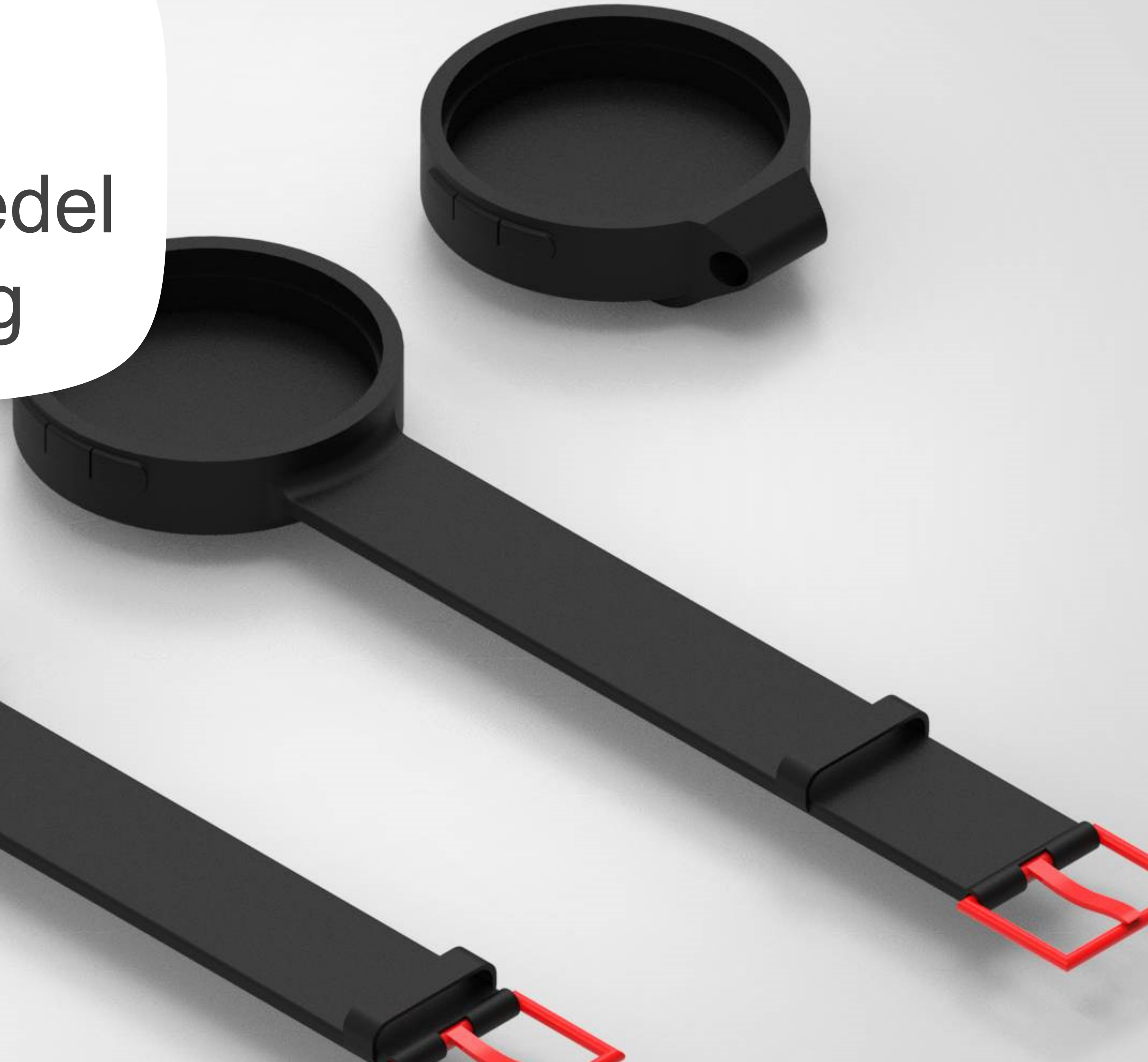




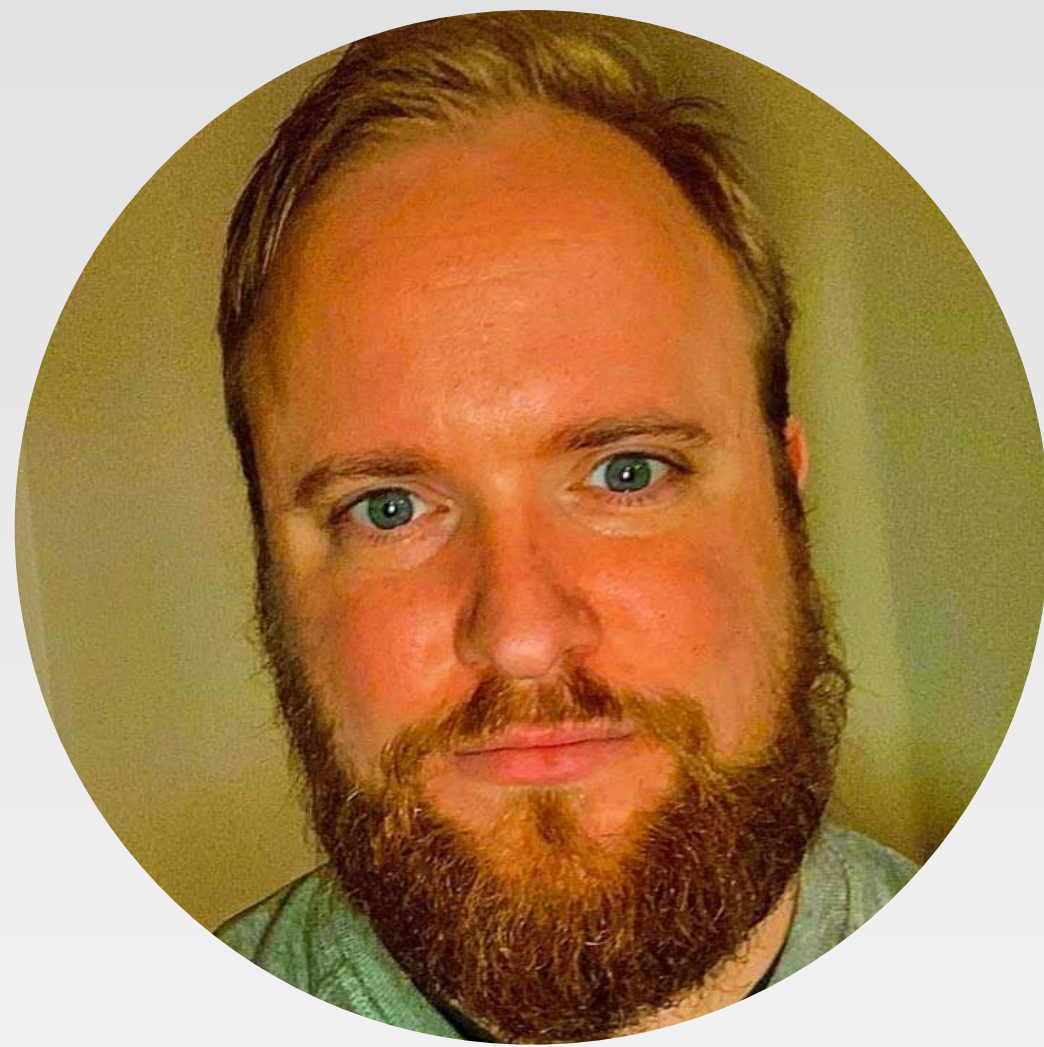
# ABILIA

Kroppsburet tidshjälpmedel  
för en tryggare vardag





# Grupp A9



Erik Berg



Ivo Reppen Warttainen



Chris Bylehn





# Innehållsförteckning

## 1. Analys

- 1.1 Målgrupp
- 1.2 Research
- 1.3 Analyser och behov
- 1.4 Personas
- 1.5 Moodboard

