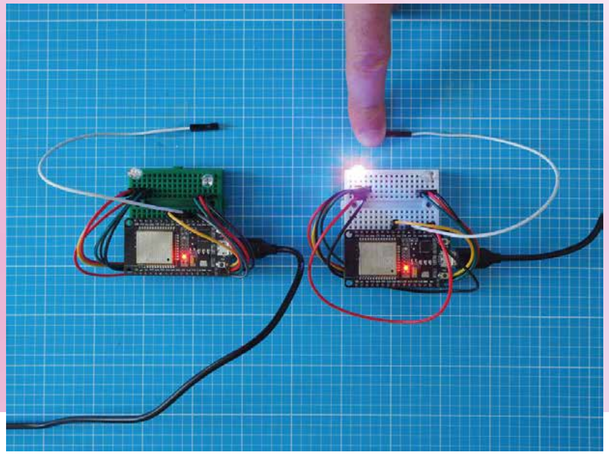
HONZA MIKULICA

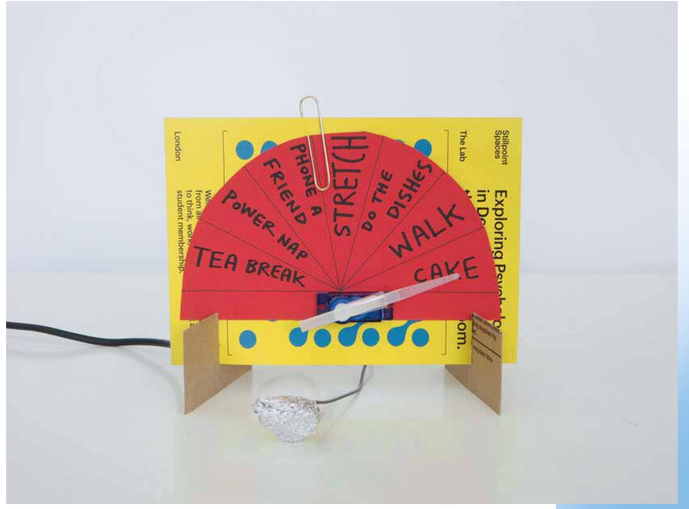
Puff

Yo-Yo machine
mašinka pro přátelé, partnery a milence

Rok: 2023
Ateliér hostujícího pedagoga - Alma Leora Culén

All rights reserved





01

Co jsou Yo-Yo machines?

Yo-Yo machines hravé zařízení pro nonverbální komunikaci mezi lidmi. Zařízení posílá světelné signály , mechanické pohyby a zvuky.

Jsou 4 typy Yo-Yo machines:

Light Touch - posílá světelné signály
Knock Knock - posílá hlasité zvuky
Speed Dial - posílá mechanické pohyby
Flutter by - posílá mechanické pohyby větráčkem

Zdroj: yoyomachines.io

02

Light Touch

Light Touch je zařízení, které umožňuje posílat světelné signály s dalšími lidmi přes internet.

Můžeš si vybrat barvu, kterou odešleš svému kamarádovi a pošleš barvu na druhé zařízení. Můžeš signály odesílat hned nebo později.

Zdroj: yoyomachines.io

03

Tvorba Puffu

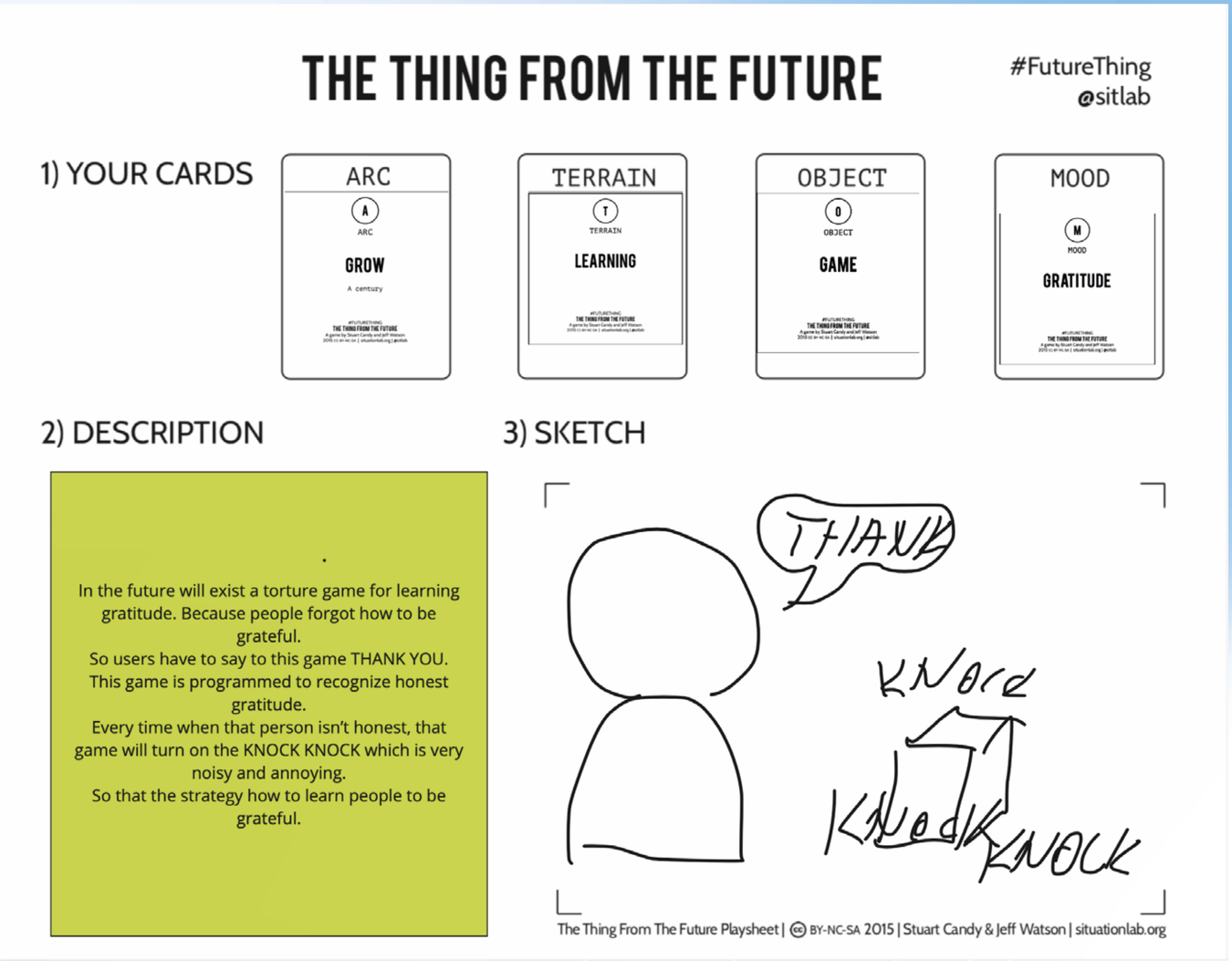
Proces tvorby Puffu z nápadu až po fyzický objekt

