



weConnect

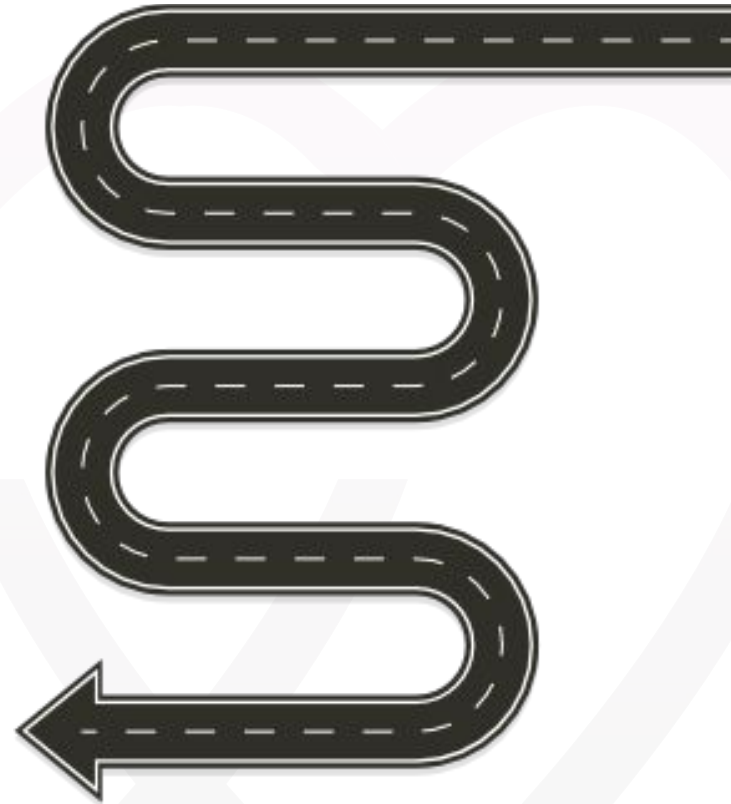
## WeConnect er:

- Sigrid
- Synne
- Selma
- Erik
- Jean



## DETTE HAR VI GJORT:

1. Definert problemstilling og målgruppe
2. Metodevalg
3. Intervju med eldre, en pårørende og en ekspert
4. Tematisk analyse
5. Utviklet konsept- og funksjonsskisser
6. **Designworkshop 1**  
*med deltakere fra målgruppen*
7. Evaluering og tilpasning  
*av problemstilling, målgruppe og prototyper for videre utvikling*
8. **Designworkshop 2**  
*med deltakerne fra siste workshop*
9. Evaluering



WORKSHOP 1

# Prototyper, ideation

## MÅLSETTINGER FOR WORKSHOP 1

- Velge designretning og -idé
- Medbestemmelse:  
La brukerne være med å bestemme
- Gjensidig læring:  
Vi forklarer problemstilling og -området, og tilrettelegger språk, teknikker, modeller og fortelling.  
Brukerne forteller om sin og andres hverdag.
- Samskaping:  
Med hjelp av designidéene bruker både brukerne - og vi - fortelling som teknikk for å utforske mulighetsrommet.



## **DMB: FORTELLE, LAGE, SPILLE**

For å sikre reell brukermedvirkning og tilrettelegge for brukerdesign, valgte vi å benytte Brandts "fortelle, lage og spille" tilnærming, og unngå fremmedgjørende språk, teknikker og modeller.

I presentasjonen av forslagene under, har vi både presentert vår egen fortelling, samt gitt rom for brukerne å trekke idéen inn i sitt eget univers, og fortelle oss om dette.

KONSEPT:

Statusoppdatering

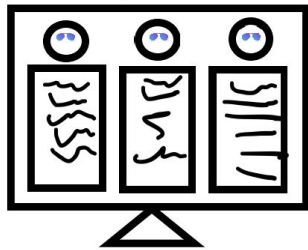
FORMKONSEPT:

Betjeningspanel

## PROTOTYPEIDÈ 1:

# Besøkbuddy

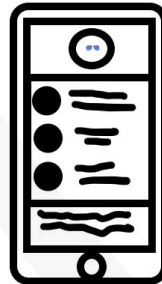
Helsepersonell



Eldre



Pårørende



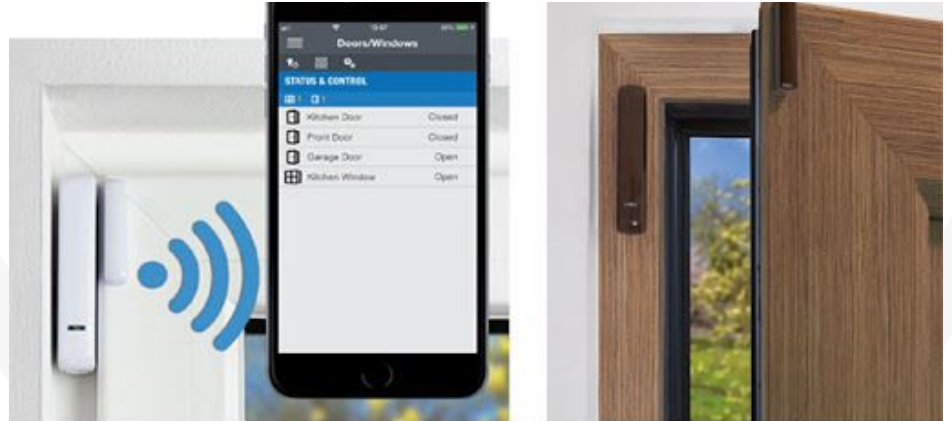
## PROTOTYPEIDÈ 2:

# Tom tank



KONSEPT:  
FORMKONSEPT:

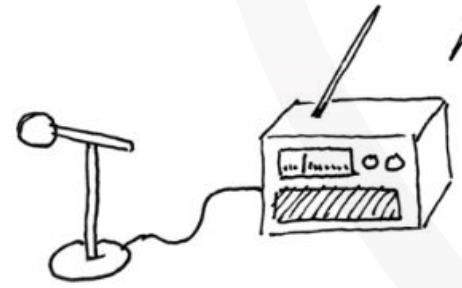
Tom tank varsel  
Bevegelsessensor





**PROTOTYPEIDÈ 3:**

En grupperadio  
der du også kan delta



KONSEPT:

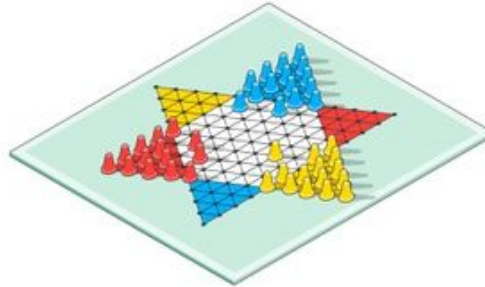
lavterskel interaksjon

FORMKONSEPT:

Brettspill

## PROTOTYPEIDÈ 4:

Interaktivt  
spillbrett



## ANALYSE

### → Besøkbuddy

Etter en tematisk analyse av opptaket fra workshopen, kombinert med en intern diskusjon, har vi valgt å satse på Besøkbuddy som utgangspunkt for videre prototyping.

### → Hvorfor?

Vi opplevde at det var denne produktideen deltakerne responderte best på, samtidig som vi ser flere muligheter for å videreutvikle prototypen med tanke på påkrevd funksjonalitet,

### → En god idé er ikke alltid gjennomførbar

Noen idéer er i større grad avhengige av ikke-teknologiske ressurser for å lykkes.



WORKSHOP 2

# Prototyper

## MÅLSETTINGER FOR WORKSHOP 2

- **Spisse konsept og formkonsept**  
i samarbeid med brukerne, før vi utvikler en funksjonell prototype
- **Medbestemmelse og samskaping:**  
La brukerne være med å utvikle designet av prototypen
- **Gjensidig læring:**  
Ved å tilrettelegge for at brukerne kan delta aktiv i utformingen av prototypene, får vi en unik innsikt i hvordan brukerne tenker både når det gjelder utforming og bruk.