## 2. Koncept

- 2.1 Material
- 2.2 Färgsättning
- 2.3 Formgivning
- 2.4 Konceptgenerering
- 2.5 Funktioner
- 2.6 Konceptval

## 3. Slutprodukt

- 3.1 Förfining
- 3.2 Full funktion



## 1.1 Målgrupp

---

Vi valde att rikta in arbetet på barn med neuropsykiatriska funktionsnedsättningar (NPF).

## 1.2 Research

---

För att få ökad kunskap om barn med NPF togs kontakt med Lena Henriksson, VD för Cognix AB, som jobbar som studiecoach åt unga vuxna med NPF. Det togs även kontakt med den officiella schweiziska skidskolan i Verbier där skidlärare som tagit hand om barn med speciella behov berättade om deras erfarenheter och önskemål för att underlätta undervisningen och förbättra barnens trivsel. Kontakten togs tidigt för att bekräfta den information Abilia gett samt även se om det gick att finna några nya insikter.





# 1.3 Analyser och behov

---

Utifrån de kvalitativa intervjuerna med Lena Henriksson, Abili-  
as personal såsom Jenny Berglund, skidsskoleintstruktörer och  
övrig research lyckades vi identifiera behoven och utforma anal-  
yser. Därefter kunde vi utforma en punktlista med nyckelorden  
som vi strukturerade fortsättningen av projektet med.

Kroppsburet

Tillgängligt

Kompakt

Användare kontra kund

Igenkänningsfaktor

Individualiserande

Stressreducerande

MEMOTimer

MEMOPlanner

Inkluderande

Flexibilit

Enkel

Stimulera sinnen

Separation från mobilen

Stryktåligt

Bekvämt

Tilltala målgruppen

Pålitlighet som marknadsföring

Diskret





# 1.4 Personas

---

## Kevin

14 år

Dålig tidsuppfattning

Får extra stöd

Gillar dataspel och historia



## Kasper

11 år

Taktilt känslig

Går i specialskola

Svårt för höga ljud

Älskar djur

Dålig tidsuppfattning



## Kajsa

8 år

Gillar inte stora grupper

Vill vara för sig själv

Dålig tidsuppfattning

Vill ofta tillbaka till trygg hemmiljö



# Känsla





# Material





# Färg



## 2.1 Material

---

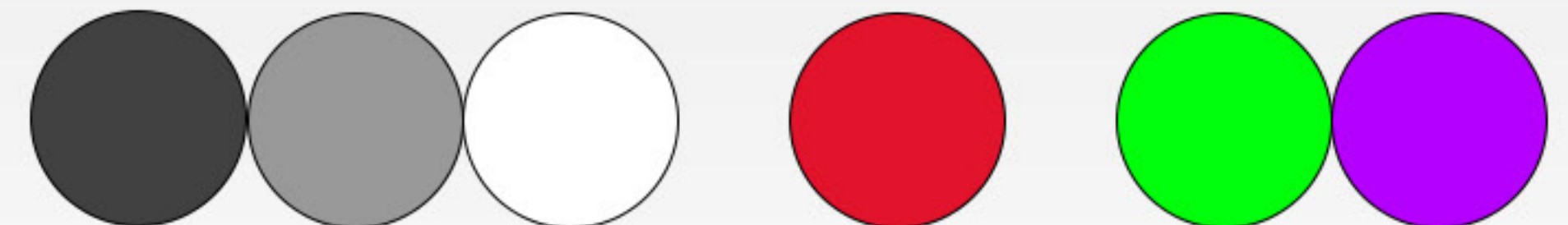
De främsta kriterierna för materialval var att det ska vara vatten och **stryktåligt**. Då projektet handlade om en **kroppsburen** produkt som har kontakt med användarens hud tyckte vi tidigt att silikon var det lämpligaste materialet för produktens skal/armband. Det sitter **bekvämt** mot huden, är **enkelt** att tillverka, och finns i alla möjliga färger. Boett och knappar/taktila ytor ska vara av glasfiberförstärkt polyamid (starkt, slittåligt, lätt).



## 2.2 Färgsättning

---

Diskussioner gick kring huruvida produkten skulle vara **diskret** eller färgglad. Fördelar med ett diskret tidshjälpmedel är att den sticker ut mindre och minskar risken för barnet att känna sig utpekad och mindre **inkludderad** på grund av produkten. Fördelar med en färgglad produkt är i sin tur att det minskar risken för att barnet glömmet bort sin produkt då barnet ser produkten tydligare på sin kropp. Det slutade med att vi kombinerade dessa alternativ då vi gör en **flexibel** produkt som det går att byta armband på. Färgerna vi valde var abilias färger; röd, grå, vit och svart samt dom lite mer färgglada lila och limegrön.





## 2.3 Formgivning

---

**Igenkänningsfaktorn** var nyckelordet gällande formgivningen. Genom att analysera Abilias tidigare produkter kan man enkelt avgöra att produkternas formgivning är baserat på produktens funktionalitet. Inga onödiga kurvaturer eller detaljer. Mjuka kanter och hörn för behagligare interaktion med produkten.

