

HJERNETRIM



PIVOT

HVA HAR VI GJORT

- Valget mellom hjernetrim og hundebarnehage
- Har gjennomført en observasjon av en gruppe som gjennomfører hjernetrim, et gruppeintervju og et intervju med fasilitator av gruppen
- Gjennomført en tematisk analyse
- Identifisert behov og krav
- Diskutert løsninger og skissert mulige prototyper
- Identifisert hvilke shields og komponenter vi trenger til de ulike løsningene

Prosess så langt



HJERNETRIM

Hva er det?

- Vedlikeholder og forbedrer hjernens funksjoner
- Hjernen tilpasser seg gjennom utfordringer og stimuli
- Kan gjøres med spill, øvelser, oppgaver, lek etc.

Hvorfor gjøre det?

- Opprettholder hukommelsen
- Øker den mentale kapasiteten
- Overvinner den naturlige nedgangen i kognitiv funksjon ved å beholde nevroplastisiteten

TEMA

- Stimulere hjerneaktivitet hos deltakere på hjernetrim ved seniorsentre (alder 80+)

MÅLGRUPPE OG BRUKERE

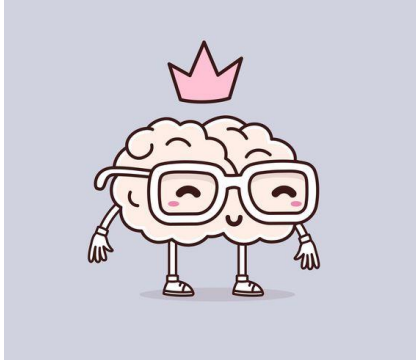
- Primærbruker og målgruppe: deltakerne på hjernetrim
- Sekundærbruker: fasilitator

PROBLEMOMRÅDET

- Fasilitator:
 - har noen ganger lite tid til planlegging og finne relevant innhold
- Brukergruppen:
 - begrenset kunnskap om tekniske løsninger
 - varierende utfordringer med syn, hørsel og motoriske ferdigheter
 - målet er hjernetrim, men de er opptatt av at det skal være sosialt

BEHOV

- Stimulere hjerneaktivitet
- Sosialisering
- Positive opplevelser



KRAV

- Stimulere til dialog mellom deltakerne
- Gi mestringsfølelse
- Møte brukernes fysiske begrensninger (syn, hørsel, motorikk) og intellektuelle begrensninger (korttidshukommelse, prosesseringshastighet, etc)
- Tilpasset 2-8 deltakere

HVORDAN KAN HJERNEAKTIVITET
STIMULERES GJENNOM SOSIALT
SAMVÆR?

MÅL FOR PROSJEKTET

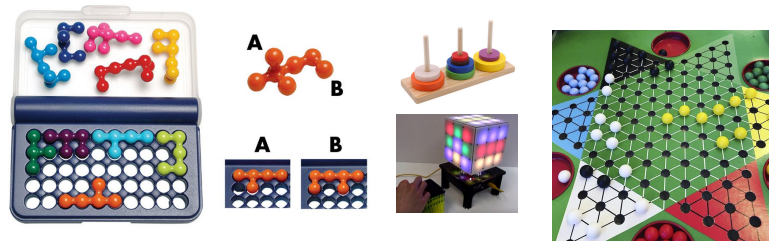
- Løsningen skal kunne brukes i fellesskap
- Løsningen skal ikke erstatte fasilitator, men supplere noen av øvelsene de har i løpet av tiden
- Stimulere til dialog for å bevare det sosiale elementet
- Gi deltakerne positive opplevelser og mestring
- Stimulere til hjernetrim gjennom å få deltakerne til å tenke og reflektere

KONSEPT

- *Hjernetrim gjennom et diskusjonsbasert verktøy*

FORM

- Spill
- Utforske tidligere konsepter og ideer m. fokus på hjernetrim for inspirasjon
- Hente inspirasjon fra deres ungdomstid



