

Vision // Gruppe 1

At udfordre og stimulere intellektet på en legende og fantasiful måde. Således at vi udnytter de non-verbale og gestikulerende kvaliteter i sociale interaktioner.

Vores respondent Niels på 65 år læser mange bøger og weekendavisen og holder af at sidde alene og nørkle med at bygge modelhuse. Der er mange gadget, computere og tv (et i hvert rum!).

Han bor sammen med sin mand Kazu gennem 20 år. De rejser årligt til Japan og besøger Kazus familie. Her har Niels udtrykt, at han kan føle sig isoleret, fordi de ikke taler engelsk og han ikke japansk. Vi kunne godt tænke os at imødegå denne udfordring.

Derudover er Niels fascineret af de japanske multifunktionstoiletter. Niels virker åben for nye "dimser" og er kreativ og nysgerrig af natur. Både Niels og Kazu bruger internettet til at booke hotelværelser, netbank og email.

Vi ønsker at udnytte Niels' kreative færdigheder, men også imødegå hans introverte personlighed.

En fornemmelse af jeres respondenter og deres karaktertræk.

God ide at fokusere på interaktion/samvær i situationer, hvor det almindelige sprog ikke gælder til.

Prøv at forstå mere nærmere, hvordan disse situationer ser ud. Find evt. parallelle situationer i de (også af praktiske test hensyn).

Tænk på hvordan 'samtale' gøres 'håndterlig' / 'fampble'

Vision

Vores vision er at bringe mere glæde ind i de ældres liv samt give dem mulighed for at dele denne glæde med andre.

Vi vil beskæftige os med muligheder frem for begrænsninger – trods det faktum, at alderdommen kan bringe både psykiske og fysiske udfordringer med sig. Vi søger ikke at opfinde en "ny form for glæde", men vi vil forsøge at tage fat i eksisterende oplevelser af glæde og udnytte det allerede eksisterende potentiale.

Vores vision tager afsæt i en antagelse om, at der er en vekselvirkning mellem samvær og glæde. Det vil for det første sige, at vi har en idé om, at samvær med andre mennesker kan bringe glæde. For det andet at den enkeltes oplevelse af glæde kan blive forstærket, hvis den deles med andre mennesker.

Som forudsætning for at kunne tage afsæt i begrebet glæde, er vi nødt til at definere, hvad glæde er.

- Hvad er glæde specifikt for vores målgruppe?
- Hvordan oplever de denne følelse i deres hverdag?
- Hvordan kan glædesoplevelser og hverdagsliv knyttes sammen?

Målgruppe

Vores målgruppe er ældre, der ikke længere er på arbejdsmarkedet, og som er hjemmeboende og kan klare sig selv.

Grundlæggende en god ide at tage udgangspunkt i at dele glæde.
Knyt gerne denne ide tættere til jeres specifikke målgruppe. Næm situationer, eksempler fra jeres indledende samtaler for at gøre jeres vision mere håndgribelig (og dermed lettere at kommentere/kritikere). Et godt eksempel er en god udgang til konceptudvikling.
Demonstrer hvor jeres vision stimulerer til øget social interaktion.

Vision

Projekt i Interaktionsdesign på ITU

Gruppe 4: Svetlana, Mette, Georg, Anja & Grimur

Formål

Formålet med projektet er at skabe et IT-relateret produkt, der skal forbedre hverdagen for ældre borgere i sociale sammenhænge.

Metode

Vi tager udgangspunkt i "user centered design" og vandfaldsmetoden. Vi vil anvende etnografiske metoder og cultural probes, for at foretage direkte observationer, der hjælper os til at opfylde vores formål. I samarbejde med vores informant vil vi udforske hvilke behov, forventninger og problematikker der er gældende i målgruppens hverdag og især i omgang med IT relaterede produkter. Ved en analyse af de indsamlede informationer og data, håber vi at komme nærmere på en designløsning vi kan arbejde med i den kommende periode.