**UTGANGSPUNKT FOR PROTOTYPING:**

# Besøkbuddy

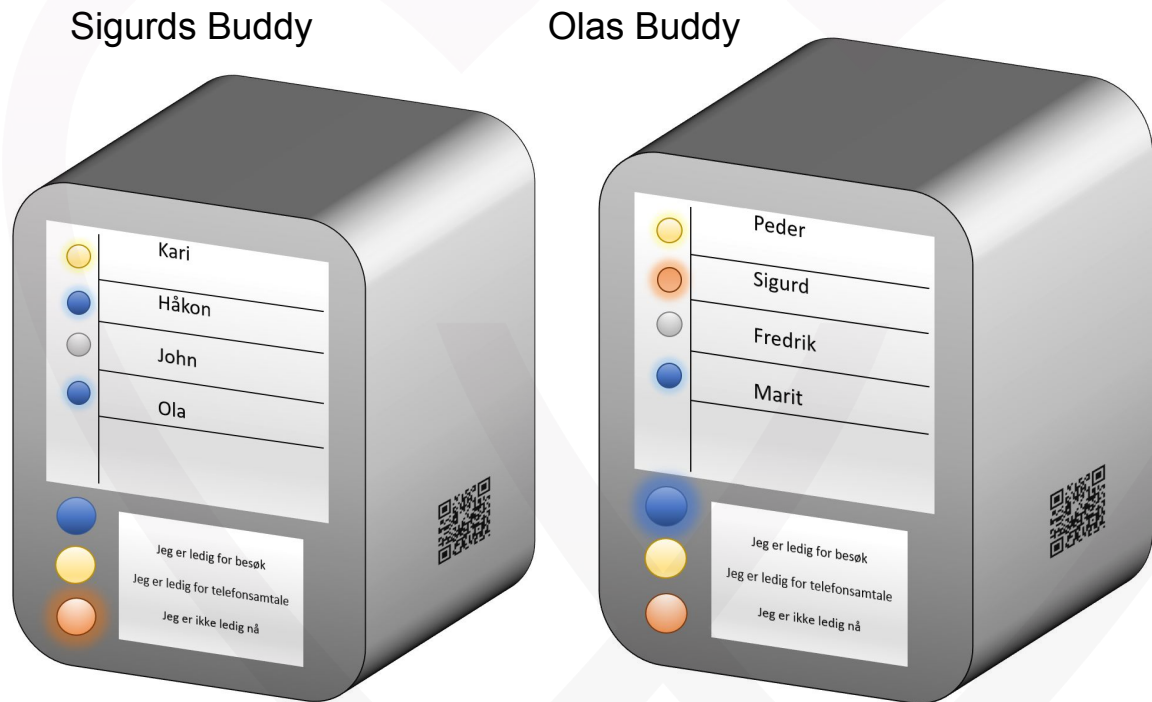
BesøkBuddy er en måte å fortelle folk rundt seg om man har lyst til å interagere sammen.



# Eksempel på interaksjon med BesøkBuddy

Når Sigurd trykker på den røde knappen, kan alle som har ham som kontakt se at han ikke er ledig.

På samme måte kan alle som har Ola som kontakt se at han er ledig for besøk



# Eksempel på interaksjon med BesøkBuddy

Sigurds Buddy



Hvis Sigurd vil endre kontakter på BesøkBuddy kan han overføre de trådløst med et RF kort.

Dette kan gjøres selv, eller av bohjelp.

Buddykort fungerer som en bilettscanner



Bytt ut Ola med Henriette





# Lampe som alternativt formkonsept

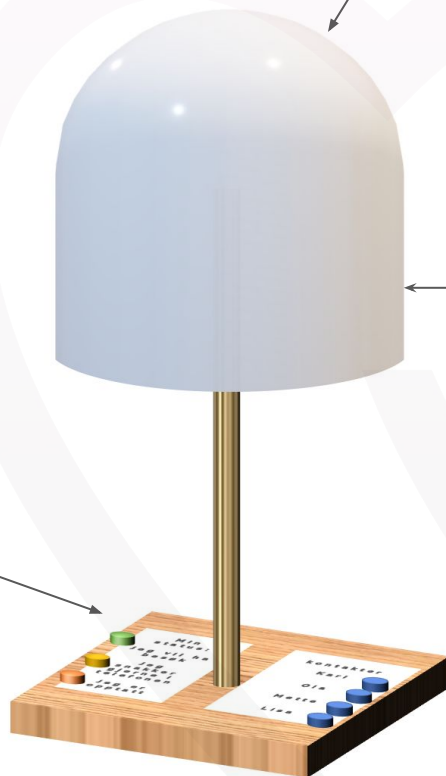
Denne Buddyen er utformet som en lampe. Du kan sette statusen din og søke etter kontakter.

Når noen søker etter deg lyser lampen din.