TV fra 70-tallet



Radio
1960



Kjøkken fra
1965



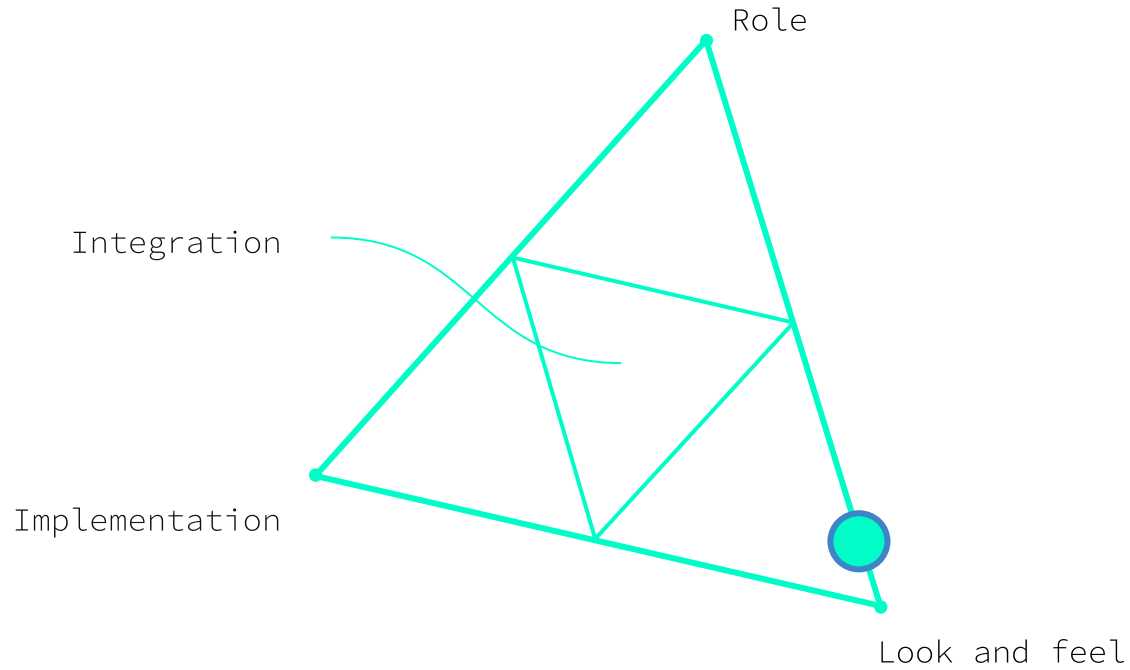
Populære farger på



Radio 1946

Populære farger på
1950-tallet

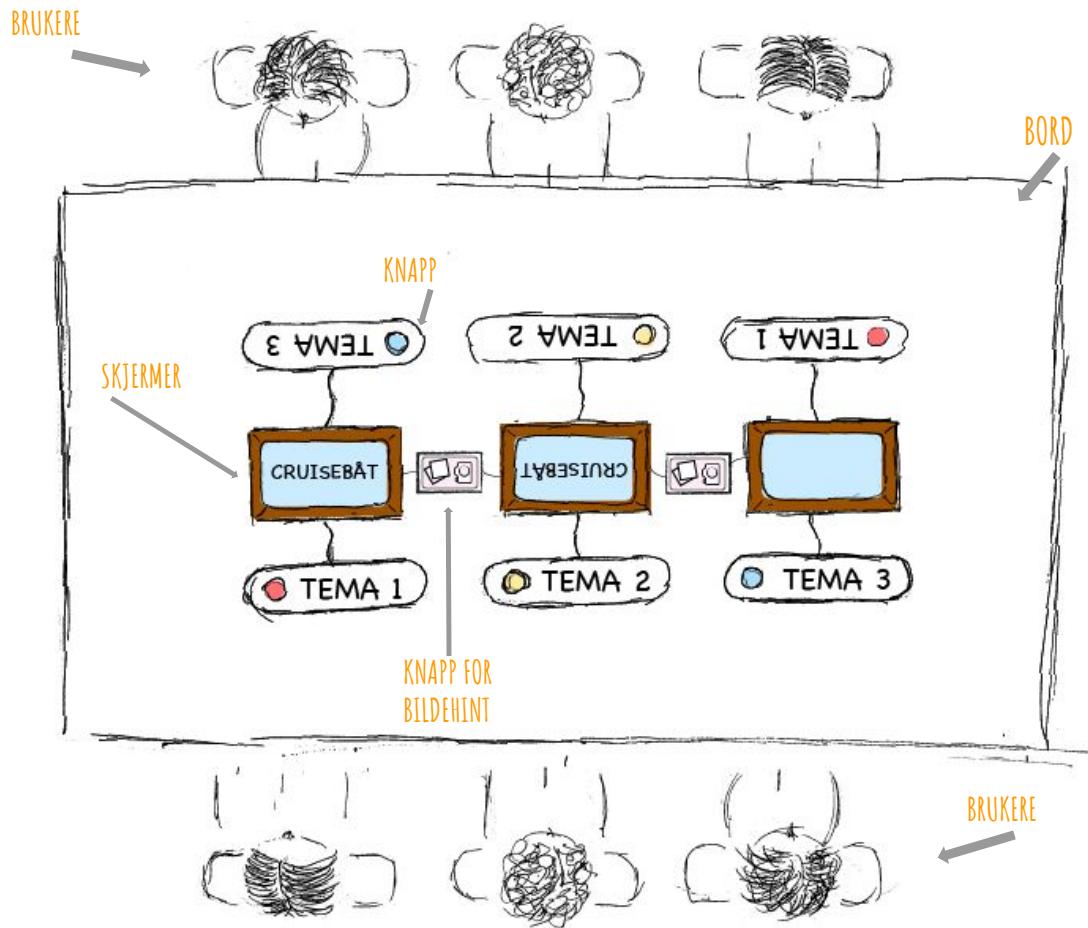
HVA HAR VI PROTOTYPET?



PROTOTYPE 1

- Diskusjonsbasert
