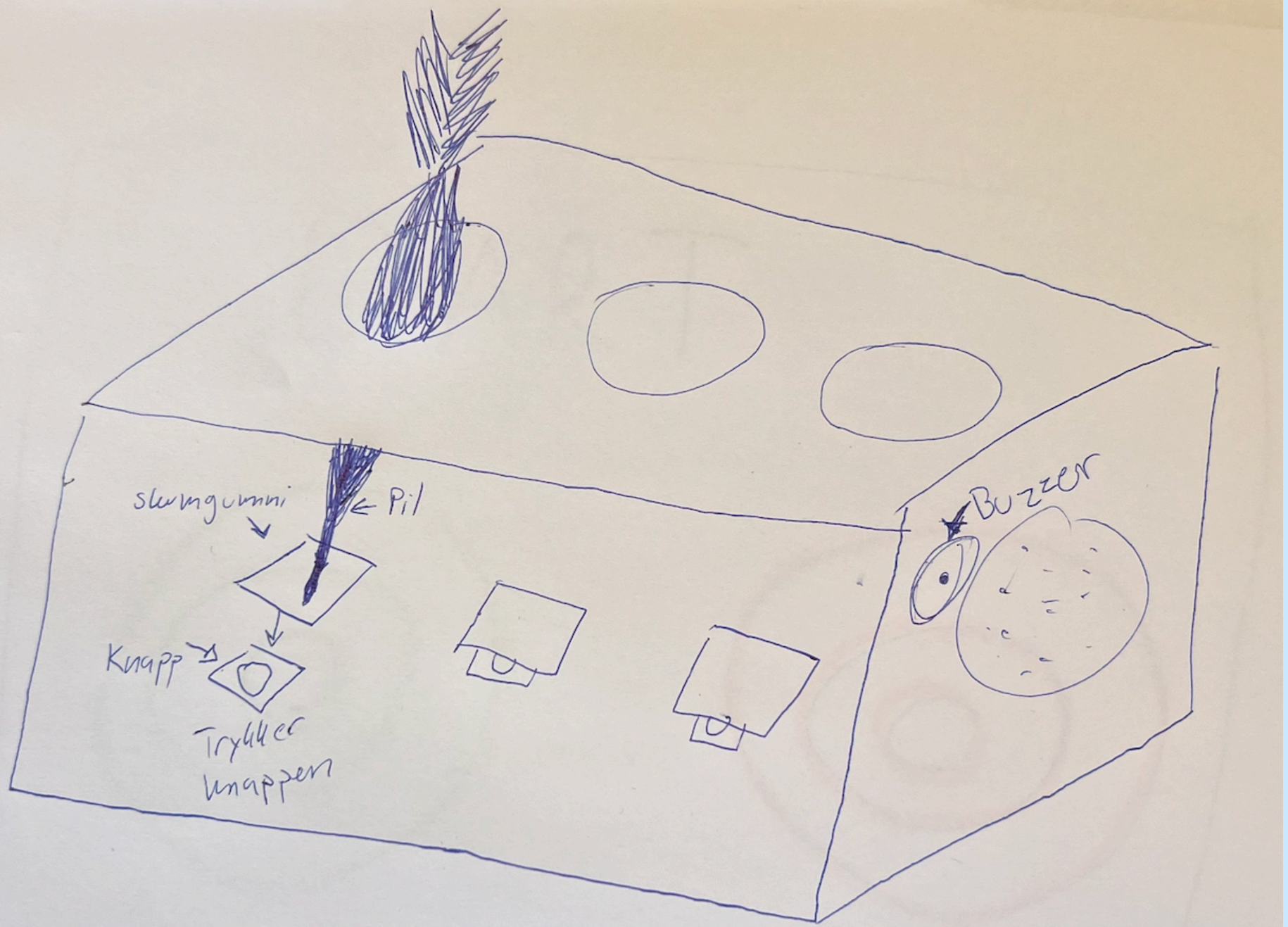


