tilestoolkit.io

This is the open source release of the Tiles Ideation Toolkit.
See tilestoolkit.io for license.

88 mm

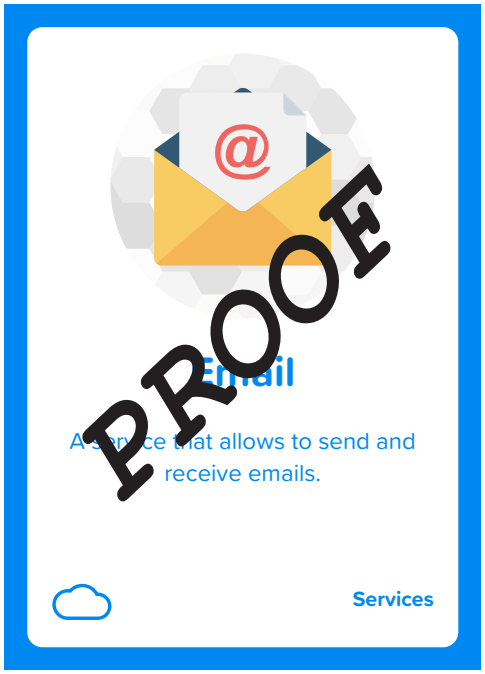
Norwegian Edition

63 mm

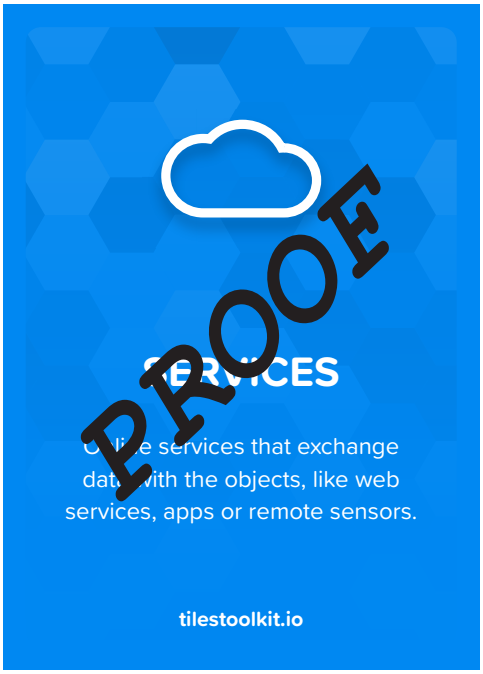
Test page: FRONT

These two pages can be used to test your printer setup, before printing the rest of the cards.

- Print just the two test pages (FRONT and BACK), on both sides of one sheet of paper size A4.
- We recommend opening the PDF and printing from Adobe Acrobat Reader.
- Do not use any upscaling or downscaling, or any option to enlarge or shrink the document to fit the page. You need to print the document at 100% of the original size if you want to maintain the original dimensions of the cards.
- Cut out the two proof cards with a pair of scissors, the graphic on the front should match the background of the card.
- Check for any color mismatch for red, blue and yellow elements.
- If you are satisfied with the print result of the test page, you are safe to print the rest of the pages using the same printing settings.



Test page: BACK



Egendefinert Objekt

Beskriv eller tegn det nye objektet her.

Objekter

Sykkel

En sykkel, en del av den eller et annet tilhørende objekt, for eksempel en hjelm eller en lås.

Objekter

Lommebok

En lommebok, veske eller kortholder som brukes til å oppbevare penger og kredittkort.

Objekter

Klokke

Et vanlig armbåndsur.

Objekter

Briller

Et par vanlige briller eller solbriller.

Objekter

Nøkkelring

En nøkkelring eller en nøkkel.

Objekter

Penn eller Blyant

Et skriveredskap, for eksempel penn, blyant eller tusj.

Objekter

Bagasje

En bag eller ryggsekk brukt på reiser.

Objekter

Klesplagg

Vanlig klesplagg, for eksempel genser, bukse eller skjorte.

Objekter

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

Sko

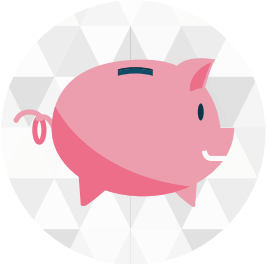
Sko eller del av en sko, for eksempel skolisse eller skosåle.

Objekter

Hodeplagg

Hodeplagg, for eksempel caps, lue eller hjelm.

Objekter



Sparebøsse

En sparebøsse eller lignende som brukes til å spare penger.

Objekter

Møbel

Et møbel i hjemmet, for eksempel stol, bord eller sofa.

Objekter

Kaffekopp

En kopp eller et krus til kaffe eller te.

Objekter

Paraply

En paraply eller en del av den.

Objekter

Sportsutstyr

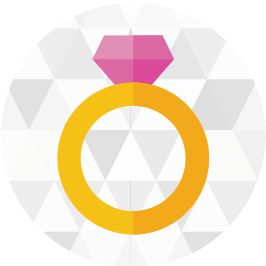
En fotball, en tennisracket eller en annen type sportsutstyr.

Objekter

Plante

En blomsterbukett eller vase, plante eller blomsterkrukke.

Objekter



Smykke

Et smykke, for eksempel ring, armbånd eller halskjede.

Objekter

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

Medisin

Et objekt knyttet til personlige medisiner, som medisinskap, pillebrett, dosett, etc.

