



# DESIGNUPPDRAG

## Henmark Arbetskläder

På Henmark arbetar vi med att utveckla funktionella kläder med fokus på komfort, kvalitet och tålighet. Vi har försäljning till privatpersoner via digitala kanaler men vill nu komma in på marknaden för arbetskläder och söker en digital lösning för detta. Online-handel för den privata marknaden är nu relativt mogen medan online-handel för företagsverksamhet är mer komplex. En vanlig online-butik fungerar inte för ett företags inköp av arbetskläder då man arbetar mot olika användarroller med olika mål. Traditionellt köper företag in arbetskläder via fysiska återförsäljare: en chef som ansvarar för inköp av arbetskläder upprättar ett avtal med en återförsäljare om priser, vilka olika modeller arbetarna kan tänkas behöva för olika arbetsuppgifter, företagslogotyp osv. När en anställd behöver arbetskläder besöker de normalt återförsäljaren för att prova ut rätt storlek och välja bland tillgängliga modeller, men inköpet går sedan via företaget. För att konkurrera med detta väl inarbetade förfarande behövs en exceptionellt bra lösning som eliminerar inte bara mellanhänderna (återförsäljarna) utan också befintliga hinder och frustrationer hos både chefer och anställda.

Personor: Kenny (anställd), Martina (personalchef/inköpare).

<p><b>Kenny</b></p> <p>26 år   "Worker"</p>  <p><b>Characteristics:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kind</li> <li>Goofy</li> <li>Responsible</li> <li>Shy</li> </ul> <p><b>Wishes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>As a warehouse worker I want comfortable clothes with the right fit so that I can be comfortable</li> <li>As a warehouse worker I want to be sure that the clothes work in my kind of context so that I can pick the right products</li> <li>As a warehouse worker I want to be able to take my time when finding clothes so that I can get the right size and product for me</li> </ul>	<p><b>WHO IS KENNY?</b></p> <p>Kenny is 26 years old and from Malmö. He lives with his sambo and is happy with his situation.</p> <p>Kenny works full-time in a warehouse and likes to spend time with his friends and sambo. He also likes fine dinings, music and sports.</p> <p><b>LIFE SITUATION</b></p> <p>Kenny has been working at the warehouse for 1 year. He enjoys working there and likes his colleagues. He thinks the job is physical and gets physically tired everyday but likes to move a lot. He could never sit still at a job he expressed.</p> <p><b>MOTIVATIONS</b></p> <p>He wants to have a family to take care of but also like enjoying his life in the moment. Money motivates him and he likes to do a good job.</p> <p><b>SPARETIME</b></p> <p>Kenny spends time with his sambo and friends in his spacetime. He often goes out to grab a beer or to a fine dining. Kenny also likes to go and see football and listens a lot to music. He likes concerts.</p>	<p><b>INTERNET HABITS</b></p> <p>Kenny is using internet and social media a lot. He spends at least 6 hours a day on the internet.</p> <p><b>VIEW OF THE PROCESS</b></p> <p>Kenny thinks it was inefficient and stressful to go with his employee manager to try out his workcloths. He felt like he took his managers time and didn't want to be a burden.</p> <p>He didn't know what the rest of the workers were wearing and was afraid to stick out from the group. He took the first pair of cloths the manager gave him, cause he felt stressed. He thinks it would be better, less stressful and more efficient if he could do it himself.</p> <p>He likes that the manager told him it was cold in the warehouse so he took some cloths that were warm. But he would have picked other cloths if he could do it again cause he thinks his colleagues have more functional cloths.</p>	
--	---	---	--

<h1>Martina</h1> <p>40 år   "Employee Manager"</p> 	<h2>WHO IS MARTINA?</h2> <p>Martina is a driven employee manager who is 41 years old and likes doing yoga and being in the outdoors.</p> <h2>LIFE SITUATION</h2> <p>Martina lives with her boyfriend and two dogs in Linköping. Martina has been working at her job for 2 years and she is responsible for the purchasing of work wear, among other things.</p> <h2>MOTIVATIONS</h2> <p>Martina wants the work wear quality to live up to the expectations of her and her colleges. She wants her colleges to have more time for their tasks instead of picking out clothing. Martina needs an easy way of gathering everyones sizes so that the work wear will fit properly.</p>	<h2>INTERNET HABITS</h2> <p>Martina is pretty tech savvy, she works a lot on her computer and enjoys the occasional netflix movie.</p> <h2>VIEW OF THE PROCESS</h2> <p>Martina is not particularly interested in the designing process, but she feels like it is important that the process of choosing size and measuring is important. She would like it to be easy and ethically correct. Martina wants to avoid a lot of returns and complaints. "Work wear is something that should just "work"" - Martina</p>
<h3>Characteristics:</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>Social</li> <li>Stubborn</li> <li>Communicative</li> </ul> <h3>Wishes:</h3> <ul style="list-style-type: none"> <li>Keeping my budget</li> <li>Happy staff</li> <li>Quick and easy process</li> </ul>	<h2>SPARETIME</h2> <p>In her spare time, Martina spends time with her boyfriend and takes care of her "kids" (dogs), preferably out in nature.</p>	

Henmarks kontaktperson, Magnus Fröberg <magnus.froberg@henmark.com> vill gärna ha rapport och prototyp från detta projekt.

## Aktivt museum

På ett museum vill man göra något som är intresseväckande samtidigt som det är lärorikt för en ofta bred publik. Det går inte att tillfredsställa alla fullt ut samtidigt som man vill ha något för alla. Ett dilemma med andra ord. En grupp som ofta tycker museer är trista är tonåringar. Det finns ofta denna typ av utställningar riktade till barn, men sällan till tonåringar.

Vision: Ett museum med interaktiva utställningar där tonåringar själva kan utforska spännande teman.

Uppdrag: Designa en interaktiv installation för ett valfritt museum som uppfyller visionen för personerna. Välj först vilken persona som ska vara primär och vilken som ska vara sekundär (Tobias eller Sofia). Det styr hur ni väljer både innehåll och funktioner till er applikation, vilka designkoncept ni tar fram och väljer att jobba vidare med, och hur gränssnittet ska utformas.

Personor: Tobias och Sofia

**Tobias** är 16 år och anser sig vara en i högsta grad en normal, svensk tonåring. Han går nian och är aktiv, rent av rastlös ibland, gillar praktiska saker och är händig. Teknik behärskar han fullt ut och datorn och smartphonen har givna platser i vardagen. Han är lite lat och lägger inte jättemycket tankeverksamhet på varför tekniken fungerar som den gör – det viktiga är ATT den gör det, så att han kan spela dator- och tv-spel uppkopplad mot sina vänner eller surfa utan att behöva få vredeutbrott över en långsam internetuppkoppling eller hackande grafik.

