

PROYECTO MALIGNO

GRUPO 7

for doodles
IDEAS

GUIÓN



DEFINICIÓN DEL PRODUCTO

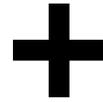
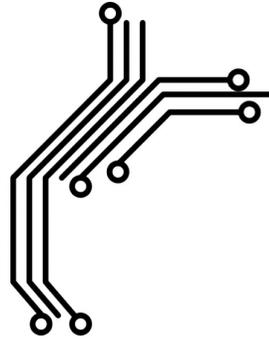


EDP

PROBLEMAS + SOLUCIONES



COMPONENTES ELECTRÓNICOS



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS



TEST DE USUARIO + CONCLUSIONES + PROPUESTAS DE FUTURO

USUARIO Y RETO



PERFIL DE USUARIO:

- Chico joven 18-30 años
- Estudiante / Primer trabajo
- Soltero
- Comparte piso
- Problemas de convivencia
- Nivel adquisitivo medio
- Nivel tecnológico alto
- Aficiones: deporte, jugar a la play, salir
- Temores: quedarse sin dinero o sin coche, estudios
- Metas: acabar la carrera, encontrar trabajo, tener novia, viajar

RETO DE DISEÑO:

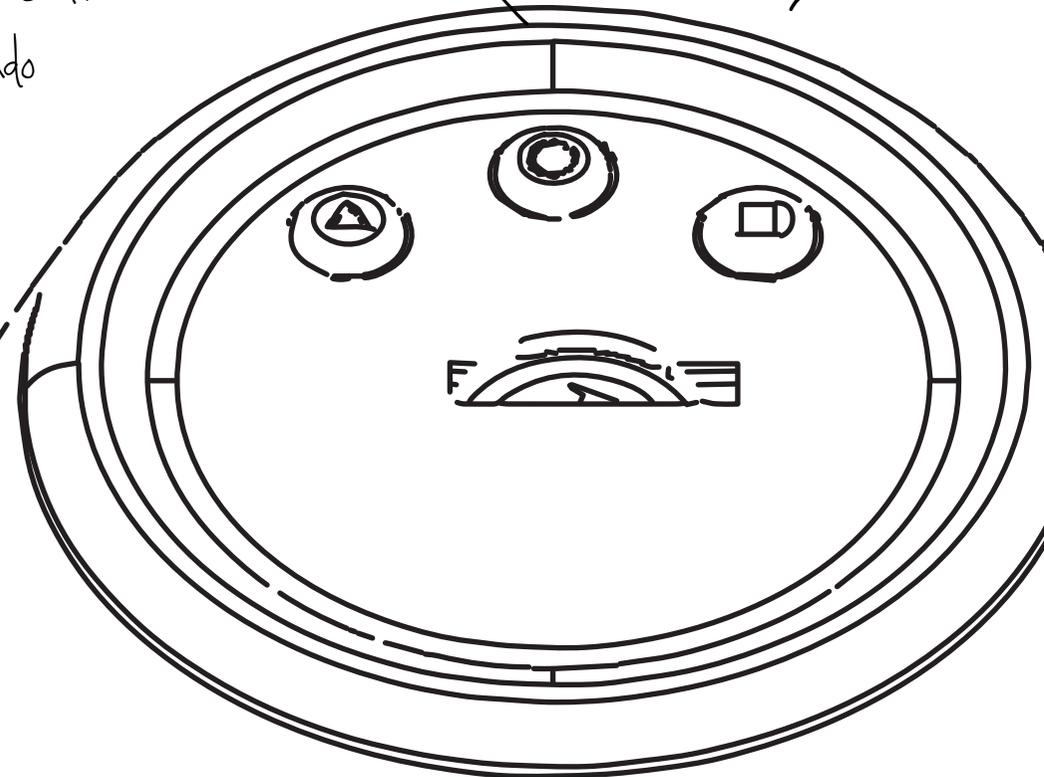
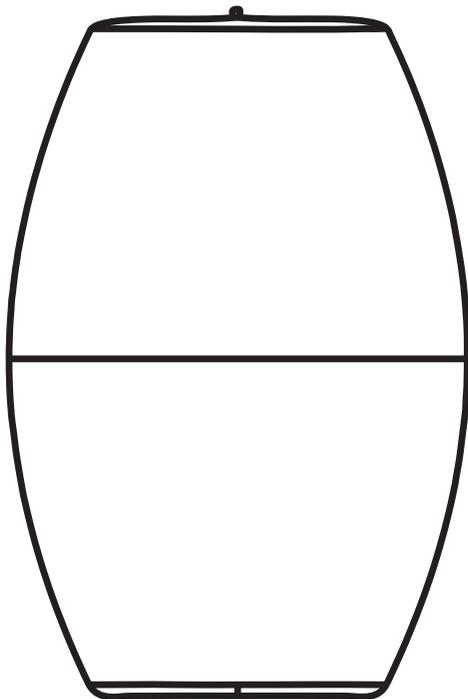
¿Cómo conseguir que...
...mejore su convivencia en casa?

