

Vores Drøm – Vores Vision

Hvilken hverdagskontekst designer vi til?

Vi vil designe et produkt som skal anvendes af de ældre i den "periode" hvor de er ude af deres bopæl. Det skal interagere med dem i den fase hvor de enten er ude at handle, gå eller lign. Produktet skal kunne være til alle formål, både hvor de er ude for at udføre noget bestemt eller støtte op om den sociale interaktion hvis de bare vil "gå en tur".

Hvilket problem / hvilken udfordring adresserer jeres design?

I vores design vil vi forsøge at komme ud til den ældre for at motivere dem til at bruge den ekstra tid udenfor, f.eks. ved indkøb eller gå tur, ville vi prøve at få den ældre til at deltage i et fælles arrangement. Når de ældre går ud og køber ind / går tur er det ofte en udfordring og betragtes derfor som noget der skal overstås hurtigt. vi vil forsøge at få de ældre til at tage en pause, når de alligevel har brugt kræfterne på at tage ud og handle eller gå tur, kunne de lige tage en pause og være med i det fælles arrangement der nu alligevel er ved de områder.

Vi vil forsøge at give dem lysten til at blive ude lidt længere når de alligevel er udenfor og deltage i diverse arrangementer der er.

Hvem er målgruppen for jeres design?

Målgruppen er de ældre som har muligheden for selv at komme ud eller gennem andre at kunne tage til de områder hvorved arrangementerne er placeret til. De skal være ved deres fulde-fire da der vil være krav til fælles interaktion og kommunikation til møderne.

Hvad er de interaktionsdesignmæssige udfordringer?

Da møderne/arrangementerne er baseret på at de i fællesskab skal mødes og interagere sammen om et digitalt (iPad a-like) board vil de største udfordringer ligge i at folk der muligvis ikke kender hinanden skal lære en (for nogen) ny teknologi at kende samtidigt med at de skal kommunikere med fremmede for at få forløbet til at blive mest effektivt.

Hvordan vil I inddrage målgruppen undervejs?

Vi regner til dels med at vores arrangement vil gå med den "danske metode" af mund til mund. Men udover inddragelse til selv arrangementet, da vores målgruppe er selv arrangement vil der også blive kontaktet på plejehjem og lign.

Hvordan vil I undersøge den hverdagskontekst I designer til?

Vi vil igennem vores informant finde de interesser som han/hun har, som vi samtidigt har mulighed for at udføre igennem et interaktions board til de her fællesarrangementer. Vi vil derefter, afhængigt af hvilke interesserer vores informant har, skulle designe nogle enten spil eller interaktionsprogrammer baseret på informantens interesser, på en sådan vis at de giver mulighed for at de ældre vil kunne deltage på en hverdagsbasis når de får muligheden imellem deres indkøb/gå ture.

Hvordan vil I afprøve / evaluere jeres design?

Først og fremmest forhøre os med vores informant om det program/spil vi er kommet frem med også har høj nok interesseværdi til at informanten kunne forestille sig at tage til disse møder for også at snakke/spille med andre ligesindede om dette. Og snakke med andre ældre og forklare dem hvad princippet egentlig går ud på, og så spørge dem hvis de ville have interesse i at deltage i et sådan program med fremmede ligesindede.