Objekter

Dusj

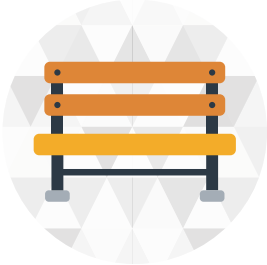
En dusj, vask eller badekar.

Objekter

Gatelys

Offentlig lys langs gater eller i byområder.

Objekter



Benk

En offentlig benk.

Objekter

Offentlig Søppelkasse

En offentlig søppelkasse for søppel eller resirkulerbart materiale.

Objekter

Rullestol

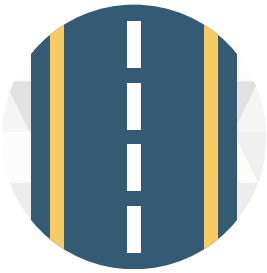
En rullestol som brukes av folk med redusert mobilitet.

Objekter

Bygning

En bygning, for eksempel et hus, kontorbygning, treningssenter, butikk, restaurant, skole, etc.

Objekter



Gate

En vei eller gate, for biler, sykler eller gående.

Objekter

Offentlig Transport

Buss, tog, trikk som er en del av kollektivsystemet, inkludert deler av det, som dører, seter, busstopp, etc.

Objekter

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

Bil

En privateid bil.

Objekter

Båt

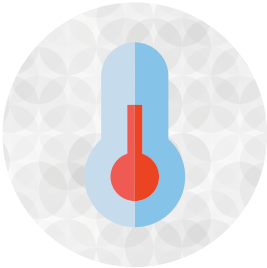
En seilbåt, motorbåt eller annen form for vanntransport.

Objekter

Egendefinert Sensor

Beskriv eller tegn det nye sensoren her.

Sensorer



Temperatur

Temperaturen til objektet eller omgivelsene rundt.

Sensorer

Fuktighet

Luftfuktigheten rundt objektet.

Sensorer

Vekt

Vekten, eller vektforandringen, til objektet.

Sensorer

Luftforurensning

Luftforurensningen rundt objektet.

Sensorer

Posisjon

Objektets bredde- og lengdegradskoordinater.

Sensorer

Vannkvalitet

Vannkvaliteten rundt objektet.

Sensorer

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

OBJEKTER

Fysiske objekter som kan forbedres gjennom teknologi og interaktivitet.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

Lydnivå

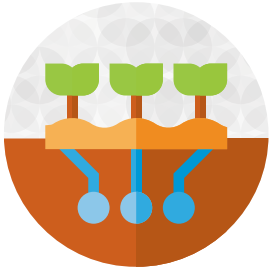
Lyder og støy fra objektets omgivelser.

Sensorer

Energi

Objektets energiforbruk.

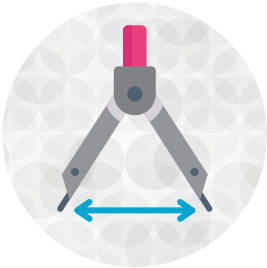
Sensorer



Jordfuktighet

Fukt- og vanninnhold i jorden der objektet er plassert.

Sensorer



Avstand

Målt avstand mellom objektet og en ekstern hindring.

Sensorer

Bevegelse

Oppdaget bevegelse av mennesker eller dyr i nærheten av objektet.

Sensorer

Egendefinert Feedback

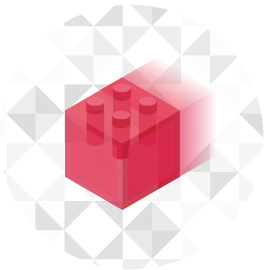
Beskriv eller tegn den nye feedbacken her.

Feedback

Emoji

Objektet viser en form for emosjonell reaksjon.

Feedback



Bevegelse

Objektet beveger som reaksjon på en trigger.

Feedback

Tekst

Objektet viser en kort melding til brukeren.

Feedback

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

FEEDBACK

Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

SENSORER

Sensorer koblet til objektet for å registrere data fra omgivelsene.

tilestoolkit.io

FEEDBACK

Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

FEEDBACK

Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

FEEDBACK

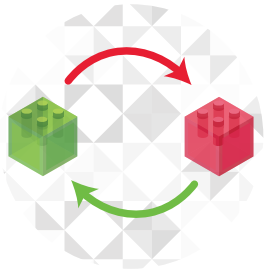
Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

Lydnivå

Objektet lager lyd.

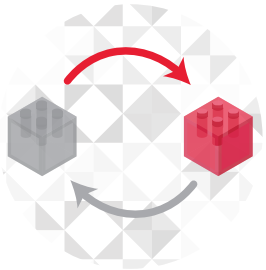
Feedback



Fargeendring

Objektet har et lys som endrer farge eller lysstyrke.

Feedback



Lysglimt

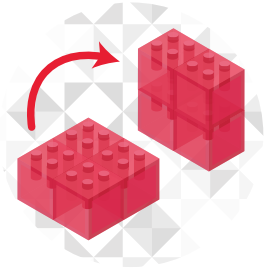
Et lyspunkt på objektet begynner å blinke.

Feedback

Vibrasjon

Objektet begynner å vibrere.