Vision

Vi ønsker at give de ældre en forenklet tilgang til eksisterende eller ny teknologi, der kan styrke den ældres sociale relationer. De problematikker de ældre har i brugen af teknologi f.eks. vanskeligheder med at tillære sig ny eller eksisterende teknologi, ønsker vi at hjælpe med at overvinde.

I skal være meget mere konkrete!! Det, der beskriver her, er nærmest vores generelle opgaveformulering.

Prøv at tage udgangspunkt i jeres observationer, i jeres og informantens drømme, forestillinger, frødomme, ønsker etc. Kig på virkeligheden! Og brug den.

Det giver ikke mening at fastlægge metoder, før I kommer tættere på en vision. Det er alt for overordnet til at I kan bruge visionen som et redskab til at styre jeres konceptudvikling fremad.

Gruppe 5:

Jan Dalsfort, Søren Vibjerg, Hatice Sert, Pi Ammentorp, Louise Torntuft Jensen, Morten Bech

Vision til Interaktionsdesign-projekt (gruppe 5)

Introduktion

Vi havde fra starten af projektet en hypotese om, at ældre ikke benytter sig af nye medier og teknologier, og i stedet lader sig skræmme fra at bruge disse samt at de ældre har begrænsede netværk. Hypotesen blev dog hurtigt afkræftet efter det første møde med en af vores respondenter. På samme tid føler vi ikke, at de ældres livserfaringer og viden bruges i og af samfundet efter pensionsalderen indtræder. Vi har derfor valgt at fokusere på temaer som at skabe fællesskab, forbedre den sociale interaktion ved at drage fordel af de ældres livserfaringer og viden i form af storytelling.

Tema

- skabe fællesskab:

- o Vi vil gerne være med til at styrke fællesskaber mellem de ældre og familie, de ældre indbyrdes og imellem de ældre og samfundet.

- social interaktion:

- o Vi håber på med visionen og den kommende problemstilling at kunne spille en rolle for de ældres sociale interaktion.

- livserfaring/storytelling:

- o Dette handler om at fortælle historier, som ikke altid bliver fortalt. Vi har en formodning om, at fortælling først får værdi og skaber sammenhold, når de bliver videreformidlet.

- tid (opfattelsen af tid, når man bliver ældre):

- o Fornemmelse af tid for de ældre. Strukturering af tid vha. kalender, rytme i hverdagen mm. Sammenholdet tænkes her forskudt af tid og rum.

- fordomme om ældre:

- o Med vores projekt ønsker vi at nedbryde nogle fordomme om de ældre.

Rigtig god ide. Se evt 'ælder sagen' → erindringværksted og projekt 'mindebogen' fra kurset i efteråret '07

tematiser evt. 'mellem generationer'

Tænk på hvordan man ~~gør~~ dette 'tangible' → undgå webbaseret design.

dette virker lidt løstrevet fra jundide.

Gruppe 5:

Jan Dalsfort, Søren Vibjerg, Hatice Sert, Pi Ammentorp, Louise Torntuft Jensen, Morten Bech

Målgruppe

Målgruppen for visionen defineres som den yngre del af de pensionerede ældre. Alder skal ikke tænkes som en afgrænsning, men 'yngre' skal her forstås som de ældre borgere, der ikke lader sig skræmme af nye teknologier på forhånd. Målgruppen er altså "friske ældre", der er socialt aktive inden for samfundet og deres sociale netværk.

Metode & fremgangsmåde

- Etnografisk metode
- Kvalitative interviews
- Cultural probes
- Iteration med inddragelse af brugere

Måske kunne man problematisere det faktum at man skal planlægge for alderdommen mens man er ung og frisk nok til at kunne gøre det.

Gruppe 6

Michael Gundlund
Birgitte Thomsen
Susan Christensen
Rina Hare

Vision for projektet

Målgruppe

Ældre med et højt socialt, arbejdsmæssigt og teknologisk aktivitetsniveau (=Bent Sohne)

Vision

At lette overgangen fra arbejdsliv til "ældreliv". - hvor kommer social interaktion med?