DEFINICIÓN DEL PRODUCTO

Producto que **mejora la convivencia** por medio de **castigos** y de generar un ambiente molesto que obligue a la persona acusada a cumplir con su castigo.

CO·BALL

*¿Problemas de convivencia?
Disfruta castigando*



EDP'S

**CUMPLIR CON
SU FUNCIÓN**



**LIGERO, FÁCIL DE
TRANSPORTAR**

**RESTRICCIÓN DE
COMPONENTES
ELECTRÓNICOS**

**DURADERA Y
RESISTENTE**



**FORMA QUE PERMITA
EL MOVIMIENTO Y EL
GIRO**



**DIVERTIDO Y
ALGO
MALIGNO**

ERGONÓMICO

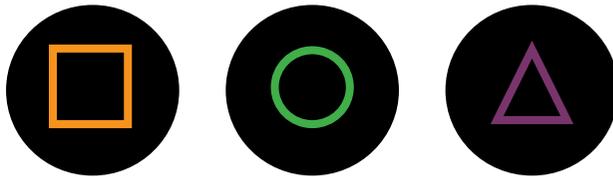
SEGURO



**ADAPTADO A LAS
NECESIDADES
DEL USUARIO**

PROBLEMAS + SOLUCIONES

INTERFAZ DE FUNCIONAMIENTO



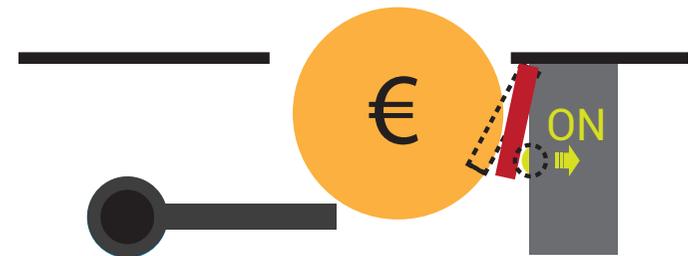
ASEGURAR EL CASTIGO SIN PERJUDICAR A LOS DEMÁS