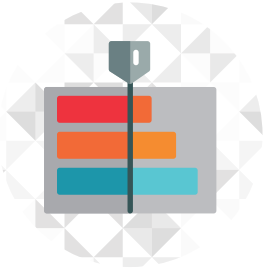
Feedback



Formendring

Objektet endrer form.

Feedback



Tidslinje

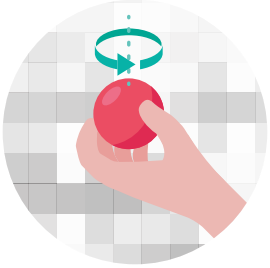
Objektet gir en visualisering av data over tid.

Feedback

Egendefinert Handling

Beskriv eller tegn den nye handlingen her.

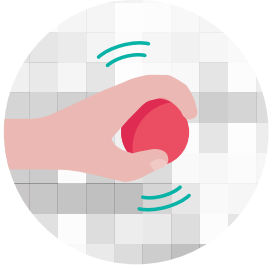
Handlinger



Rotere

Brukeren roterer objektet langs en av de tre aksene.

Handlinger



Riste

Brukeren rister objektet.

Handlinger

FEEDBACK

Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

FEEDBACK

Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

FEEDBACK

Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

FEEDBACK

Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

FEEDBACK

Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

FEEDBACK

Feedback fra objektet til brukeren.

tilestoolkit.io

HANDLINGER

Menneskelige gester og objektinteraksjoner for å aktivere rutiner og handlinger.

tilestoolkit.io

HANDLINGER

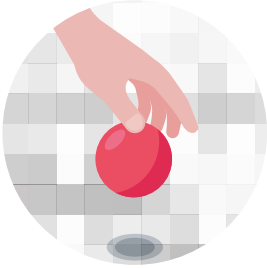
Menneskelige gester og objektinteraksjoner for å aktivere rutiner og handlinger.

tilestoolkit.io

HANDLINGER

Menneskelige gester og objektinteraksjoner for å aktivere rutiner og handlinger.

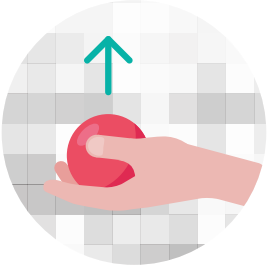
tilestoolkit.io



Miste

Brukeren mister objektet i bakken.

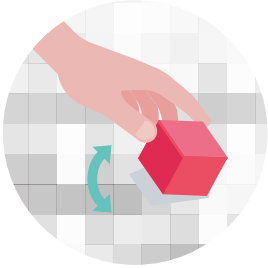
Handlinger



Løfte

Brukeren løfter objektet fra en statisk overflate.

Handlinger



Vippe

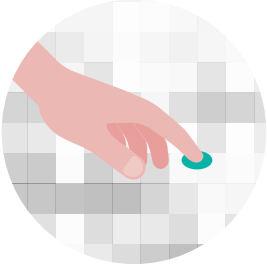
Brukeren vipper objektet langs en av de tre aksene.

Handlinger

Plasseringsendring

Brukeren flytter objektet til et spesifikt sted eller bort fra det.

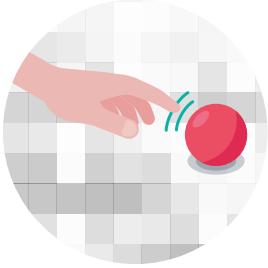
Handlinger



Trykke

Brukeren trykker på objektet, med enkelt-, eller dobbeltrykk.

Handlinger



Avstand

Brukeren nærmer seg objektet uten å røre det.

Handlinger

Egendefinert Tjeneste

Beskriv eller tegn den nye nettjenesten her.

Tjenester

Trening og Helse

En tjeneste som brukeren tilgang til egen helse- og kondisjonsdata.

Tjenester

E-post

En tjeneste som gjør det mulig å sende og motta e-post.

Tjenester

HANDLINGER

Menneskelige gester og objektinteraksjoner for å aktivere rutiner og handlinger.

tilestoolkit.io

HANDLINGER

Menneskelige gester og objektinteraksjoner for å aktivere rutiner og handlinger.

tilestoolkit.io

HANDLINGER

Menneskelige gester og objektinteraksjoner for å aktivere rutiner og handlinger.

tilestoolkit.io

HANDLINGER

Menneskelige gester og objektinteraksjoner for å aktivere rutiner og handlinger.

tilestoolkit.io

HANDLINGER

Menneskelige gester og objektinteraksjoner for å aktivere rutiner og handlinger.

tilestoolkit.io

HANDLINGER

Menneskelige gester og objektinteraksjoner for å aktivere rutiner og handlinger.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

Bankkonto

En tjeneste som gjør det mulig å oppdatere eller motta data fra en nettbankkonto.

Tjenester

Vær

Data fra værmelding, for eksempel temperatur, sannsynlighet for regn, UV-strålingsindeks, osv.

Tjenester

Sosiale Medier

En tjeneste som kobler objektet til en sosiale medier-konto for å dele og motta data.

Tjenester

Kalender og Tid

En tjeneste som kobles til kalenderen din, så du kan legge planer eller sjekke når du er ledig.

Tjenester

Trafikk

Data om veitrafikk og trafikkulykker.

Tjenester

Kollektivtransport

Data fra kollektivsystemet, for eksempel bussruter eller togtabeller.

Tjenester

Skylagring

En database eller en online-basert lagringstjeneste.