Udgangspunkt for vision:

Bents sociale liv har primært været relateret til arbejde og familie.

Han har arbejdet med ældre som en gruppe af mennesker, der har været ældre end ham selv. Han kan måske have svært ved at affinde sig med selv at ende i den gruppe.

Ældre og de ting Bent (og måske andre aktive ældre) tager afstand fra:

Hjemmepleje

Piller

Personlig pleje

Racisme blandt ældre

Teknologiforskrækkelse

Afhængighed af andre (i form af hjælp til ting man har været vant til selv at klare)

Bent og han

Klarer sig selv

Får selvkørende støvsuger, men ingen hjælp

Bent går meget op i at kunne klare sig selv. Han får f.eks. en robotstøvsuger snart, som han ser mere som en teknologisk smart gadget end som et hjælpemiddel. Han er en stolt mand. Vi har en fornemmelse af, at han ikke er typen, der vil gå i ældreklub, fordi han så vil skulle se sig selv som decideret ældre. Han mener heller ikke han har tid til den slags.

Han har brugt meget tid på at hjælpe andre – han hjælper de ældre på plejehjem, de unge i boligområdet, familien og andre i hans nærhed (har været aktiv i beboerråd, KFUK, Vesterbro ungdomsgård og meget andet).

Han overvejer at flytte til Tranehavegård, som er et bofællesskab med en blanding af ældre og psykisk syge unge. Han mener, at han her vil kunne få et mere givende fællesskab med de andre

beboere (netop fordi det er en blanding af unge og ældre) end på et plejehjem fuld af den type ældre, som han ikke kan se sig selv som værende en del af.

→ husk at Bent ikke vil hjælpes, men inspireres!

Vi vil hjælpe Bent i overgangen fra et liv fyldt af arbejde og familie til et liv som pensionist, hvor han skal være social på andre måder end via arbejde og engagement i diverse bestyrelser og foreninger osv.

Han er nu begyndt at sige fra i forhold til at engagere sig i disse ting, fordi det blev for meget – både tidsmæssigt og arbejdspress-mæssigt. Derfor vil vi gerne hjælpe ham i gang med det liv han nu går i møde.

Vi vil som udgangspunkt tage fat i hans interesser: foto og it (han laver hjemmesider og lægger sine fotos op på nettet i et web-album).

-Kan man gøre det attraktivt for ham at socialisere med andre, uden at han føler sig som decideret ældre, via hans hobbyer? *interessant problemstilling - Kan I blive endnu mere konkrete*

Vi vil gribe det an fra en teknologisk vinkel, da han er meget glad for det teknologiske (jvf. det om robotstøvsugerens længere oppe...).

Vi kan udnytte hans tekniske interesse og evt. lade ham teste prototyper og se om det er noget, han synes er sejt. Han skal ikke føle, at det han præsenteres for er et hjælpemiddel – det skal mere være noget, som gør det hele lidt sjovere eller lettere på en smart måde.

Næste skridt:

Vi vil ud og interviewe Bent igen, hvor vi fokuserer på ovenstående, så vi kan finde frem til, hvordan vi kan bruge hans hobbyer til at lette den overgang, han står overfor.

→ synes I skal gå lidt dybere i pers samtale med Bent og forsøge at finde ud af hvordan han drømmer om at leve sit ældreliv. Prøv at tale om helt konkrete situationer, få ham til at fortælle historier og træk koner fra disse frem i tiden. Fokus på social Interaktion og netværk. Vær lidt med at tænke teknologiske løsninger / teknologier ind.

Vores vision - Gruppe 8

Vi tager udgangspunkt i erfaringer fra det første interview med vores informant. Her kom det b.l.a. frem at hun mistede sin mand for ca. et år siden og siden da har haft svært ved at komme ud af sengen om morgenen, fordi hun ikke føler hun har noget at stå op til. Informanten forklarede at hun havde gang i en masse ting om eftermiddagen, men ikke om formiddagen, fordi hun havde en ide om at alle andre enten var optagede af andre ting eller var på arbejde på dette tidspunkt. *Hvordan lettere om eftermiddagen?*

Vores vision er derfor at give ældre en platform, der gør det lettere for dem at koordinere socialt samvær med bekendte samt nye bekendtskaber, for derved at give de ældre mere værdi i deres hverdag.

