



Rumanalyse

Hvilket rum og aktivitet har I valgt?

Hvordan ser rummet ud? (belysning, farver, indretning, planter/ting, andet?)

Hvordan oplever I rummets generelle atmosfære?

Hvad kan forbedres, så det passer til den/de aktiviteter som rummet skal bruges til?

Hvilke krav kan der med fordel være til jeres lampe, for at rummet passer bedre til aktiviteten? Lav mindst 3 krav.



Makercase

Undersøg makercase.com. Brug “simple” som grundform

Husk:

At ændre til millimeter

At justere “kerf” når I downloader grundtegningen.

(Kerf tager hensyn til det materiale der brændes væk)

Units

Inch

Millimeters

Width

150

mm

Height

50

mm

Depth

150

mm

Are these inside or outside dimensions?

Inside

Outside

Material Thickness

3mm

Custom Thickness

Open or closed box?

Open

Closed

Edge Joints

Flat

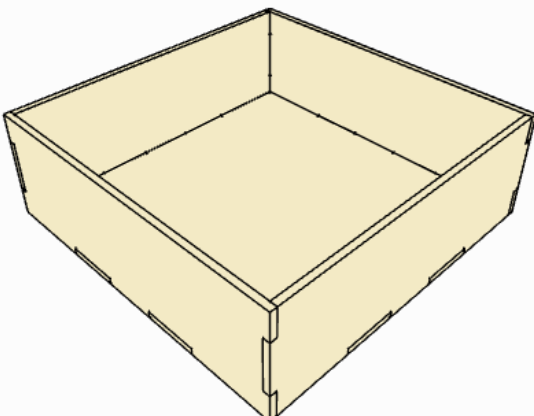
Finger

T-Slot

Finger Size

24.39

Download Box Plans



Drag to Rotate

Scroll to Zoom

Afprøv forskellige former – fx høje sider, lave sider rektangulære eller kvadrater.

Efterbehandl i et tegneprogram fx inkscape. Lav hul til fatning, og undersøg hvordan huller og striber kan ændre på udtrykket af lampen.

Lav mindst 3 afprøvninger

1. Lysspektrum og farvetemperatur (kelvin-skala):

- Undersøg forskellen mellem varmt og koldt lys ved hjælp af kelvin-skalaen.
- Dokumenter hvordan forskellige farvetemperaturer påvirker både stemningen og funktionaliteten i et rum. For eksempel, hvilke lysfarver der skaber en afslappet atmosfære, og hvilke der egner sig til koncentrationskrævende opgaver.

Test forskellige pærer eller LED-lys, og noter ændringer i rummets stemning ved at variere lysfarven.

2. Lys og aktiviteter:

- Undersøg hvilket lys der er bedst egnet til forskellige aktiviteter som læsning, afslapning, madlavning eller arbejde.
- Opstil et scenarie og afprøv, hvordan forskellige lysindstillinger (f.eks. intensitet og farvetemperatur) understøtter forskellige aktiviteter.
- Dokumenter hvad I finder ud af, og lav anbefalinger til lysindstillinger, der passer til forskellige behov i hverdagen.



Test test test...

I skal nu ud og få feedback på jeres lampe. Inden skal I dog planlægge den.

Hvordan kan I se om lampen skaber den stemning I ønsker?

Hvilke observationer vil I lave og hvordan vil I dokumentere dem?

Hvilken feedback vil I gerne have fra brugere? Hvad vil I spørge dem om?

Gennemfør testen.

Vurdér jeres testresultater. Hvordan kan den feedback I har modtaget, inkorporeres i lampen?



Skriv de tre vigtigste ting I fandt ud af i hver undersøgelse:

Rumanalyse	Makercase	Lys

[illegible]