Tjenester

Direktemeldinger

SMS eller andre tjenester for direktemeldinger.

Tjenester

Musikkstrømming

En tjeneste for å kontrollere eller varsle musikkavspilling fra en høyttaler eller andre lydenheter.

Tjenester

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

Nyheter og Sport

Data fra nyhetsleverandører, eller sportsresultater.

Tjenester

Offentlig Webkamera

En videostrøm fra et offentlig kamera eller overvåkningskamera.

Tjenester

Smarthus

En tjeneste som gjør det mulig å hente sensordata og kontrollere delene i et smarthus.

Tjenester

Egendefinert Oppdrag

Beskriv ditt egendefinerte oppdrag eller mål her.

Oppdrag

Trojansk Hest

MÅL

Lag en idé som tilsynelatende gjør en ting, men hvor intensjonen er å gi en annen, underliggende effekt.

EKSEMPEL

En kaffekopp som skifter farge når du har en avtale.

Oppdrag

Endre Vaner

MÅL

Lag en idé som hjelper brukeren til å danne eller endre en langsiktig vane. Anvendbarheten avtar over tid når vanen er etablert.

EKSEMPEL

Skolisser som lyser sterkere eller svakere, etter hvor mange skritt brukeren har tatt.

Oppdrag

Sosial Samhandling

MÅL

Lag en idé som legger til rette for interaksjon mellom mennesker.

EKSEMPEL

En pin som lyser opp når du er i nærheten av en du skal sitte ved siden av under et middagsselskap.

Oppdrag

Morsomme Objekter

MÅL

Lag en idé med så morsomme eller interessante objekter at de fanger folks oppmerksomhet uavhengig av tilleggsfunksjoner.

EKSEMPEL

En sparegris som smiler og grynter når den blir puttet penger på.

Oppdrag

Tidsbesparer

MÅL

Lag en idé som forenkler eller automatiserer en oppgave som folk vanligvis motvillig bruker tid på.

EKSEMPEL

En vaskemaskin som bestiller vaskemiddel når den merker at det begynner å gå tomt.

Oppdrag

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

TJENESTER

Nettbaserte tjenester som utveksler data med objektene, som apper, webtjenester eller fjernsensorer.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

Udødelighet

MÅL

Lag en idé som kan hjelpe brukeren å redde noe for ettertiden, eller som kan gi brukeren helsemessige fordeler.

EKSEMPEL

Et speil som daglig tar bilde av deg og bevarer det som et minne.

Oppdrag

Allvitenhet

MÅL

Lag en idé som gir brukeren kunnskap, eller tilgang til informasjon.

EKSEMPEL

En ørering som direkteoversetter fremmedspråk som snakkes rundt deg.

Oppdrag

Hindringer

MÅL

Lag en idé der en oppgave med vilje blir vanskeligere for å skape tilleggsutfordringer eller forhindre dårlige vaner.

EKSEMPEL

En vekkerklokke som beveger seg rundt i rommet og tvinger brukerne til å jage den om de forsover seg.

Oppdrag

Teleportering

MÅL

Lag og idé hvor det kan føles som du er på flere steder samtidig, eller som lar deg oppleve aspekter av et annet sted.

EKSEMPEL

En vekkerklokke som vekker deg med lyd og lys fra ulike steder i verden.

Oppdrag

Håndgripelige Objekter

MÅL

Lag en idé der objektet selv løser en oppgave du normalt ville benyttet en skjerm til.

EKSEMPEL

En paraply som lyser når det meldes om regn.

Oppdrag

Sjette Sans

MÅL

Lag en idé som gir brukeren en slags superkraft, som nye typer sanser, måter å oppfatte informasjon på, osv.

EKSEMPEL

Et halskjede som endrer farge basert på luftkvaliteten rundt deg.

Oppdrag

Forvaring

MÅL

Lag en idé som beskytter brukeren eller noe som er verdifullt for brukeren.

EKSEMPEL

En sykkel som varsler om den blir flyttet uten at du er i nærheten.

Oppdrag

Uttrykk

MÅL

Lag en idé som åpner for nye måter å uttrykke seg kreativt eller følelsesmessig på.

EKSEMPEL

En trapp som fungerer som et piano når noen går i den.

Oppdrag

Egendefinert Kriterium

Beskriv ditt egendefinerte oppdragsvilkår her.

Kriterier

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

OPPDRAG

Formål eller nytteverdi av IoT-ideen.

tilestoolkit.io

Nyskapning

HVA

Ideer som løser nye problemer gjennom kreativ og god bruk av teknologi.

HVORDAN BEDØMME

Er ideen interessant for teknologipionerer? Hvordan ville nyhetsoverskrifter om ideen sett ut?

Kriterier

Underholdningsfaktor

HVA

Hvor underholdende er ideen for sluttbrukeren.

HVORDAN BEDØMME

Selv om du ikke strengt tatt har behov for produktet, vil du likevel synes det er er morsomt å bruke tid på det? Vil du fortelle vennene dine om det?

Kriterier

Nytteverdi

HVA

Hvor nyttige og praktiske er ideene.

HVORDAN BEDØMME

Løser ideen et reelt problem for brukerne? Kan du forestille deg at det blir brukt hver dag?

Kriterier

Tiltrekningskraft

HVA

I hvor stor grad vil ideen eller produktet trekke til seg brukere.