Tobias går emot myten att gamers är asociala, han ser spel och teknik som en social upplevelse. Detta går igen när han går på museum – han blir uttråkad om han inte får interagera med andra under besöket. Detsamma gäller om han inte får interagera med utställningen överhuvudtaget. Att bara läsa och titta är tråkigt, så Tobias behöver lära sig på ett mer handfast sätt, gärna genom att prova och testa saker (även om att lära sig inte är högsta prio – mer en bonus som endast är möjligt om ämnet är intressant). Att tävla i något är heller inte helt fel – Tobias ser gärna att det är något med lite prestige, till exempel ett spel som han kan spela mot sina kompisar. Det är kul att vara bäst.

Tobias skyr "gamla saker" som pesten och skulle väl som max kunna tänka sig att titta på lite gamla maskiner på ett teknikmuseum, eller liknande spännande ämnen. Kan ett konstverk daterat till förra sekelskiftet ens anas har han spurtat ut från utställningen för länge sedan. Det roligaste museum han varit på är Tom Tits Experiment.



**Mål:**

---

**Bli underhållen**

---

**Vinna - antingen i direkt tävling eller genom att veta mest, prova flest grejor el. dyl.**

---

**Vara social**

---

**Sofia**, 15 år, är en social tjej som är väldigt ambitiös, men också lite osäker på sig själv. För Sofia är det kompisarna och vad de tycker som spelar störst roll här i livet. Största delen av hennes fritid går åt till att umgås med dem, ofta genom att gå på stan, fika eller hänga.

Tekniken använder hon främst för sociala medier som Facebook, Instagram och bloggar och det är från dessa plattformar hon hämtar sin teknikkunskap och sitt teknikintresse.

Hon tycker dock att ett museibesök inte behöver innehålla sociala och interaktiva element (det kan resultera i pinsamma situationer inför kompisar och killarna i klassen) utan nöjer sig ofta med att läsa och titta. Dock önskar hon att hon vågade ta del i interaktiva utställningar mer eftersom det oftast är mycket roligare, men det måste som sagt vara på en trygg nivå. Sofia tycker liksom de flesta ungdomar att ämnet spelar stor roll för om hon finner utställningen intressant eller ej – spel tycker hon exempelvis inte om. För henne är det viktigt med förkunskaper innan hon kommer till museet och hon vill gärna lära sig något medan hon är där.

Den lugnare sidan av Sofia kan uppskatta konst eller förevisande av "gamla grejer", men allra helst vill hon se nutid och framtid och uppskattar ett "ungdomsorienterat" museum. Det roligaste museibesöket var när hon besökte Naturhistoriska museet i Stockholm.<sup>1</sup>



---

**Mål:**

---

**Vill få ut något av besöket t.ex. genom att lära något nytt eller bara ha kul tillsammans med kompisar.**

---

**Inte skämma ut sig genom att göra fel inför kompisarna.**

---

---

<sup>1</sup> Sofia och Tobias är baserade på 12 intervjuer och är framtagna av Sara Petersson, Caroline Appelgren, Anton Larsson, Kajsa Westberg, Josefin Idlund Graaf, och Trung La som en del av kursen TDDD58 Interaktionsdesign – projekt på programmet för Grafisk design och kommunikation vid Linköpings universitet.

## Webblättnäst

**Problem:** Webblättnäst <http://www.ida.liu.se/projects/webblattnast/> är en tjänst som rangordnar webbsidor efter hur lättlästa de är utifrån några olika läsbarhetsmått. Tjänsten är främst till för att personer med lässvårigheter skall kunna välja att läsa den information som är lättast att läsa. Nu har man märkt att de sidor som hittas vid en webbsökning ofta innehåller samma information, vilket gör att personer med lässvårighet tvingas läsa igenom en massa text som i princip innehåller samma information. Därför vill man på något sätt visa att sidor till viss del innehåller samma information. Det finns tekniker för att identifiera informationslikheten mellan webbsidor som ger ett tal mellan 0 och 1 där ett betyder helt lika och 0 betyder inte alls lika.

**Vision:** Den nya tjänsten skall enkelt och intuitivt visa hur lika information är på olika sidor vid en webbsökning. Tjänsten skall också utnyttja de läsbarhetsmått som finns i Webblättnäst och visa hur lättlästa texterna i ett visst kluster är. Det skall dessutom gå att på något sätt vikta läsbarhet mot informationslikhet i texterna så att man välja grad av informationsöverlapp mot enkelhet att läsa.

**Uppdrag:** Designa en tjänst som uppfyller visionen för personerna Bao Li och Frida. Välj först vilken persona som ska vara primär och vilken som ska vara sekundär. Det styr hur ni väljer både innehåll och funktioner till er applikation, vilka designkoncept ni tar fram och väljer att jobba vidare med, och hur gränssnittet ska utformas. Frida var primärpersona vid framtagning av tjänsten webblättnäst men behöver inte vara det för den nya tjänsten.

**Personor:** Bao Li och Frida

**Bao Li**, mest känd som Li bland vännerna, är student vid Linköpings Universitet och 24 år gammal. Han studerar sista terminen på master-programmet i computer science och hoppas kunna doktorera i Sverige. Li är från Kina bor sedan ett par år i en studentkorridor i Ryd i Linköping. Han är här som en så kallad freemoverstudent, och är alltså inte knuten till någon utbytesorganisation.

Li pratar mycket bra engelska, och kan samtala på svenska så länge det inte går för fort eller dialekten är för svår. Han kan även läsa lättare texter på svenska, men eftersom han är duktig på engelska använder han ibland det när han söker information. Han har gått ett par kurser i svenska, och vill gärna lära sig mer, så när han har gott om tid söker han ibland information på svenska för att träna på läsningen. Då föredrar han tekniska texter eftersom många termer är desamma som de engelska.

När han läste kurser i svenska tipsade läraren om att använda svt.se och sr.se för att lyssna till svenska och läsa kortare texter, vilket han tycker fungerar väldigt bra. Han lär sig även genom att se engelska TV-program och läsa den svenska textremsan.

Om han har ont om tid låter han browsern översätta webbplatserna till engelska, men detta fungerar inte alltid, särskilt på bankrelaterade webbplatser. Då måste han ibland översätta ord för ord i Google translate eller slå upp i lexikon, och detta tar lång tid.

Li är på universitet större delen av dagarna, och har då med sig sin egen laptop som han använder till det mesta. Undervisningen är på engelska, så den har han inga problem med, men han försöker använda svenska så mycket som möjligt i samtal med andra studenter.



**Mål:**

---

**Bli bättre på svenska språket**

---

**Snabbt hitta den information han söker.**

---

**Klara sin utbildning och njuta av tiden i Sverige.**

---

Då han lärt känna många utbytesstudenter under sin tid i Linköping använder han gärna Facebook och Skype för att hålla kontakten med dem, speciellt de som flyttat från Sverige. Li har mycket god datorvana och det finns egentligen ingenting som han inte skulle använda datorn till eller inte leta efter på internet.

