

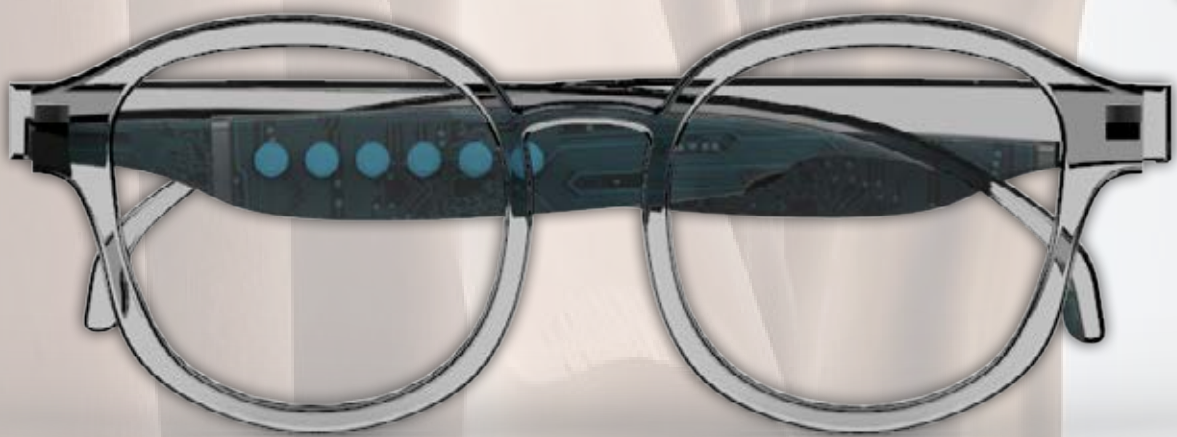


TIMEGLASS.



INNEHÅLL

| | |
|--|--------|
| UPPDRAG & UPPDRAGSGIVARE | 2. |
| MÅLGRUPP & VISION | 3-4. |
| DEN INLEDANDE RESEARCH - FASEN | 5. |
| ANALYSER & STATISTIK | 6-7. |
| OLIKA KONCEPT | 8. |
| INSIKTER & SLUTSATSER | 9. |
| DET SLUTGILTIGA KONCEPTET - TIMEGLASS | 10-11. |
| FÄRG, FORM & MATERIAL | 12. |
| FORMGIVNING | 13-14. |
| FUNKTION | 15-17. |
| PRODUKTIONSTEKNIK, ERGONOMI & HÅLLBARHET | 18. |
| GRUPP A10 | 19. |



UPPDRAG.

Syftet med uppgiften var att förstå design- och produktframtagningsprocessen i ett projekt som tillfredsställer både företagets, i detta fall Abilias, standarder och krav i kombination med att fylla ett hål som finns i marknaden idag. Fokus låg också på att jobba iterativt för att ta fram en produkt både fysiskt och presentationstekniskt.

Uppdraget var att designa ett kroppsburet tidshjälpmiddel för barn med ADHD/ADD. Målgruppen har, av olika orsaker, nedsatt förmåga att orientera sig i tiden och att komma ihåg planerade aktiviteter.



ABILIA.

Abilia är ett företag som förenklar människors vardagsliv oavsett behov. Deras målsättning är att människor ska ha möjlighet att ha kontroll över sitt eget liv och fatta egna beslut, att kunna vara delaktiga samt oberoende. Företagets vision bygger på tre ord: passion, innovation och kvalitet. Passion står för jämlikhet, mångfald och inkludering i samhället. Innovation innebär att Abilias insiktsarbete sker från ett utifrån- och inperspektiv, vilket bidrar till att förbättra och innovera allt de gör för att skapa mervärde för deras kunder och användare. Abilias kvalitet säkerställs genom att allt arbete sker strukturerat enligt väldefinierade processer.

MÅLGRUPP.

Vi valde målgruppen tonåringar 14 till 17 år med ADHD/ADD då vi tror att genom att det finns bra stöd tillgängligt redan i en tidig ålder kan man öka livskvaliteten för både individen och dennes familj. Att barnet får känna sig självständigt kan bidra till ökad självkänsla och förbättrade familjerelationer när de klarar sig på egen hand och slipper tjat från föräldrar och syskon.



VISION.

Vår vision är att barnen själva ska välja att använda sitt hjälpmedel för att underlätta deras vardag, genom att ta fram en produkt som bryter standarden för hur traditionella hjälpmedel ser ut.

