

# BRIS - Velferdsteknologi

## Introduksjon

BRIS ("BRukergrensesnitt for velferdsteknologi i Stua") er et prosjekt for å utvikle velferdsteknologi for eldre. Målet med prosjektet er å lage teknologi for at eldre kan kommunisere med hverandre og med hjemmetjenesten via TV.

## Designoppgave

Designoppgaven vi skal ta for oss handler om å muliggjøre videokonferanse for eldre. Vi tar utgangspunkt i begrepet "kaffeslabberas", som er et uhøytidelig møte over en kopp kaffe. Hvordan kan eldre som ikke har muligheter til å komme seg ut av sitt eget hjem få delta på slike møter? Hvordan kan vi bruke teknologi for å muliggjøre dette?

Løsningen må være tilpasset mennesker med mild demens og eldre med nedsatt bevegelse. Det er også ønskelig at brukeren skjermes fra det tekniske, derfor bør løsningen være intuitiv og kreve lite opplæring.

## Målgruppe

Primærmålgruppen er eldre som har nedsatt bevegelse, eller som på andre måter ikke kan delta i sosiale sammenkomster. Sekundærmålgruppen vil være familie, venner og hjemmetjenesten. Tertiærmålgruppen er Skedsmo kommune, Velferdsfabrikken og Universitetet i Oslo.

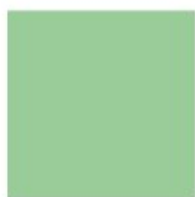
# Designmetodikk

## Inspirasjon



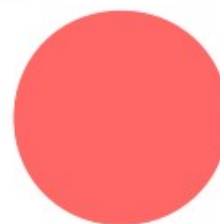
Utforske  
Empati  
Lytt  
Workshop

## Idéutvikling



Idémyldring  
Skape  
Prototype

## Implementering



Implementere  
Eksperimentere  
Evaluere  
Teste

I starten av prosjektet har vi gjort oss opp mange tanker rundt hvordan eldre mennesker bruker teknologi. Hvordan kan man gjøre teknologi brukervennlig, funksjonelt og intuitivt for eldre mennesker? Vi tenker derfor det vil være hensiktsmessig å bruke Design Thinking som designmetodikk. Denne metodikken tillater å utføre iterative forbedringer til designet, og passer til den type prosjekt som vi har valgt.

## Fremdriftsplan

Uke	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
Møte med prosjektleder, idémyldring	x											
Skrive designbrief	x											
Workshop 1 med VR-briller	x											
Prototypeutvikling			x	x								
Workshop 2 / intervjuer, prototypeevaluering			x	x	x	x						
Prototypeutvikling				x	x	x						
Presentere prosjektet						x						
Analysere feedback						x	x	x	x	x	x	x
Evaluere design / usabilitytesting						x	x	x	x	x	x	x
Forbedre prototype						x	x	x	x	x		

Skrive rapport	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
----------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

## Gruppens medlemmer

### Dan Elkarouni

Kontaktinformasjon:

[danelkarouni@hotmail.com](mailto:danelkarouni@hotmail.com) - 976 11 194

Bakgrunn:

Bachelor i design, bruk og interaksjon ved Universitetet i Oslo

Spesialkompetanse:

Høynivåprototyping, relevant erfaring fra et tidligere brukerorientert designprosjekt, ledet workshops og datainnsamlingsmetoder

Svakheter:

Limited experience with touch based interaction design.

### Darpan Bajwa

Kontaktinformasjon:

[darpan\\_b@hotmail.com](mailto:darpan_b@hotmail.com) - 938 04 583

Bakgrunn:

Bachelor i IT, spesialisert i Interaksjonsdesign fra Westerdals Oslo ACT/NITH

Kompetanse:

konseptutvikling, prototyper (ark og digitalt ved hjelp av digitalt verktøy (baslamiq o.l) ),  
Undersøkellesmetoder, Designvalg

Svakheter:

Programmering, high-fi prototype

### David Puente

Kontaktinformasjon:

[davidop@uio.no](mailto:davidop@uio.no) - 932 50 941

Bakgrunn:

Bachelor i IT, spesialisert i Interaksjonsdesign fra Westerdals Oslo ACT/NITH

Kompetanse:

Webutvikling, prototyping, testing, universell utforming, stødig rapportskribent gjennom å skrive bacheloroppgave, erfaren med prosjektarbeid, noe erfaring med workshops

Svakheter:

Grafisk design, tung programmering

## Markus Johansen Søren

Kontaktinformasjon:

[markusjs@gmail.com](mailto:markusjs@gmail.com) - 405 54 504

Bakgrunn:

Bachelor i IT, spesialisert i Interaksjonsdesign fra Westerdals Oslo ACT/NITH

Spesialkompetanse:

Programmering, digital design, konseptutvikling, usabilitytesting

Svakheter:

Liten erfaring med tangible design, liten erfaring i å lede workshoper

## Kompetanse

Hva kan vi få til?

Gruppen har god kunnskap om hvordan å innhente informasjon, utvikle prototyper, teste disse prototypene, og å evaluere data. Vi har også kompetanse innad i gruppen om hvordan å skrive en god rapport, siden flere gruppelemmer har skrevet en bacheloroppgave tidligere.

Siden vi er studenter både fra UiO og Westerdals, vil vi kunne ta med oss erfaringer og kompetanse fra de forskjellige skolene. Det tenker vi kan være en fordel i dette prosjektet.

Hva trenger vi hjelp med?

Medlemmene har lite erfaring i å utvikle tangible løsninger, samt hvordan å programmere tyngre løsninger. Vi har noe kompetanse rundt workshops, men det er mulig at vår kunnskap ikke er tilstrekkelig til å lede en workshop alene.

Forventninger til prosjektet

Siden vi alle har bakgrunn innen interaksjonsdesign, vil gjennomføringen av designprosessen og rapportskrivning sannsynligvis ikke være et stort hinder. Vi behøver kanskje noe hjelp eller opplæring i hvordan å lede en workshop. Siden vi bare skal utvikle en prototype er det heller ingen hindring at vi ikke har noen som kan programmere tunge løsninger.