**Frida** är 24 år gammal och läser psykologprogrammet i Linköping. Hon har läst i två år och har under hela studietiden bott i en studentlägenhet i Ryd. På psykologprogrammet använder de studiemetoden PBL, problembaserat lärande. Frida är med i en basgrupp som regelbundet träffas för att komma på frågeställningar utifrån olika scenarier. Efter mötet försöker Frida svara på dessa frågor, genom att hitta väsentlig litteratur inom området. Detta innebär mycket letande bland böcker och artiklar, vilket tar mycket tid för Frida, som har läs- och skrivsvårigheter. Hon har dyslexi. Det tar lång tid att läsa in sig på ämnet och att hitta bra litteratur tar ännu längre tid. Det tycker hon stundtals är jobbigt.

Det var inte förrän Frida började på universitetet som hon tog kontakt med dyslexipedagogen på Linköpings universitet för att få en utredning där det fastslogs att hon hade läs- och skrivsvårigheter. I och med det fick Frida 50% längre tid på både salstentor och hemtentor, vilket hon känner är väldigt bra. Även om hon inte alltid behöver den tiden, blir hon lugnare av det och får av den anledningen bättre resultat. Hon skulle också kunna använda sig av talböcker men tycker att det tar mer energi att få fram dem än det ger att lyssna på, då hon dels känner att det tar för lång tid och att hon tröttnar och glömmer bort att lyssna.

Frida tycker ibland att det är svårt att komma på vilket ord hon ska söka på för att få fram relevanta resultat. Om det tar lång tid och hon inte kommer på något hon själv tycker är bra brukar hon fråga en kompis. Hon tycker det är jobbigt om hon har slösat bort tid på att söka på fel ord, och det är en anledning till att hon helst inte söker information på egen hand.

När Frida pluggar utgår hon ifrån frågeställningarna och punkterna från basgruppen och letar litteratur genom att dels söka på internet och dels fråga äldrestudenter och klasskompisar om tips. Om ämnet är helt nytt för henne börjar hon läsa på Wikipedia för att få ett hum om vad det handlar om. Sedan försöker hon välja den litteratur, som följer en tydlig struktur, som tar upp en sak i taget och som om möjligt är på svenska, då hon har mycket svårare för engelska. Den tydliga strukturen gör att det blir lättare att förstå vad texten handlar om. Om texten är luftig med mycket styckindelningar blir hon ännu gladare då det underlättar förståelsen ännu mer. När hon är nöjd med den litteratur hon har funnit börjar hon läsa långsamt och metodiskt, med ett färgat papper som hon använder som markör för vilken rad hon är på, samtidigt som hon stryker under och antecknar. Efter det går hon tillbaka och skriver en sammanfattning om det som hon tycker verkar viktigt. Om det finns en sammanfattning i boken eller artikeln brukar hon jämföra sin sammanfattning med bokens för att se om hon har fattat rätt. Om det inte finns frågor hon sina kompisar om hon har förstått rätt. Om det finns en sammanfattning händer det ibland att hon läser den först, eftersom att hon tycker att det är lättare att förstå innehållet i en text om hon redan innan vet vad den handlar om. Det som är svårt med läsning är nämligen att det tar så mycket energi att koda av ett ord att det inte finns energi kvar att förstå helheten.



Image: photostock / FreeDigitalPhotos.net

---

#### Mål:

---

Lära dig det som behövs till varje basgruppsmöte.

---

Snabbt hitta relevant information.

---

Kunna förstå essensen i en text

---

Frida pluggar gärna tillsammans med andra klasskompisar för att kunna diskutera och fråga om saker hon läser, så hon kan vara säker på att hon har förstått rätt. Att läsa tar väldigt lång tid eftersom att hon inte kan skumläsa vilket gör att hon måste lägga mer tid åt läsningen än andra i hennes klass, det krävs att hon är disciplinerad och alltid ligger lite före alla andra. Trots det måste hon prioritera vad hon läser för trots att hon läser mer än andra hinner hon inte med allt hon skulle önska.

Fridas mål:

- **Att kunna bidra till basgruppsdiskussionen:** När det har gått en knapp veckas tid är det basgruppsmöte igen där Frida och hennes grupp diskuterar det de har läst. Frida tycker att det kan vara svårt att hänga med i diskussionen om man inte har läst tillräckligt eller rätt. Frida tycker att det ger mer de gånger hon har något att bidra med, vilket varje vecka är hennes mål.
- **Att kunna hitta väsentlig information snabbt:** Frida tycker att det är jobbigt att hitta rätt information och önskar att det skulle gå smidigare att hitta bra böcker och artiklar.
- **Att kunna förstå essensen i texter:** Ibland är det svårt att veta vad som är essensen i en text. Fridas mål är att förstå vad som är viktigt i alla texter hon läser.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Bao Li är baserad på fyra utbytesstudenters berättelser. Samtliga studerar vid Linköpings Universitet, och kommer från Tyskland, Kina och Indien. Statistik är även hämtad från Högskoleverkets årsrapport 2011.

Frida är skapad av Kristina Vegelius till projektet EasyReader, som också utvecklar stöd till bland annat dyslektiker. Den är baserad på sex intervjuer med personer med läs- och skrivsvårigheter, utförda av Kristina Vegelius under våren 2011. Denna persona har kompletterats med information från intervjuer med två personer med läs- och skrivsvårigheter, utförda av Maja Schylström under sommaren 2011.

## Migränhantering - Migraine management

Migraine is both individual and strongly influenced by the lifestyle of a person, with certain behaviour promoting migraine episodes and other behaviour helping to prevent them. Lack of sleep and stress are common factors but some are more hidden, individual specific. Affected people have an opportunity to improve their situation by adapting their behaviour to what lowers frequency and/or intensity of their migraines. Two steps are required in order to achieve this: (1) Understand the mechanics of the individual factors of ones migraine and (2) effectively implement the changes in behaviour to achieve a lasting relief. Both steps are a challenge on its own.

The basis for this are headache diaries, which are an important tool in diagnostic and management of headaches. Doctors specialising in headaches use them as a foundation for their work. Once the mechanics and patterns of a person's migraine has been discovered, recommendations for behaviour changes can be given. Different methods can be used to motivate an individual to change behaviour. AI based coaching is the ultimate vision for us. As a first step, we want to provide a solution which makes it easy for patients to track their headaches in easy way. In clinical settings, patients not filling out the diary on a regular basis or giving it up altogether is a common problem, which makes the work difficult for doctors. We therefore want to solve this problem first.