HVORDAN BEDØMME

Har du lyst til å eie produktet selv? Tror du målgruppen vil ønske å eie produktet?

Kriterier

Kreativitet

HVA

Ideer som løser problemet på en smart og annerledes måte.

HVORDAN BEDØMME

Er ideen overraskende, eller får deg til å tenke på problemet på nye måter? Ville det fanget oppmerksomheten din om du så noen andre bruke det?

Kriterier

Gjennomførbarhet

HVA

Ideer som realistisk kan løse problemet, og som vil kunne utvikles.

HVORDAN BEDØMME

Ville du investert sparepengene dine i produktutviklingen? Vet du om lignende produkter som har lyktes?

Kriterier

Brukervennlighet

HVA

Ideer som løser et reelt behov, og som er enkelt å bruke for de aller fleste.

HVORDAN BEDØMME

Ville brukernes hverdag være enklere med produktet enn uten? Kan både barn og eldre bruke det?

Kriterier

Markedspotensiale

HVA

Produktideer med et stort nedslagsfelt blant kunder som er villige til å betale for det.

HVORDAN BEDØMME

Vil ideen være populær blant investorer? Er det realistisk at produktet kan danne grunnlaget for en stor bedrift?

Kriterier

Bærekraft

HVA

En idé som er miljøvennlig, eller som oppmuntrer til bærekraftig adferd.

HVORDAN BEDØMME

Vil ideen gjøre en positiv forskjell for miljøet? Hvordan ser livssyklusen ut?

Kriterier

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

KRITERIER

Refleksjonskriterier for å evaluere IoT-ideen.

tilestoolkit.io

Egendefinert Scenario

Skisser eller beskriv scenariet her.

Scenario

1 UTRYDDE FATTIGDOM

Ekstrem fattigdom rammer 11% av verdens befolkning.

Hvordan kan IoT-teknologi være med å øke sosial beskyttelse samt promotere småbedrifter, på en bærekraftig måte?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

2 UTRYDDE SULT

Innen 2050 antar man at to milliarder mennesker vil være underernærte.

Hvordan bedre IoT-teknologi knyttet til jordbruk og husdyrforvaltning, kan fremme et forbedret og etisk landbruk?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

3 GOD HELSE OG VELFERD

Sannsynligheten for barnedød er dobbelt så høy i familier fra fattige kår.

Hvordan forbedre renhold og hygiene, minske forurensning, og benytte renere og mer effektive matlagningsteknologier?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

4 UTDANNINGSKVALITET

Over 600 millioner av verdens unge mangler grunnleggende lese- og regneferdigheter.

Hvordan kan pedagogiske verktøy og metoder, samt utforming av skolebygg, forbedres gjennom IoT-teknologier?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

5 LIKESTILLING

Kvinner og jenter lider fortsatt grunnet diskriminering og vold i alle deler av verden.

Hvordan kan IoT-teknologi gi personlig myndiggjøring ved å forbedre tilgangen til utdanning, helsetjenester og arbeid?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

6 HYGIENE OG RENT VANN

Mangel på vann og sanitærtjenester berører mer enn 40% av verdens befolkning.

Hvordan IoT-teknologier kan hjelpe utviklingsland med å forvalte ferskvanns- og sanitæranlegg lokalt?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

7 RIMELIG OG REN ENERGI

Tilgang til ren og rimelig strøm er avgjørende for utvikling og bærekraft.

Hvordan kan IoT-teknologier bidra til universell tilgang og økt bruk av fornybar energi, samt øke utnyttelsesgraden?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

8 ANSTENDIG ARBEID OG ØKONOMISK VEKST

Omtrent halvparten av verdens befolkning lever fortsatt på omtrent US$2 om dagen.

Hvordan kan IoT-teknologi muliggjøre arbeid som stimulerer økonomien, men ikke skader miljøet?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

9 INDUSTRI, INNOVASJON OG INFRASTRUKTUR

Industrialisering krever moderne infrastruktur for transport, vannforsyning og energi.

Hvordan kan IoT-teknologi fremme pålitelig, bærekraftig motstandsdyktig infrastruktur som støtter økonomisk vekst?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

10 REDUSERE ULIKHETER

Økonomisk vekst er ikke nok for å redusere fattigdom, om den ikke er allment tilgjengelig.

Hvordan kan IoT-teknologier redusere globale forskjeller i tilgangen til helsetjenester, utdanning og andre goder?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

11 BÆREKRAFTIGE BYER OG LOKALSAMFUNN

Byer er knutepunkt for ideer, kultur og handel, men også for trafikk, forurensning og ulikheter.

Hvordan kan IoT-teknologi bidra til å håndtere utfordringer innen urbanisering, fremme vekst, og gi trygge, rimelige boliger?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

12 ANSVARLIG FORBRUK OG PRODUKSJON

Forbruket av naturressurser øker globalt.

Hvordan kan IoT-teknologi informere forbrukere om bærekraftig forbruk, produksjon og bruk av naturresurser?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

13 KLIMAANSVAR

Klimaendringene koster liv på grunn av ekstremvær, stigende havnivå og tørke.

Hvordan kan IoT-teknologi bidra til å øke forståelse, begrense skader, og lette overgangen til en lav-utslippsøkonomi?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

14 LIVET UNDER VANN

Hav og innsjøer er viktige kilder til drikkevann, og absorberer 30% av menneskeskapte CO_2-utslipp.