04

První nápad

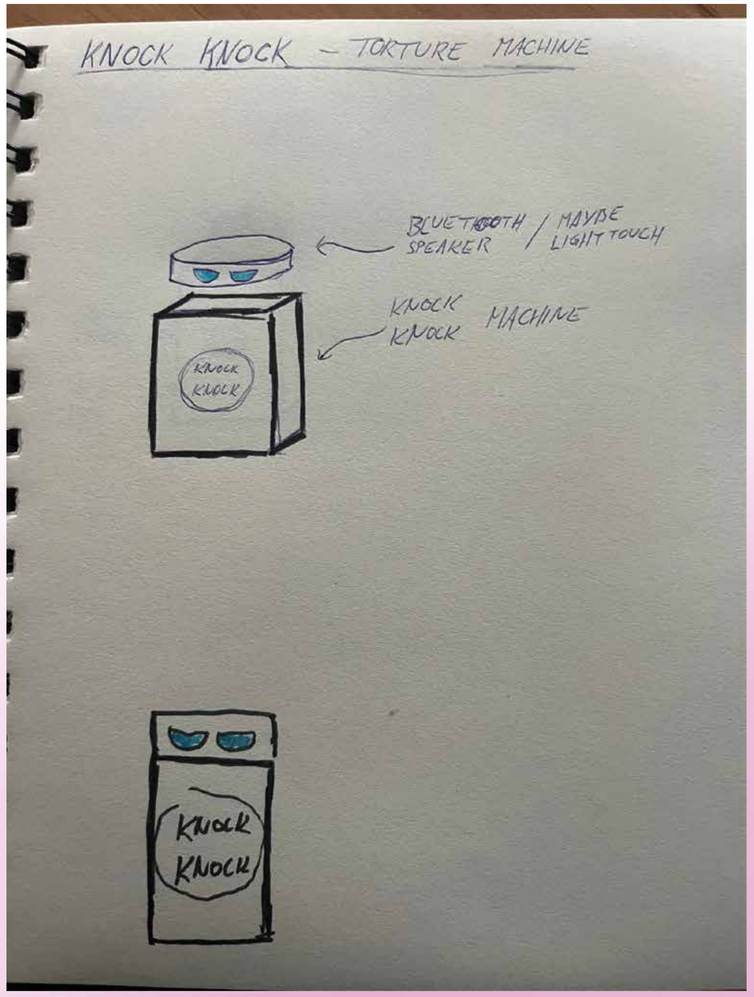
První nápad vzešel ze cvičení: THE THING FROM THE FUTURE. Cvičení se praktikuje výběrem CARDS - karet z každé kategorie: ARC, TERRAIN, OBJECT a MOOD. S tímto zadáním vytvoříš DESCRIPTION - popis.

Během hry vzešel na svět úžasný nápad Vděčného robota. Tento robot by měl být schopen učit děti vděčnosti.



Zdroj: autor

04 První nápad - workbook



I choose this Gratitude machine because I believe that, can be a very useful tool for parents and children.
The Gratitude machine is supposed to be designed very simply, with some smile or something like that. Because that child shouldn't be scared of this device.
The Knock Knock machine is the right yoyo machine for this project. It's unmissable to hear that noise. So you can't skip it.

If it was a light touch, children could hide and go away. But with this knock knock, children have to complete the task of being honest.
This device can offer more than just Thank you!, but also you can use it with phrases like I love you, I like you, I'm sorry, I am sad.

With this device, you can learn so many phrases and how to say them honestly, and also you can express your feeling to other people through this device.
So it can work as an educational device, communication device, or as a machine for expressing feelings.