Kontaktpersonerna Pascal Fahrni [pascal\\_fahrni@gmx.net](mailto:pascal_fahrni@gmx.net) , Malte Nalenz [malte.nlz@gmail.com](mailto:malte.nlz@gmail.com) vill gärna ta del av gruppens resultat (prototyp och användarutvärdering). Osäker på om de talar svenska eller ej.

Personor Paulina och Ann<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> Paulina och Ann framtagna av Kaori Hoshi Larsson, Joanna Nieznaj, Johanna Schützer, Daniel Strand som del av kursen 729G85 ht2020.



## Paulina Ek



"Jag ska bara kolla mitt schema!"

**Ålder:** 24

**Roll:** Personal administratör

**Kön:** Kvinna

**Inkomst:** Ca. 30 000kr

**Hemstad:** Jönköping

### Beskrivning:

Paulinas familj består av mamma, pappa och lillebror. Hon träffar sin familj så ofta hon kan och hänger gärna med sina vänner på fritiden. Nyligen avslutat sin kandidat utbildning inom Human resources och arbetar nu som personal administratör. Hon får starka migränanfall ca. 2 gånger i månaden och ser detta som ett problem. Paulina bor ensam i en lägenhet och är singel.

### Mål och drivkrafter:

Paulina strävar efter att vara bra på sitt jobb och klättra högre inom företaget och göra karriär.

### Kunskaper och färdigheter:

- Strukturerad
- Ordningssam
- Har koll på saker
- Duktig på att läsa av människor
- Duktig på att lösa problem

### Erfarenheter:

- Backpackat i Australien
- Studieaktiv i sektionsstyrelsen under studietiden
- Tidigare arbetat som barista

### Vanor och ovanor:

- Dricker mycket kaffe, morgonkaffet viktigast
- Går ut och springer i skogen varje vecka

### Gillar:

- Att ta ett glas ute med vänner
- Lugna hemmakvällar
- Titta på film

### Gillar inte:

- När det är rörigt och stressigt på jobbet
- Migränanfall
- Behöva gå hem från jobbet pga migrän

## Ann Dahl



"Vi hjälps åt så löser det sig"

**Ålder:** 46

**Roll:** Specialistläkare på neurologen

**Kön:** Kvinna

**Inkomst:** Ca. 65 000kr

**Hemstad:** Vikingstad

### Beskrivning:

Ann är en medelålderskvinna med många bollar i luften samtidigt. Det finns alltid något att göra, både på jobbet och hemma. Anns familj består av hennes man och deras två tonårsbarn och familjens labrador. Dom har många familjevänner som de gärna umgås med.

### Mål och drivkrafter:

Anns drivs av att hjälpa människor och hennes mål är att bidra med kunskap samt lära sig nya saker för att kunna prestera på jobbet.

### Kunskaper och färdigheter:

- Har mycket kunskap om huvudvärk
- Jobbar med att ta fram icke medicinska strategier för att lindra migränanfall
- Stresstålig

### Erfarenheter:

- Färdigt utbildad läkare
- Arbetat över 10 år inom sjukvården

### Vanor och ovanor:

- Är alltid på jobbet i god tid för att ha koll på hur dagen ser ut
- Blir mycket spring på jobbet så hon kan uppfattas som rörig
- Vill alltid äta middag med hela familjen

### Gillar:

- Att umgås med vänner
- Långa promenader med hunden och maken
- Att vara i sommarstugan på landet
- Läsa en bra bok

### Gillar inte:

- När det blir rörigt på jobbet
- När migränpatienter inte gör det dom ska inför utredningar

## Personligt Larm och larmtjänst

Ett larmföretag har utvecklat ett armband med sensorer som kan rapportera rörelser av olika slag, eller frånvaro av rörelse, t.ex. om bäraren ramlat (ligger still någon annan stans än i sängen/soffan), rör sig utanför bestämda områden (t.ex. om en dement person avviker från hemmet) och liknande funktioner. Dessutom mäter armbandet EKG, blodsockernivå och puls och kan rapportera avvikelser (t.ex. både hjärtrusning och stopp). Bäraren kan också själv aktivera ett larm. Armbandet är designat för att användas både av äldre som bor hemma och patienter på vårdboenden.

Uppdraget är att skapa ett användargränssnitt för att redigera larmvillkor - under vilka förhållanden ska larm avgas, och vart (t.ex. anhörig, vårdpersonal eller 112). Programmet ska kunna användas både av anhöriga och vård/hemtjänstpersonal.

Personor: Jessica och Caroline

### Caroline - Anhörig

Ålder: 22

Sysselsättning: Student

Teknisk kompetens: Caroline är en van datoranvändare inom både studier och privatliv. Hon har lätt att lära sig nya funktioner i olika appar och backar inte för att lära sig nytt.

Syn på digitalisering inom äldreomsorgen: Caroline har en generellt positiv inställning till digitalisering inom äldreomsorgen. Hon har bilden av att det skulle underlätta mycket både för henne och hennes äldre anhöriga, då även hennes mormor, farmor och farfar är tekniskt kompetenta för deras ålder. En sak som Caroline tycker mindre om när det kommer till teknik är när det blir för mycket information. Hon är orolig för att för mycket tillgång till information om hennes farfar kan leda till en överdriven oro om hans hälsa. Hon är även orolig att det ska skapa en oro hos de äldre då de kan känna sig övervakade på ett obehagligt sätt. Därför anser Caroline att kameror bör undvikas så mycket som möjligt för att inte tekniken ska vara för påträngande i deras privatliv.

Behov: Då ingen av Carolines anhöriga är svårt sjuk är hon mest intresserad av att veta om de är bra mentalt. Hon skulle vilja kunna enkelt kontrollera hur de mår, om de har sällskap eller känner sig ensamma.

En annan oro hon har är om hennes ensamstående mormor har ramlat. Hon är orolig för att hon ska bli liggande utan att någon kommer och hjälper henne. En dröm skulle vara att kommunicera med de äldre endast via en kanal. Detta tror hon skulle underlätta för alla, då det inte är lika mycket att hålla reda på. Det skulle vara optimalt om det även gick att kombinera med mätning av blodsocker och EKG, för att ha bra koll på deras hälsotillstånd hela tiden.

Besöksfrekvens: Caroline har de senaste åren inte haft tid att besöka sina anhöriga lika ofta som hon gjorde när hon var yngre Även om hon hade velat besöka oftare så kommer studierna ofta i vägen, men hon lyckas ändå besöka dem ungefär 4 gånger om året. Hon känner sig lite skyldig över detta och vill bättra sig, men för tillfället hade det varit skönt med en metod för kommunikation som både hennes anhöriga och hon kan använda utan svårigheter.