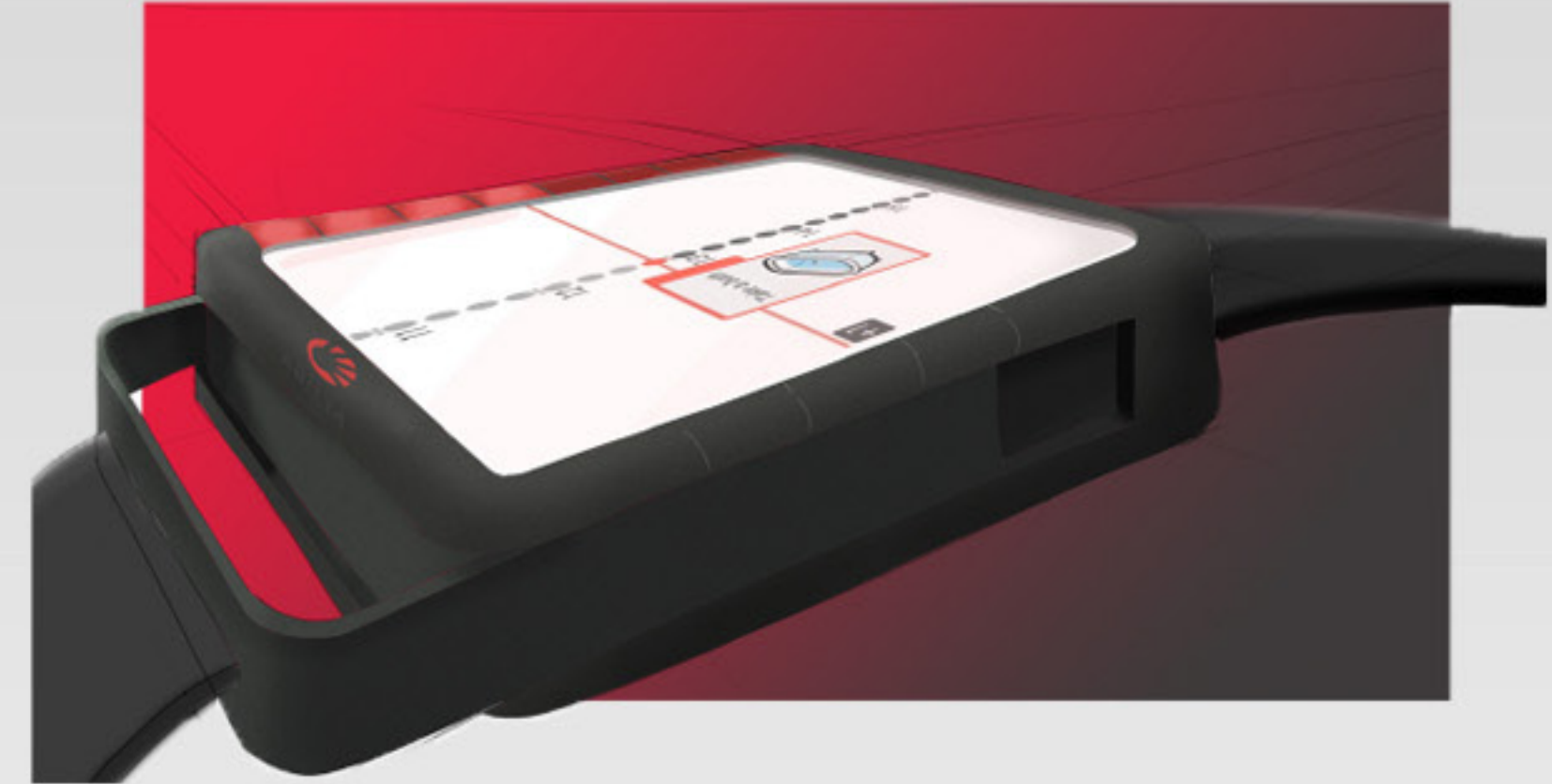




## 2.4 Konzeptgenerering

---

Utifrån researchen, realisationer och analyser började vi först tänka på vad för produkt vi skulle skapa, sedan hur den skulle fungera och sist hur den skulle se ut. Detta i en iterativ process.