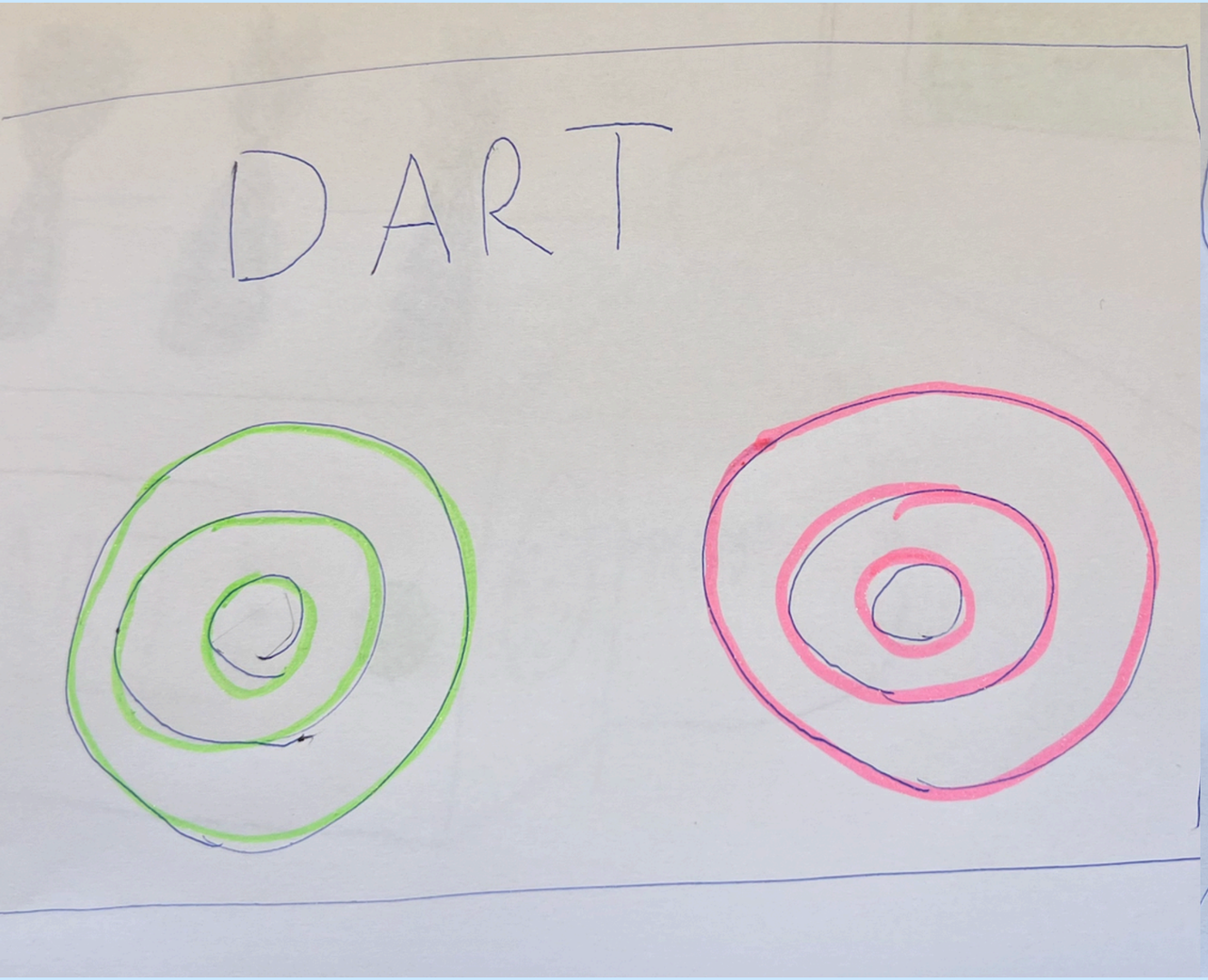
DARTPIL - SKAP