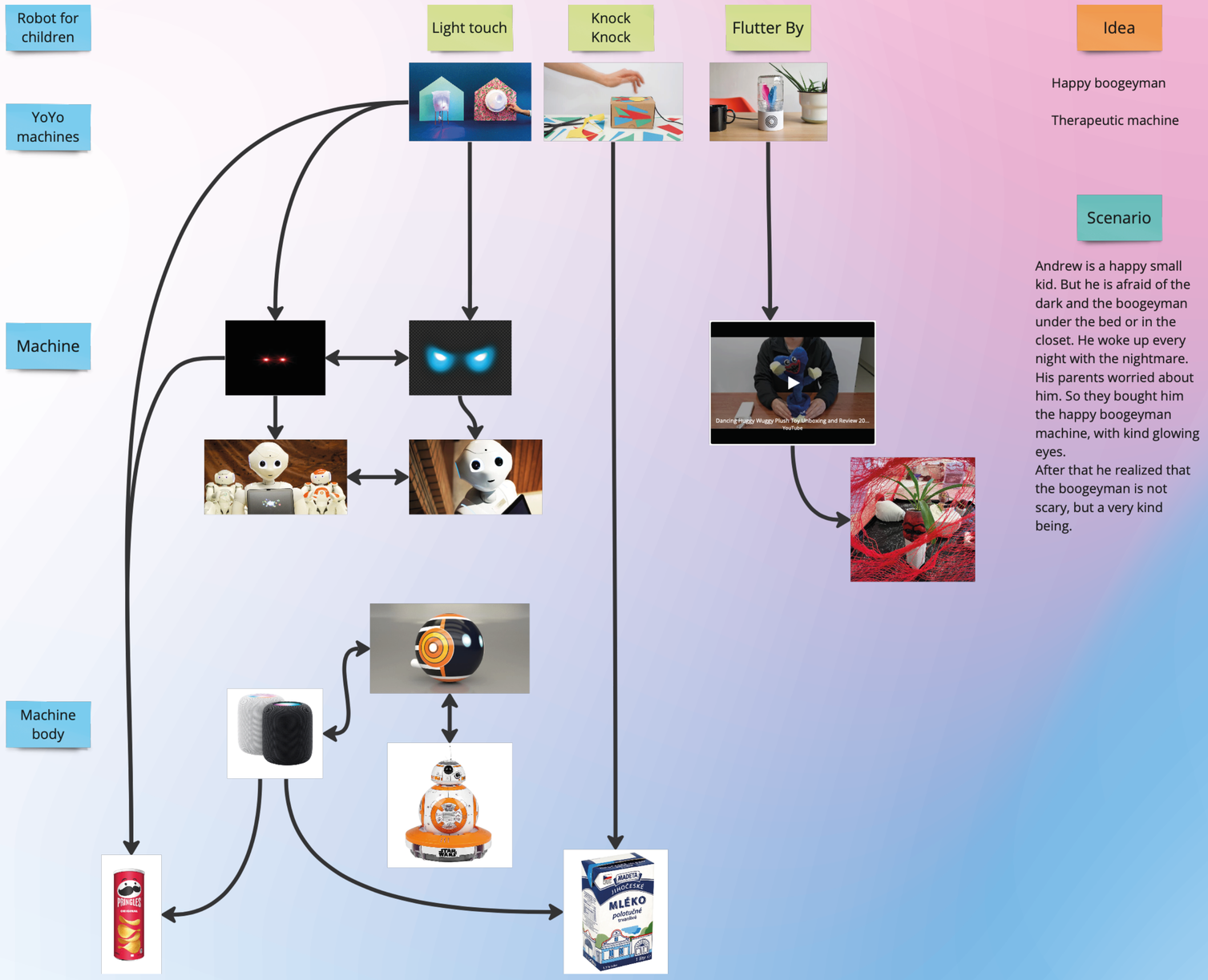
Zdroj: autor

05

Přepracování nápadu

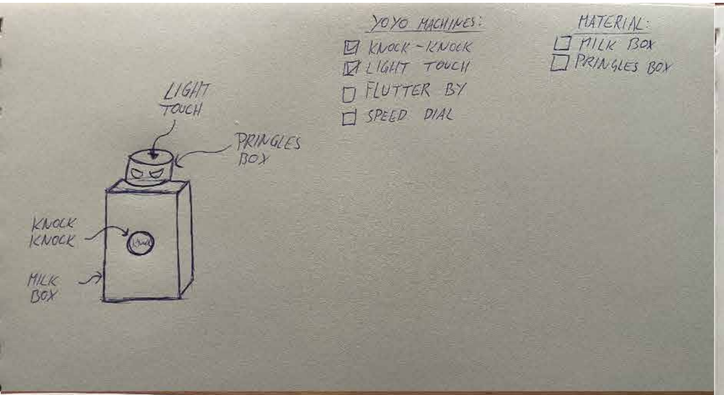
Rozhodl jse, se vytvořit jednu mašinku ze tří druhů Yo-Yo machines: Light Touch, Knock Knock a Flutter By.

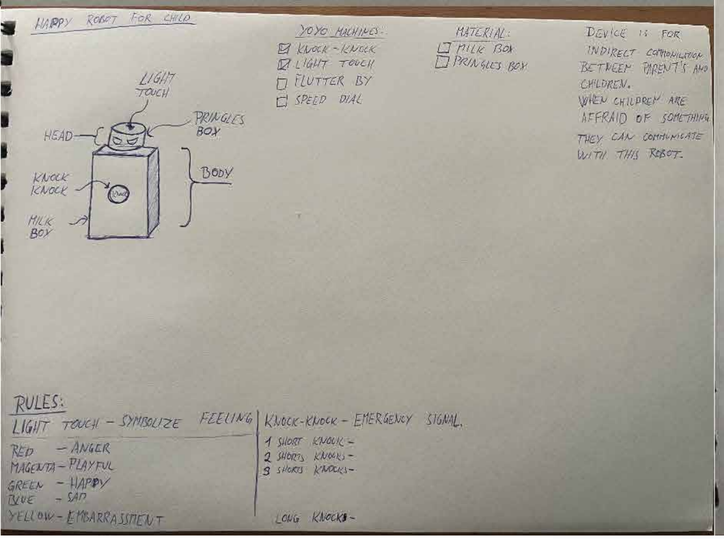
Ale po diskuzi nad problémy ohledně interakce dětí s rodiči a složitosti tvorby, jsem se rozhodl udělat několik změn.