QUE SEA MOLESTO CON LOS COMPONENTES DISPONIBLES

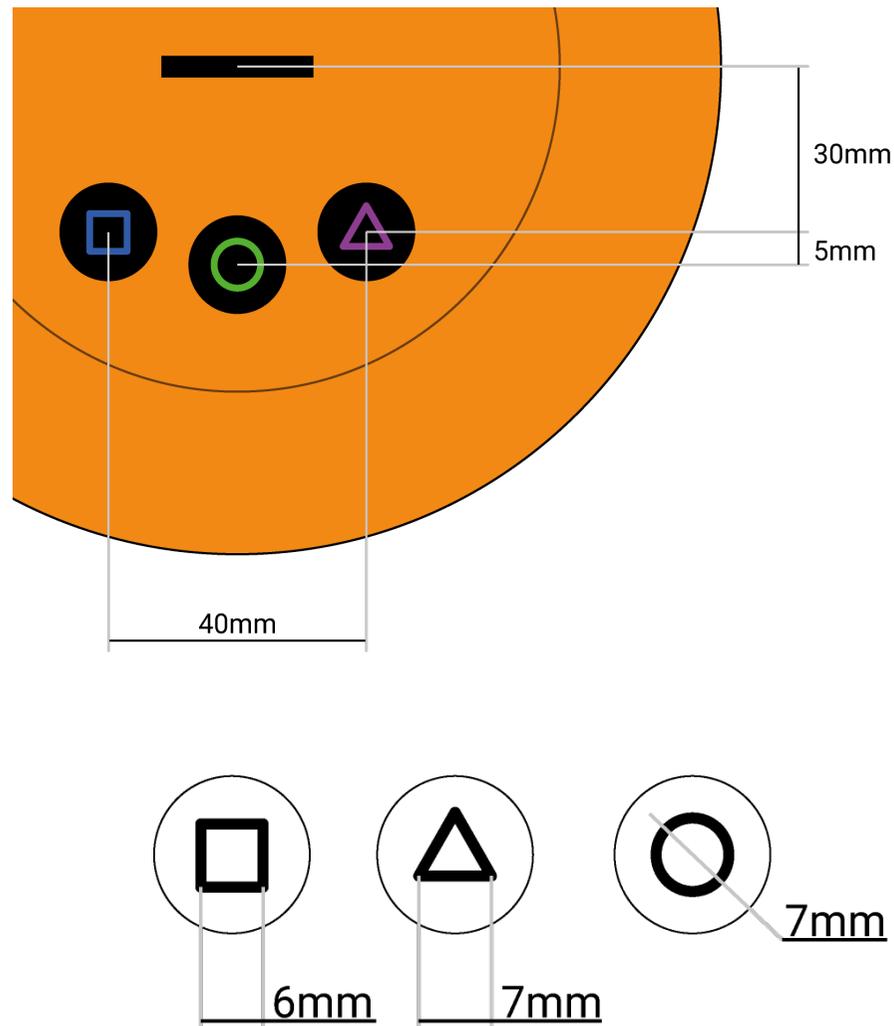


IDENTIFICAR LA MONEDA AL PASAR



ANÁLISIS ERGONÓMICO

BOTONES

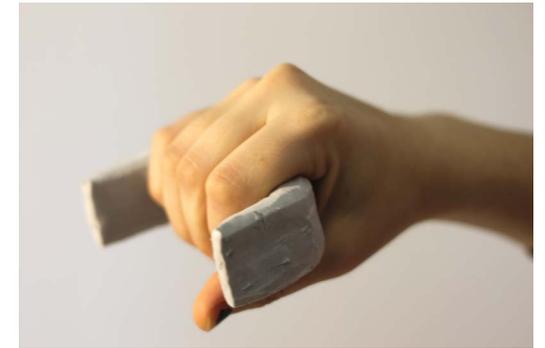
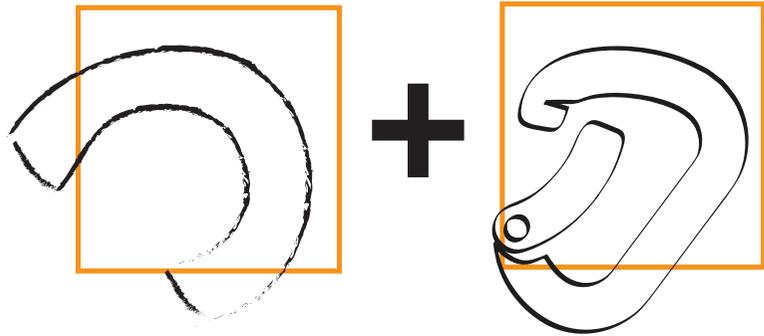


DECISIONES

- **Dimensión:** 15mm, algo menor que el dedo del usuario mayor
- **Color:** negro
- Distancia entre centros: 20mm.
- Las serigrafías: **formas geométricas primitivas** (círculo, cuadrado y triángulo).
- **Colores complementarios** para los iconos: verde, azul y morado.
- Los códigos que introduzca el usuario se podrán **memorizar** de diferentes maneras: por el **nombre** de las figuras, por el **color**, etc.