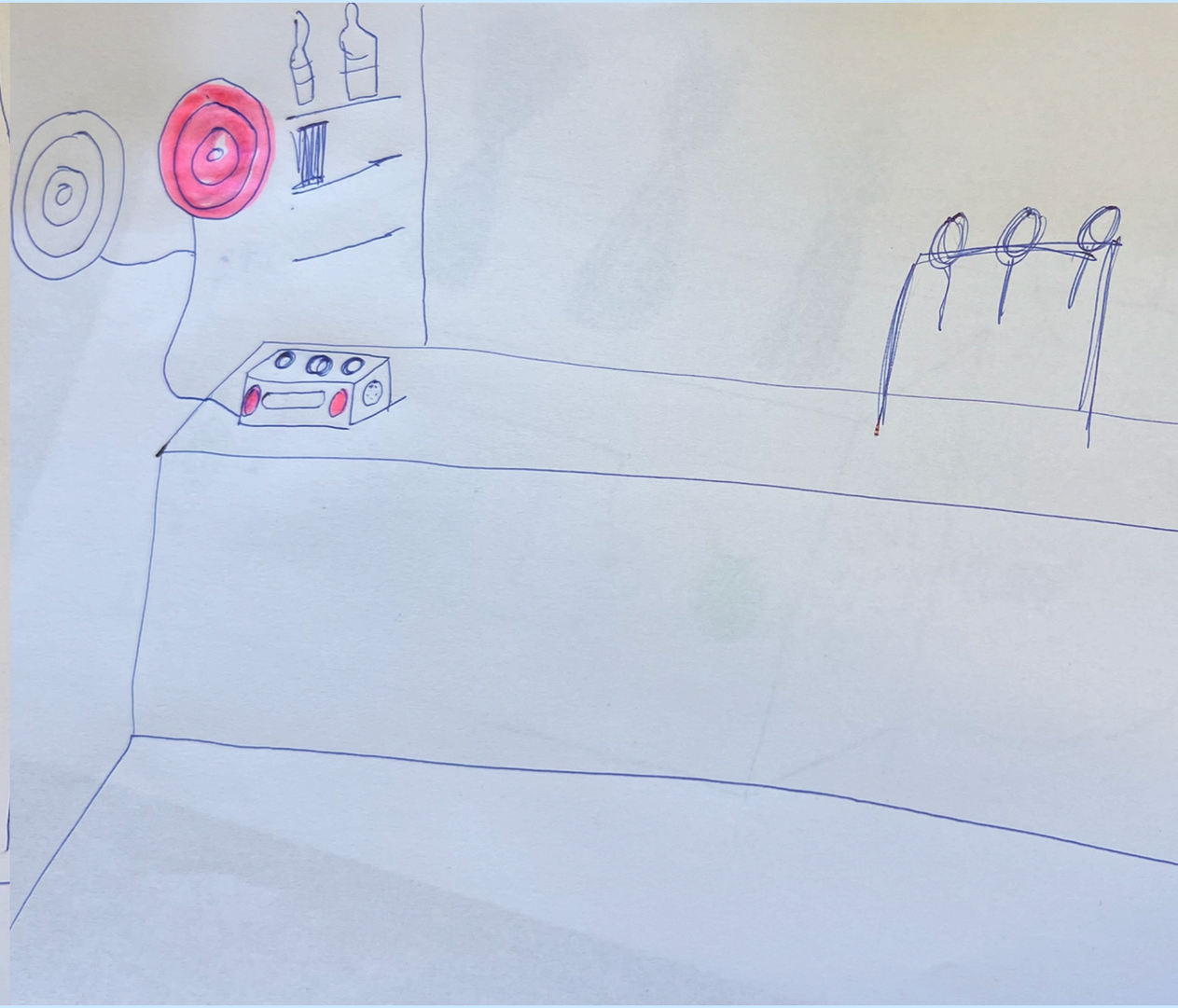





DART
LEDIG
DART
"PLING"