Kontrollpanel

Lampe med grønt, gult og rødt lys



Koblet sammen

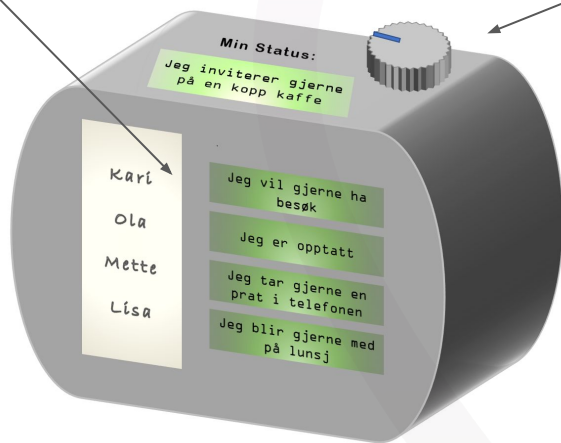


# Alternativ funksjonalitet

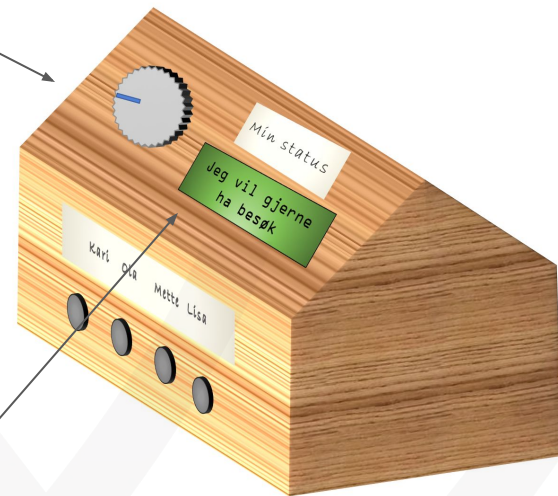
Status og navn

Denne Buddyen har et skruhjul for å endre status.