Med værdi mener vi:

- muligheden for socialt samvær
- muligheden for deltagelse i aktiviteter med andre ældre og/eller aktiviteter i lokalområdet
- muligheden for at vedligeholde og udvide det sociale netværk
- muligheden for at være noget for nogen

Vi vil derfor undersøge

- vores informanternes opfattelse af værdi i deres hverdag
- muligheden for at samle informationer fra kommunen og ældrecentre vedr. aktuelle aktiviteter
- muligheden for samarbejde med hjemmeplejen mht. koordinering af tjenestebytteordningen (jf. Rikke Sølvstens oplæg)
- muligheden for at kombinere kvantitative aktiviteter (f.eks. ældrecentrenes aktivitetslister) og kvalitative aktiviteter (dvs. aktiviteter hvor brugeren selv tager del i koordineringen og afviklingen af aktiviteter og arrangementer)
- undersøge hvordan man kan integrere platformen i den ældres dagligdag, så denne ikke føler at han/hun bliver introduceret for en ny teknologi (vi erfarede netop fra vores informant, at den eneste teknologi hun brugte var fjernsyn og fastnettelefon, og at hun ikke ønskede at lære nye at kende)

Tine Nygaard Hansen, Thomas Horup, Joachim Rügge, Sisse Rask Ditlev og Naja Jønsson

→ Tænk ud over konventionel teknologi

prøv at nå ned til en meget mere specifik situation - og arbejd for evt. der på end k-1 det mere generelle

→ værdien af social interaktion

Når I skriver dette, ser jeg en meget skærm-baseret 'løsning' foran mig.

Den sociale "Forstærker"

På baggrund af samtaler med vores informant og indledende diskussioner i gruppen, er der opstået en idé om at fremme sammenholdet og solidariteten gensidigt mellem mennesker. Dette tager udgangspunkt i en forståelse af mennesket, generelt, som værende et socialt individ der fungerer i fællesskab med andre individer.

Der er mennesker hvor denne evne til socialisering ligger dybt forankret og for hvem det forekommer naturligt at give til fællesskabet. Modsat er der mennesker, der ikke er i stand til at opsøge fællesskabet og investerer i fællesskaber generelt. Disse mennesker får begrænset adgang til fællesskabet og mister derved muligheden for at blive mentalt og fysisk stimuleret af andre mennesker.

→ meget generel formulering

Vores vision omhandler derfor, at fremme distributionen af ressourcer mellem mennesker, således at ressourcestærke mennesker kan række ud over deres normale kontaktoverflade og videregive ressourcer.

Visionen er at skabe en løsning som tager højde for at denne distribution i sidste ende gerne skulle resultere i, at summen bliver større end dens dele.

More is more.

Hermed forstået at det skal ikke koste ekstra for ressource-stærke mennesker at række ud og inddrage flere, men at dette derimod belønnes.

Man kan således forestille sig en konstruktion af et dynamisk netværk, hvor de involverede mennesker i en konstant vekselvirkning, afhængig af folks ressourcemæssige situation, kan udveksle sociale ressourcer og derigennem "empower" sig selv og hinanden, og i sidste ende hele netværket.

Det endelige mål er dermed at fremme socialiseringen mellem mennesker, som et middel til at skabe ressourcestærke mennesker der føler sig "empowered", handledegytige og modige til at agere og udleve egne ønsker.

Man fornemmer, at I har en meget spændende tanke og vision, men I kan have stor nytte af i denne fase at tænke meget mere konkret.

Bestuv situationer, lav evt personas og scenarier for at give jer selv lidt modstand til jeres meget idealistiske vision. Der findes et par artikler i kompendiet (Lene Nielsen) samt Sharp kap. 7, som I evt. kunne lægge lidt på for inspiration til personas /scenarier.