Slumgummi
Pil
Buzzer
Knapp
Trykker
knappen


DART

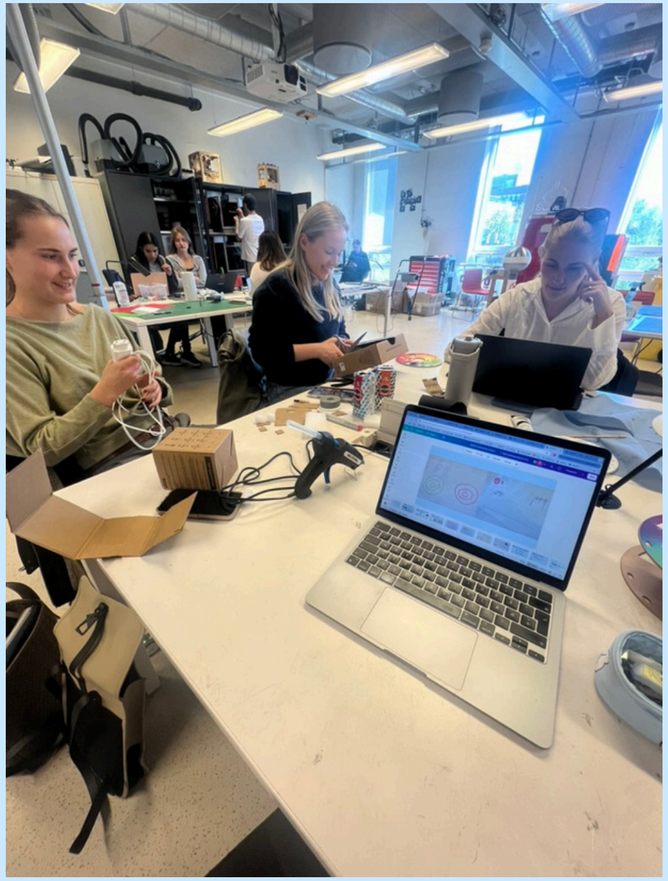


16 Observasjon 2 på Mike’s pub: fokus på dart

Her observerte vi…

- Hvordan gjester fikk tilgang til dartpilene
- Hvordan området ble tatt i bruk
- Hvordan gjester og ansatte samhandlet rundt aktiviteten
- Gjester måtte ut av hovedområdet for å undersøke om dartbanen var ledig





Produksjon av medium-fidelity prototype...

17 Brukertesting av medium-fidelity prototype



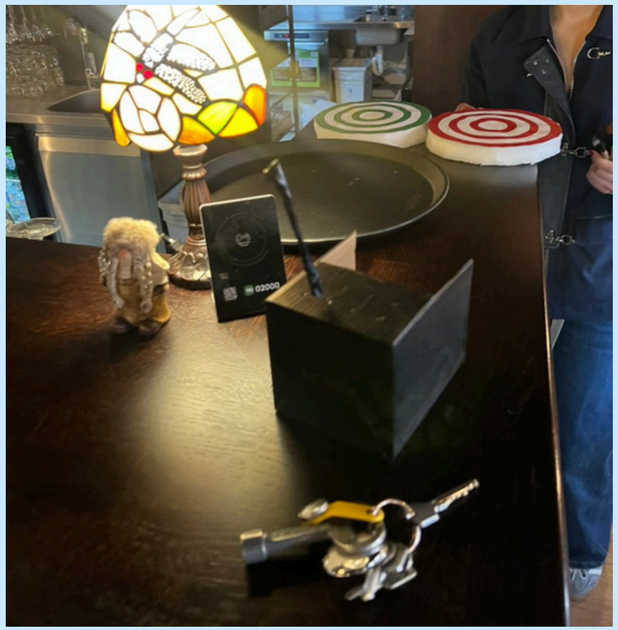


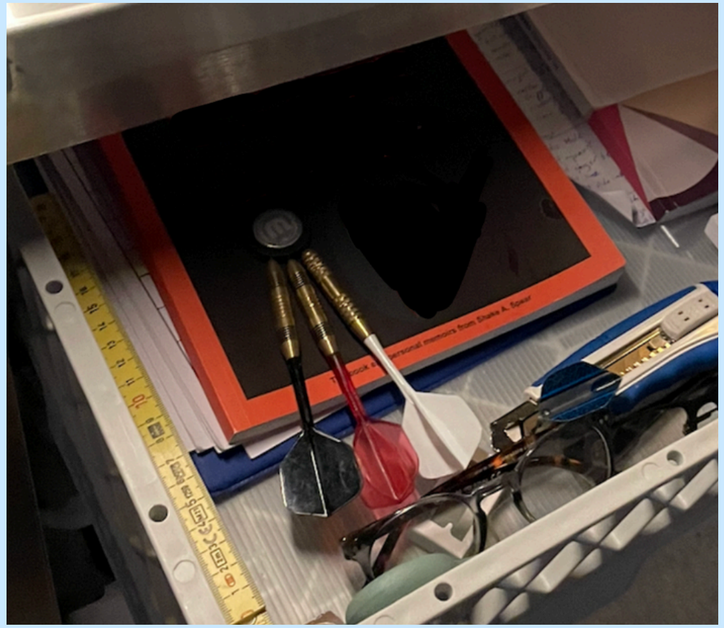


- Pilspissene ble allerede bevart sikkert
- Pilene skulle oppbevares i en skuff bak baren
- Gjøre dartskiven mindre