Man kan velge mellom mange forskjellige stater



Forskjellig design



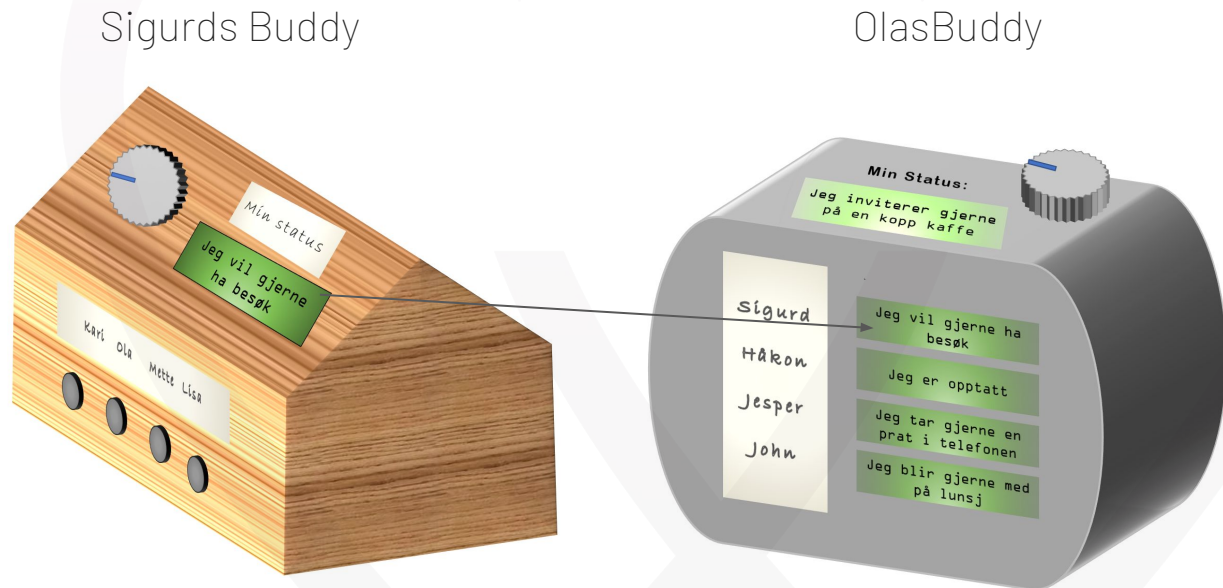
Koblet sammen

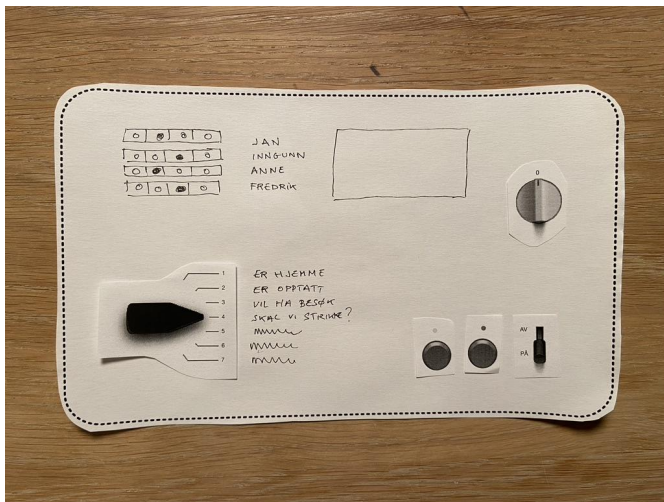
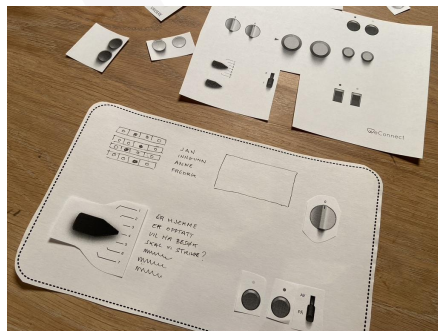
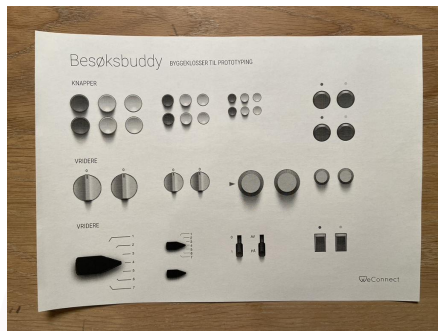
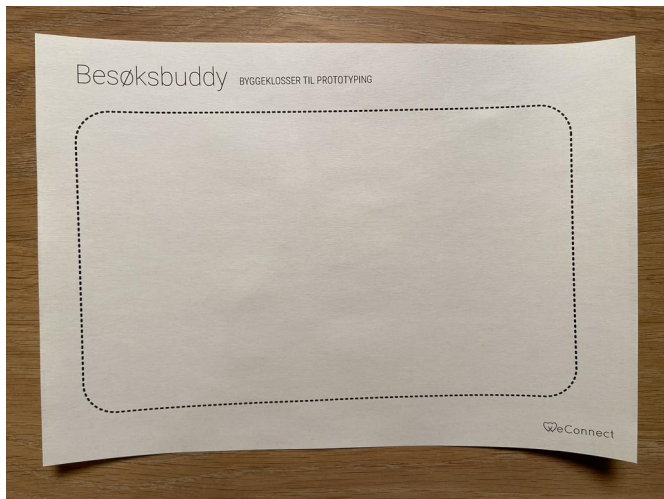
Betjeningshjul og status

# Alternativ funksjonalitet

Sigurd setter statusen sin på "Jeg vil gjerne ha besøk". Alle som har Sigurd som kontakt kan se dette.

Sigurd kan også se statusen til alle kontaktene sine.



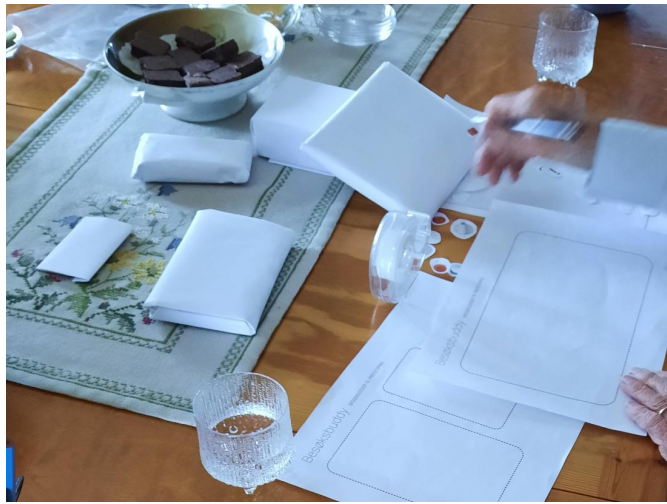


## PROTOTYPING:

### Designhjelpemidler

Vi har laget et grensesnitt-kit som lar brukeren delta i designprosessen, ut i fra egne forutsetninger.