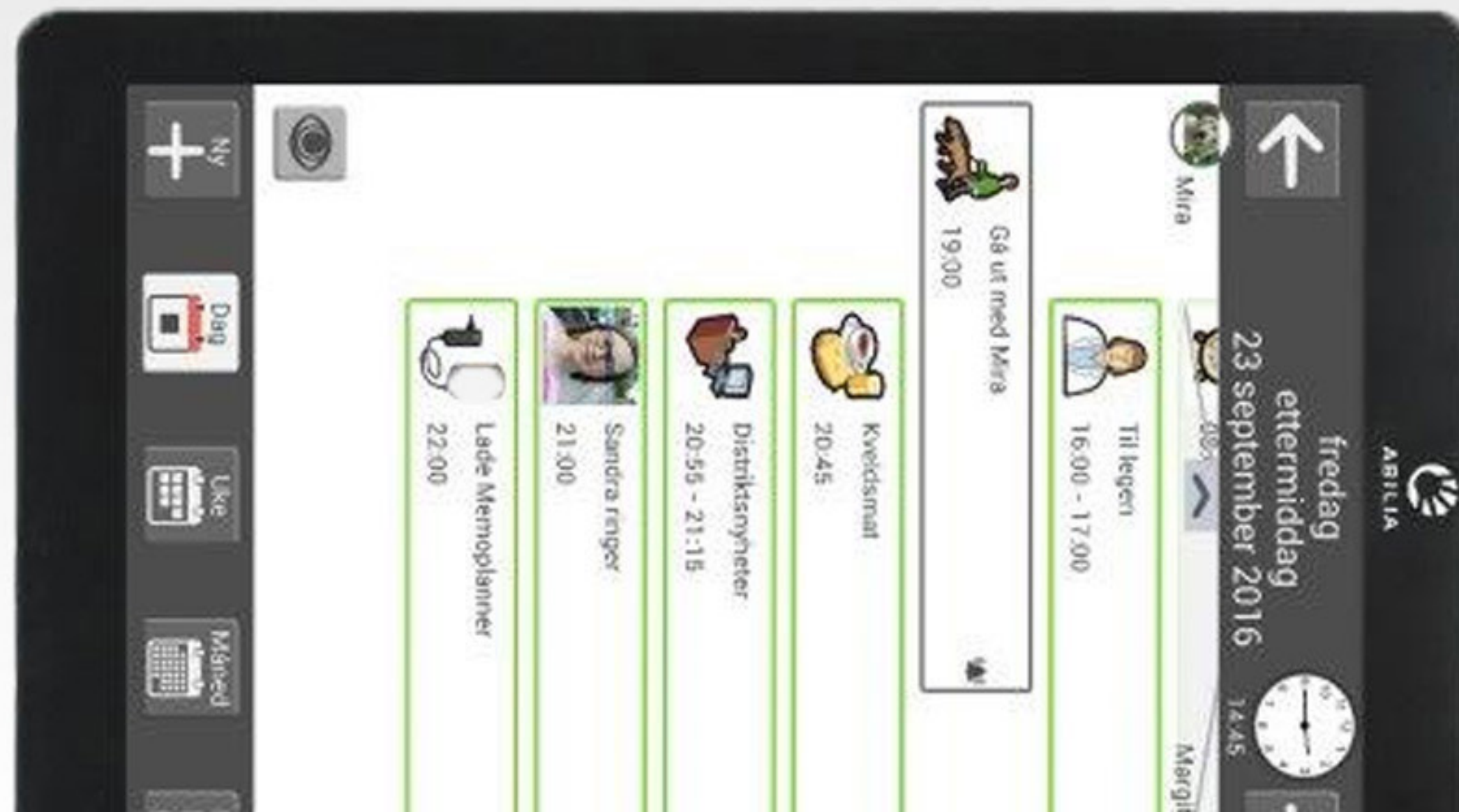




## 2.5 Funktioner

---

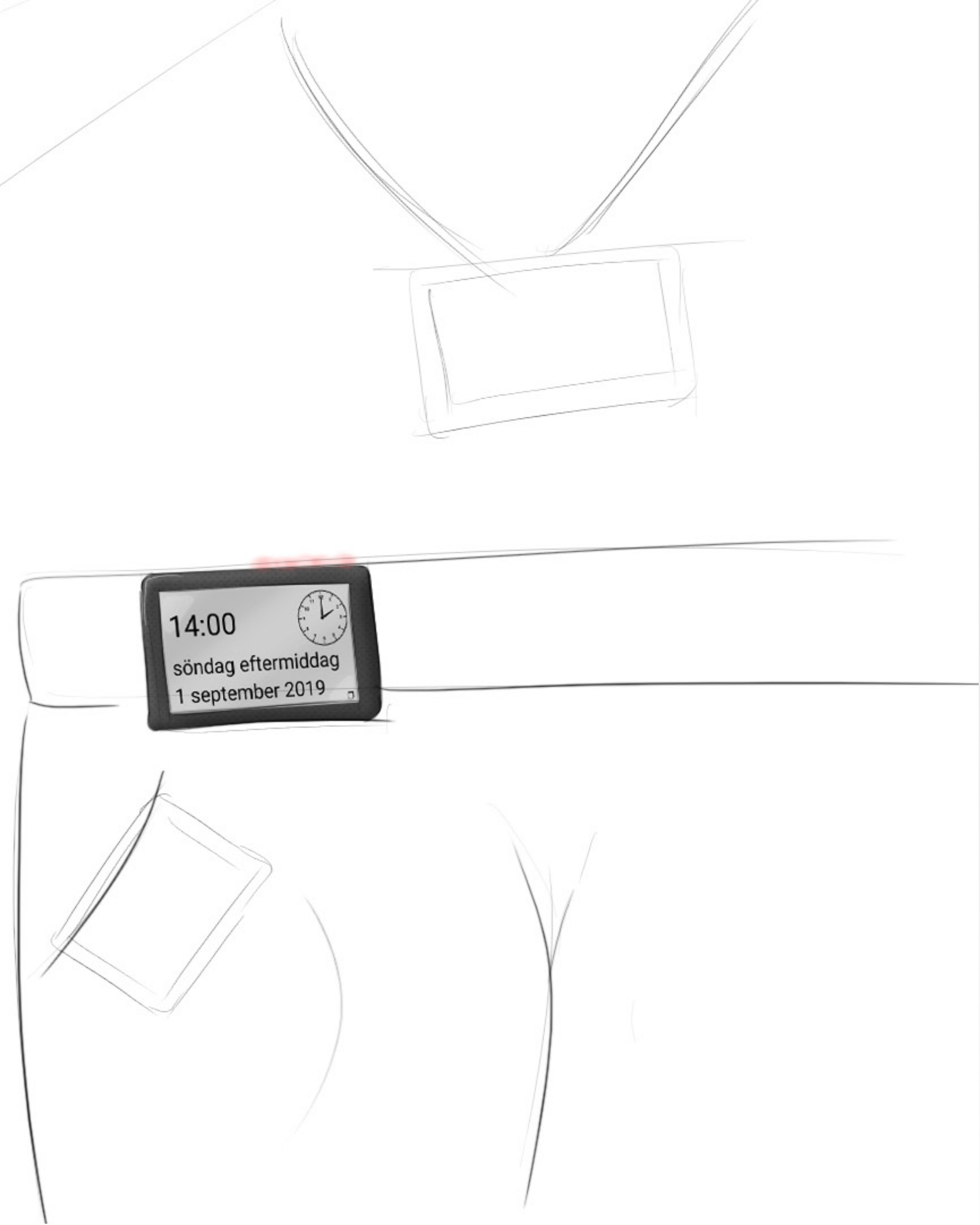
Självklara funktioner för ett **enkelt** tidshjälpmedel är att visa tid och datum samt att ha en timer liknande Abilias **MEMOTimers** nedräknande ljusdioder. Ett krav för produkten är att paras (via Bluetooth) med Abilias **MEMOPlanner** för att kunna påminna användaren om dagens olika aktiviteter via bilder på displayen. Enhetens batteri ska även vara trådlöst laddbart.



