

OCKO

INTERACTION DESIGN WORKSHOP

SADRŽAJ

UVOD	3
ISTRAŽIVANJE	4
ZADACI.....	4
KORISNICI.....	4
ISTRAŽIVANJE	4
TEHNIČKA IZVEDBA	4
ZAKLJUČAK.....	5

UVOD

Ako ste ikad bili u redu za šalter, znate koliko se zna čekati, i koliko je to frustrirajuće. Sada zamislite u toj situaciji dijete u predškolskoj dobi. Vjerojatno iz iskustva znate da su djeca u tim situacijama izrazito nestrpljiva i nervozna te a sa tom svojom nervozom iritiraju ostale ljude u redu koji su i onako već isfrustrirani samim čekanjem. Također je poznato da dječji smijeh ni približno ne nervira ljude kao plač i svađanje djece i roditelja.

U nekim dućanima i institucijama postoje priručni dječji vrtići u kojima se djeca igraju dok roditelji obavljaju posao zbog kojega su došli, pa smo pomislili nešto slično uvesti u institucije u kojima nije prikladno držati igraonice za djecu, a bilo bi ih poželjno na neki način smiriti.

Ideja je da omogućimo djeci korištenje kamere koja je oblikovana po njihovim potrebama kako bi snimali prostor oko sebe koji bi se potom prikazivao na ekranima na zabavan i djeci prihvatljiv način. Snimke bi bile deformirane na način koji je djeci najzanimljiviji.

ISTRAŽIVANJE

ZADACI

Primarni zadatak našeg proizvoda je smirivanje djece i zabavi ih na dovoljno dug period vremena, dok roditelji obavljaju svoj posao.

Sekundarni zadatak je da roditelji budu sigurni da će im djeca biti zadovoljna i sigurna, a boravak u tim institucijama ugodniji za djecu, za njihove roditelje i za posjetitelje tih institucija.

KORISNICI

Osnovni korisnici proizvoda su djeca, a mogu ga koristiti svi posjetitelji institucija koji su zainteresirani za malo zabave. Korisnici su također i serviseri koji bi dopunjavali opcije ili uklanjali pogreške.

ISTRAŽIVANJE

Istraživanje smo podijelili u dvije grupe. Prva grupa je istraživala institucije u kojima bi naš proizvod dobio svoju punu funkciju. Odabrane su tri lokacije koje su različite po svojoj veličini i uređenju. Prva lokacija je prostor u gradskoj luci gdje se kupuju karte za trajekt i taj prostor je najmanji. Drugi prostor je glavna pošta u Splitu i veća od prvog prostora, a treći prostor, koji je ujedno i najveći je telekomunikacijski centar u Zagrebu. Zaključak tog istraživanja je da bi naš proizvod tu bio poželjan jer su djeca «problem» kojeg nitko ne zna kako riješiti.

Druga grupa je istraživala ponašanje djece sa igračkama sličnog oblika i reakciju na izobličenje njihovih lica. Zaključak je da djeca igračke kuglastog oblika najradije bacaju i stižu. Deformacije koje su im najzabavnije su one koje im najviše izobličuju lica, a što se efekata tiče, jedini koji im se svidio je bio x-ray prikaz.

Pošto su djeca kao korisnici vrlo osjetljiva skupina, mora se paziti na ergonomiju proizvoda radi sigurnosti i zaštite djece, kao i na sigurnost i zaštitu samog proizvoda od djece, pošto je omiljena radnja sa prototipom bila baciti je na pod.

TEHNIČKA IZVEDBA

Proizvod bi bio izrađen od elastične, ali čvrste gume i bio bi punjen brašnom. Druga opcija je da se čitav proizvod napravi od čvrste spužve. U sredini bi se nalazila bežična kamera koja bi podatke slala do prijemnika, na računalu bi se slika obrađivala, deformirala i slala na ekrane koji bi to prikazivali. Unutar proizvoda bi se nalazili senzori koji bi nakon određene granice (kad dijete dovoljno stisne kuglu) mijenjali tip deformacije. Tip deformacije bi bio izabran od onih koje su djeca favorizirala u istraživanju. Same deformacije bi se programirale u Matlab-u.

ZAKLJUČAK

Prototip našeg proizvoda je naišao na dobru reakciju i kod djece i kod institucija. Djeca se vole igrati sa novim igračkama i istraživati svijet na njima svojstven način. Institucije su svjesne «problema» koji se stvara kad djeca dođu, ali ne znaju kako ga riješiti. Naš proizvod zadovoljava obje strane na obostrano zadovoljstvo.