

Design Brief: KULU2

Gruppen

- Espen Thorsen - 1 år master i Innovasjon og entreprenørskap
- Magnus Lien - 2 år master i programmering og nettverk
- Elise Hilland - 1 år master i design, bruk og interaksjon
- Daniel Løver Vestli - 2 år bachelor i design, bruk og interaksjon

“Hvordan kan vi gjøre venterommet på Akershus universitetssykehus til et mer trivelig og engasjerende sted?”

Dette er problemstillingen vi har fått fra design prosjektet KULU. Det er viktig for oss og KULU å utvikle en løsning som er tilgjengelig for så mange pasienter som mulig uavhengig av fysiske handikap, og at systemet er hygienisk slik at det ikke kan være en smittekilde som bidrar til å spre bakterier på venterommet.

Med utgangspunkt i denne problemstillingen har vi valgt å utvikle et interaktivt, trykksensitivt gulv som kan identifisere hvor på gulvet et barn befinner seg og viser forskjellige bilder prosjektert på veggen avhengig av hvordan barnet beveger seg. Vi mener dette vil bidra til å gjøre venterommet til barne og ungdoms-avdelingen på Akershus universitetssykehus til et mer trivelig og engasjerende sted for barn og deres familier.

Verktøy

- Arduino Uno
- Prosjektor
- Conductive fabric
- Velostat

Timeplan

Table 1

Uke	Oppgaver
36	Observasjon av venterommet på Ahus
37	Brainstorming rundt mulige ideer
38	Anskaffe nødvendige verktøy og materialer
39	Familiarisering med materialer/ hi-fi prototyping
40	hi-fi prototyping
41	hi-fi prototyping/ presentasjon av hi-fi prototype
42	presentasjon av hi-fi prototype / brukertester
43	brukertester og gjøre eventuelle forandringer
44	brukertester og gjøre eventuelle forandringer
45	rapport skiving
46	rapport skiving
47	rapport skiving
48	Avsluttende presentasjon og konkurranse