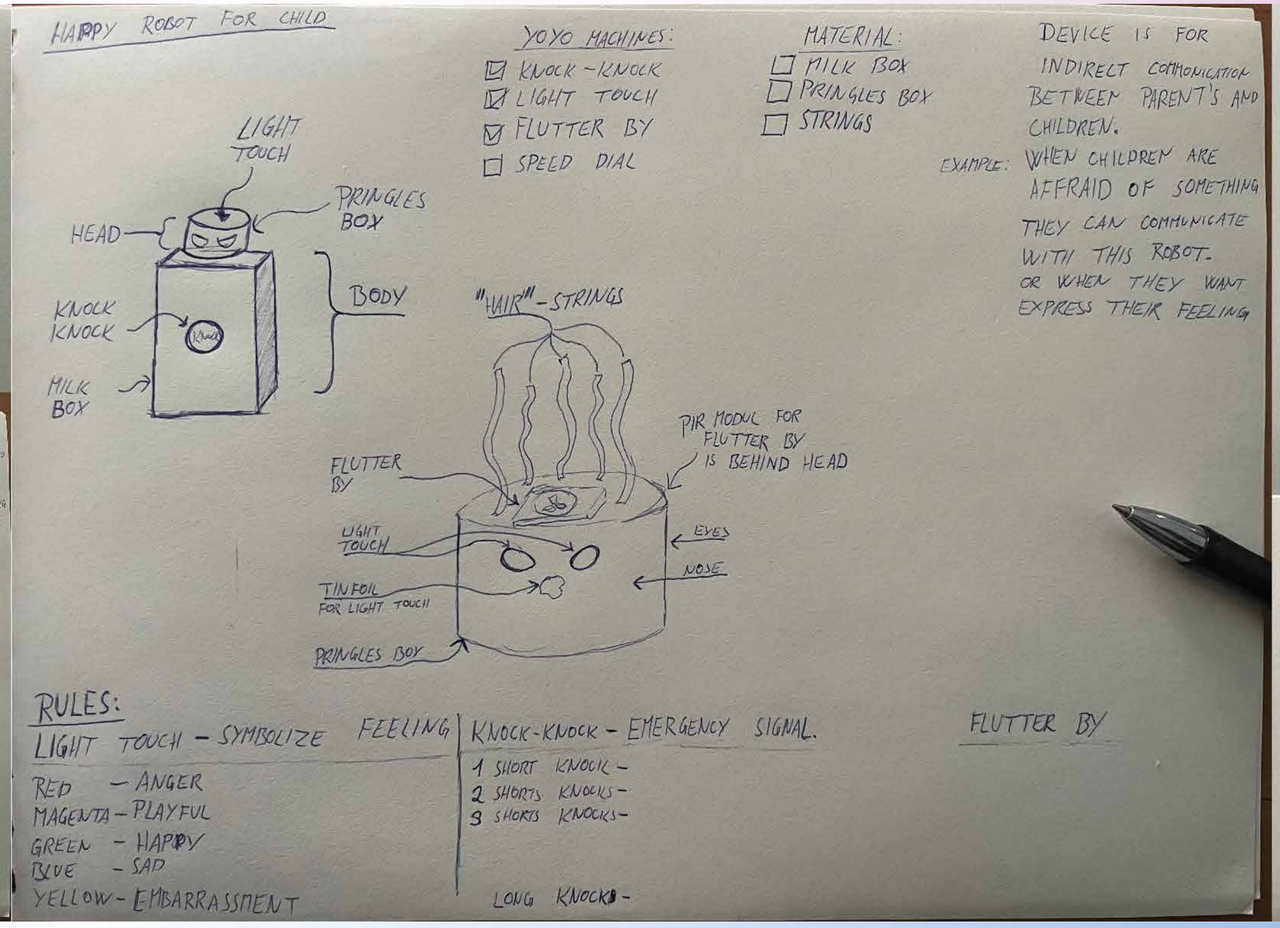


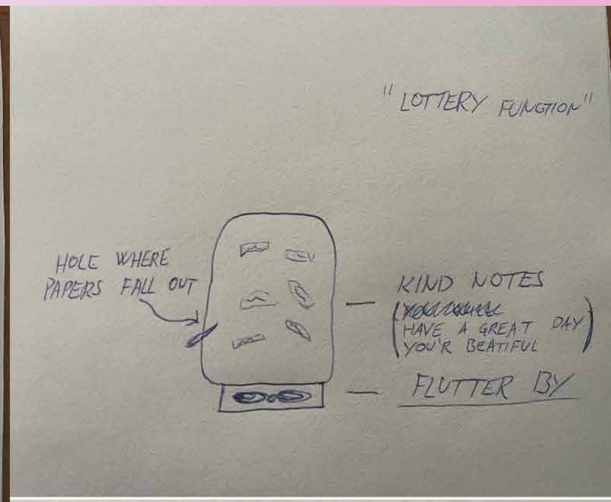
Source: autor

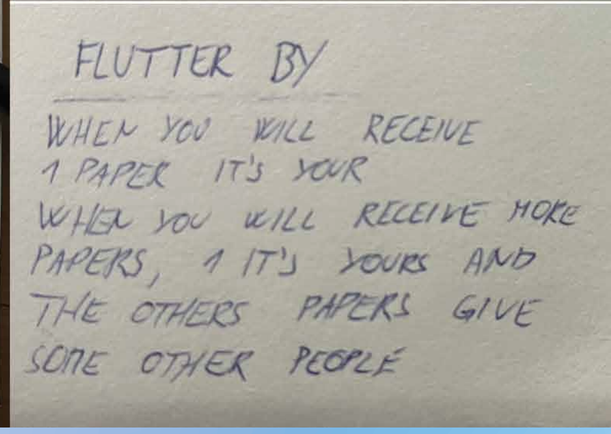
06 Skicy prototypu











Zdroj: autor

07 Tarotové karty

THE
FORGOTTEN

When you picture your user base, who is excluded? If they used your product, what would their experience be like?

Whose perspective is missing from product development?

Pretend the opposite of your assumptions about your core user are true—how does that change your product?

The user base is supposed to be children and parents or friends.
Experience from using my product should be receiving bits of knowledge, how to express their feeling to other people, and have fun with this device.
I think I miss the perspective of parents and their reactions to how to answer to children.

THE
BFFs

If two friends use your product, how could it enhance or detract from their relationship?

How does your product change or create new ways for people to interact?

Does your product fill or change a role previously filled by a person?

Using this device with my friends could be wonderful using with someone who I can't meet very much.
It can be more useful using when I want to notice someone that I think of that person at the moment.
I believe that product can fill that time when we are not together and it's a very special kind of communication, which is more intimate than messages through the phone.

THE
SUPERFAN

How would a community of your most passionate users behave?

What "rules of engagement" does your product rely on, and how might these be subverted?

In what ways might the community be an asset? In what ways might it become a liability?

If your product involves discourse, what does positive and negative communication look like?

The community of users can use my meaning for the light touch or they can make their meaning of color changing.
People can use their own rules for using, and they will receive a receipt for making and using, but they can improve.

Zdroj: autor

08

Finalní tvorba Puffi

Proces tvorby Puffu z nápadu až po fyzický objekt

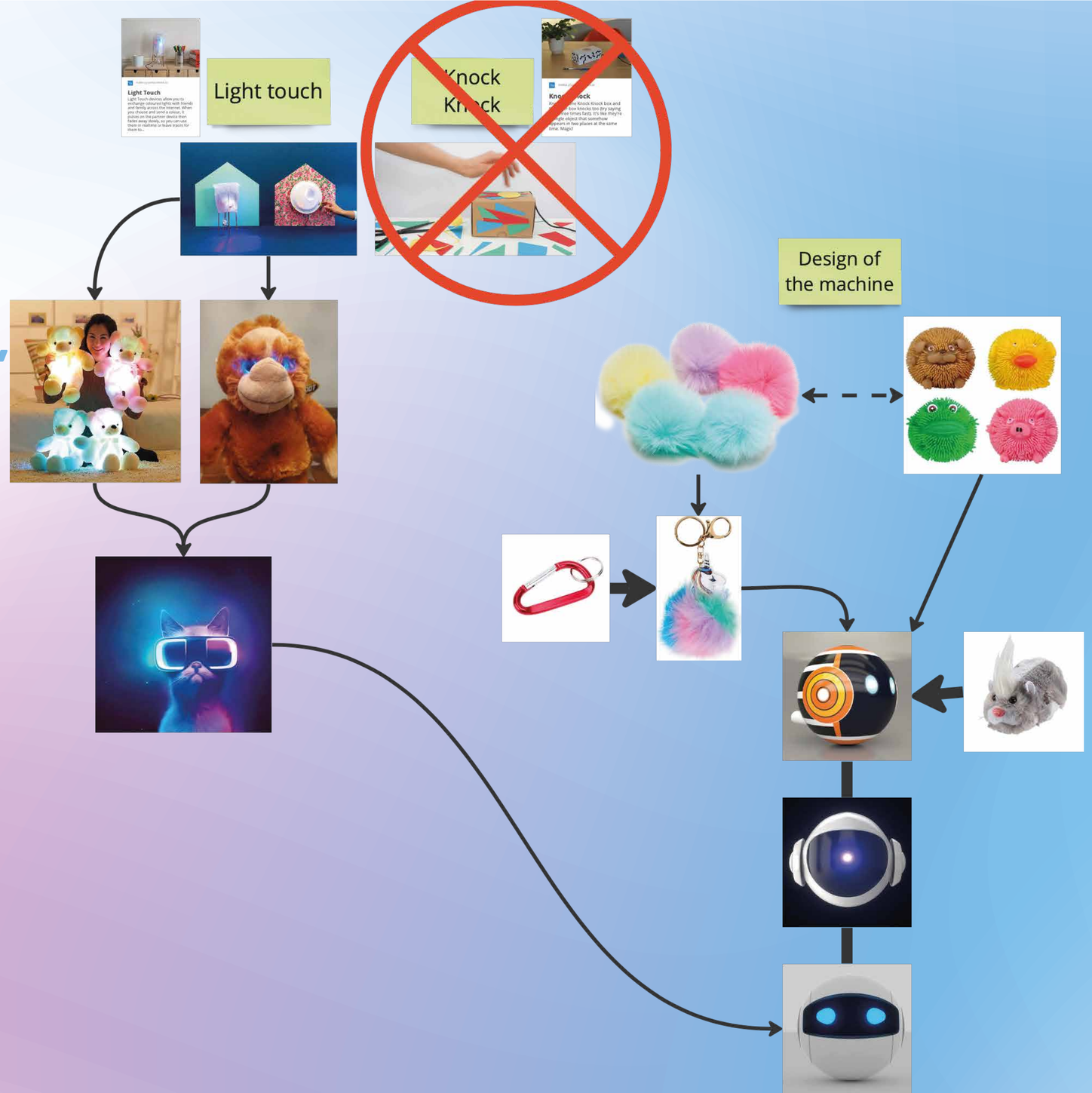
09

Puff - zařízení pro kamarády, partnery a milence

Nakonec jsem pracoval na zařízení pro přátelé, partnery a milence. V době mobilních telefonů toto zařízení může být neužitečné, ale se všemi SMS, MMS, smajlíky.. Ztrácíme část intimity v komunikaci.