- Fokus på dagsaktuelle temaer
- Stimulerer til samtale m. hjelp fra fasilitator
- Utnytte kunnskapen til fasilitator

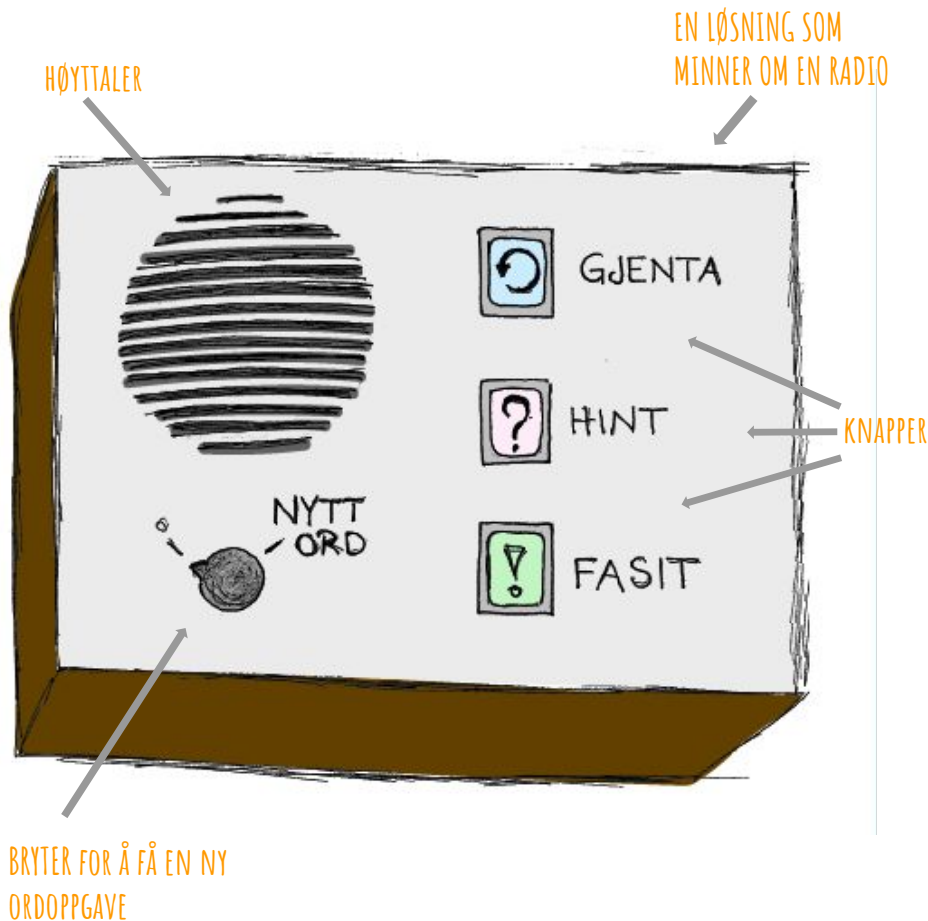
- Visuell fremstilling m. bilder isteden?
- Funksjonalitet for hint?
- Er interaksjonen for begrenset?