Vi vill på ett diskret men intuitivt och naturligt sätt öka dessa individers självständighet och på så sätt även bidra till en enklare vardag, bättre prestation i skolan och förbättrade familjerelationer.

PERSONAS.

Alex har svårt att hantera impulser och fokusera på en uppgift eller syssla. Hen har även svårt att hålla ordning omkring sig och följa instruktioner och väljer därför ofta att undvika uppgifter som kräver mental ansträngning. Det är även svårt att sitta still och umgås lugnt med kompisar och Alex reagerar ofta snabbt och starkt på saker. Alex upplever att dagen flyter på lite bättre när hen har en översiktlig vy över vad som ska hända under dagen. Efter skolan sätter hen sig hellre och tittar på TV istället för att göra läxor. Hen tycker att det är jobbigt att behöva hjälp och vill därför få diskreta påminnelser.



K
I
M

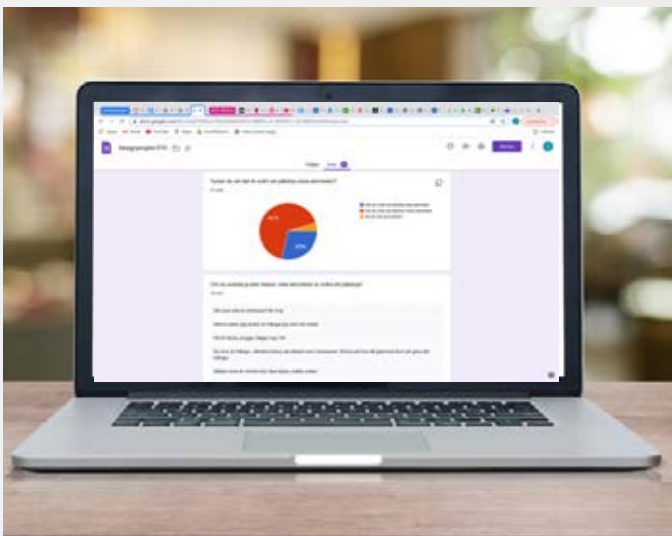


X
L
E
A

Kim är väldigt ofokuserad i skolan där det bland annat handlar om att hen stör andra elever genom oljud under genomgångar, väljer att inte arbeta under lektionerna och avviker ofta från klassen. Mycket annat än skolan är intressant vilket gör att hen inte vill ta emot hjälp från lärarna. Hemma kan stämningen lätt bli irriterad på grund av mycket tjat från föräldrar som vill att någon syssla ska göras men att Kim inte kommer till skott. Kim upplever att det är enklare att ha koll när hen är medveten om vad som händer i närmast nutid. Kims stora datorintresse gör att hen tycker om att förstå hur avancerad teknik fungerar.

INLEDANDE RESEARCH.

Under vår inledande research-fas tittade vi först på vad som finns på marknaden idag, vilka hjälpmedel som är vanliga och vad anhöriga till barn med ADHD anser är mest hjälpsamt. I den enkät som skickades ut till föräldrar ställde vi även frågan om vad de hade velat ha för hjälpmedel om de kunde få välja fritt, vilket vi drog stor nytta av när vi diskuterade olika koncept. Vi hade även en intervju med en anställd på ett LSS boende.



”Det är svårt att byta aktiviteter, att gå från ett läge till ett annat.”

”Jag påminner om att stiga upp, att äta frukost och gå till bussen. Hemma igen efter skola/jobb är hen väldigt trött men går iallafall ut en runda med hunden som jag påminner hen om. Allt handlar om att påminna.”

MARKNADEN IDAG.

Marknaden idag består främst av väldigt intuitiva och klassiska hjälpmedel. Dessa har ofta en standardiserad formgivning som är enkel och tydlig. Många produkter på marknaden ser nästintill identiska ut i färg och form.

MEMOtimer



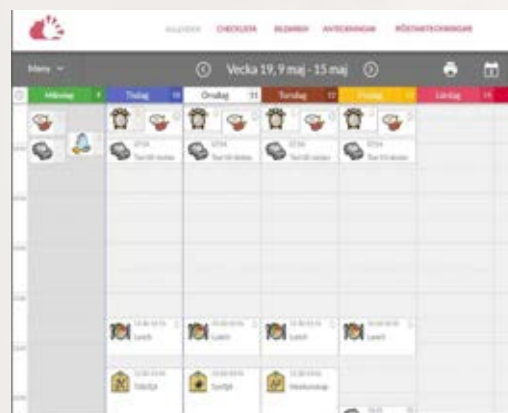
MEMOplanner



MEMOday



MyAbilia



EMOTIONELLA BEHOV

- Modernt formspråk
- Inte se ut som ett hjälpmedel

KOGNITIVA BEHOV

- Vara tydlig
- Enkel att förstå
- Lätt att lägga in händelser

FYSISKA BEHOV

- Stöttålig
- Anpassningsbara signaler
- Anpassningsbar i medhavande
- Vattentät

TRE KONCEPTIDÉER.