**Jessica - Sköterska**

Ålder: 24 år

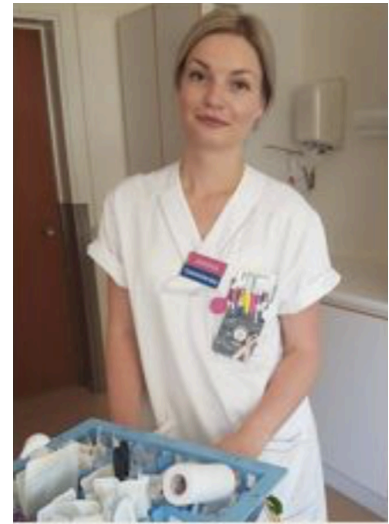
Sysselsättning: Sjuksköterska inom äldreomsorg

Teknisk kompetens: Jessica har under tonprent alltid haft en mobil och vetat hur man använder sig av en. Teknik som hon redan känner till. till exempel laptop, har hon inga problem med, men så fort det dyker upp något nytt blir det snabbt för komplicerat och svårt för Jessica att hänga med.

Syn på digitalisering inom äldreomsorgen: Att digitalisera äldreomsorgen är enligt Jessica en bra idé. Hon ställer sig positiv till allt som möjligtvis kan underlätta och minska arbetsbelastningen bland personalen. Hon lägger mycket vikt vid utbildning då flera som arbetar inom äldreomsorg inte är särskilt teknikvana och tror att många problem kan uppstå om personalen inte är utbildad. Det finns däremot bra chans till att personalen snabbt lär sig om man utbildar dem korrekt, till exempel finns fjärrstyrda lås redan inom hemtjänsten som personalen hanterar bra.

Jessica tror däremot att det kan bli svårt för de äldre att använda sig av ett nytt system. Många brukare som bor i hemmet och många av dem inom hemtjänsten har sämre teknikvanor och hade haft svårt att lära sig använda en ny pryl som de inte har någon förståelse för. Dessutom är många som bor i hemmet i något stadie av demens, hon menar att detta kan påverka hur de använder sig av systemet och om de kanske nekar till det helt och hållet.

Behov: Jessica önskar det fanns ett hjälpmedel som varnar personal när en brukare har fallit. Många brukare har ofta inte motorik eller styrka nog för att kunna klicka på en knapp och vissa skäms för att kalla på hjälp. Ett sådant larm hade varit lämpligt att ha antingen direkt utanför deras specifika rum, eller i en hall, så att man kunde se var en person ramlat. Då många äldre är sjuka med antingen diabetes eller någon hjärt- kärlsjukdom och vissa till och med har problem med båda, så önskar hon det fanns något sätt att övervaka t.ex. blodtryck och blodsocker utan att vara i närheten. På så sätt kunde man få veta om någon fått blodsockerfall eller om hjärtat avbryter aktivitet. Jessica vill ha ett larm som startar om t.ex. dessa värden rör sig utanför normalvärden, så att personal snabbt kan vara på plats och rätta till problemet. En GPS hade också varit bra inom hemtjänsten, då man inte vill att vissa brukare ska börja vandra omkring utanför sitt hem, men samtidigt känner hon att det är viktigt att inte få personen att känna sig övervakad. Humör är också något hon hade velat få information om, då många brukare ofta bara behöver lite sällskap för att<sup>4</sup> må bättre.



---

<sup>4</sup> Jessica och Caroline är framtagna som en del av kursen 729G22 Interaktionsdesign vid LiU 2019 för ett designuppdrag med stora likheter med detta.

## Fosterhemsbarn

Många av de barn som vistas i fosterhem har sämre fysisk, psykisk och psykosocial hälsa än sina jämnåriga och ofta försenad utveckling. De har också högre risk att drabbas av hälsorelaterade och psykosociala problem i vuxen ålder.

Uppdrag: Utveckla en nyskapande digital lösning som kan förbättra livskvaliteten hos fosterbarn. Målgruppen är barn 5-18 som bor i fosterhem, tillfälligt fosterhem eller hem för vård och boende. Gruppen omfattar både barn som omhändertagits på grund av bristande omvårdnad i hemmet och ensamkommande flyktingbarn.

Personor: Ali och Felicia<sup>5</sup>

**Ali** är 17 år och ensamkommande flykting från det krigshärjade Syrien. Han söker asyl och bor i Linköping. Han går i gymnasiet. Han känner sig maktlös inför asylprocessen och den osäkerhet som den innebär. Han önskar att det fanns något sätt att få information och förstå allt som sker. Han vill ha kontakt med svenskar och försöka bli en del av samhället, men känner idag att möjligheterna som ges är få.

Han är frustrerad över att han inte förstår information från myndigheterna, han lever i limbo i sin asylprocess och vet inte när han kommer få svar och vad svaret blir. Han vet inte om han får stanna och vet därmed inte hur han ska förhålla sig till att göra sig hemmastadd. Han vill ändå gärna lära sig språket och kulturen men ser inte riktigt hur, han lyckas inte få kontakt med svenskfödda. Han får inte bestämma själva hur han ska leva sitt liv. Han behöver förstå sitt sammanhang, få information på sitt språk och ett besked för framtiden.

**Felicia** är 14 år, född i Sverige och placerad i familjehem i Linköping. Hon går på högstadiet (åk 7). Hon har bott i familjehem sedan hon var 5 år gammal och kommer inte särskilt bra överens med sina fosterföräldrar. Trots det är hon ändå en positiv och glad tjej utåt, med många vänner. Men hon känner sig ofta ensam och ledsen då de inte förstår hennes situation och hon kommer sällan i kontakt med andra som bor i familjehem. Hon vet inte riktigt vart hon ska vända sig och vågar inte heller prata öppet om det då hon inte vill känna sig annorlunda. Vid flera tillfällen har hon försökt boka tid hos skolans kurator men det har varit svårt att få tid och hon vill inte att klasskompisarna ska se att hon går dit under drop-in-tiderna. Hon gräver istället ned sig i biografier där andra fosterbarn valt att dela med sig av sina upplevelser och erfarenheter.

Hon behöver få prata med andra barn i samma situation och kontakt med vuxna som kan förmedla tillit och hjälp. Hon är frustrerad över att hon inte hittar något sätt att nå andra fosterbarn och upplever att det finns en tystnadskultur bland fosterbarn och familjehem, att man helst inte ska berätta att man är fosterbarn, då kan man anses som problembarn.