Přemýšlel jsem o zkombinování dvou Yo-Yo machines: Light Touch a Knock Knock. V průběhu práce jsem si uvědomil náročnost dané techniky.

Tvorba byla velmi dlouhá, ale zde je Puff!



Zdroj: autor

10

Nápad

Uživateů
-Zařízení pro komunikaci mezi přáteli
-Více intimní zážitek narozdíl od zpráv přes mobilní telefony

Design
-Roztomilý malý puff

Zařízení
-Light touch and Knock Knock

Scenario

Byl to krásný letní den a Lily s Johnem si užívali čas na pláži. Byli přáteli od dětství a vždycky rádi trávili čas spolu. Když si odpočívali v pohodlných plážových židlích, Lily si všimla malého zařízení ležícího na písku nedaleko. Zvědavě ho vzala do ruky a prozkoumala ho.

Zařízení bylo malý strojek s tlačítkem nahoře a displejem, který zobrazoval různé barvy. Stiskla tlačítko a najednou z zařízení vybleskl jasně červený světelný signál. John byl zvědavý a zeptal se, co našla. Lily mu ukázala strojek a oba se divili, k čemu asi slouží.

Právě v tu chvíli spatřili skupinu přátel hrajících volejbal na druhé straně pláže. Lily měla nápad. "Vyzkoušejme tenhle strojek a uvidíme, jestli se s našimi přáteli tam můžeme nějak domluvit," řekla. John souhlasil a společně se vydali k té skupině.

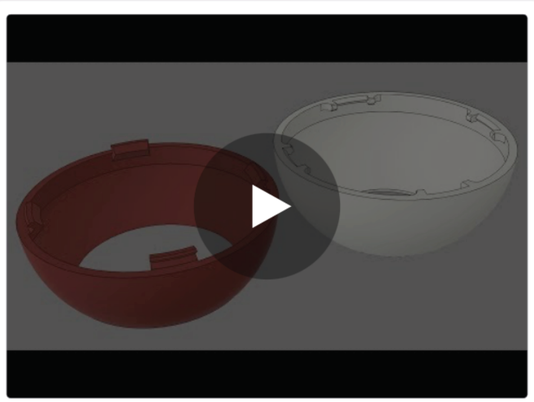
Lily znovu stiskla tlačítko a tentokrát z zařízení vybleskl zelený světelný signál. K jejich překvapení viděli, že jejich přátelé na druhé straně také dostali zelený signál ze stejného zařízení. Nadšení začali experimentovat se strojkem, stiskali tlačítko a měnili barvy.

Během hry s tímto zařízením si uvědomili, že každá barva představuje jinou zprávu. Červená znamenala "Potřebuji pomoc," žlutá "Setkáme se," a modrá "Jenom ahoj." Pokračovali v posílání zpráv jeden druhému, bavili se a cítili, že mají svůj vlastní tajný komunikační systém.

Když slunce začalo zapadat a bylo čas opustit pláž, Lily a John věděli, že si společně vytvořili novou zábavnou vzpomínku díky zařízen

Zdroj: autor

11 Zdroje pro tvorbu prototypu



3dstudio.ffa.vutbr.cz

3D studio FAVU

3D tiskárna Dimension pracuje metodou FDM (Fused Deposition Modeling), což je metoda tavení a postupného nanášení materiálu po velmi tenkých vrstvách. Fyzický model vzniká postupně od základny a roste po tenkých vrstvách nahoru. Tato metoda umožňuje vys...

UNIVERSITETET I OSLO

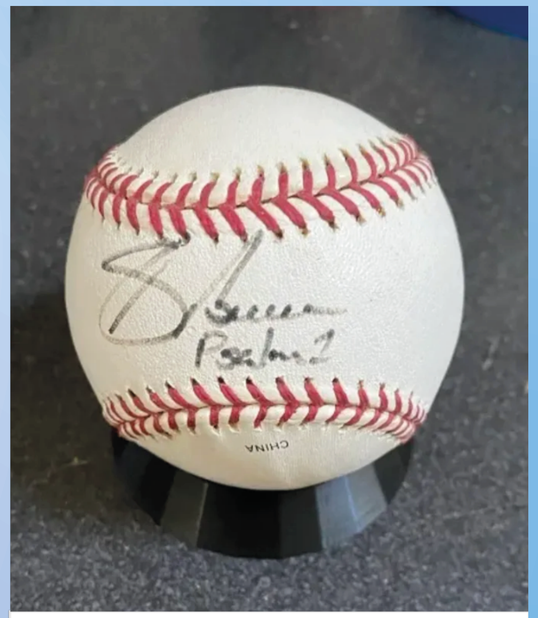
www.uio.no

Timeplan - IN3010 - Vår 2023 - Universitetet i Oslo

Les denne saken på UiOs nettsider.

www.printables.com

Printables



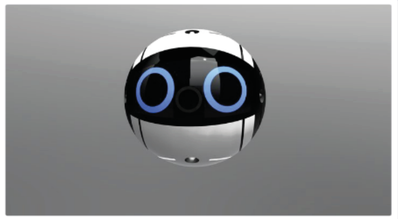
www.printables.com

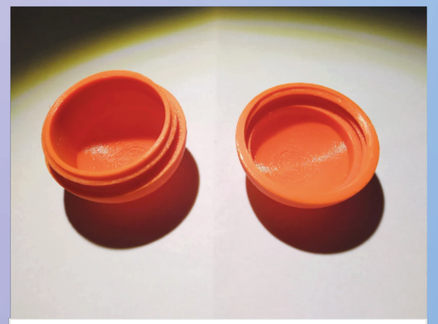
Printables

www.turbosquid.com

キャラクターv513Dモデル - TurboSquid 1789203

3Dモデルキャラクターv51ダウンロード用としてmax著作権フリーon TurboSquid：ゲーム、建築、ビデオ用の3Dモデル。(1789203)