OnTime



PocketPlanner



TIMEGLASS.

INSIKTER OCH SLUTSATSER.



När vi sammanställde våra enkätsvar och research samt granskade den mot våra koncept upptäckte vi ett hål på marknaden gällande just auditiva hjälpmedel. Det finns sedan tidigare många varianter av digitala och analoga skärmar eller armbandsur som tidshjälpmedel, men få som går att använda utan att behöva titta på dem. Skärmar, klockor och tidsstaplar medför att användaren måste bära med sig ett extra föremål hela dagen, varje dag. För ett barn i åldern 14-17 år som redan bär glasögon varje dag, på grund av sin synnedsättning, skulle det vara optimalt att implementera ett hjälpmedel i något som de redan använder. Vi såg dessutom att det inte finns något liknande hjälpmedel idag och därför ville vi undersöka vidare vad vi skulle kunna komma fram till gällande att kombinera och utveckla ett hjälpmedel som redan finns för synnedsättning. När vi läste på ytterligare om kopplingar mellan synnedsättningar och kognitiva funktionsnedsättningar kom vi fram till att för barn med diagnoser som ADHD/ADD kräver den mentala ansträngningen för att bibehålla fokus mera av ögonen, vilket medför att synen blir sämre. Forskning visar också att det är vanligt att en funktionsnedsättning bidrar till en annan. Därför landade föll de slutgiltiga valet på konceptet TimeGlass.



TIMEGLASS.