Mål:

---

Få asyl

---

Komma in i  
samhället

---

Bli lite "svenne"

---



Mål:

---

Få kontakt med  
andra fosterbarn

---

Få kontakt med  
vuxna hon kan lita  
på (ex kurator)

---

Inte vara  
annorlunda

---

<sup>5</sup> Ali och Felicia är framtagna som en del av kursen 729G22 Interaktionsdesign vid LiU 2017

## Whiplash-behandling med Digital Tvilling

Whiplash definieras som en plötslig acceleration och decelerationsrörelse av huvudet som överför energi till nacken, vilket kan medföra skada på mjukdelar, nerver och skelettmuskler i nacken. Det kan resultera i "Whiplash associated disorder", WAD, som är ett svårbehandlat tillstånd som ger problem för både patienten och vårdpersonal som ska hjälpa dem. Mångårig forskning har resulterat i en omfattande databas som kan användas för att skapa en "Digital Tvilling", en individualiserad matematisk modell av en person som är så exakt att den kan användas för att modellera och illustrera resultat av förändringar i rörelsemönster (dvs träningsresultat). Nu behöver forskarna din hjälp för att utforma hur den digitala tvillingen borde fungera och presenteras för vårdpersonal (fysioterapeuter) och patienter för att bidra till individualiserad och effektiv behandling av WAD.

Personor: Fysioterapeuter Eva och Sanna, patienterna Göran och Sofia

IMTs kontaktperson Gunnar Cedersund ([gunnar.cedersund@liu.se](mailto:gunnar.cedersund@liu.se)) vill gärna ha rapport och prototyp från detta projekt.

## Eva



*"Det är ett enormt lidande för patienterna."*

Age: 60  
Work: Fysioterapeut  
Location: Vingåker  
Character: Fysioterapeut med dålig IT-förmåga och god pedagogisk förmåga

Digitalt inkompetent

Lång erfarenhet av whiplash

Socialt kompetent

Pedagogisk

Pessimist

### Goals

- Att rehabilitera patienten
- Att förstå patientens behov
- Att patienten ska förstå sjukdom och behandling
- Vill bli bättre på att behandla whiplash

### Frustrations

- Att patienten inte fullföljer behandling
- Krångliga system och program
- Mycket administrativt arbete

### Bio

Eva är en erfaren fysioterapeut som har jobbat med whiplash länge. Hon vet vilka behandlingar som fungerat och är bra på att förklara syftet med dem för patienterna. Hennes metoder är inte baserade på ny forskning i området.

Evas digitala kompetens är låg och hon är obekvämt med att testa nya digitala verktyg. Hon är skeptisk till förändringar och jobbar helst som hon alltid har gjort.

### Funktioner

Gamification  


Visa övningar  


Modell för förutsägelse  


Gemenskap  


Ny forskning  


### Kompetens


Digital kompetens  


Forståelse för whiplash  


Social kompetens  


Pedagogisk  


## Sanna



*"Det är ett problem att patienten inte fullföljer sin behandling."*

Age: 30  
Work: Fysioterapeut  
Location: Linköping  
Character: Fysioterapeut med god IT-förmåga och dålig pedagogisk förmåga

Digitalt kompetent

Ny i yrket

Socialt kompetent

Positiv

Opedagogisk

### Goals

- Att rehabilitera patienten
- Att förstå patientens behov
- Att patienten ska förstå sjukdom och behandling

### Frustrations


- Att patienten inte förstår
- Att patienten inte fullföljer behandling
- Mycket administrativt arbete


### Bio


Sanna är ganska ny i yrket. Hon har en grundförståelse för whiplash från utbildningen men har inte så mycket praktisk erfarenhet av behandling. Hon har god IT-vana och är bekväm med användningen av nya tekniska verktyg.


Patienter upplever att Sanna har god social kompetens och får en känsla av trygghet i situationen, men hon har sämre pedagogisk förmåga och har svårt att förklara hur whiplash fungerar och vilket syfte behandlingen har.


### Funktioner

Gamification  



Visa övningar  



Modell för förutsägelse  



Gemenskap  



Ny forskning  


### Kompetens

Digital kompetens  


Forståelse för whiplash  


Social kompetens  


Pedagogisk  


## Patient - Sofia



*"I will never financially recover from this."*

Age: 29

Work: Elektriker

Family: Sambo med barn

Location: Boxholm

Character: Har ett fysiskt krävande jobb som hon vill kunna återgå till

Driven

Teknisk kompetens

Envis

Cynisk

### Goals

- Kunna återgå till sitt fysiskt krävande jobb.
- Få en tidsplan på när hon förväntas kunna jobba igen.
- Få ekonomiskt stöd.

### Frustrations

- Jobbiga personer på försäkringskassan.
- Inte kan göra det som brukade vara så enkelt.
- Osäkerhet på hur lång tid behandling kan ta.

### Bio

Sofia jobbar som elektriker men har varit sjukskriven sen hon blev påkörd av en annan bil. Hennes arbete kräver att hon kan lyfta armarna över huvudet under en längre period vilket inte funkar nu då hennes mobilitet är nersatt och det gör ont. Hon tycker det är jobbigt att inte kunna jobba vilket blir ännu mer frustrerande då försäkringskassan uppmanar henne till att återgå till jobbet. Detta skapar problem med ekonomin då hon har extra utgifter med sitt barn.

### Funktioner

Gamification

Visa övning

Modell för förutsägelse

Gemenskap

Ny forskning

### Kompetens

Teknik

Förståelse för whiplash

Motivation

Följsamhet

## Göran



*"Det funkar väl men men"*

Age: 58

Work: Kontorsarbetare

Family: Gift med barn

Location: Mjölby

Character: Kontorsarbetare med dåliga tekniska kunskaper.

Tror sig inte kunna bli bättre

Vill veta mer om sin egen skada

Gillar inte sjukvården

Oteknisk

### Goals

- Bli smärtfri
- Förstå sin skada
- Bli förstådd och känna att någon lyssnar till honom på allvar och får stöd

### Frustrations

- Dålig samordning mellan fysioterapeut och läkare
- Svårt att bli betrodd om att han har ont
- Förstår inte längden på behandlingen
- Vet inte om det kommer bli bra av att fortsätta träna

### Bio

Göran blev påkörd när han själv satt i sin stilla stående bil. Sökte sjukvård omgående men fick vänta länge innan hjälpen kom. Efter flera vårdbesök där han fått smärtstillande utskrivet så sökte han själv upp en fysioterapeut. Tilliten till denna var från början låg efter dåliga erfarenheter från läkare. Kände sig hos fysioterapeuten mer hörd och började med de övningar som ordinerats. Efter några veckor av övningar så kände dock Göran att det inte blev bättre utan att han kommit till ett "good enough" läge och slutade då med övningarna. Har idag lite inte vid vissa rörelser och kan då uppleva obehag men har inte längre pågående smärtor.

