

# Designbrief for ZmarTech



## Gruppemedlemmer:

**Andreas Nyborg Hansen** - andrnha@student.matnat.uio.no

**Aleksander Røe Strømshoved** - aleksrs@student.matnat.uio.no

**Einar Weibust Hansen** - einarvh@student.matnat.uio.no

**Ståle Hoberg** - staaleho@student.matnat.uio.no

## Mentor:

**Jorun Børsting** - jorunbrsting@gmail.com

## Hvem er Zmartech?

Zmart er et nasjonalt konsept for påvirkning av atferd. Målet er at flest mulig skal møte det offentliges anbefalinger for søvn, stillesitting og sukkerkonsum. Zmart leverer 1. Informasjon, 2. Påminnelser og 3. Belønning for å hjelpe primært barn/ungdom, sekundært foreldre/voksne, til å justere sine vaner slik at de får ønsket kognitiv effekt i hverdagen. Justering av disse vanene vil også minske risikoen for livsstilssykdommer, og kan i ytterste konsekvens spare samfunnet for tresifrede milliardbeløp.

## Om prosjektet

Zmart ønsker å hjelpe barn og unge til å ta gode livsstilsbeslutninger. For å oppnå dette gjennomfører Zmart aktivitetsprogrammer for å gi kunnskap og indre motivasjon til barn og unge. Å etablere gode vaner er viktig og vanskelig. Å endre vaner er enda vanskeligere. De fleste trenger hjelp til å få dette til, og det er det som er Zmart konseptets hovedmål.

## Vår oppgave

Zmart sitter på mye kunnskap om kognitiv forringelse som en konsekvens av dårlig livsstil, men de trenger hjelp med å formidle dette på en måte som skaper varige beslutningsmønstre hos barn. Vi skal utvikle en teknisk løsning for denne formidlingen.

En god løsning har lave kostnader, høy tilgjengelighet, og kan leveres i store mengder.

## Om oss

Alle har hatt ett år med informatikk på UiO, og kan programmere i Java og en del kompetanse innenfor HCI. Videre har noen av oss bakgrunn fra statsvitenskap, kvantitativ analyse og grafisk design. Dette vil være relevant for å forstå og analysere problemområdet, samt utvikle og vurdere eventuelle løsninger. Den største svakheten kan være manglende erfaring med å utvikle apper: samarbeidsparter har utviklet en primitiv app som det kan være aktuelt å videreutvikle.

## Arbeidsform

Ingen av oss har noen spesielle kunnskaper utover de andre som er relevante for prosjektet; vi ser derfor for oss å fordele oppgavene omtrent likt. Vi møtes på skolen minst en gang i uken for å fordele oppgaver og planlegge fremover: videre sa klienten at de var villige til å møte oss ved behov utover semesteret.

### Hvorfor valgte vi prosjektet:

Zmart er en liten organisasjon som åpner for et tett samarbeid. Vår kontaktperson i organisasjonen virket veldig entusiastisk og villig til å investere tid i oss. Det var også viktig for oss at oppgaven vår var klart definert, slik at det ikke var behov for å bruke tid på spesifisering.

Selv om de har utviklet en primitiv app, er Zmart åpne for flere løsninger: fysiske avatarer, digitalisering og forbedring av eksisterende kursmateriell, etc.

### Fordeler og ulemper

Zmart er eksplisitte på at de ikke besitter noe teknisk kompetanse, og de eksisterende løsningene deres er primitive. Dette gir oss rom til å utvikle noe innenfor vår kompetansesfære, i stedet for å måtte lære oss å bruke eksisterende løsninger. Dette er også en ulempe fordi vi står alene, og har ingen i bedriften til å hjelpe oss hvis vi kjører oss inn i et blindspor teknisk.

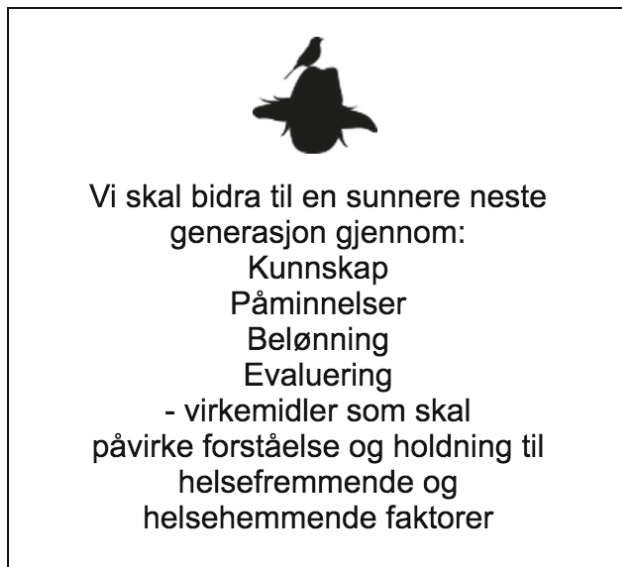
### Målgruppe

Den primære målgruppen er barn og unge i alderen 10- 13 år. Den sekundære målgruppen er foreldre og andre voksne.

### Farger



### Utklipp fra Zmart sine nettsider



### Beslutningstagere

Lars Kogstad er prosjektleder hos Zmart, og vil vurdere våre løsningsforslag.