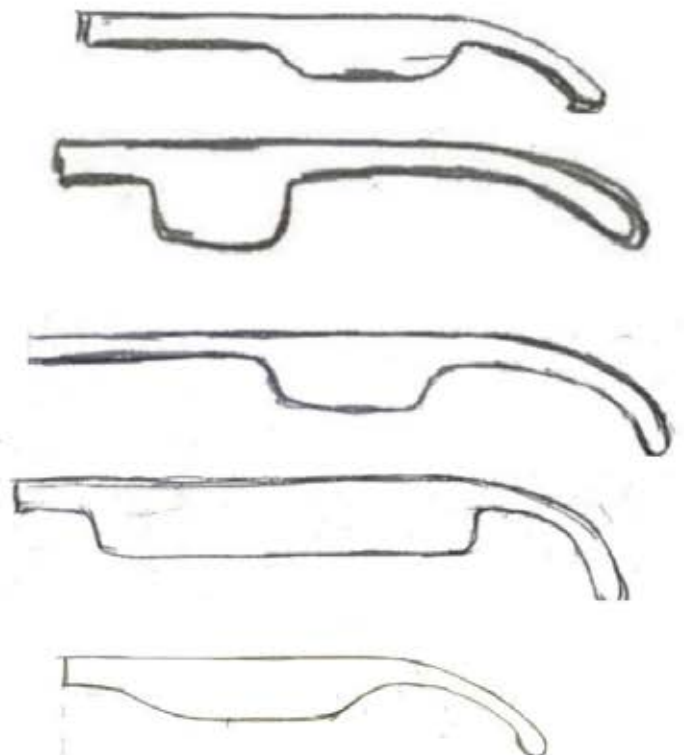
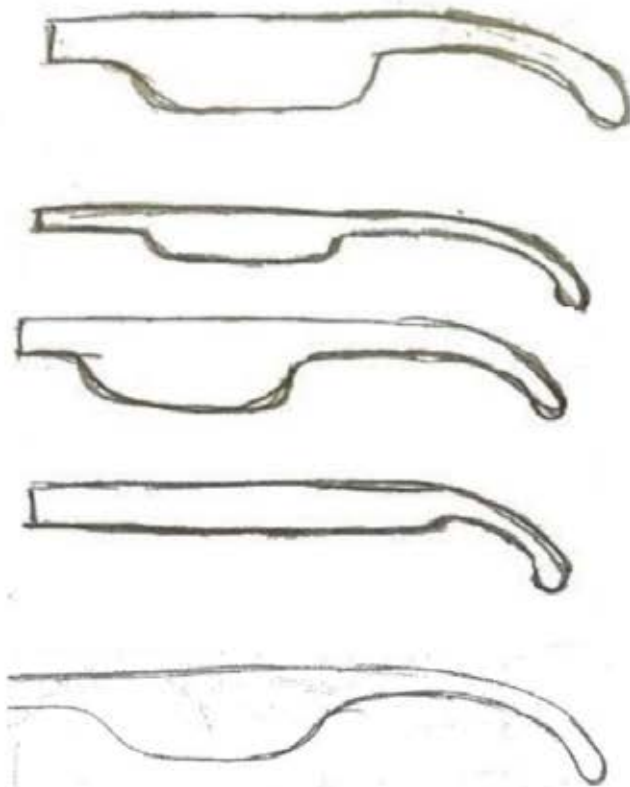
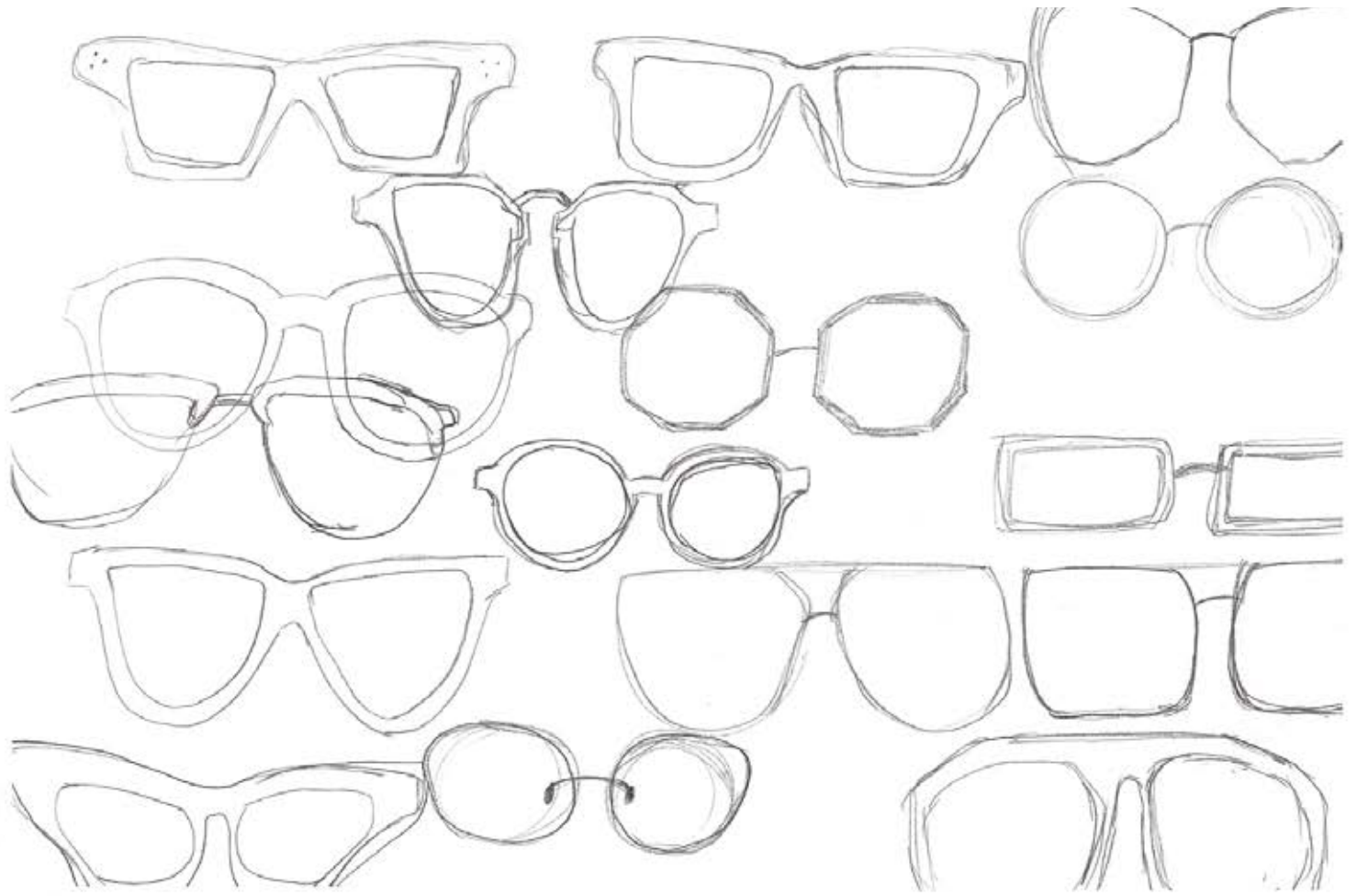
FÄRG, FORM & MATERIAL.