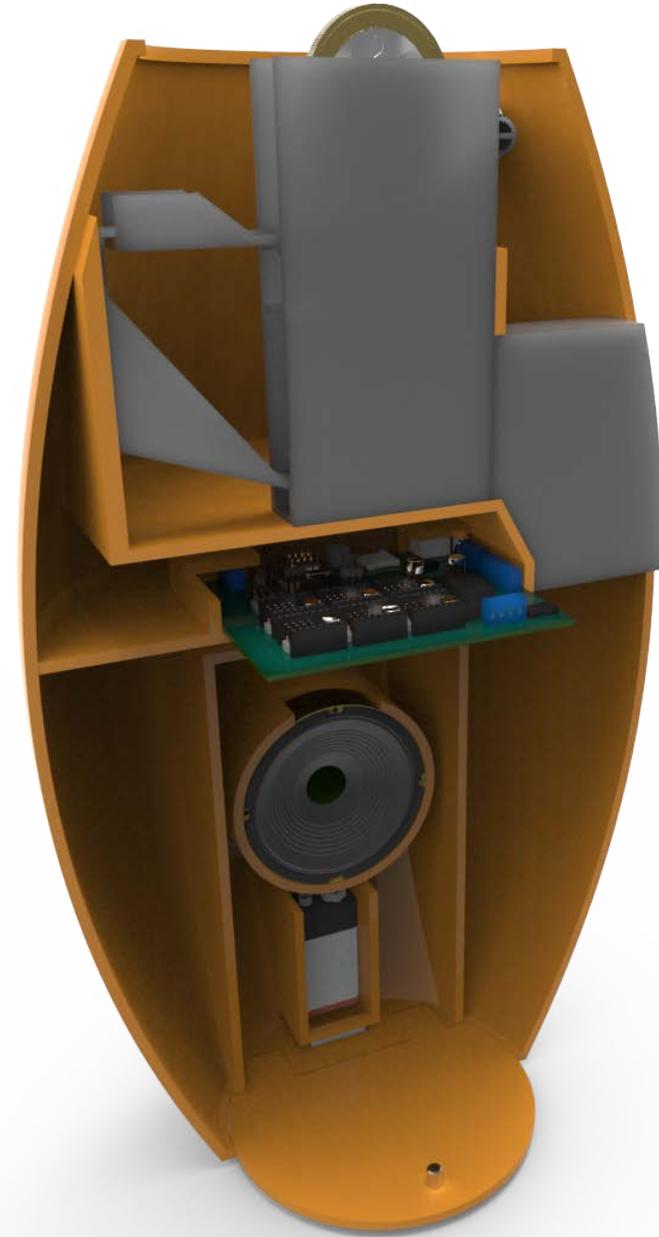
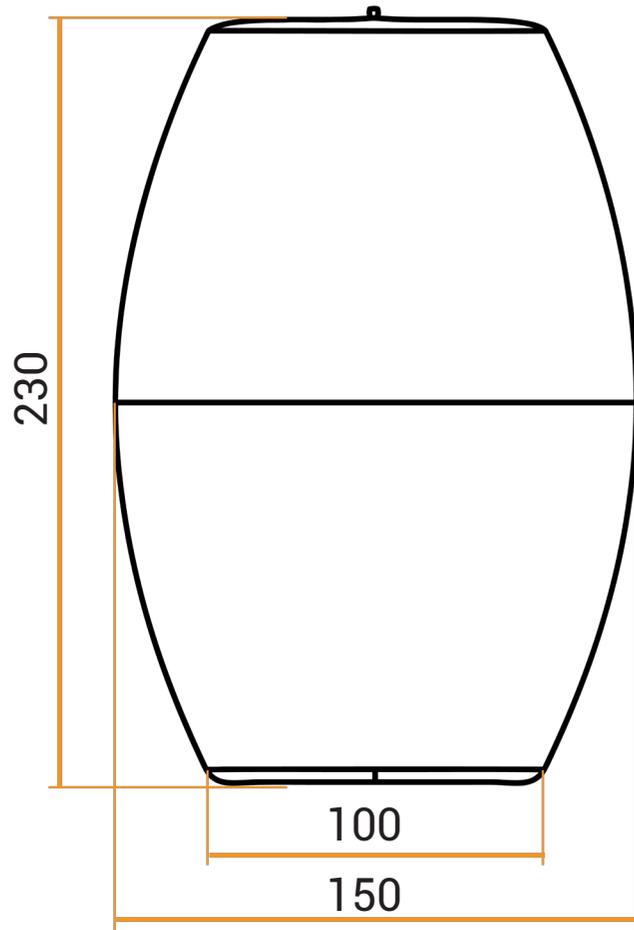
ANÁLISIS ERGONÓMICO