Gruppe 10 – Vision

Ta meget gerne udgangspunkt i erfaringer med deres egne informanter og deres livssituationer. Det er lidt omvendt at tale om målgruppe uden en overordnet idé.

HVEM: Målgruppen for dette interaktionsdesign projekt er stærke velfungerende ældre mennesker, der er mobile, og som fortrinsvist kan klare sig selv. Vi forventer, at målgruppen har et socialt netværk og en aktiv hverdag.

hvordan?
specifikt!

→ mere konkret

HVAD: Vores vision for projektet er, at vi vil hjælpe stærke ældre mennesker til at holde en allerede eksisterende kontakt til deres omverden, der kan understøtte deres sociale liv. Vi har den forforståelse, at ældres livskvalitet vil blive forbedret og fastholdt med et aktivt socialt liv, da det opfylder et basalt menneskeligt behov. Prøv at tænke på at deres flest skal give mere

associeringer til konkrete situationer / problemer.

HVORDAN: Vi arbejder etnografisk med op til flere informanter, der er en del af den førnævnte målgruppe.

Vi har tænkt os at anvende metoderne cultural probes, interviews samt observationer. Vi vil bestræbe os på at være iterative i vores proces gennem en vedvarende forfinelse af både vores metode og koncept, således at vi konstant forholder os refleksiøst og evaluerende til vores proces og konceptfremskridt.

Interaktionsdesign og multimedier ITU E-2008

Gruppe 11,

Helga Margret Sighvatsdottir, Jacob Svarre, Thomas Jaskov, Martin Palsmar

God idé at arbejde med generationskløft problematik.

Brug jeres observationer og konkrete situationer og udsagn herfra til at begrunde jeres vision.
Den er meget generelt formuleret.

Initialvision

Vores projekt tænkes at tage udgangspunkt i at undersøge hvilke dynamikker der ligger bag generationskløften mellem unge og ældre og hvordan man kan skabe ^{relevante} teknologier til at overvinde den. Vi formoder, at generationkløften beror på såvel sproglige (den måde vi i forskellige aldersgrupper taler og tænker om tingene på) som på teknologiske faktorer (hvordan vi opfatter og anvender teknologi – fx som nyttig eller skræmmende). Afdækningen af problemstillingen vil kunne føre til konstruktion af konkrete "gadgets", som kan afhjælpe nogle af de ældres forhindringer i forhold til fx mobiltelefoner, PC'er eller anden moderne teknologi, de ellers kunne drage nytte af at bruge. Det kan imidlertid også munde ud i mere abstrakte projekter som mødesteder (virtuelle eller IRL) eller andet, som forbinder folk på tværs af generationer og aldersgrupper.

→ husk, I skal tænke ud over skærm og hardware.

Metoder

⇒ meget bredt

Vi tænker os at iværksætte nogle sociologiske undersøgelser, hvor vi bl.a. vil interviewe informanter og evt. fokusgrupper fra flere generationer, for at finde ud af, hvori forskellen på opfattelsen af "den anden generation" ligger. Derudover tænker vi på baggrund af anvendelse af cultural probes, sketches og mock-ups løbende at analysere feedback fra informanterne, med det sigte at forbedre designet af det endelige artefakt, så det bliver mindre skræmmende/mere imødekommende og brugervenligt for vores hovedmålgruppe, som er den ældre generation (65+).

Vision fra gruppe 12 inkl. Definitioner og noter fra brainstorm

Vision: Skabe et teknologisk design, der gør ældres liv nemmere.

Er dette visionen?
I så fald: ut for bred!!

| Ældre: | Nemmere: | Liv: |
|------------------------------|--|--|
| Aktive ældre (fysisk stærke) | Rigere Kvalitet Lettere Forbedre Mere værdifuldt | Dække mere end hverdag Ikke "støvsuger" Familie |

Supplement til vision

Forslag til vision

At skabe et design der mindsker de udfordringer der er mellem ældre og it

Eller

Nedbryde de barrierer der eksisterer mellem ældre og it

Vanskeligt at se
hvordan visionen
udspringer af
kontakt med
ældre.