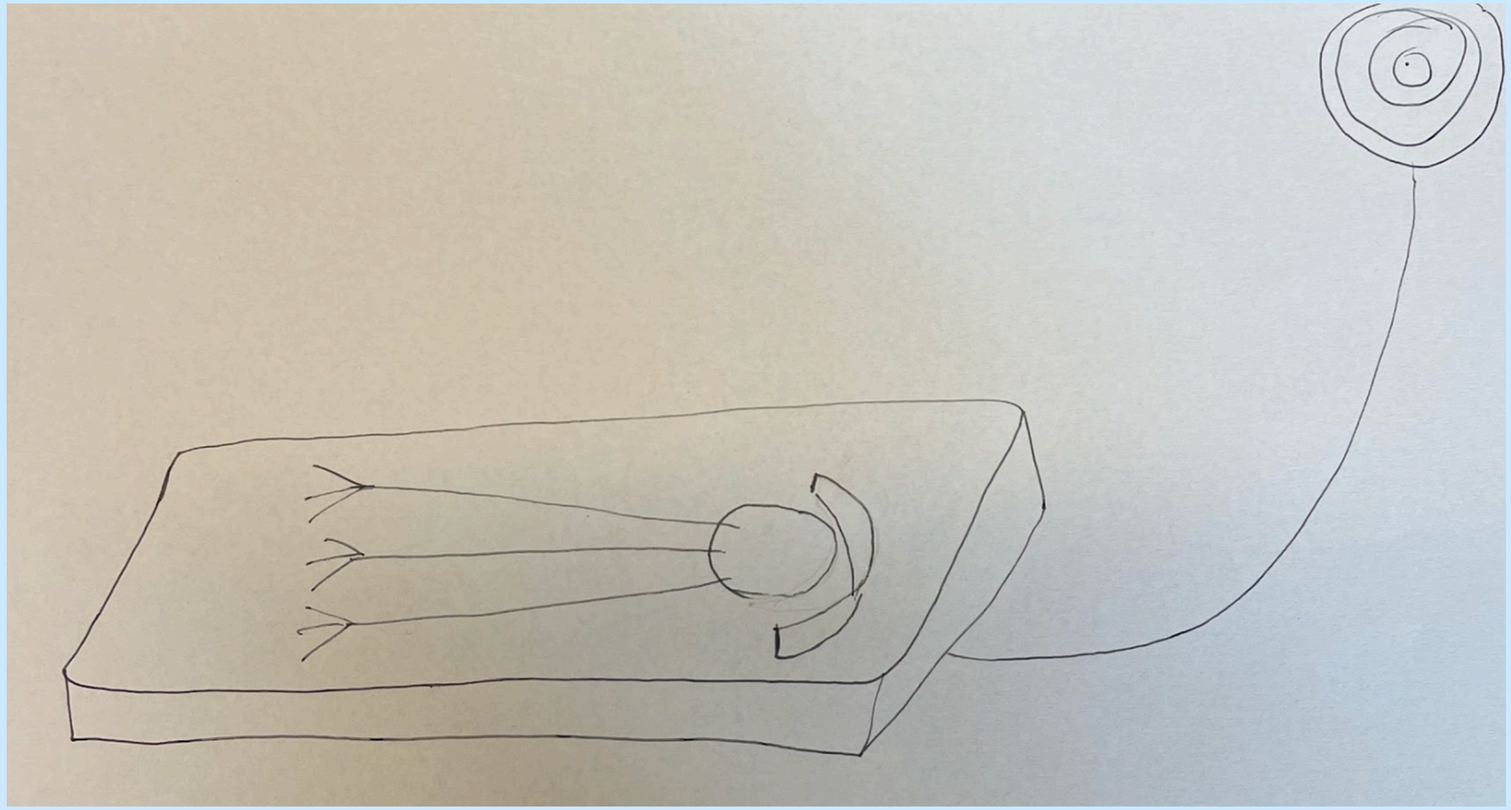








18 Videreutvikling av beholder



19 Intervju med dartspiller

Intervju på Mike´s Pub:

- Brukerens perspektiv:
  - Utlån av piler fungerte fint
  - Upraktisk å måtte gå og undersøke om dartbanen er ledig

20 Observasjon på en annen pub

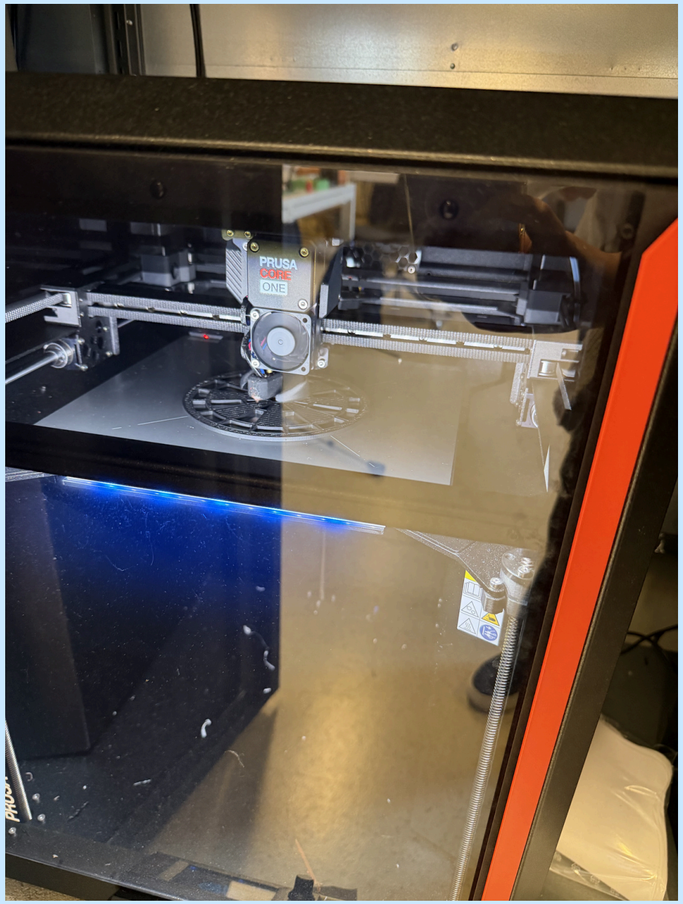
Observasjon på Store Stå Pub:

- Lignende utfordringer knyttet til oversikt av dartområdet
- Området var fysisk adskilt fra hovedområdet
- Gjester sjekket om banen var ledig gjentatte ganger
    - Kunne føre til unødvendige forflytninger og frustrasjon