ASA + MOSQUETÓN



DIMENSIONES

Y DISTRIBUCIÓN DE LOS COMPONENTES



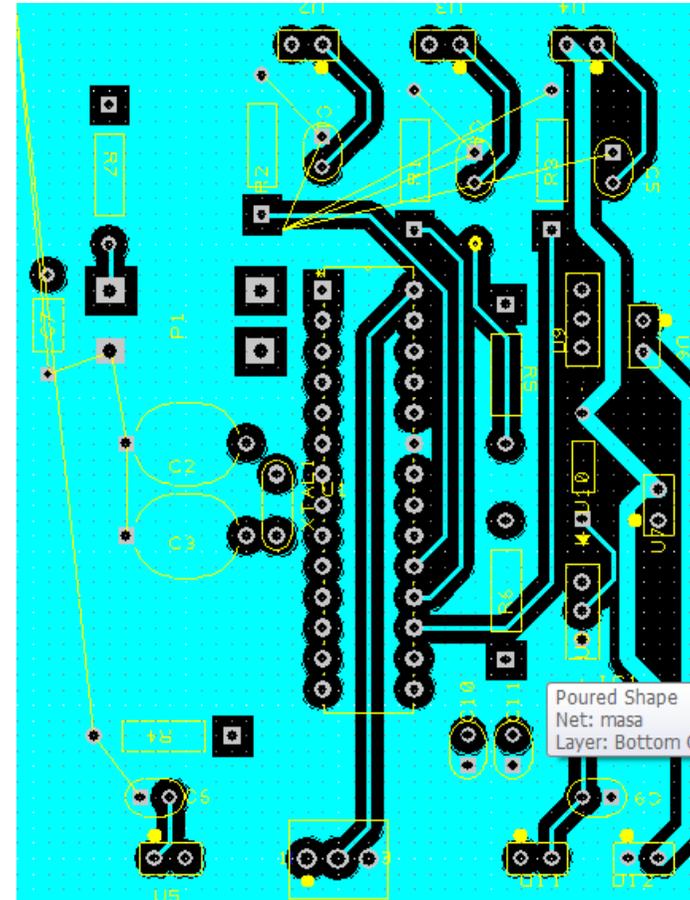
COMPONENTES ELECTRÓNICOS

NECESIDADES

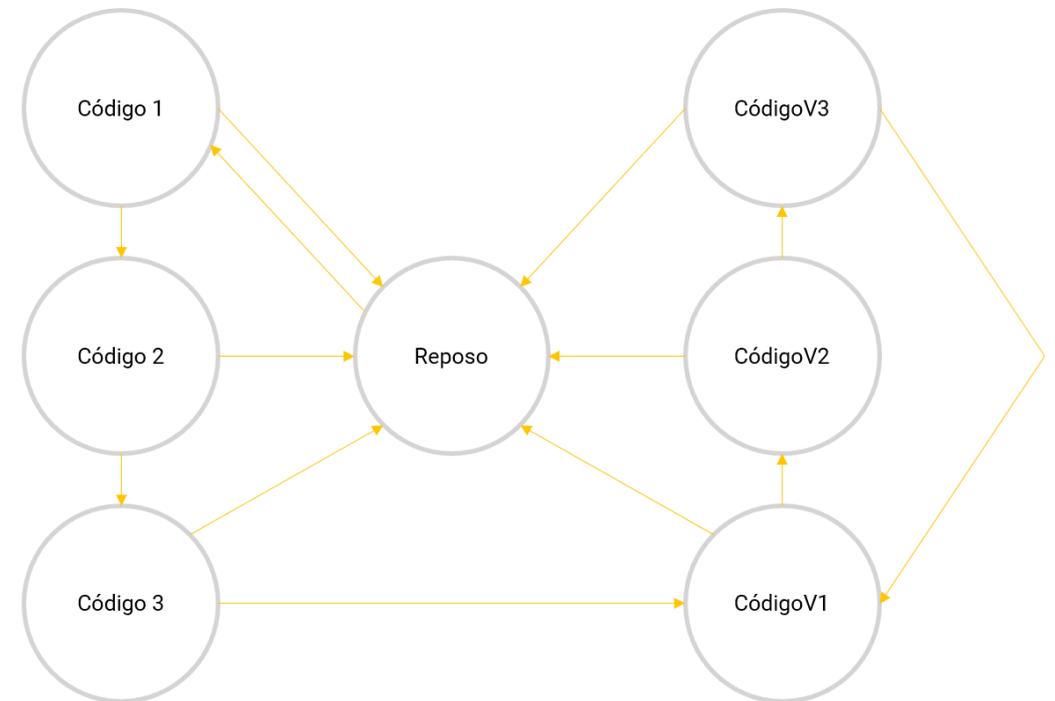
Detección de moneda
Cuantificación de la moneda
Generar molestia
Interfaz para contraseña
Autonomía