Tema: sociale relationer

Vi forestiller os, at udfordringer i forhold til ældre og sociale relationer kunne være

deres teknologiske niveau er ikke på niveau med den måde der kommunikeres på i dag

nedsat motorik, mobilitet

nedsat syn, hørelse

indgår ikke i "naturlige" fællesskaber (arbejdslivet er stoppet, familien er flyttet)

har mere tid

de føler sig ikke "ældre"

Prøv at tage udgangspunkt
i observationer og
konkrete situationer.

Brainstorm:

Forbedre, ældres hverdag nemmere/bedre, på deres præmisser, ud fra deres behov, bedre trivsel, aktive ældre (fysisk stærke), rigere liv, skabe et design

Hvilke observationer har
I gjort? Tag evt. en
unde mere for at blive
mere specifikke.

Forslag til teknisk design: — det er alt for tidligt at
tenke i designløsninger på
dette niveau.

Mobil scanner til "afkodning" af varedeklaration, brug af eksisterende strekkoder. (diabetis, kolesterol, allergier)

Brugertilpasset touchscreen eks. på mobil.

Gruppe nummer 13

Medlemmer:

Kristine Cordes Felby
Lars Simon Johan Ploug Thomsen
Louise Ea Holbek
Maria Hjort Paulsen
Solfinn Danielsen

Vision:

Visionen er at fremme mobiltelefoni blandt ældre, og gøre det nemmere for den enkelte bruger at benytte produktet. Vi anser mobiltelefonen (selve platformen) som fremmede for det sociale aspekt blandt ældre borgere.

Ved første møde med informanten, viste mobiltelefonen sig at være en centralt element i vedkommendes hverdag og blev brugt aktivt i sociale sammenhænge. Endvidere erfarede vi at informanten var fortrolig med både SMS servicen og ved almindelig opkald.

Formålet med visionen er, at åbne indgangen til platformen for et bredere segment, der blandt andet inkluderer teknologiforskrækkede. Derudover også at henvende sig til ældre med handicap enten i form af nedsat syn eller motorisk besvær.

Konkret → godt!

Men måske ikke så vidimært.

Prøv at tillade jer selv at tænke lidt 'ud af boksen' inden I låser jer fast på at arbejde så konkret med en eksisterende digital løsning. I hvad kunne et interaktivt usdesign-koncept bestå i? ~~☹~~

→ er det nødvendigt? fremmede for social interaktion

Vision gruppe 14

Maja, Simon, Sanne, Kristian og Marie-Louise.

Baggrund

I dag er det almindeligt at være pensionist i op mod halvdelen af ens voksenliv, og det er medvirkende til, at der bliver stadig flere ældre. Hænderne til at hjælpe dem er ikke tilstrækkelig, og samtidig er der et dogme i samfundet, der siger, at man ikke arbejder, når man er gammel. De ældre mennesker stigmatiseres i rollen som "ældrebyrden".

Målgruppe

Overordnet: pensionerede ældre, der ønsker at gøre op med betegnelsen "ældrebyrden".

Vision

Ønsket er at provokere til en generel holdningsændring og være med til at flytte samfundets syn på de ældre fra at være "ældrebyrden" til "det grå guld" ved at aktivitere de ældre.

Ældre mennesker skal føle, at de har noget værdifuldt at bidrage med, og at de er værdsatte i samfundet. De skal opleve sig selv som et vigtigt tandhjul i systemet og ikke en kæp i hjulet. Vi ser samtidig en sammenhæng mellem selvværd og social interaktion. Derfor er den praktiske vision at skabe noget, der kan styrke de ældres muligheder for social interaktion.

God idé, men ...

Argumentationsammenhængen fra 'ældrebyrde' til 'social interaktion' er lidt svag.

Prøv at styrke denne og prøv fremfor alt at hente specifikke eksempler fra jeres egne observationer.

god idé!