www.printables.com

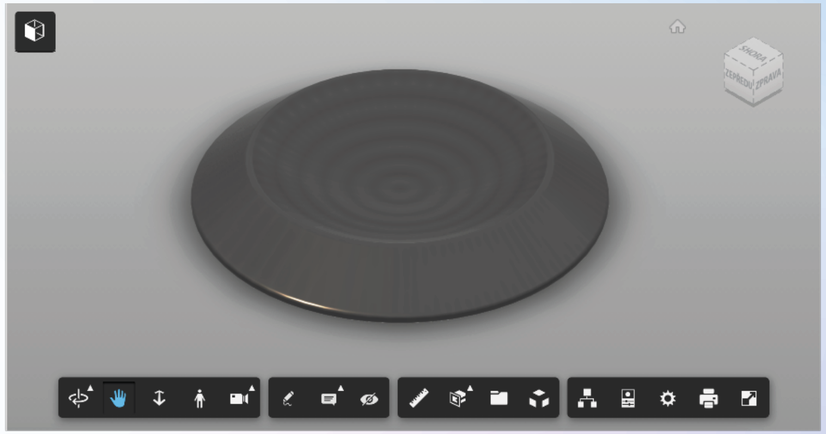
Printables

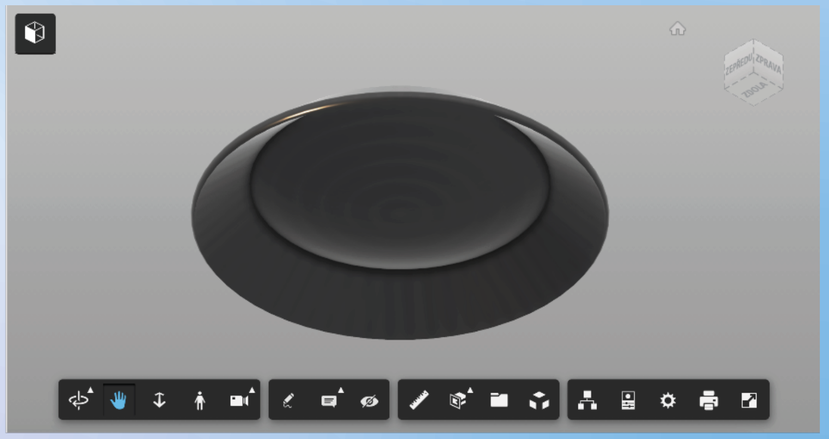
www.printables.com

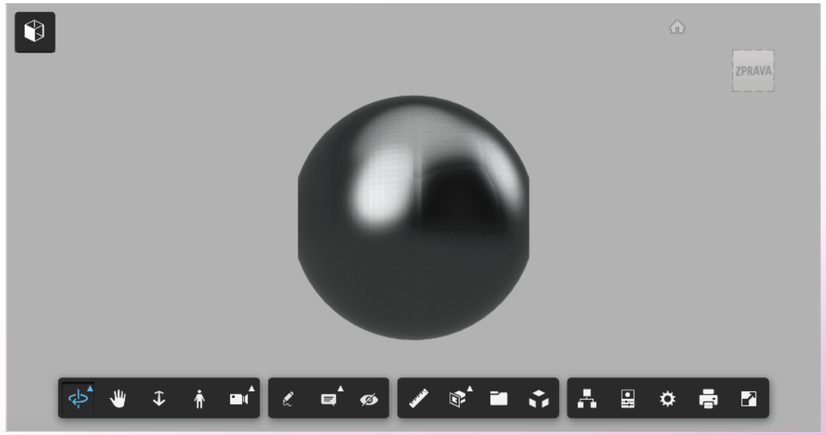
Printables

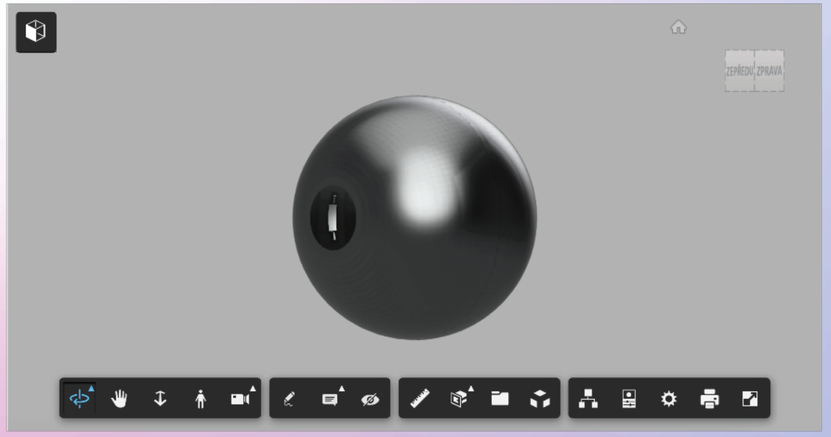
Zdroj: autor

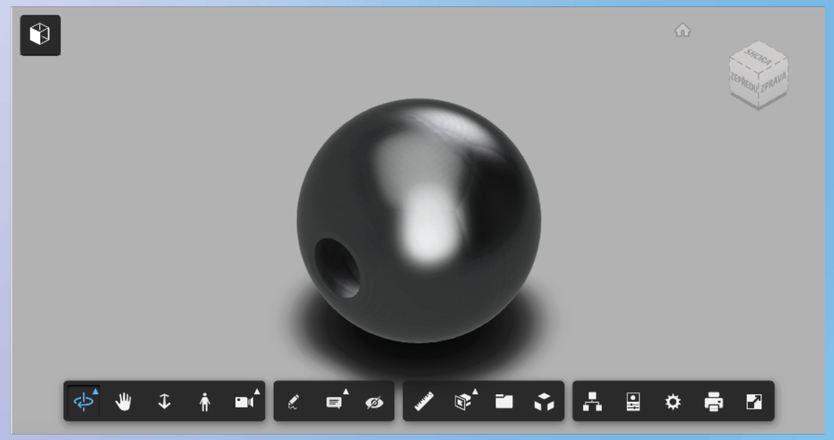
12 3D Prototyp

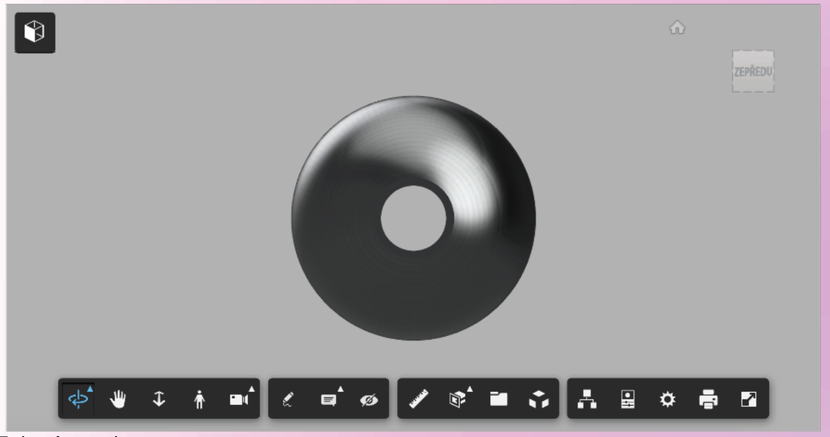


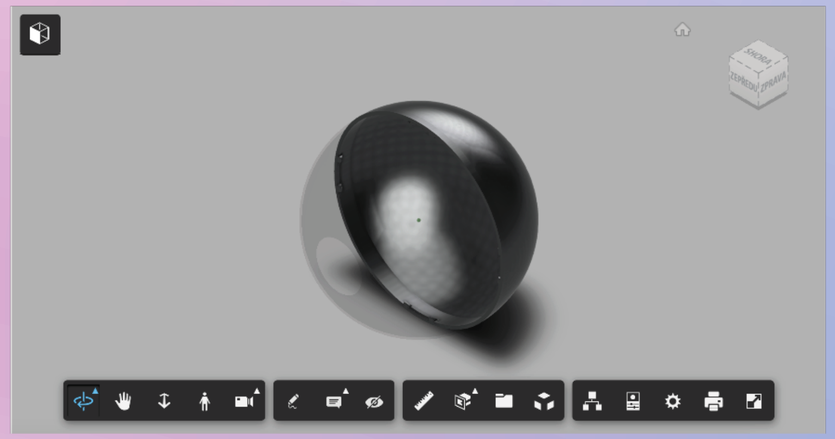


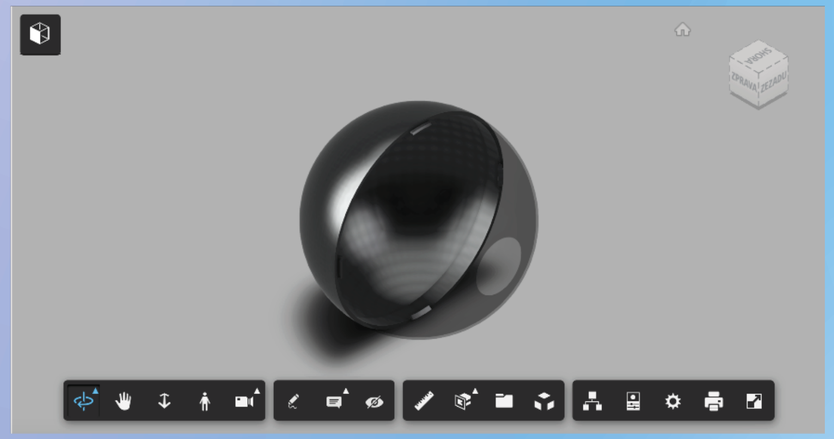












Zdroj: autor

13

Seznam se s Puffem

Proces tvorby Puffu z nápadu až po fyzický objekt

14

Jak použít

Puff je zařízení vysílající barevné signály mezi přáteli, partneri a milenci.

Můžeš využít pravidla barev, které vidíš v pravo.

Nebo si můžeš vytvořit vlastní pravidla a význam pro osobní prožitek,

Jsem naštvaný

Cítím se trapně

Jsem šťastný

Jsem smutný

Cítím se hravě

Zdroj: autor

15 První kartonový prototyp

Zdroj: autor

16

Web manuál

Po vzoru Interaction Research Studio jsem vytvořil webový manuál pro lidi k výrobě vlastního Puffa doma.