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

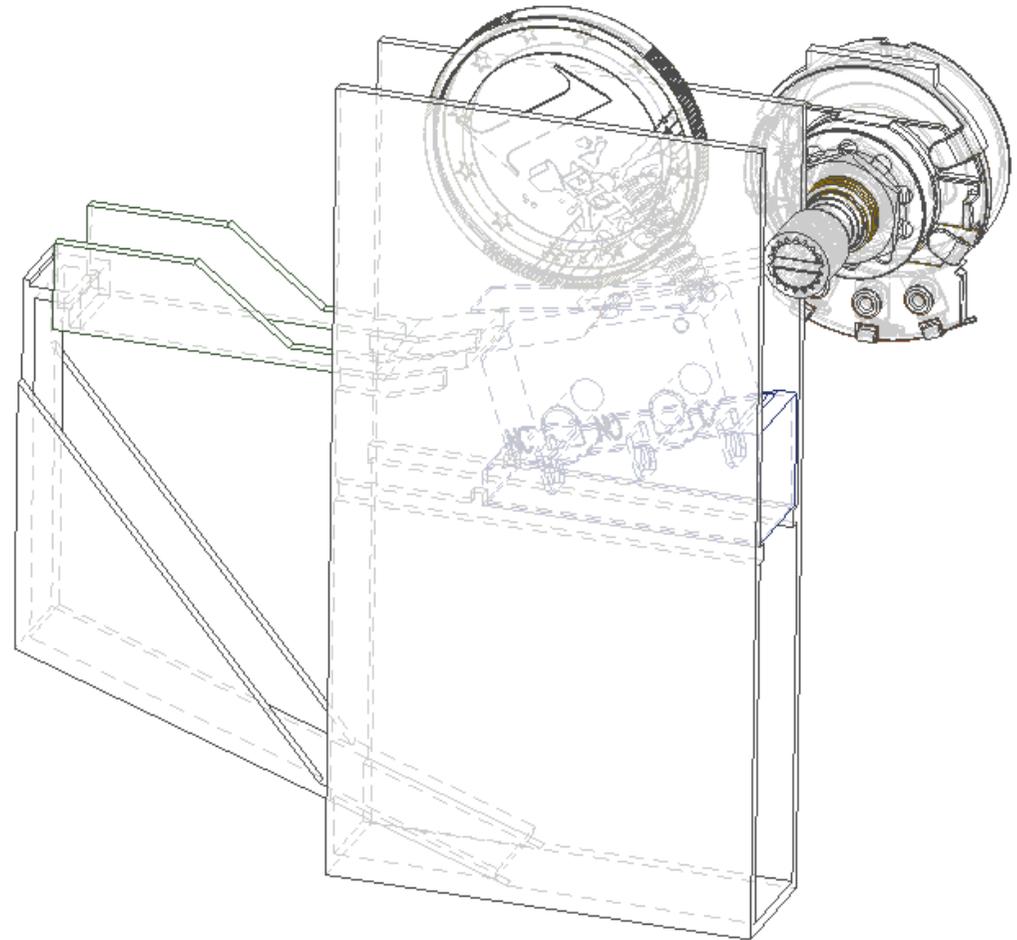
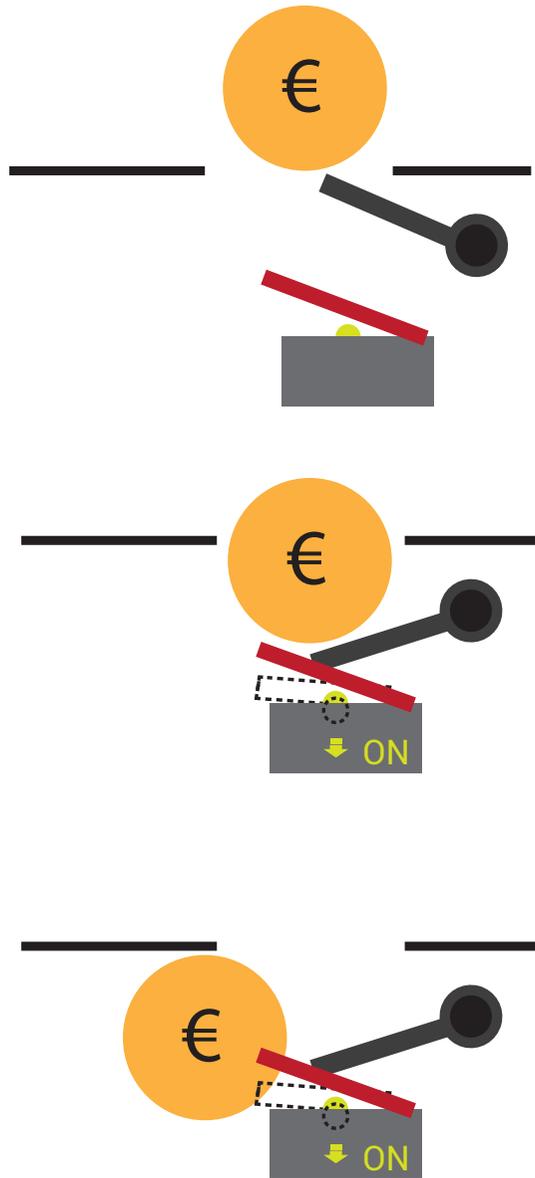
Alimentación externa integrada	Batería 6V
Producción de sonido	Buzzer
Producción de vibración	Motor
Cuantificación moneda	Potenciómetro
Detección moneda	Final de carrera
Interfaz	Pulsadores NA