### Funktioner

Gameification

Se övningar

Modell för förutsägelse

Gemenskap

Ny forskning

### Kompetens

Teknik

Förståelse för whiplash

Motivation

Följsamhet

## iFiske - stöd för kontrollanter

iFiske är en förening som säljer fiskekort online och har tillgång till databaser med information om lämpliga områden att fiska i, fiskarter, fiskekort och regler för olika områden. Vid svenska kusten och i de fem största sjöarna är fritidsfiske gratis, men i alla de nästan hundra tusen andra sjöar och vattendrag krävs fiskekort. Fiskerättigheterna i dessa ägs av olika organisationer som svenska kyrkan, företag, föreningar och så vidare. iFiske har framgångsrikt etablerat en plattform för att förmedla digitala fiskekort till dessa vatten. Många organisationer har fiskekontrollanter som kontrollerar fisket i organisationens vatten och iFiske vill erbjuda en app för att hjälpa kontrollanterna undersöka om fiskare har fiskekort och på andra sätt följer fiskereglerna. Kontrollanterna arbetar oftast på frivillig basis och iFiske vill erbjuda stöd för till exempel samarbete mellan olika kontrollanter, delning av information, upprättelse av polisanmälan vid överträdelse av lagar mm. Kanske kan en karta/GPS-baserad funktion hjälpa till vid samarbete?

Personor: Peter och Ove<sup>6</sup>

## Peter Andersson

"Preservation of nature"

**Age:** 58

**Work:** Insurance advisor

**Family:** Married with 3 kids

**Location:** Eslöv

### Personality

Introvert	Extrovert
Thinking	Feeling
Sensing	Intuition
Judging	Perceiving

### Bio

Peter lives in his villa in Eslöv with his wife Barbara and their three children. He has a office job where he deals with customers as he tries to improve the quality of their insurances. In his free time he likes to relax and go on fishing trips. He also likes to hike in the nature and swim in the beautiful lakes in Skåne.

Peter has been requested by a local lake owner to help sustain the environment and wildlife within the lake. This involves performing controls of visitors to ensure they follow rules regarding fishing.

The most important part of his work is controlling that people fishing has bought the required license and ensure they follow the rules of the lake. Usually people are very accommodating and the controls therefore often ends up in an enjoyable conversation with the costumers. Although, sometimes people haven't bought the required license which could result in a police report. Peter on the other hand is often forgiving and gives the visitors another chance to buy the license.

Peter uses the app when he performs a control of a fishing license. He also uses a boat for transportation. In case of difficulty with technology he also brings a block and a pencil even though he rarely uses it. The app enables a smoother and faster control and since Peter started to use it he has fallen in love with it. Before a work shift Peter gather his information from the app and from his colleagues and reports to his general executive.

### Goal

- Peter is driven by his love for the nature. He works to preserve the lake for future generations.

### Frustration

- People who intentionally are not following the rules. For example by refusing to pay for required licensing, littering or overconsumption of the fish.

### Motivation

Incentive	
Fear	
Growth	
Power	
Social	

### Technological experience

Apps	
Online & Social Media	

<sup>6</sup> Peter och Ove är framtagna som en del av kursen 729G85 ht2020 av Linnea Klingberg, Caroline Flodin, Thomas Annerfeldt, Sofia Wallenquist, och Tobias Augustsson.



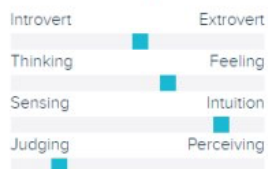
## Ove Bäckman



*"It is as common to poach as it is to jaywalk"*

**Age:** 67  
**Work:** Newly retired  
**Family:** Married, kids, etc.  
**Location:** Överturingen

### Personality



### Bio

Ove is 67 years old, and lives with his wife in Överturingen in northern Sweden, close to where he grew up. Since he was old enough to hold a fishing rod, he's been fishing as much as he has time to do, along with his wife Sonja and brother Steve.

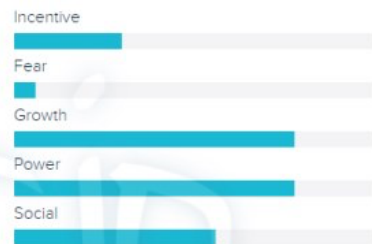
Ove has always had a strong sense of morals, and it bothers him a great deal when people break rules and act only in their own self-interests. After discovering poachers at his favourite lake Långtjärn and reporting them to the local authorities, Ove was recruited to become a volunteering fishing supervisor along with his brother Steve.

Långtjärn is run as a put-and-take lake with planted rainbow trout. Ove is concerned by the risk of poaching, since he's had many previous experiences of it, and the fish is valuable and sought-after, and the lake vulnerable. Långtjärn is a commercial lake owned by a company called Harmångers Fiskeområde

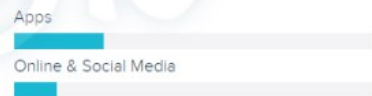
Ove does his supervising duties before going fishing at the lake. During a work shift he controls each fisher in the area while making small talk. Ove likes increasing the morale of the fishers, and sharing his knowledge. Ove does not believe in second chances and he is therefore harsh with fishers who lack a proper license, as he believes they all should know better. Poachers will be reported and have their equipment taken. Because the fishes in the lake are valuable, Ove believes that poaching is common.

During a supervising shift it is important for Ove to communicate with other supervisors. Ove does not primarily use the application during a control, instead Ove uses a pen and paper to note things down. Ove also notes down when he sees littering and tries to find someone to hold accountable for the littering.

### Motivation



### Technological Experience



Uppdragsgivaren på IFiske, Thomas Abrahamsson [thomas@ifiske.se](mailto:thomas@ifiske.se) vill gärna ta del av gruppens resultat (prototyp och användartest).

## iFiske för fiskare

iFiske är en förening som säljer fiskekort online och har tillgång till databaser med information om lämpliga områden att fiska i, fiskarter, fiskekort och regler för olika områden. iFiske tror att många nyanlända svenskar skulle vilja njuta av den svenska naturen, och tycker att fiske är en utmärkt hobby som kan intressera många. Mycket av information och nätverk kring fiske är traditionellt sett riktade mot infödda svenskar.

En inledande lösningsidé skulle kunna vara att fokusera på de utmaningar den gruppen har här i Sverige. Troligen känner de inte till var man kan fiska, vad som kan ätas, var och när man betalar eller inte (var fiskekort krävs), vilka regler som gäller osv. Hur tar man sig till områdena, hur hittar man gemenskap kring fiske osv. iFiske är också intresserade av att informera om hur avgifterna för fiskekort används, för att öka acceptansen för systemet med fiskerättigheter för fritidsfiske.

Uppdrag: iFiske skulle vilja skapa en app som hjälper till att introducera fiske här i Sverige för människor som bor här men inte är uppvuxna här, som är intresserade av fiske eller vill lära sig fiska (eller som idag fiskar utan fiskekort).