Hvordan kan IoT-teknologi bidra til å forhindre og redusere utslipp, samt beskytte marine økosystemer?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

15 LIV PÅ LAND

Skog dekker 33% av jorden, beskytter biodiversitet og bidrar til å bekjempe klimaendringer.

Hvordan kan IoT-teknologi stagge ørkenspredning, beskytte biodiversitet, samt fremme etisk landutnyttelse?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

16 FRED, RETTFERDIGHET OG STABILE INSTITUSJONER

Vold mot barn, menneskehandel og seksuell vold må settes på dagsordenen for å oppnå en bærekraftig samfunnsutvikling.

Hvordan kan IoT-teknologi takle korrupsjon samt øke respekt for menneskerettighetene?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

17 MÅLRETTET SAMARBEID

En godt gjennomført agenda krever samarbeid mellom myndigheter, privat sektor og sivilsamfunn.

Hvordan kan IoT-teknologi fremme samarbeid, samt understøtte økonomisk vekst?

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS Scenario

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

SCENARIO

Problemer og utfordringer som kan løses ved hjelp av IoT-teknologi.

tilestoolkit.io

Egendefinert Person

Beskriv eller tegn den nye målgruppen eller brukeren her.

Personer

Deg Selv

Du, familien din eller andre sosiale grupper du er en del av.

Personer

Barn

En 3 år gammel jente, kalt Emma eller hennes vennegjeng og lekekamerater.

Personer

Pensjonister

En 72 år gammel pensjonist kalt Olav, eller hans naboer fra aldershjemmet.

Personer

Funksjonsnedsettelse

En 43 år gammel rullestolbruker, Tom, eller hans paralympiske idrettslag.

Personer

Bygningsarbeider

En 37 år gammel byarbeider, Janne, eller hennes arbeidsgruppe.

Personer

Turist

En 52 år gammel turist, Peter, eller de han reiser sammen med.

Personer

Beredskapsarbeider

En 46 år gammel brannmann, Paul, eller hans redningsteam.

Personer

Flyktning

En 22 år gammel krigsflyktning, Jena, eller hennes venner og familie.

Personer

PERSONER

Målgruppe for IoT-ideen.

tilestoolkit.io

PERSONER

Målgruppe for IoT-ideen.

tilestoolkit.io

PERSONER

Målgruppe for IoT-ideen.

tilestoolkit.io

PERSONER

Målgruppe for IoT-ideen.

tilestoolkit.io

PERSONER

Målgruppe for IoT-ideen.

tilestoolkit.io

PERSONER

Målgruppe for IoT-ideen.

tilestoolkit.io

PERSONER

Målgruppe for IoT-ideen.

tilestoolkit.io

PERSONER

Målgruppe for IoT-ideen.

tilestoolkit.io

PERSONER

Målgruppe for IoT-ideen.

tilestoolkit.io

Tiles IoT In

TRIGGERE

HVILKE KORT SKAL BRUKES?

Handlinger

Tjenester

Sensorer

OBJEKTER

HVILKE KORT SKAL BRUKES?

Objecter

REAKSJONER

HVILKE KORT SKAL BRUKES?

Feedback

Tjenester

Spilleregler

Tidsbruk: ca. 35 min

Ca. tid: 5 min

1

Begynn med å velge en person eller målgruppe og et scenario dere blir enig om å fokusere på

Hvilke problemer prøver dere å løse for personen eller målgruppen dere har valg Plasser Scenario-kortet og Person-kort nederst i venstre hjørne av brettet.