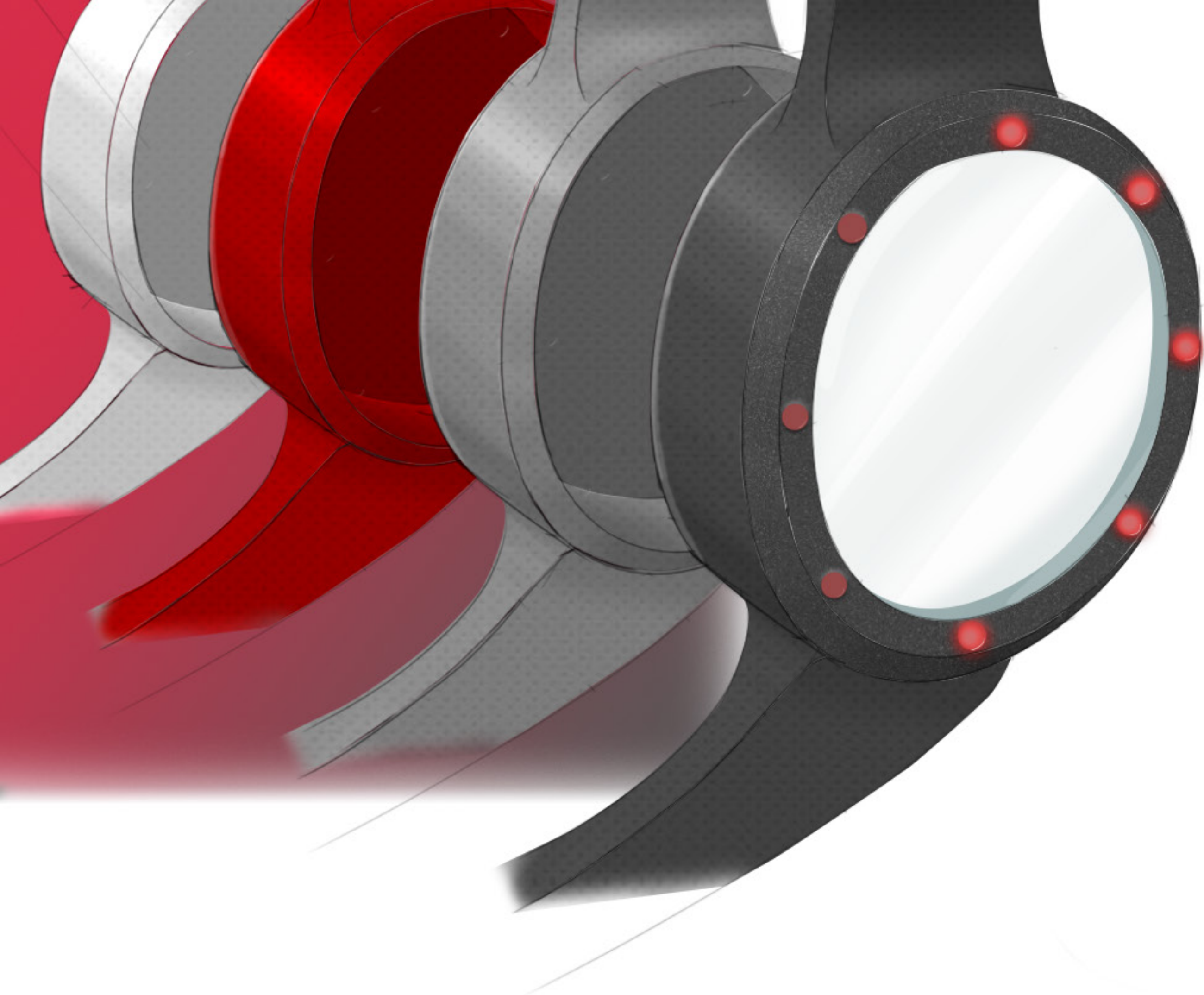














## 3.1 Förfining

---

När vi närmade oss en slutprodukt tog vi återigen kontakt med Lena på Cognix AB. Detta för att hon skulle kunna granska vår produkt och se om det fanns något som hon inte tyckte passade ett barn med NPF. Något hon nämnde var att ett barn som är taktilt känsligt kan ha svårt att ha ett armband på sig. Då vi hela tiden hade för avsikt att göra en produkt som skulle passa så stor del av vald målgrupp som möjligt så började vi ta fram alternativ till armbandet.