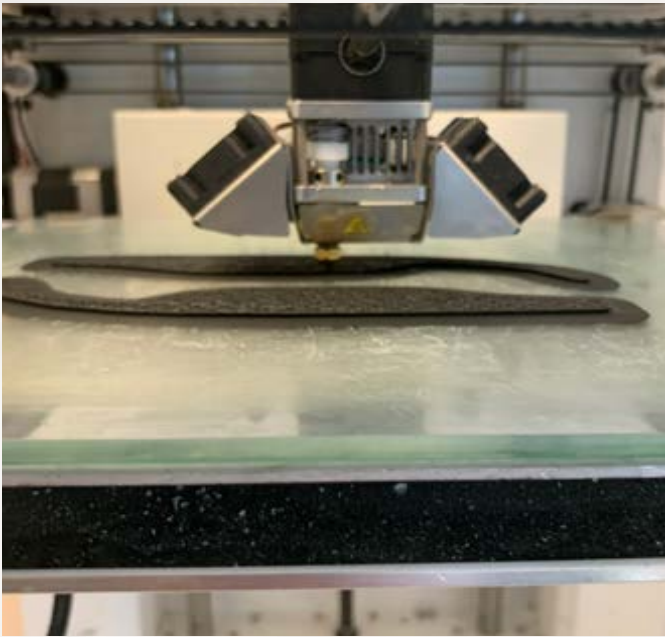
För att ge en tydlig ledning redan från start i hur vår produkt ska utformas och vilken känsla den ska förmedla gjorde vi tidigt en moodboard. Utifrån vår trendspaning på marknaden kom vi fram till att de vanligaste materialen på glasögon idag är celluloplast och metall. Då vi vill integrera tekniken i skalmarna kom vi fram till att plast är det material som kommer att passa bäst in i vårt koncept.

Angående timern på insidan av skalmen ville vi ha färger som sticker ut från glasögonen för den visuella tydlighetens skull, men också färger som hjälper till med tidsuppfattning och som är lätta att associera till en viss dag. Därför har vi valt färger som sedan tidigare används i kognitiva hjälpmedel för att förmedla veckodagarna. Tekniskt ville vi jobba intuitivt med runda knappar och timern är en liggande stapel och ska följa skalmen. Gällande färg valde vi att skapa två olika alternativ, ett par bruna med melering, för att dölja tekniken och på så sätt minimera känslan av att glasögonen är ett hjälpmedel och ett par ljusare och mer transparenta som på så sätt istället visar upp den teknik som finns inuti och ger glasögonen ett futuristiskt, pålitligt och coolt utseende.

SKISS.



FORMGIVNINGSPROCESSEN.



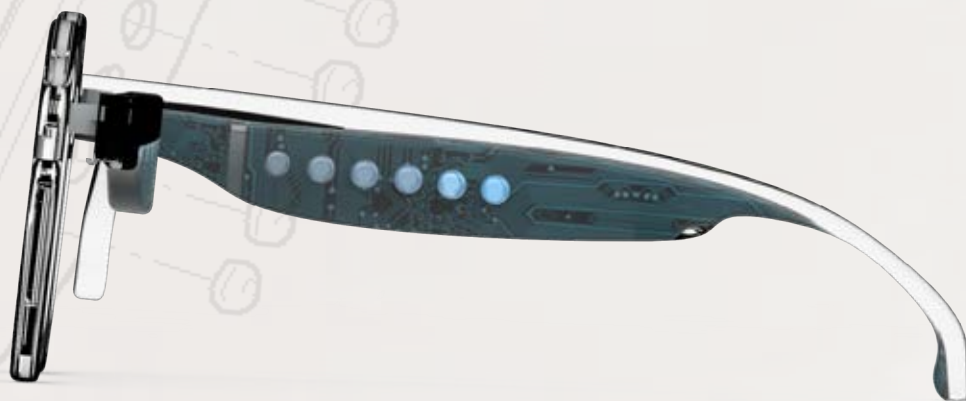
Vid formgivningen av TimeGlass ville vi fånga en känsla av trendigt och socialt neutralt, det vill säga en produkt som liknar de glasögon som andra barn också använder idag, för att skapa en känsla av tillhörighet och självständighet. Under processen har vi tagit inspiration från flera olika företag som tillverkar glasögon och vi har även följt säljstatistik gällande vilka bågformer och färger som säljs bäst idag. Gällande glasögonens form och färg landade vi, med hjälp av trendspaningar, i stilar såsom mörk plast eller ljusare transparent, runda bågar och platta skalmar.