PROTOTYPE 2

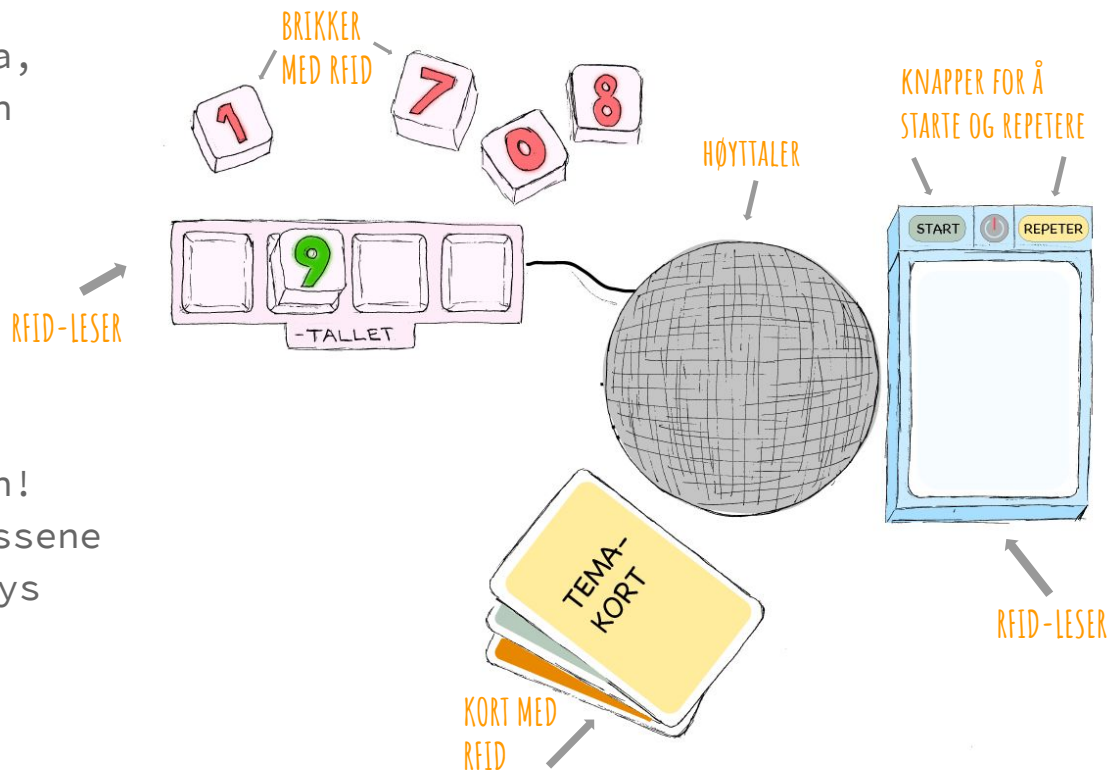
- Diskusjonsbasert
- Fokus på “nye” ord og begreper
 - eks: *selfie, fake news etc.*
- Interaksjon via funksjonsknapper:
 - Gjenta, hint, fasit, nytt ord

- Igjen, er interaksjonen for begrenset?