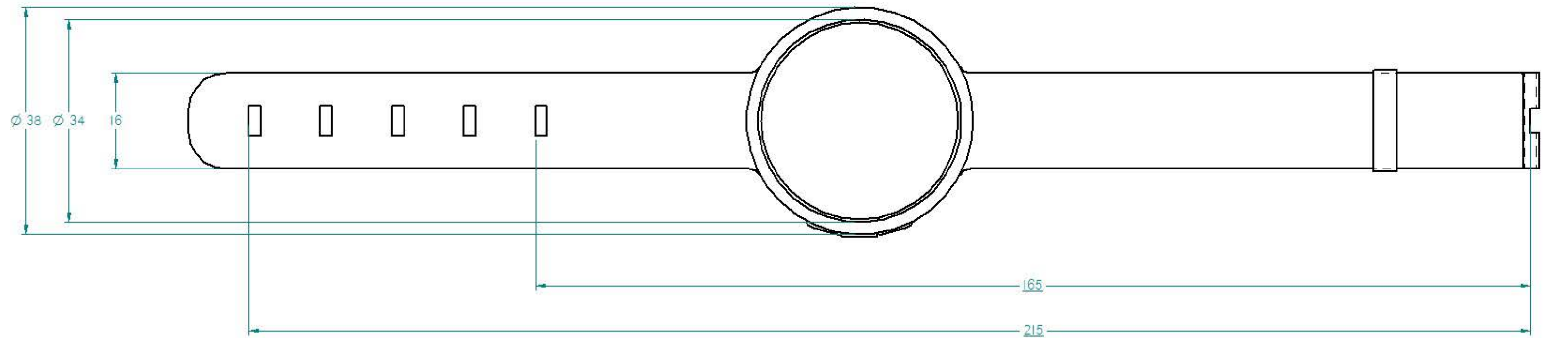
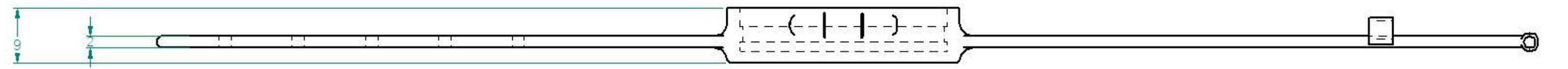
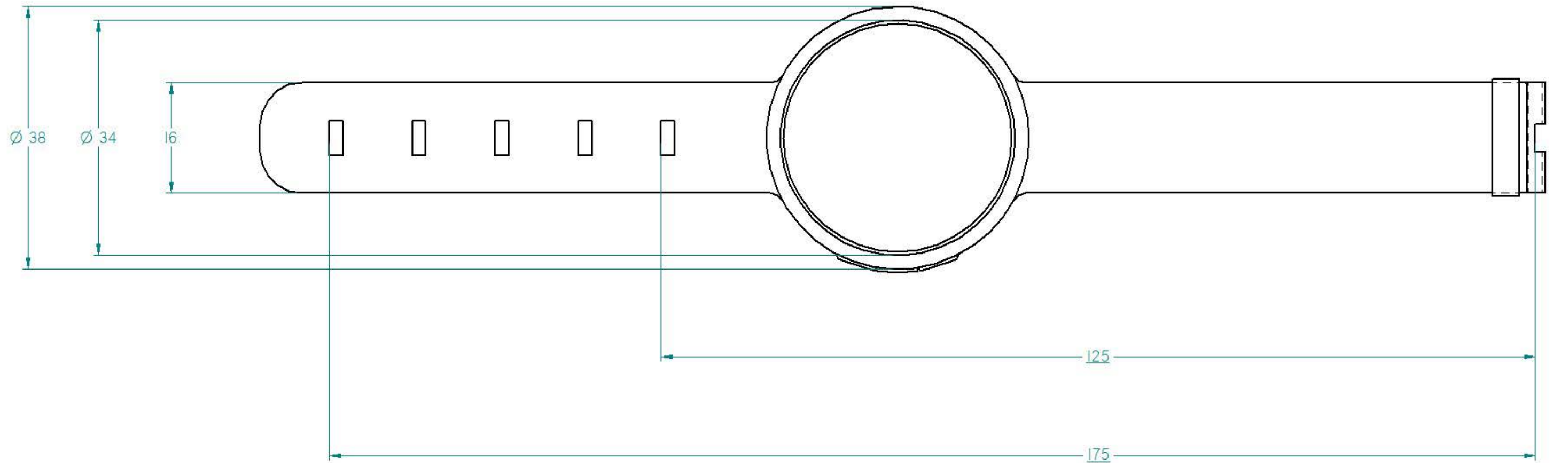
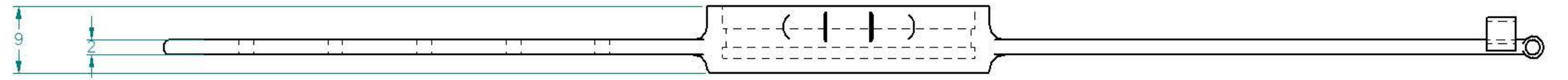
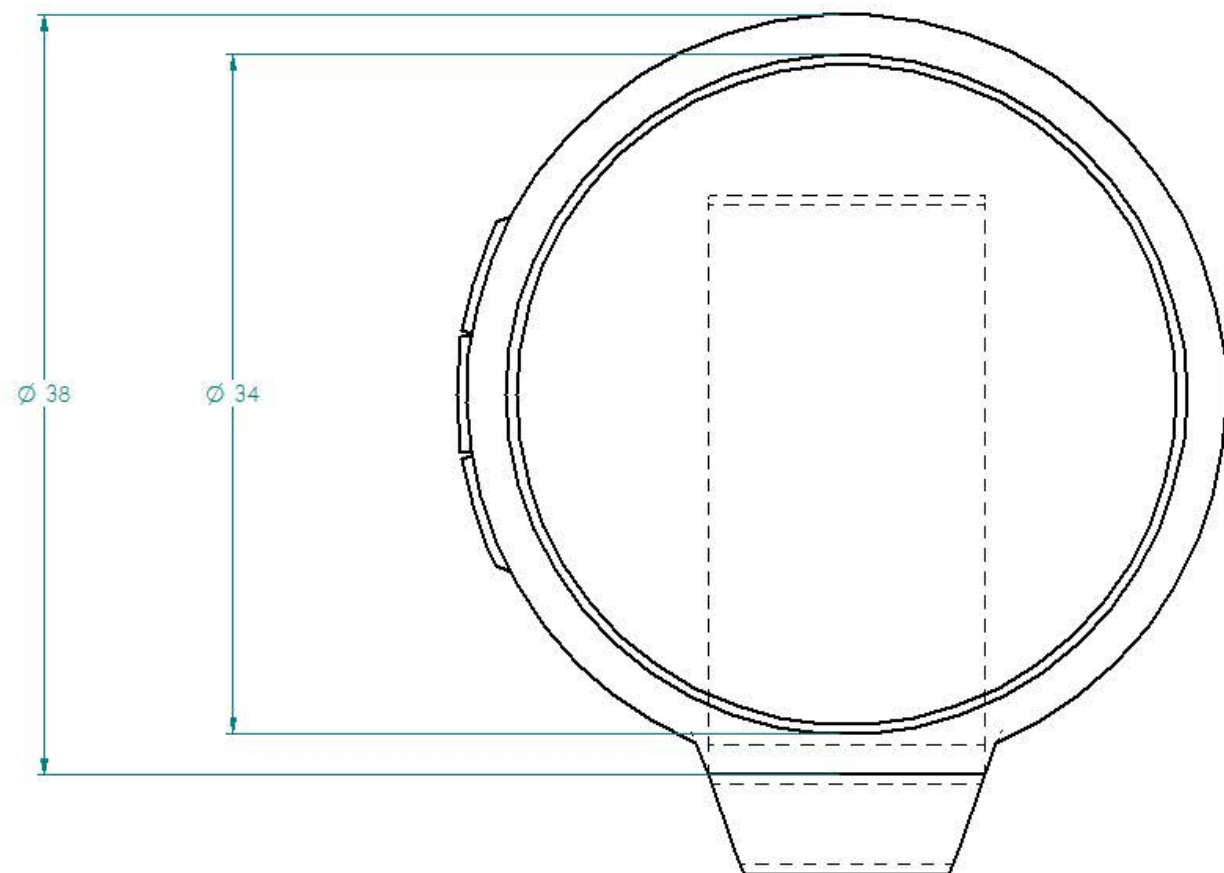