Ca. tid: 20 min

eller
nige

for
algt?
ortet

2

Avgrens oppdraget

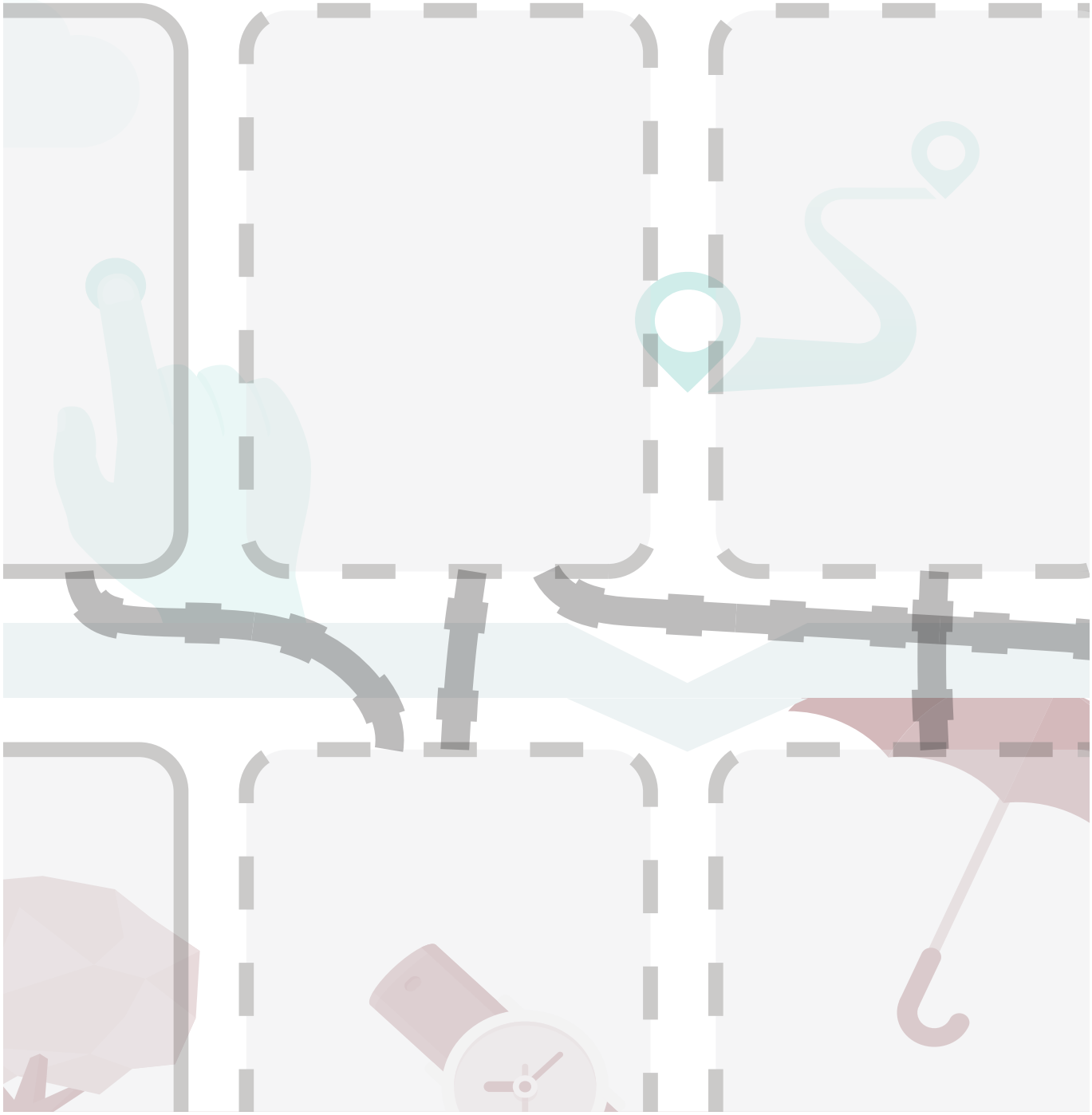
Tenk kreativt rundt ideens hensikt eller målsetning. Bruk inntil tre Oppdragskort for å veilede eller utfordre dere.

