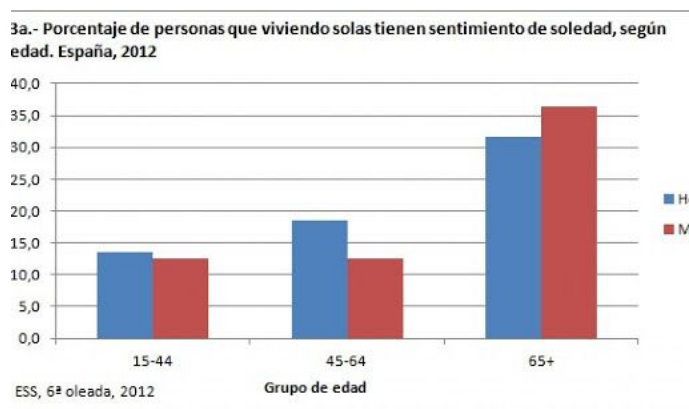


## MERKATUAREN SEGMENTAZIOA

Produktu honek funtzionatzeko, bezeroak zati ezinbestekoa da. Gure kasuan, bi bezero-taldeetan enfokatzen gara; bakarrik sentitzen den eta bakartasunean bizitzen diren jendea (gehienek bakarrik bizi direlako). Orduan, gure produktua erosteko prest dauden kontsumitzaileak zehaztu gabea da, hau da, lehen esan dugun bezala, edonork erosi dezake. Gure produktua bakartasunean sentitzen diren pertsonentzat enfokaturatuta dago eta gaur egun jende asko horrela sentitzen da. Horregatik adin guztietako jendeentzat eginda dago.



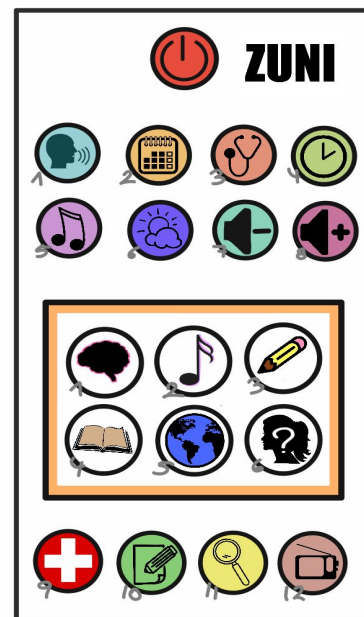
Kontuan hartuz goian dagoen grafika, hirugarren adineko pertsonak (65+ adinekoak) nabarmentzen dira, bakarrik bizi eta sentitzen direnak. Hala nola, ikusi ahal da edozein adineko pertsona bakartasunean sentitu ahal dela ez bakarrik hirugarren adinetakoak. Hori dela eta, robot hau programatuta eta prestatuta dago behar duten adin guztietarako, ez gara bakarrik nagusiei erreparatzen. Robota bezeroa behar duen edozein premiara egokitzen da. Gainera, nahiz eta gaur egun bakardadean dauden gehienak aiton-amonak izan, denborak aurrera egiterakoan gaur egungo gazteak aiton-amonak izango dira eta arazo hau izan ahal dute, orduan jakitea ez daudela bakarrik beti izango dela norbait.

Esan dugun bezala, gure produktua erosteko prest dauden kontsumitzaileak zehaztu gabea da. Baina hirugarren adinetako pertsonak gehiago direnez, gehienek bakarrik sentitzea asko afektatzen zaio, adibidez oroimen arazoengandik. Ere bai pertsona hauei askotan medikuak eman dion pilulak hartzea ahazten zaie eta gure robot-a gogoraraziko die. Gainera, gure produktua memoria indartzeko jokuak ditu eta horrela praktikan jarri dezakete, robota ere pertsona garrantzitsuen urtebetetzeak gogoratuko die eta horrela ez dute data hori ahaztuko.

Hau guztia pertsona aditutan pentsatzen da, baina badaude beste joku edo beste jarduerak, adibidez, “zein abeslari den edo zein abesti den” jolasteko bakarrik denbora pasatu nahi badute. Hirugarren adineko pertsonak normalean asko kostatzen zaie gauzak nola funtzionatzen duten ulertzea. Horregatik pentsatu dugu ulertzeko modurik errazena bada marrazkiekin, orduan robot-a gidatzeko eta kontrolatzeko aginte bat egin dugu, marrazkiekin, beraiek marrazkiak ikusterakoan ulertzeko. Gaztea bazara agian ez duzu agintea behar baina erosotasun erantsia da.

Lehen komentatu dugun bezala, gure produktuaren erabilera erreza egiteko, urrutiko-kontrola gehitu diogu.

1. Botoi hau robotarekin hitz egiteko aukera ematen dizu.
2. Botoia sakatzean, lehenengo, esaten dizu zein gertaerak dituzun eta gero, edozein gertaera gehitu ahal nahi baduzu.
3. Mediku-urgentzia bat baduzu edo mediuarekin hitzordua hartzeko botoi hori emanez egin dezakezu.
4. Sakatzerakoan, ze ordu den esaten dizu. Ere, hainbat alarma edo tenporizadorea jartzeko aukera du.
5. Edozein abestia jo ahal dizu.
6. Botoi hau sakatzerakoak, egiten duen eta egingo duen eguraldia jakin dezakezu.
7. Robotaren bolumena jaisteko erabiltzen da.
8. Robotaren bolumena igotzeko erabiltzen da.
9. Botoi hau garrantzitsuena da, emergentzia bat baduzu erabiltzeko da, botoi hau sakatzerakoan, konfiguratu ahal da ploziara, ambulantiara eta suatzailei deitzeko momentuan.
10. Robota zuk nahi dituzun gauzak apuntatu ahal ditu, adibidez, erosketako zerrenda.
11. Sakatzerakoan, robotari edozein gauza eskatu ahal duzu berak bilatzeko.
12. Irratia erreroduzitzeko eta zu entzuteko aukera dago, botoia sakatzen bada.



Karratu laranja barruan dagoen sei botoiak jokuak dira. Karratu barruan sartu dugu, besteekin desberdintzeko.

1. Memoria indartzeko jokuak daude.
2. Abestia asmatzeko jolasak ditu; robotak abesti zati bat jotzen du eta asmatzen saiatu behar duzu.
3. Robota zer dagoen marrazten asmatzeko jolasak.
4. Botoi hau ez da joko bat, baina entretenitzeko da. Honek, nahi duzun liburua (liburua erosten) irakurtzen zaizu.
5. Robotak geografiako galderak galdetzen dizu eta zu erantzun zuzena esaten saiatu behar zara.
6. Pertsonaia ospetsuak asmatzeko jolasak, hau da, robotak pertsonaren ezaugarriak esaten ditu eta asmatzen saiatu behar zara.