För att hitta bästa möjliga form tillverkade vi flera snabba modeller i både skum och 3D-printer.



FUNKTIONER.

TimeGlass. är ett par slipade glasögon i celluloplast med högtalare i skalmen, där samma open-ear funktion som används i bland annat Bose Frames utnyttjas för att framföra auditiva tidspåminnelser. Tack vare open-ear funktionen stängs inga andra ljud ute, vilket gör att användaren fortfarande kan interagera som vanligt med sin omgivning. Samtidigt bidrar funktionen till minimalt läckage av ljud, vilket gör TimeGlass. till ett mycket diskret hjälpmedel. Påminnelserna läggs in i appen MyAbilia och förs över till glasögonen via bluetooth. TimeGlass. levereras med ett silikonklätt plastfodral som också fungerar som trådlös laddningsstation.



Utöver auditiv förmedling av aktiviteter finns en tidsstapel på insidan av den högra skalmen bestående av sex dioder som vardera symboliserar tio minuter. Då dioderna förmedlar totalt 60 minuter börjar tidsstapeln räkna ner först när den återstående tiden av en aktivitet understiger en timme. Tidsstapeln är endast synlig då glasögonen inte sitter på huvudet och räknar ner tiden i takt med de auditiva påminnelserna. Detta ger användaren ett ytterligare sätt att ta in, tolka och förstå tid eftersom nedräknande staplar är vanligt förekommande på redan etablerade hjälpmedel på marknaden idag. Ett ytterligare attribut hämtat från vanliga hjälpmedel är diodernas färg som följer de veckodagsfärger som ofta används för tidsorientering. Detta innebär att på måndagar kommer dioderna att lysa grönt, på tisdagar kommer de att lysa i blått och så vidare.





På undersidan av den högra skalmen sitter en knapp med en högtalare på. Vid ett tryck berättar rösten vad som ska göras just nu och hur länge till aktiviteten ska utföras. Trycker man istället ner knappen två gånger i följd kommer rösten att meddela vilken aktivitet som är näst på tur i schemat.



På den vänstra skalmens undersida sitter två stycken volymknappar. Knappen med ett plus på höjer volymen och minusknappen sänker den. Volymknapparna är små så att de inte ska kommas åt av misstag.

TRÅDLÖS LADDNING

SILIKONYTA

USB-C UTTAG



TEKNISKA SPECIFIKATIONER.



TIMER

VOLYMKNAPPAR

SLIPADE GLAS

HÖGTALARE

CELLULOSAPLAST

PRODUKTIONSTEKNIK, ERGONOMI & HÅLLBARHET.

Med avseende på ergonomisk användning ska glasögonen kunna anpassas efter individen, eftersom glasögon är något man bör vilja ha på sig hela tiden utan att upplevas som störande, måste de vara bekväma. Därför kommer de finnas möjlighet att lägga till kuddar bakom öronen, nässadlar eller andra glasögontillbehör som redan finns på marknaden idag.



Glasögonens ström kommer från ett långvarigt, uppladdningsbart litiumbatteri som håller i upp till sex dagar mellan laddningarna. Batteriet är lättare än andra batterier vilket medför att glasögonen är lättburna trots dess tekniska funktioner. Hållbarhet är en viktig aspekt och idag vill folk konsumera med ett hållbarhetstänk, därför kommer våra glasögonbågar och skalmar att tillverkas i icke hälsofarliga och miljövänliga material. På marknaden idag tillverkas redan glasögon i återvunnen plast som till exempel plockats upp ur havet eller cellulosa-plast som är förnybart och biologiskt nedbrytbart och vi ser gärna att TimeGlass. produceras i något av dessa material.

TEAM A10.



IRIS JÖNSSON



VICTORIA HJERTBERG



JOHAN SKARIN



FELICIA BÖLJA