3

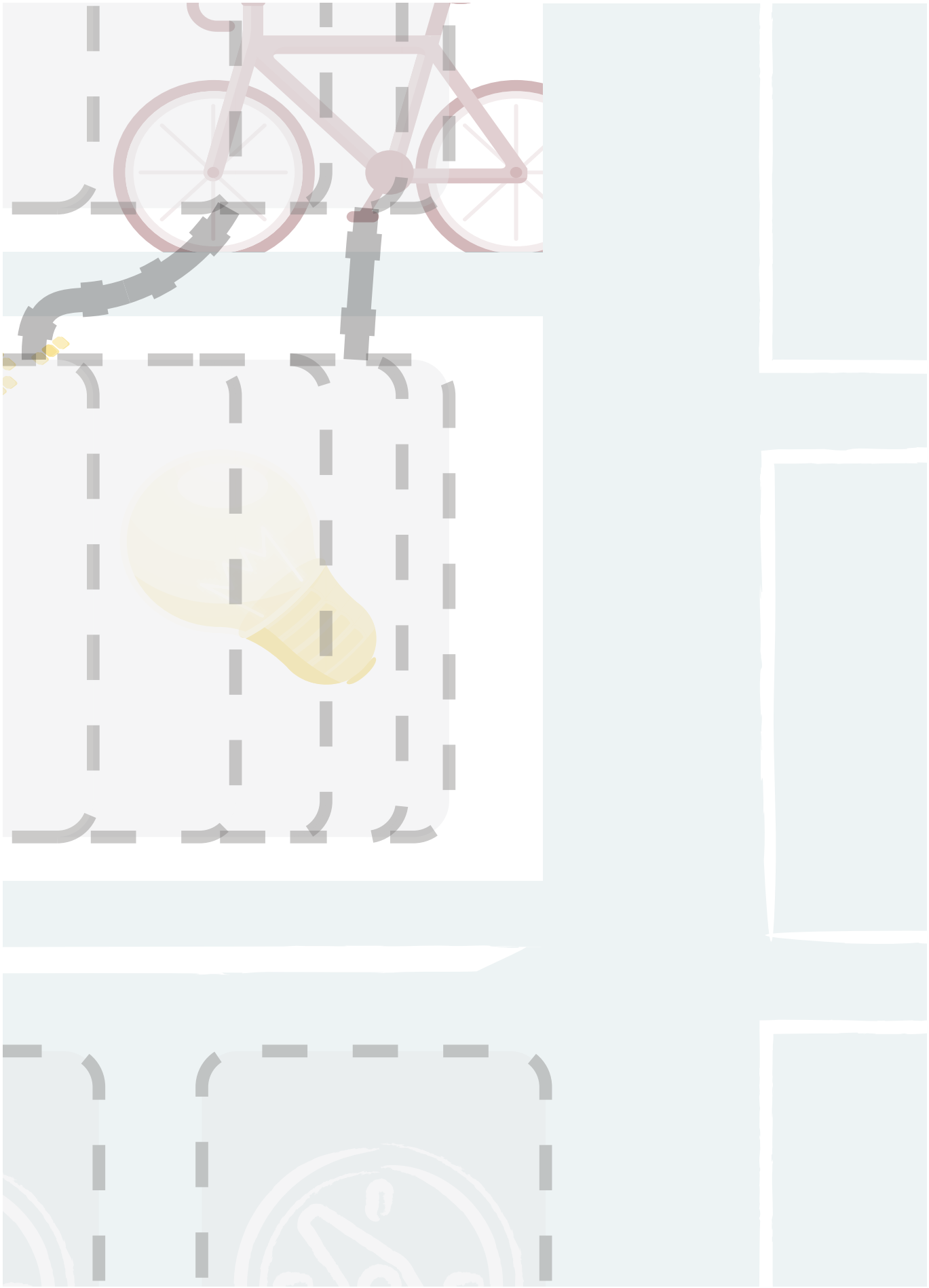
Hvilke o

Hvilke o
og hvo
problem
gjennom
dem som
angitt st

ventor Tooll



lkit
Sto



3

ilke objekter er sentrale for målgruppen?

ilke objekter er sentrale for målgruppen, hvordan kan de bidra til å løse oblemene dere har identifisert? Se nnom Objekter-kortene. Velg noen av m som utgangspunkt, og plasser dem på gitt sted på brettet.

4

Hvilke handlinger utløs

Undersøk hvilke typ nødvendig, enten de Tjenester eller utløst av kan ha flere triggere, o påvirke flere objekter. L valgt i området for TRIG

tilestoolki

5

:løses av objektet?

typer input som er det er fra Sensorer, av Handlinger. Et objekt , og samme trigger kan r. Legg kortene dere har RIGGERE på brettet.

Hvordan reagerer objektet når det trigge

Reaksjoner lar objektet gi tilbakemeldin brukeren når det trigges, enten ved dire Feedback eller ved å sende data til en Tjeneste eller app. Legg kortene dere valgt i området for REAKSJONER på bret

kit.io

ryboard

Refleksjonk

Idépresenta

Idepresenta

Ca. tid: 10 min

gges?

ding til
direkte
til en
ere har
rettet.

6

Gi ideen substans

Beskriv og illustrer ideen dere jobber frem i Storyboard-området på brettet. Beskriv så utfyllende som mulig hvordan, hvor, og når konseptet fungerer og fremstår, og hvordan det vil være å bruke det. Se for dere en case hvor objektet er i bruk; bruk post-it-lapper og plasser dem i de anviste boksene på brettet.

7

Refle

Se gj
hvor
dem.
se on
å løs
korte
Samr
for ar

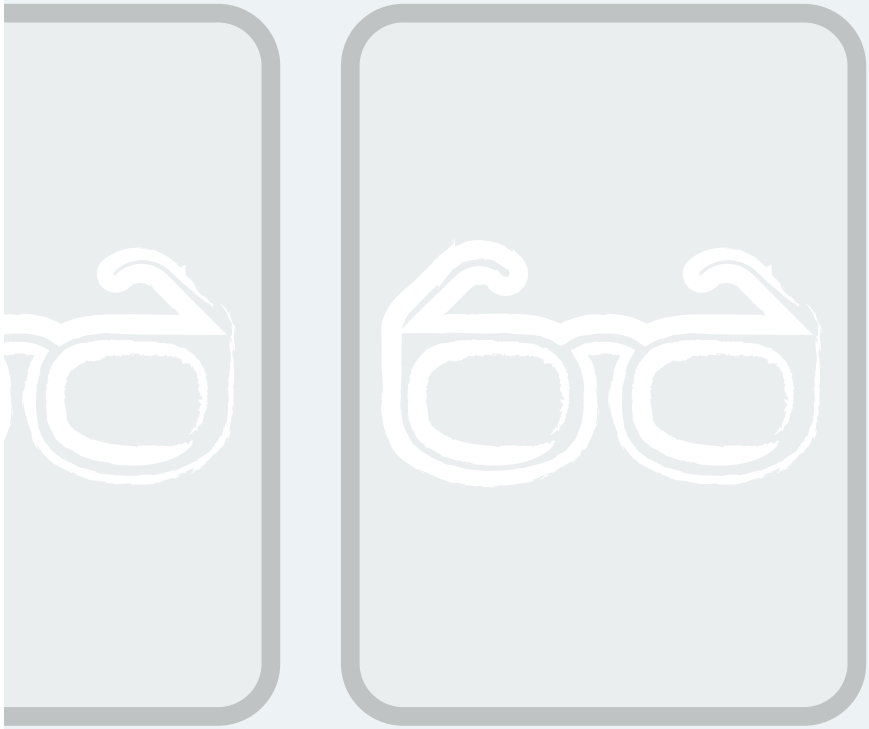
7

Refleksjon og forbedring

Se gjennom kortene for Kriterier og diskuter i hvor stor grad konseptet deres oppfyller dem. Velg ut noen styrker og svakheter, og se om dere kan komme med forbedringer for å løse disse. Dere kan endre de andre kortene og storyboardet om nødvendig.
Sammenfatt ideen slik dere vil beskrive den for andre i området for idèpresentasjon.

tasjon

kriterier



tasion