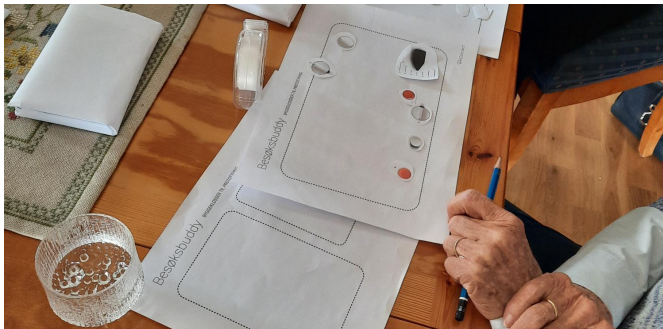
Dette verktøyet inneholder et begrenset sett med elementer, slik at det ikke skal komme i veien for designernes egne bidrag.



## PROTOTYPING & FORMKONSEPT:

### Rolle og "Look & Feel"

- Vanskelig å isolere rolle fra "look & feel"
- Størrelsen på artefaktet påvirker rollen
- Form og materiale påvirker plassering i hjemmet



## PROTOTYPING & FORMKONSEPT:

### Rolle og "Look & Feel"

- Vanskelig å isolere rolle fra "look & feel"
- Størrelsen på artefaktet påvirker rollen
- Form og materiale påvirker plassering i hjemmet

PROTOTYPING

# Oppsummering

Åge bor alene, og har ingen barn.

Hans sosiale nettverk består av en søster som bor i utlandet og en gammel arbeidskamerat, som bor i annet fylke.

Han får nesten aldri besøk.





Åge har bodd alene siden han mistet kona for flere år siden.

Selv om han har både familie og venner, kunne han godt tenkt seg å treffe andre mennesker litt oftere.



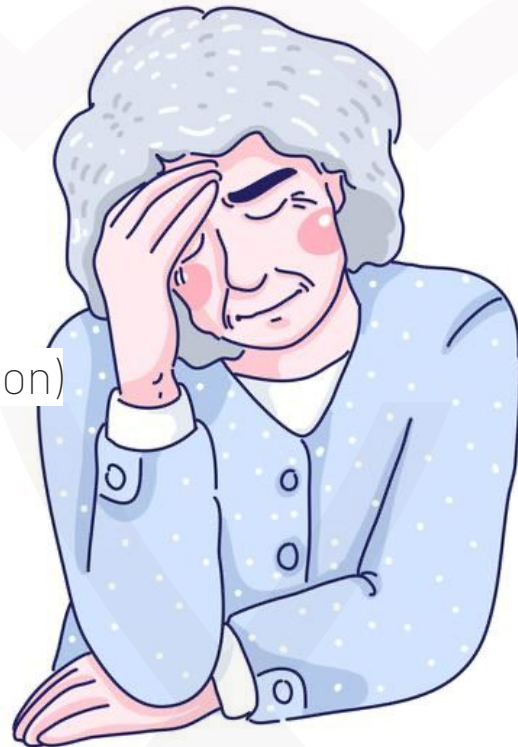
## AVGRENSNING AV MÅLGRUPPE

- Over 65 år, utenfor arbeidslivet
- Lite sosialt nettverk med lav kvalitet
- Lav frekvens på sosial kontakt
- Normal funksjonsevne for alderen



## AVGRENSNING AV MÅLGRUPPE

- Over 65 år, utenfor arbeidslivet
- Normal funksjonsevne for alderen
- Normalt sosialt nettverk (ca 10 relasjoner)
- Lav frekvens på sosial kontakt (sosial isolasjon)



**PROBLEMSTILLING**

Hvordan kan vi **redusere sosial isolasjon** hos målgruppen, med fokus på *størrelse og kvalitet på nettverk, og/eller hyppighet av kontakt?*



**PROBLEMSTILLING**

Hvordan kan vi **reduere sosial isolasjon** hos målgruppen, ved hjelp av velferdsteknologi og fokus på kontakthypighet?



## UTGANGSPUNKT FØR DESIGNWORKSHOP 2:

# Besøkbuddy

BesøkBuddy er en måte å fortelle folk rundt seg om man har lyst til å interagere sammen.



## UTGANGSPUNKT ETTER DESIGNWORKSHOP 2:

### Besøkbuddy

