

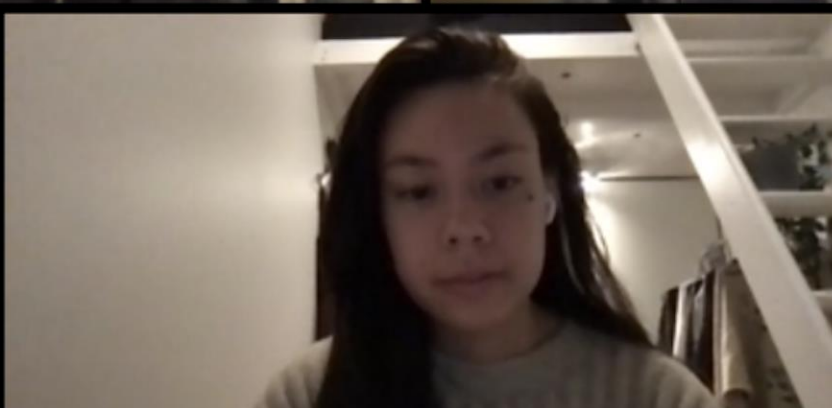
Sofie Therese Akse Bjørneng



Erling Holte



Martha Hoel Løken



# Dørstokkmila

Martha, Axel, Erling, Sofie og Anne

# Tema og målgruppe

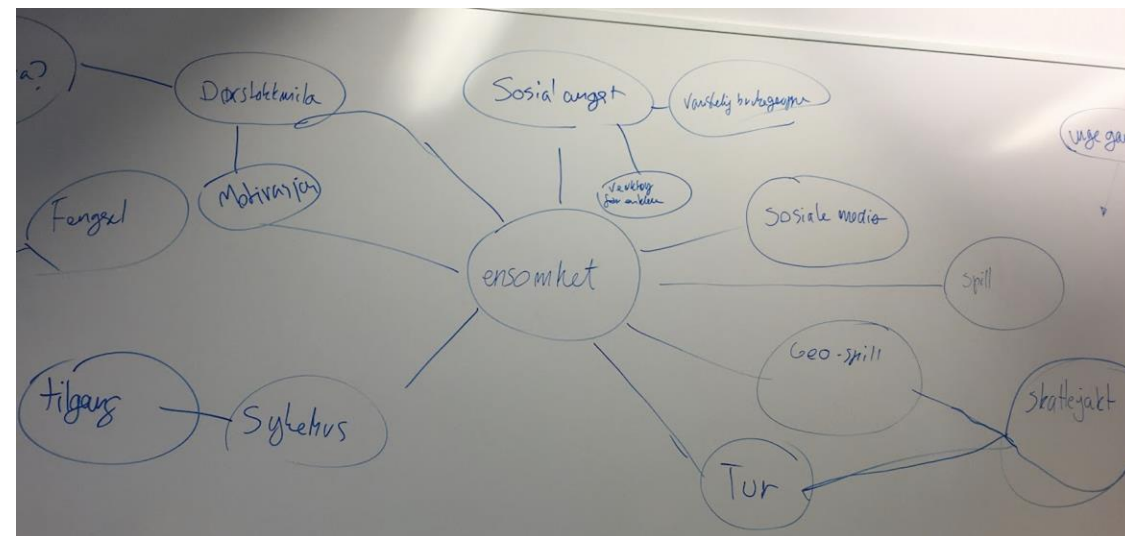
## Ensomhet

- Mulige problemstillinger
  - Ønsker å jobbe med motivasjon
  - Motivere unge gamere til å interagere med andre mennesker fysisk
  - Verktøy som kan hjelpe på følelsen av ensomhet
- Målgruppe
  - Unge gamere
    - Teknisk kompetanse
    - Kunnskap om kommunikasjon over nett
    - Fordom: sliter med å komme seg ut



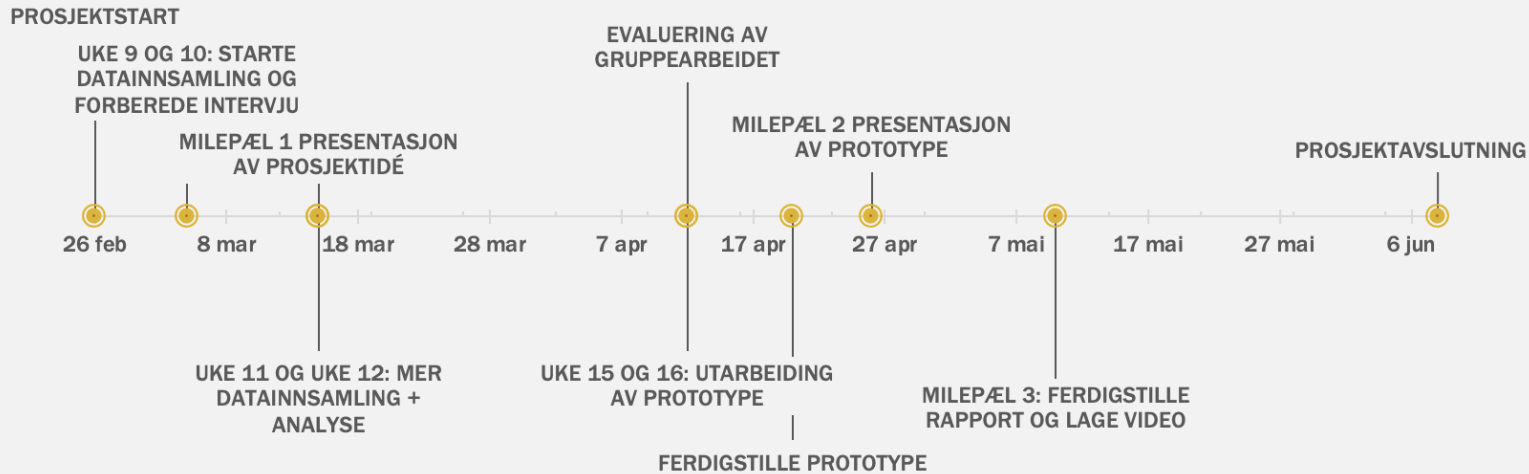
# Hva har vi gjort til nå?

- Brainstormet og utforsket ulike målgrupper
- Diskutert ulike tilnærminger til problemstilling
- Utformet intervjuguide og samtykkeskjema
- Gjennomført et semistrukturert pilot- og hovedintervju
- Hva har vi lært så langt?
  - Oppdaget under brainstorming at det var mange ulike og interessante tilnærminger til tema
  - Sensitivt tema, må velge spørsmål



Atleter	Tema	Gjøremål:
Fotball	Selvalgt-livsstil	Intervjue flere individer
Danser	Tids-bruk	Velge en å gå videre med
Idrettshøyskolen	Preventive tiltak	
Ski	Reising	
E- Sport	Mangel på forståelse	
Sykkel		

## TIDSLINJE FOR PROSJEKT IN1060



# Veien videre

- Analysere hovedintervjuet
- Affinity diagram – innholdsanalyse
- Få et klarere bilde problemstilling
- Ekspert i psykologi
- Lavoppløselig prototype



# Utfordringer

- Om teknologien skal vær et verktøy for å få bruker til å interagere med andre eller om teknologien i seg selv skal hjelpe på ensomhetsfølelse
- Vanskelig å virkelig avdekke behov
- Bruk av eksperthjelp for å avdekke brukerens behov, fjerner vi oss da for mye fra brukeren?