

INTRODUKTION TIL INTERAKTIONSDESIGN

GRUPPE 8

VISION:

Vil vil gerne, gennem digital teknologi, motivere ældre mænd i alderen 60-90 til at bevæge sig.

Vi har flere forslag til hverdagskontekster, vores design kan henvende sig til:

- Gåturen. Den er et velkendt element for alle ældre mænd, og den er en form for motion, de fleste kan udføre, med moderat.
- Fitnesscentret. Den indeholder også muligheden for at dyrke motion ved at møde andre og kan aktivere muskelgrupper langt mere præcist.

Vores design skal adressere flere udfordringer. Gennem vores interview med vores informant, Jon Trier Skakke, har vi erfaret:

- at ældre mænd kan være utrygge ved at gå i fitnesscentret. Her blander de sig med et bredt udsnit af resten af befolkningen, og især store, muskuløse mænd kan gøre dem utrygge. Samtidig er fitnesscentrets infrastruktur ikke sammensat med henblik på ældre mennesker.
- at ældre mænd generelt kan have svært ved at gå i gang med at dyrke motion. Selvom de erfarer, at deres kroppe "går i forfald" og udmærket er klar over, at motion er godt for dem, kan det være svært at tage initiativ til motion. På en eller anden måde skal vi motivere dem.

I tråd med dette er vores målgruppe altså de mænd på 60-90 år, som ikke, under normale omstændigheder, aktivt opsøger motion og socialt samvær og derved behøver en motiverende faktor.

Gennem Jon Trier Skakke har vi erfaret nødvendigheden af følgende vigtige egenskaber i vores design:

- det skal være meget intuitivt, ud i ekstremer: Fx kan en selvmodsigelse som det, at man skal trykke på "Start"-knappen i Windows for at lukke computeren forvirre ældre mennesker, mens yngre mennesker som os selv har udviklet en form for intuition *inden for* computerterminologien.
- det skal virke solidt og ikke give anledning til at frygte, at man kan komme til at ødelægge det ved den mindste fejl. I samme tråd som før er flere ældre mennesker, i deres arbejde med digitale værktøjer, nervøse for, at en enkelt fejlhandling kan ødelægge det værktøj. Vi kan ikke gå ud fra, at de beroliger sig selv med tanken om, at de bare kan gendanne standard-indstillingerne (da det i de fleste situationer kun drejer sig om forkerte software-indstillinger), da flere ældre mennesker ikke er bevidste om sammenhænge og forskellene mellem software/hardware.
- det skal være miljøvenligt. Følgende skal naturligvis tages med forbehold, da vi indtil videre kun har én kilde at bero på, men ifølge Jon Trier Skakke er ældre mennesker generelt meget bevidste om miljø og deres handlingers konsekvens for dette, set ud fra en "bekymring for efterkommerne"-vinkel.

Fremover har vi tænkt os at inddrage målgruppen på følgende måder:

- Flere interviews med Jon Trier Skakke (evt. andre)
- Præsentere vores designidéer/prototyper for Jon Trier Skakke og andre og bede dem reflektere over mulighederne/begrænsningerne i denne.
- Holde Jon Trier Skakke opdateret om, hvor langt vi er nået, og hvad vi bruger informationerne fra ham til.

Vil vil undersøge hverdagskonteksten gennem:

- interview
- observation (Vi kan måske få en aftale med Jon Trier Skakke og det gymnastikhold, han går på ved Ældresagen, om at komme ud og observere dem)