V tomto manuálu jsou vypsaný všechny části, které jsou třeba a všechny kroky, které je třeba splnit.

Make your Puff

Tools

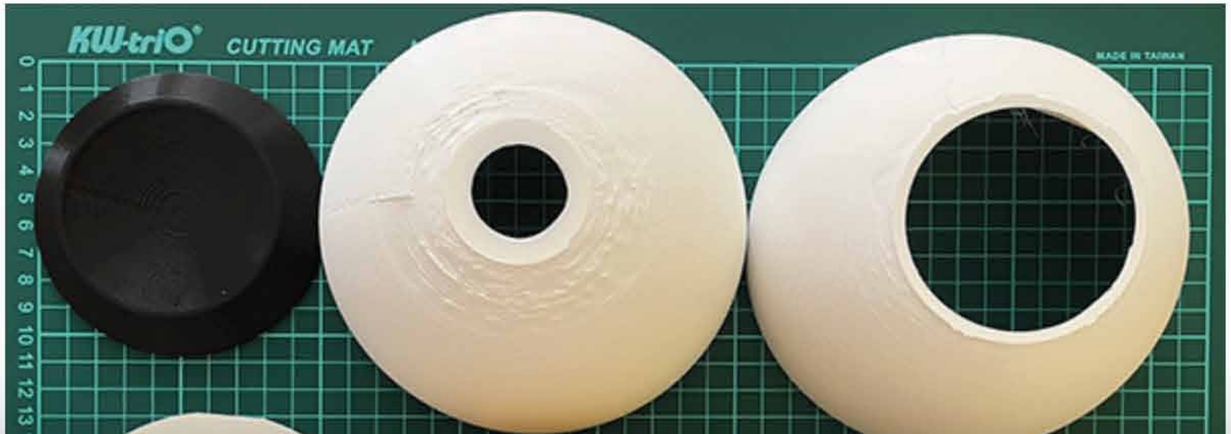
- Superglue
- Double-sided tape

Parts per device

- **Yo-Yo machine - Light touch**
- **3D Model - Top half**
- **3D Model - Bottom half**
- **3D Model - Eye**
- **3D Model - Disk**
- **3D Model - Stand**
- USB Cable
- Velcro
- Decoration

Step 1 - Building the enclosure

Gather the parts and tools shown in the picture.



Zdroj: honzamikulica.cz

17 Názory

Oleg:
It’s a really nice device for distance Communication with my partner

Vojta:
I really like the idea of making machines by myself and getting experience from this process

Barbora:
It’s awesome, but I will use my own color rules

Petr:
That’s funny! I’m looking to build one for my girlfriend.

ChatGPT:
"Building machines and gaining hands-on experience is a fantastic way to learn and grow. Enjoy the journey!"