21 Høyoppløselige prototyper

Produksjon

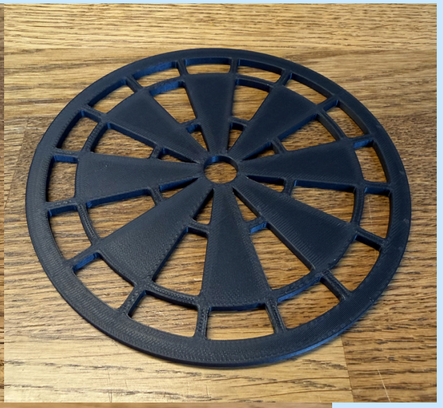


Første utkast



Andre utkast - etter justeringer

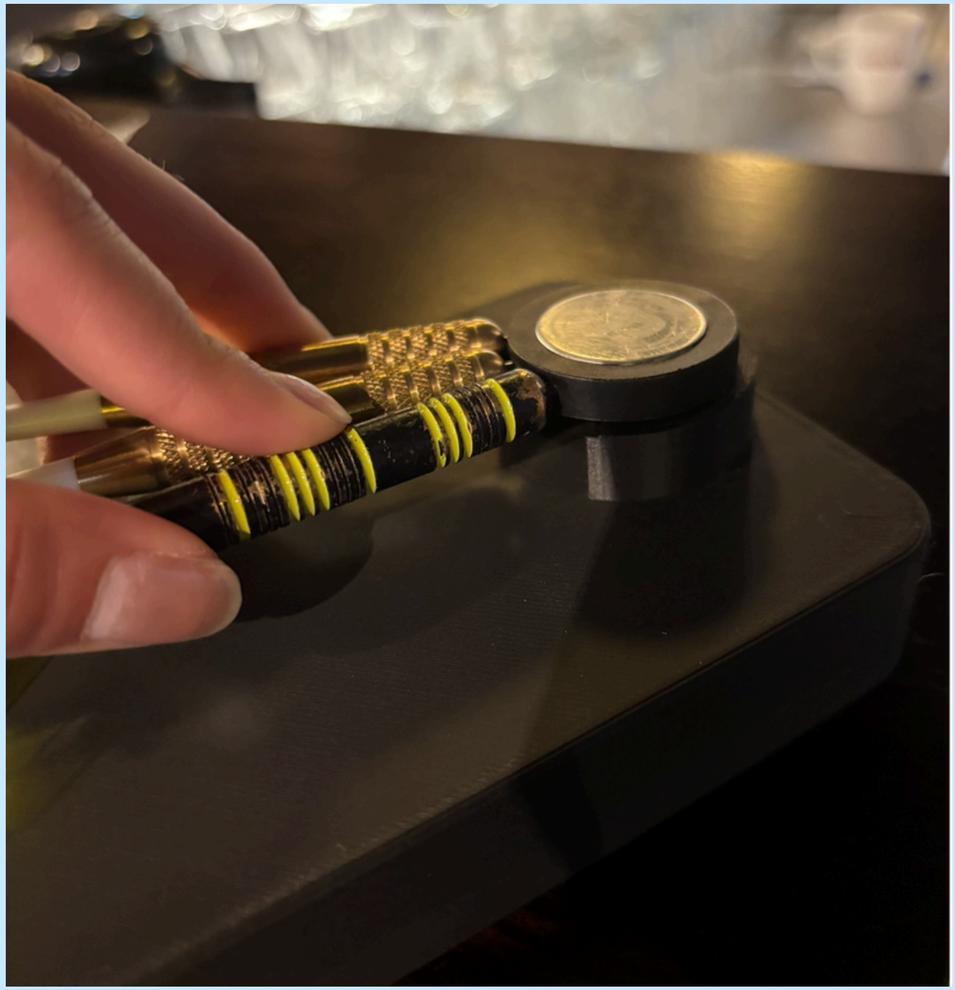






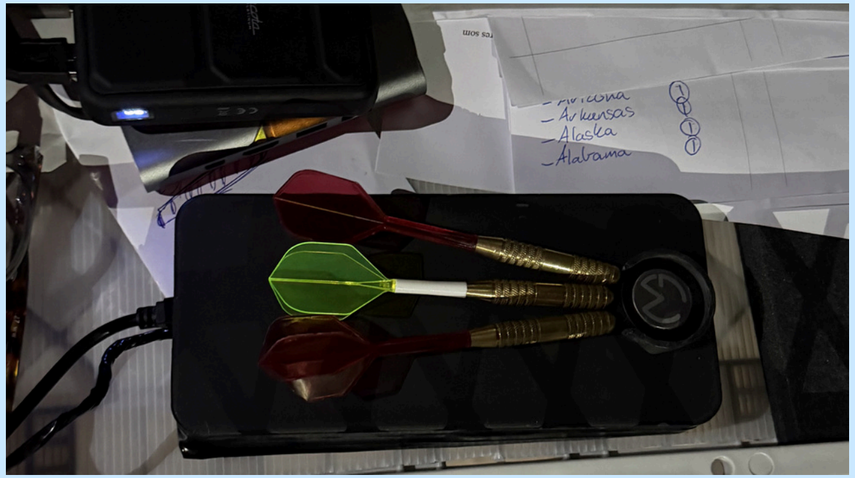
22 Brukertesting av høyoppløslig prototype

- Implementerte funksjon i utgangspunktet fungerte godt
- Fikk ikke testet ordentlig da noen mål måtte justeres
- Pilene skal utføre interaksjonen



23 Ferdig prototype













24 Hva vi har lært

- Design med brukere krever god planlegging og tydelig kommunikasjon
- Opplevd viktigheten av gjensidig læring for å forstå hverandre
- Brukerens deltakelse på utforming av konsept og designvalg bidro til at løsningen ble relevant for den faktiske brukssituasjonen
- Den beste løsningen for brukeren er ikke nødvendigvis den mest avanserte

Takk for oss!