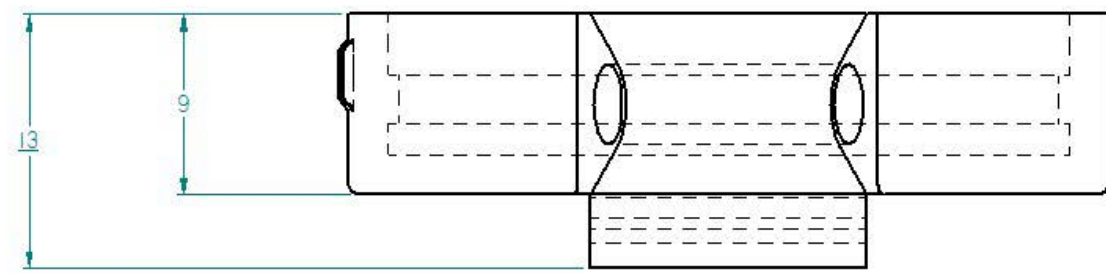
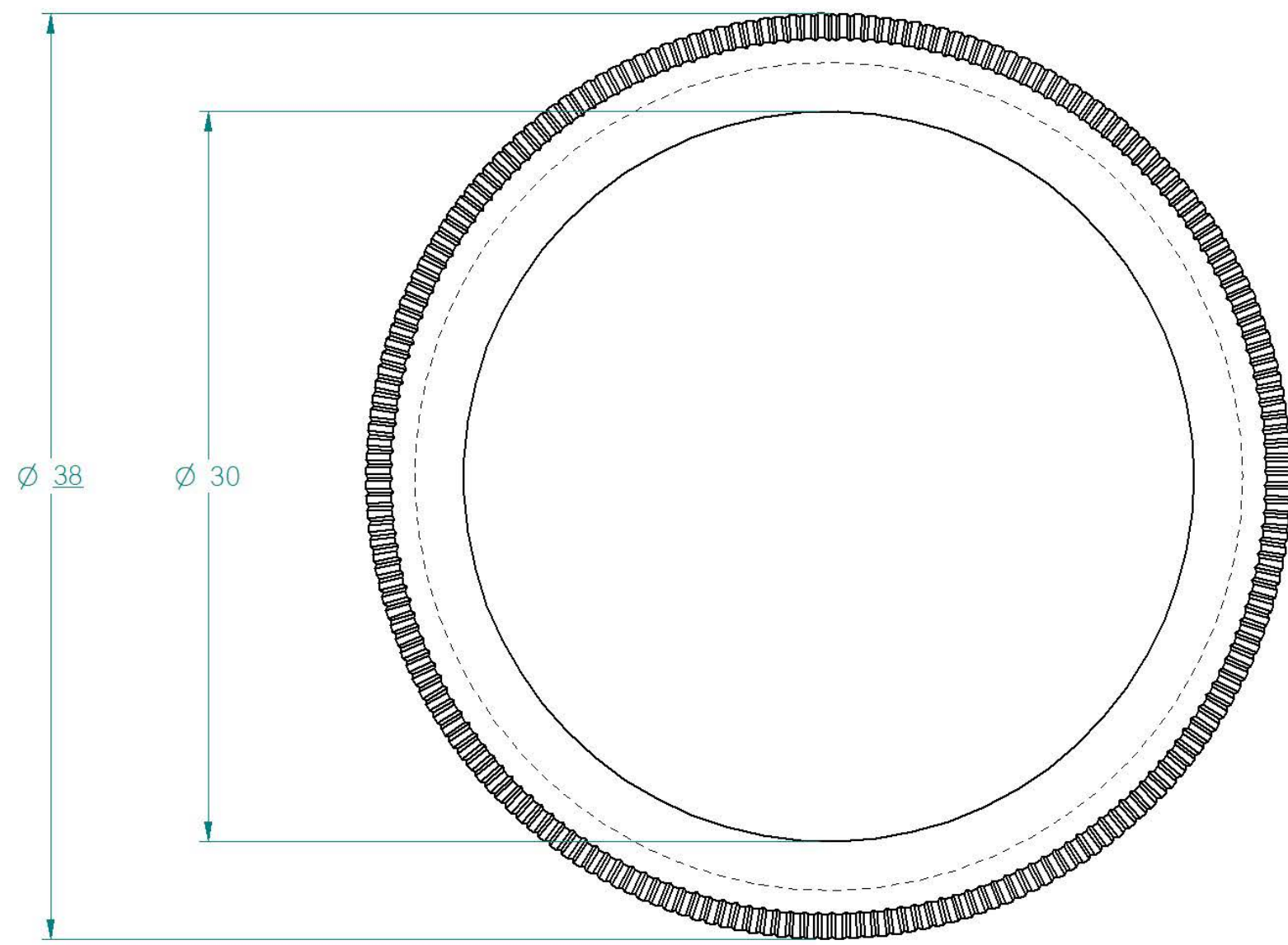
Vi tog även reda på standardmått för barnklockor och tog fram dessa mått i skumplast för att få en bild av vilka mått som skulle passa vår produkt.