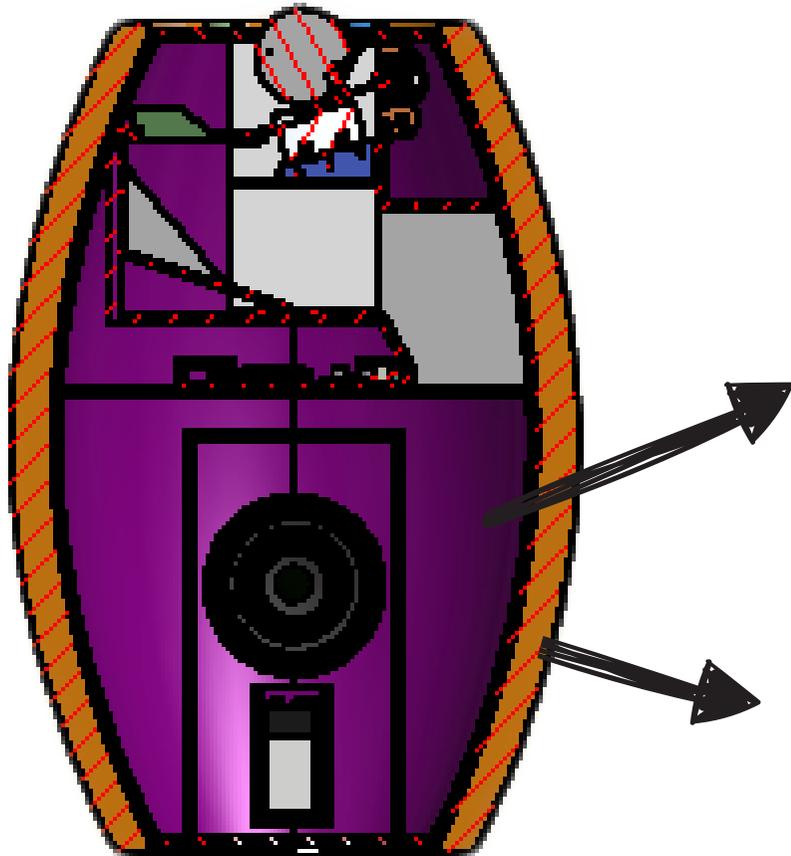
COMPONENTES ELECTRÓNICOS



MECANISMO



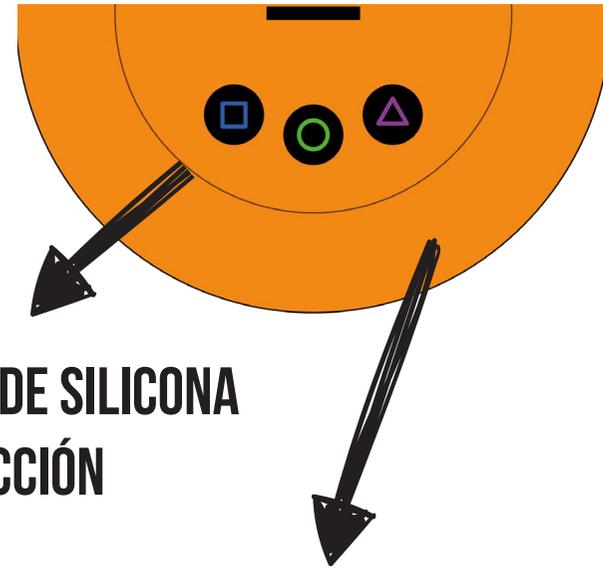
MATERIALES Y PROCESOS



**BOTONES DE SILICONA
POR INYECCIÓN**

**ESTRUCTURA Y TAPAS DE ABS
CON MOLDE DE INYECCIÓN**

**FUNDA DE SILICONA DE TIPO GOMA
PRODUCIDA POR INYECCIÓN**



MAQUETA



MANUAL DE INSTRUCCIONES

1 START

Para empezar el castigo y activar Co-Ball, introduce un código secreto de 3 figuras que podrás usar para desactivarla en caso de que el acusado se escaquee.

-△□○ -□△○
-△△□ -...



2 STOP

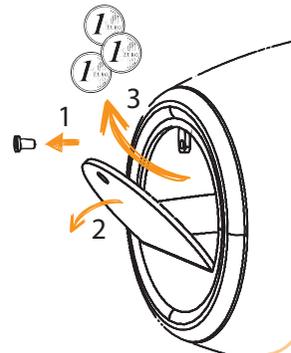
Co-Ball se desactivará pagando la multa de 1€ o añadiendo el código de figuras del paso 1



3 MONEY

Para sacar el dinero de la Co-Ball:

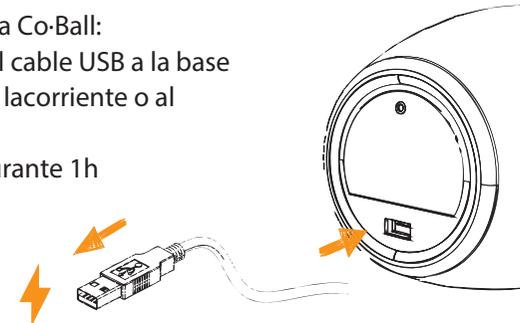
1. Quite el tornillo con la llave Torx
2. Saque la tapa
3. Extraiga las monedas



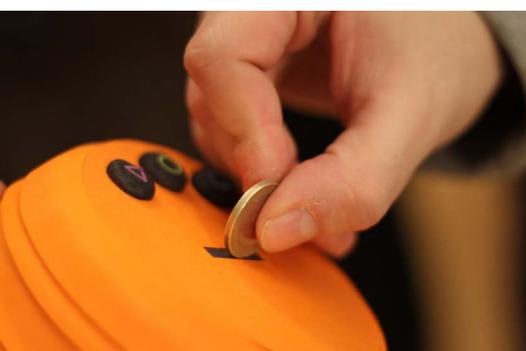
4 CHARGE

Para cargar la Co-Ball:

1. Conecte el cable USB a la base
2. Conecte a la corriente o al ordenador
3. Cargue durante 1h



SECUENCIA DE USO



ENTORNO DE USO



PRUEBA DE USUARIO

OBJETIVOS:

- Identificar si el usuario **comprende o no el producto**
- Si es capaz de **ponerlo en funcionamiento** correctamente con las **instrucciones dadas**
- Observar la secuencia de uso, la puesta en funcionamiento, malos usos, etc.
- Identificar los **aspectos no considerados** a través de la observación y **plantear cambios** para mejorar la usabilidad del producto.
- Recibir un feedback directo de los usuarios testeados, su **opinión final**, las **posibles mejoras que plantean**, etc.



PRUEBA DE USUARIO

CONCLUSIONES:

- El concepto era **comprendido correctamente** por todos los participantes
- Las **instrucciones no eran** del todo **claras**
- No comprendieron correctamente la **función de los botones**
- Identificaron diversos **usos alternativos** como utilizarla como balón, usarla de almohada, etc
- Vieron la necesidad de un elemento que pudiese **bloquear** y aumentar así el castigo
- Pensaron maneras de **manipular el producto** y obtener el dinero de manera sencilla, la **llave** planteada no era lo suficientemente segura



CONCEPTO