Source: autor

17 Fallmanův trojúhelník

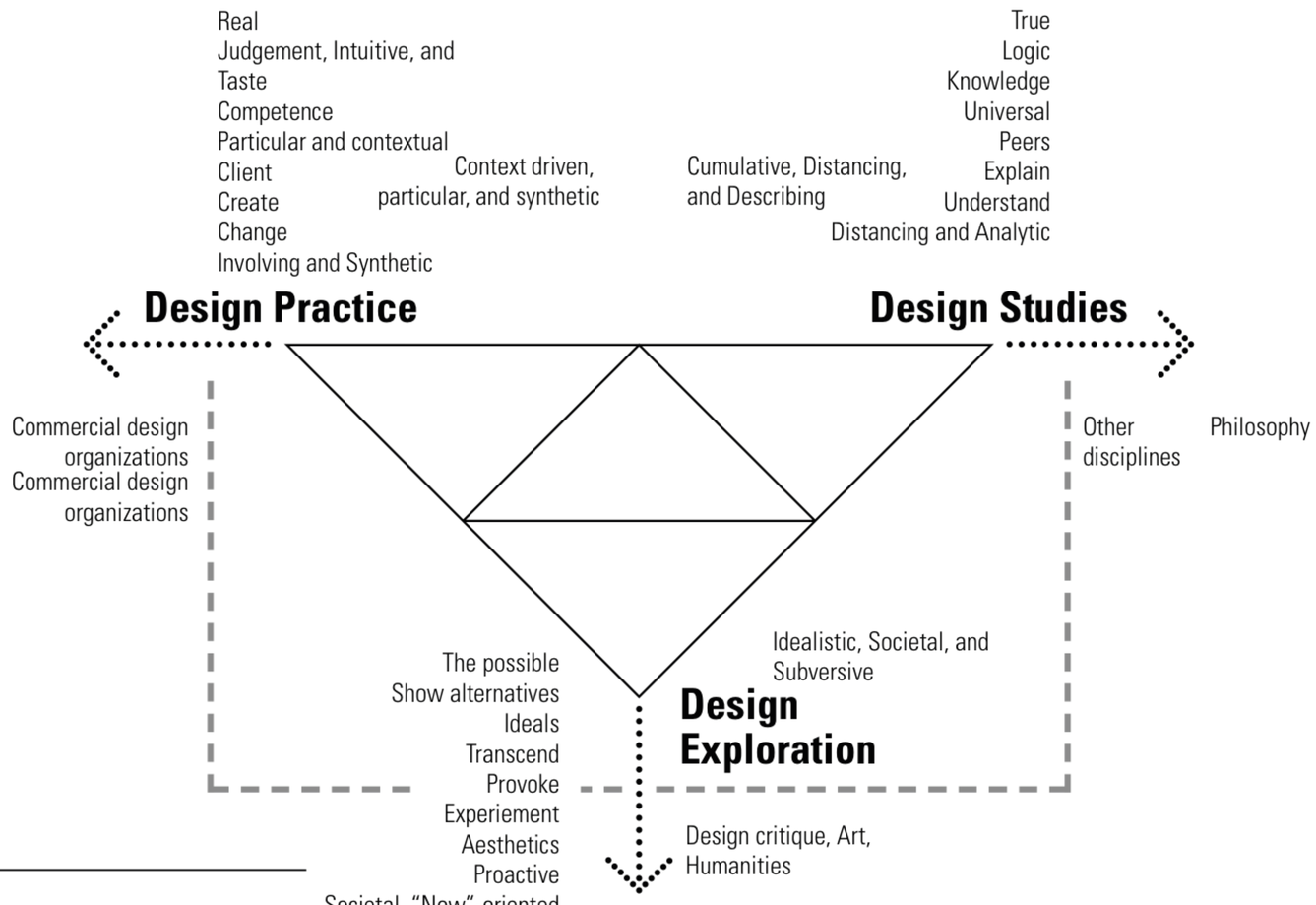
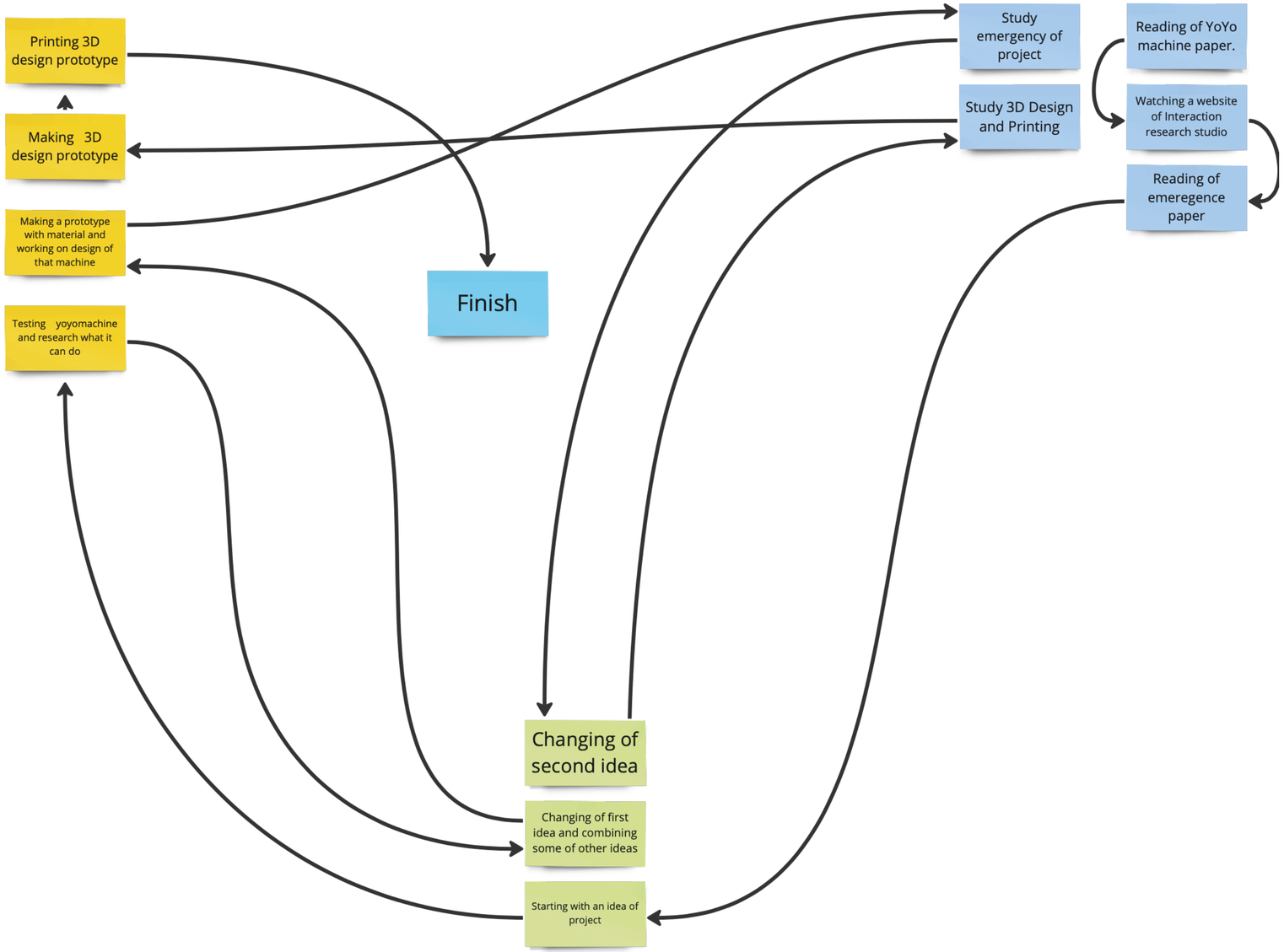


Figure 3
A more complete model of interaction design research.

Design Issues: Volume 24, Number 3 Summer 2008

Zdroj: The Backdoor

18 Má cesta



Zdroj: autor

Užij si Puff!
Děkuji

HONZA
MIKULICA

honzamikulica.cz

@mikulicah

mikulicah@seznam.cz

All rights reserved to feel free to make a Puff