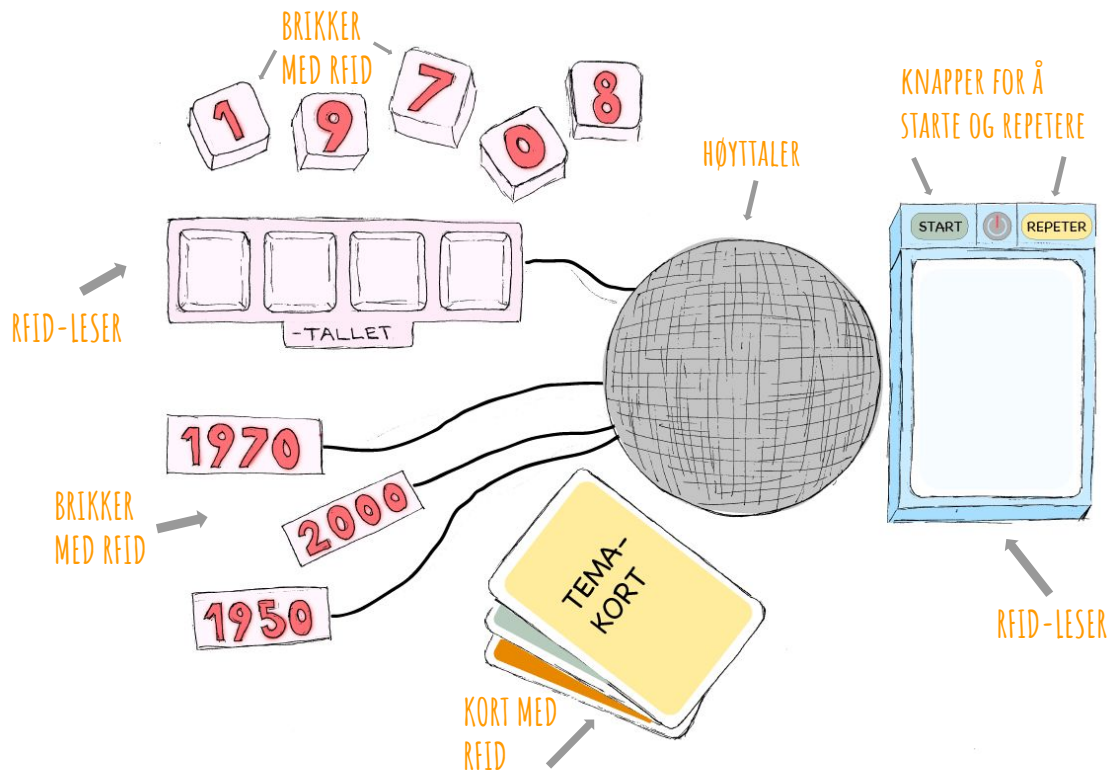
PROTOTYPE 3

- Diskusjonsbasert med tema,
 - og m. utvidet interaksjon
-
- Riktig svar via diskusjon!
 - Svar konstrueres med klossene
 - Feedback i form av lys



PROTOTYPE 3

- Problemer knyttet til pris av RFID-leser
- Alternative løsninger for å møte problemet:
 - Svaralternativer?
 - Hele tiår vs. individuelle tall?
 - Bare 1900-1990?
- Ord vs. tall?



VEIEN VIDERE

Evaluering

- Presentere skissene og konseptene for brukergruppen og fasilitator
 - Løs samtale
 - Inkludere brukergruppen i beslutningstaking og utvikling videre
- Identifisere, kontakte og snakke med domeneeksperter
- Presentere prototypene for domeneeksperter
- Presentere mer høyoppløslige prototyper for brukergruppen - test av løsningen

Prototyping

- Bestille Arduino shields
- Identifisere hvilke elementer vi ønsker å prototype og hvordan
- Drøfte kodingen som trengs for å realisere de mulige løsningene
- Lage høyoppløslig prototype