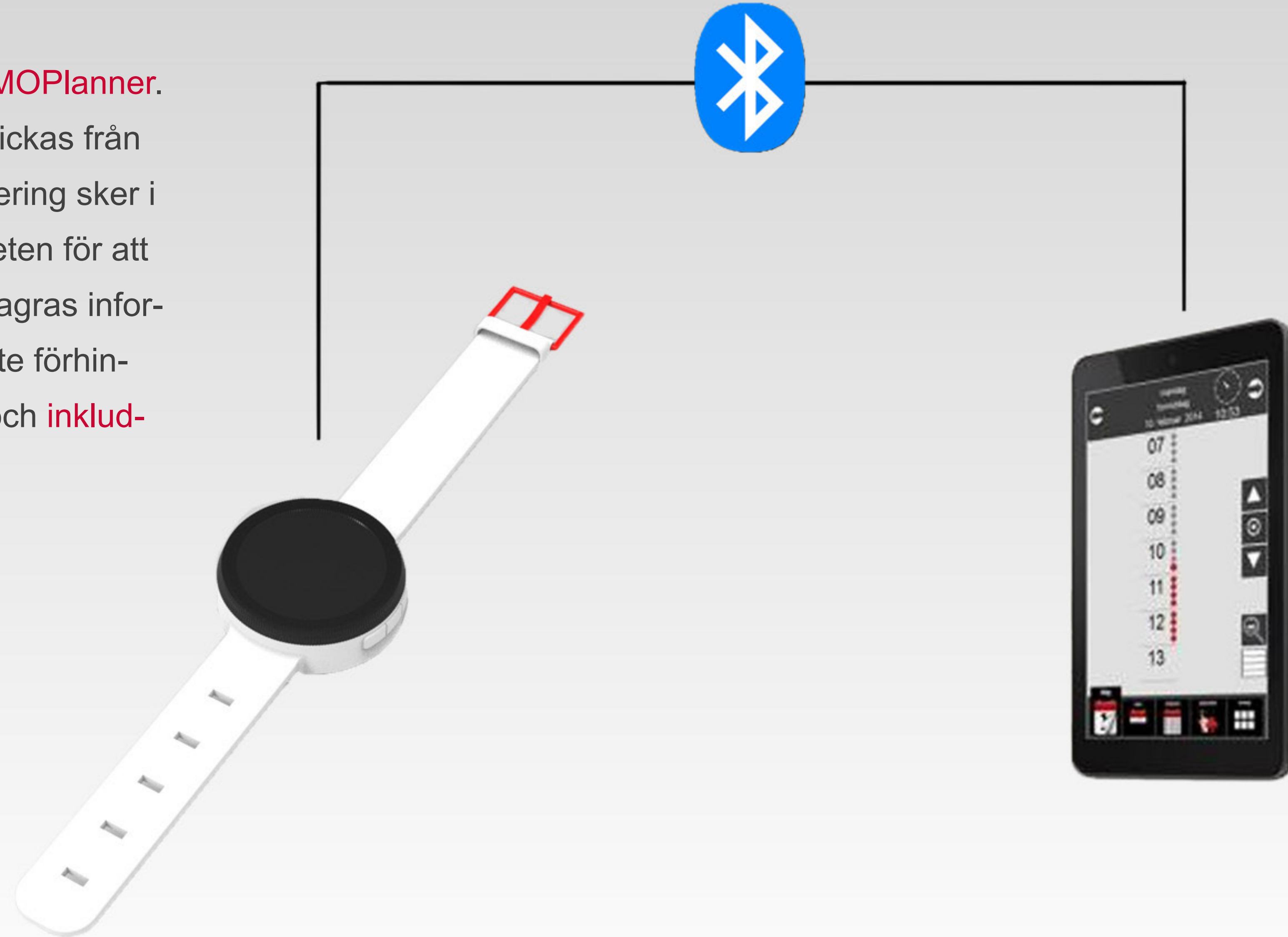




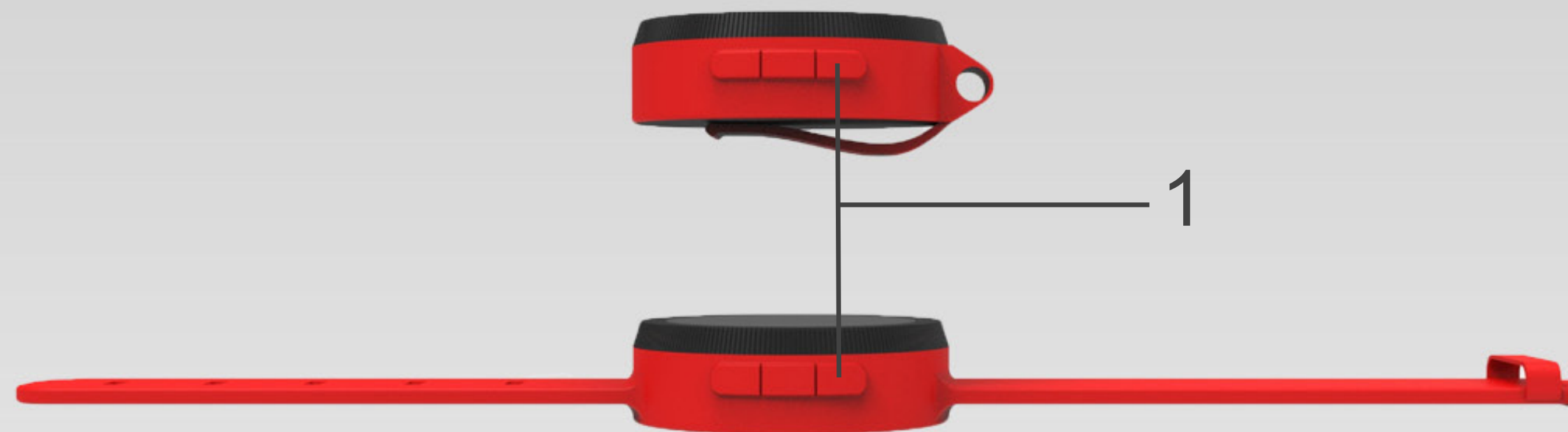
## 3.2 Full funktion

---

Genom Bluetooth kopplas uret till **MEMOPlanner**. Information såsom dagens schema skickas från **MEMOPlanner** till uret. Om en uppdatering sker i MEMOPlanner måste uret vara i närheten för att informationen ska föras över. Annars lagras informationen så att konstant anslutning inte förhindrar **tillgängligheten** och **flexibiliteten** och **inkluderar** barnet i deras aktiviteter.

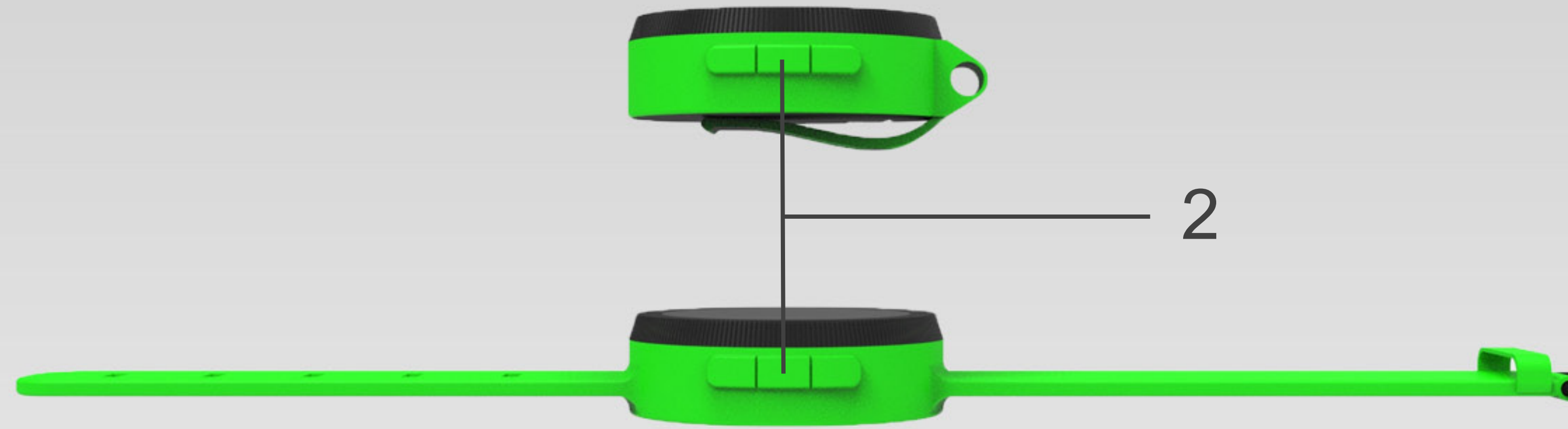


Displayen kommer automatiskt visa, med hjälp av dioder i blå färg, hur lång tid som är kvar på pågående aktivitet. Genom att klicka på knapp 1 kommer den visa om hur lång tid nästa aktivitet börjar. Ett knapptryck igen och den visar datum och den digitala tiden.



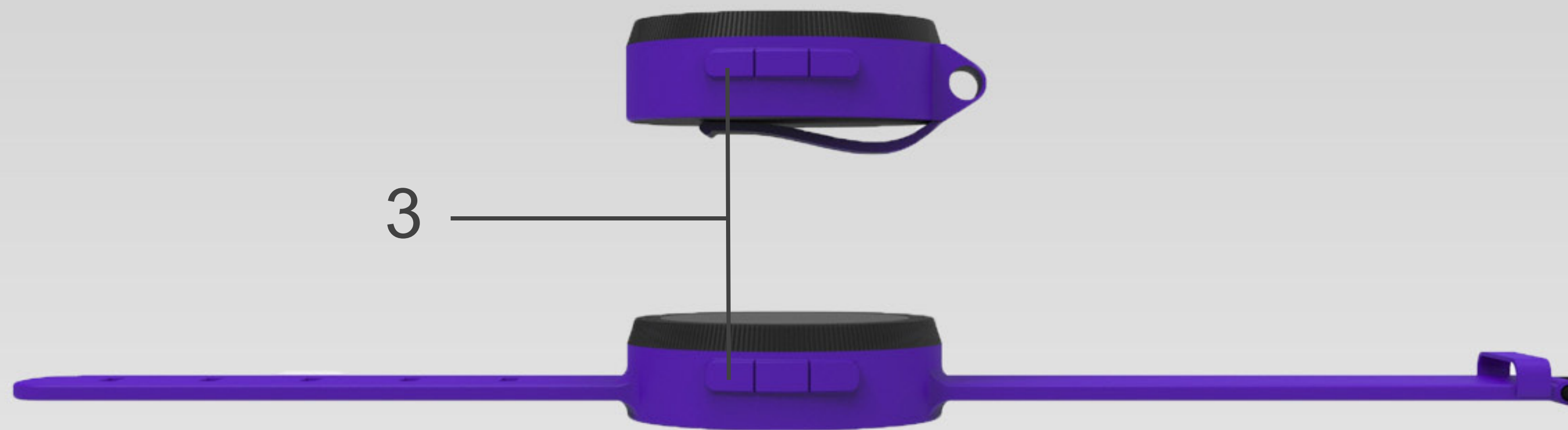


Genom att klicka på knapp 2 aktiverar man **MEMOTimer**. Man snurrar sedan på dykartimern, för att välja hur mycket en prick ska representera, sedan klickar man på knapp 2. Vid denna tidpunkt snurrar man på dykartimern för att specificera hur många prickar man vill aktivera, sedan klickar man på knapp 2 för att aktivera timern.





Genom att klicka på knapp 3 avaktiverar man alla klockans motoriska funktioner så att dykardivern kan användas som stressreducerande medel. Funktionerna aktiveras genom att klicka på knapp 3 igen.





Taktila knappar samt dykartimer, ljud och vibration vid avslutad eller påbörjad timer alternativt avslutad aktivitet **stimulerar** människans olika sinnen vilket tydliggör händelserna. Självfallet är ljud och vibration justerbart i MEMOPlanner.

