

Init

Statusrapport og handleplan

Indtil nu i projektet har vi brugt tiden på, at konkretisere det problem vi gerne vil arbejde med, og hvilken bruger vi gerne vil designe til.

Vi startede med at få et overblik over, hvor og hvem der smider mad ud, indsamle data omkring madspild og se på hvilke andre initiativer der findes, der relaterer sig til vores problemstilling.

Vi kom frem til, at der smides mad ud på tre store hovedområder; hos forbrugeren, i detailhandlen og i restauranter, hvor af vi besluttede os for at fokusere på forbrugeren. En beslutning der bl.a. blevet taget på baggrund af at forbrugeren bærer en stor andel i mængden af madaffald, og at detailhandlen er et meget lukket område.

Dernæst har vi undersøgt skralder kulturen, det intelligente køleskab og andre projekter, der relaterer sig til emnet. Disse studier har vi brugt dels til at undersøge, hvordan vi kan adskille os fra andre projekter, og hvilke faldgruber vi skal passe på.

Vi lavede i sidste uge et afstemning af hvor vi er nu i forløbet, og vi har i dag fulgt op på denne og afstemt, hvor vi ønsker at være d. 23 marts. Vi vil fokusere på at få en specifik design koncept.

BESLUT EN IDÉ!!!! Så hurtig så mulig så vi kan afprøve den.

Til den næste kritik vil vi gerne have en konkret design ide, som vi har afprøvet, derfor har vi lavet flg. Handle plan:

- Konkretisere problemet, (for)brugeren, osv. Skriver en lille rapport.
- Afprøve materiale
- Få en specifik design ide/koncept > (måske omvendt) iterativ proces
- Afprøve den gennem en workshop
- Præsentation indeholder som min. en mock-up

Vi er også begyndt at tænke over et navn til vores projekt, som vi gerne vil have slået fast tirsdag d. 13 marts.

Her følger et par eksempler:

WasteLess – Help your self, help the planet.

WasteSaver - Save money, save the planet

WhyWasteIt -

By Init

Problemformulering/Vision

Vi kan ikke løse problemet, vi bidrager!

Persona/Brugeren

Vores bruger er forbrugeren. Men da vi ikke kan designe til alle, har vi beskrevet en mere specifik bruger.

Brugeren har et madbudget på ca. 1000-2200 kr. om måneden. Vi vil henvende os til en bruger, der ikke har så mange penge til mad. Vi formoder at en forbruger, der har penge

nok og som samtidig går op i at minimere madspil(miljøet generelt) køber ind efter det. Hvor en forbruger med færre midler i højere grad køber ind i forhold til økonomi. Ex. 2 kg gulerødder til 10 kr. fremfor 1 kg. Øko gulerødder til 15 kr.

Vores bruger bor alene eller 2, eller flere men som ikke deler mad. Dette basere vi på de tal vi har fundet, der viser at det er forbrugere der bor alene, der smider mest ud. Det er derfor ikke børnefamilier vi henvender os til, da de er mere tilbøjelig til at få deres madvarer brugt. På baggrund af disse undersøgelser er det en bruger mellem 22 og 35 år. Det vi mangler er at finde ud af er, om vi skal lægge vægt på at appellerer til forbrugerens forhold til økonomi eller miljøet.

Stakeholders

I vores Design Space Explorer fra den 5.marts 2012 har vi skrevet i Stakeholderskolonnen følgende mulige stakeholders: Forbruger, samarbejdspartnere/ sponsorer: miljøaktivister, miljøministeriet, fødevareministeriet, politikere, mulige negative stakeholders: detail handel/supermarkeder.

Vi vil fokusere på forbrugeren, da det er ham/hun vi designer til. Miljøaktivister, miljøministeriet, fødevareministeriet og politikere i det hele taget kunne være interesserede i vores design, da vi beskæftiger os med et velkendt problem, og at vi gennem vores design prøver at gøre noget ved det. Der kan selvfølgelig ikke forventes hjælp fra deres side, så længe vi ikke har et konkret koncept eller en designidé. Mulige negative stakeholders som detail handel/supermarkeder kan ses som en slags modspiller til vores design. Deres mål er, at få så mange penge som muligt, mens vores mål er, at minimere madspild. Supermarkeder som Føtex har mængdetilbud og det bidrager til madspild, da vores målgruppe ikke nødvendigvis kan spise så meget selv. Andre supermarkeder, som Rema 1000 kunne være eventuelle medspillere, da de i forvejen har en smid ud politik, i det de ikke har mængdetilbud.

Materialer og teknologier

Materiale/Teknologier

Vi har indtil videre snakket om nedestående teknologier, der kunne bruges til vores design:

- Kamera-tracking (eks.: Bin Cam)
- Gasmåler
- Farve-tracking
- Smartphone App
- Sociale Medier (Facebook/Twitter)
- Ipad
- FlickR

Det er oplagt at vores design skal være digitalt, men hvilke teknologier/materialer skal vi virkelig bruge? Vi har valgt, ikke at rette os efter det vi kan (fx mht. programmering), men i stedet for prioriterer vi vores idé før de ren tekniske muligheder. Designet skal altså ikke være afhængig af vores tekniske kompetencer.

Da vi har lært at bruge arduino-boardet i sidste semester, er der mange muligheder for at bruge alle former for sensorer.

Titanium giver os mulighed for at programmere en app

Vi vil finde ud af, modaliteten, om det fx skal være touch eller taktil? Hvis det skal være noget taktilt, skal vi så bruge 3D-printeren?

Designideer/koncept

Ideer indtil videre:

Bruge social networking til ex. at få folk til at spise sammen

SmartBin – registrering af affald.

Hvilken vil vi gå videre med?

Er en slags datavisualisering en retning vi vil gå i?

Kombineret med social networking?

Fremtidig brug

Hvordan forestiller vi os den fremtidig brug

Vi ved vi gerne vil skabe awareness/opmærksomhed men hvordan skal selve oplevelsen være?

Er det noget brugeren skal bruge hver dag/ hele tiden eller engang i mellem?

Skal det være transparent?

Skal det være playful – skal det være underholdene?

Skal det være funky-funkis?

Hvor skal det være?

Er det et "kunstværk" der står nede på torvet og udstiller data indsamlet fra brugeres affald?

Er det i hjemmet – data fra bruger til samme bruger?

Er det data fra en bruger der sendes til andre brugere?

Workshop

Afprøvning af koncept – måske ikke en specifik prototype, men ideen.

Hvem, hvor, hvad

I starten af næste uge evt. tirsdag aften?

Præsentation

Vi skal have lavet en powerpoint til d. 23 marts, hvor vi præsenterer vores koncept og hvordan vi er kommet frem til konceptet fra første kritik til anden kritik.

Vi vil gerne vise en mock-up /illustrere konceptet.

Mandag d. 19 gennemgår vi på øvelsestimerne en tjek liste over, hvad vi skal have med i præsentationen.