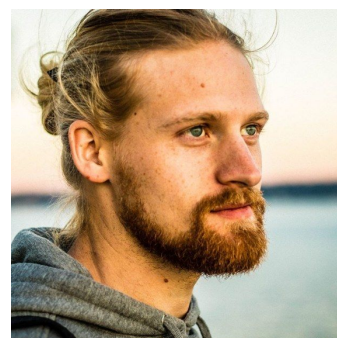
Personor: Peter och Seiji

**Peter Baczewski** är 28 år gammal. Han flyttade till Sverige på grund av kärleken och har nu bott här i 2 år.

Peter är ursprungligen från England men har även rötter i Polen där hans mamma växte upp. Peter studerar just nu på Linköpings universitet till gymnasielärare med inriktning på religion och historia. Peter är social och tycker om att umgås med sina vänner. Ett av Peters största fritidsintressen är fiske. Fiskar gör han helst tillsammans med ett par vänner och några kalla öl. Peters intresse för fiske kommer ifrån familjen och har alltid varit en slags far-och-son-grej, detta var något Peter värdesatte högt. Det Peter uppskattar mest med fiske är att det är en social grej, då får han en chans att umgås med sina vänner samtidigt som han kan ta det lugnt ute i naturen.

Senaste gången Peter fiskade var det med några vänner, de åkte ut till en av vännernas sommarstuga utanför staden. Vännen som ägde sommarstugan visade var vid sjön det var okej att fiska utan fiskekort. Peter har inte koll på hur lagarna kring fiske i Sverige fungerar men han har gjort antagandet att det fungerar likadant som hemma i England. Han har fått lära sig om den svenska Allemansrätten och har inte riktigt förstått det här med fiskekort ännu. Han har inte förstått syftet med fiskekort och ser därför inte meningen med att betala. Peter vet om att det är gratis att fiska i Stångån, därför brukar han oftast gå dit och fiska, då kan använda fiskekort-pengarna på utrustning istället.

När Peter får napp är han inte sen med att skryta om sin fiskelycka, detta gör han genom att fota och publicera på sociala medier. Peter är dessutom väldigt bekväm av sig och därför passar Stångån bra, då det är nära. Hade Peter haft en bil hade han gärna åkt iväg någon annanstans, men eftersom han bara har en cykel är det svårt för honom att ta sig till något annat fiskevatten.



### Mål

---

**Att fiska med vänner i naturen.**

---

**Att hitta information på engelska.**

---

**Att skryta med sin fångst.**

---

**Seiji Tadasu** är 50 år och kommer från Japan. Seiji kom till Sverige för 14 år sen för att jobba under en kortare period. Efter att ha träffat sin fru under en konferens i Västerås blev han kvar i landet och har bott i Linköping i 5 år.

Seiji går ut och fiskar för att komma till ro, främsta anledningen till att han fiskar är lugnet.

Han fiskar oftast ensam men har en vän han ibland brukar fiska tillsammans med. Vissa av dem som också fiskar där han brukar fiska har han också lärt känna lite ytligt. Har lärt sig om fiske via vänner med samma intresse, Seiji anser att det är svårt att få tag på information om fiske i Sverige, man måste känna någon för att få reda på hur fisket går till. Från början hade han svårt med språket och nästan all information han hittade var på svenska. Att fiskekort behövs i de flesta sjöarna i Sverige, och var man köper fiskekort, har han lärt sig via vänner. De gånger han har köpt fiskekort tidigare har han gjort det i butik eller fått hjälp av sin bror som köper fiskekortet online och ger honom koden. Han vet inte var pengarna för fiskekortet går eller vad de används till.

Han brukar fiska längs Stångån, och för att få mer fisk nästa gång så matar han fiskarna med majs, som han även använder som bete. Att använda mask skulle kunna vara ett bättre bete, men han tycker att masken man köper i butik är för dyr och vill inte stå och gräva efter mask för att det tar för lång tid. Han gillar sin fiskeutrustning och har ett antal olika spön.

Seiji har nyligen skaffat en begagnad smartphone, tidigare hade han varken råd eller intresse för det. Han är ovan som användare. Han känner inget särskilt behov av att dokumentera sitt fiske, utan minns för sig själv vilka fiskar han fångat och berättar gärna för sina fiskevänner.<sup>7</sup>



**Mål:**

---

**Finna ro genom att fiska.**

---

**Få tag på fiskekort utan att gå till butik.**

---

---

<sup>7</sup> Peter och Seiji är framtagna som en del av kursen 729G22 Interaktionsdesign vid LiU 2017

## Phoniro-Lås

Phoniro är ett IT-företag som bland annat arbetar med digitala nyckellösningar som idag inriktar sig främst mot vård och omsorg. I dagsläget finns det en mobil-app, Phoniro - Home Care, som används i hemtjänsten för att låsa upp dörrar med digitala lås som installerats hos brukare. Uppdraget går ut på att utforma en produkt åt företaget Phoniro som tillåter anhöriga att låsa upp dörren till sina äldre släktingar eller bekanta som har hemtjänst som begagnar sig av Phoniros digitala låssystem. Man antar att många brukare skulle vilja kunna ta hjälp av släktingar för att hantera det digitala låssystemet men också vill att nära och kära själva ska kunna använda de digitala låsen. Upplevelsen av säkerhet är viktig för företagets affärsprofil.

Personor: Lena och Peter<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Lena och Peter utformade av: Annika Lundberg, Oscar Nyblom, Anna Follin, Olof Josefsson och Amanda Kjellström i kursen 729G85 ht2020.



## Lena

Ålder: 54

Roll: Sambo med två barn. Mor med hemtjänst.

Hemort: Norrköping

### Citat

"Det var en incident för några år sedan när en yngre bror till mig skulle hälsa på mamma. Ingen öppnade när han var där. Han såg att en balkongdörr var öppen och tog sig in via den. Det visade sig att hon hade blivit påkörd och låg på sjukhuset."

## Beskrivning

Lena är en dotter som besöker sin mor Gunnel ungefär varannan vecka. Hon och Gunnel bor inte i samma stad, så Lena behöver åka en bit för att hälsa på sin mor. Trots det har de god relation till varandra. Lena har personligen ingen nyckel, utan förlitar sig på andra närstående eller på att Gunnel ska öppna för att hon ska komma in i byggnaden. Från sitt yrke som it-tekniker har hon fått en god teknikvana och inblick i hur branschen fungerar. Detta gör att hon är eftertänksam med hur hon använder digitala verktyg och hon anser att säkerheten är en viktig aspekt.

## Intressen

Lena gillar att ta promenader i skogen med sin hund. På vardagarna går hon på zumba och mingla och på helgerna går hon på en retorikkurs för att få ett större kontaktnät.

### Gillar

- Teknik
- Läsa böcker
- Trädgårdstidningar

### Gillar inte

- Förlita sig på andra
- Bilköer
- Stora varuhus



## Peter

Ålder: 61

Roll: Gift med fyra barn. Mor med hemtjänst.

Hemort: Västerås

### Citat

"Det var en gång mamma hade ramlat på kvällen och någon snabbt skulle behöva ta sig in för att hjälpa henne. Ingen i närheten hade en nyckel och mamma fick därför ligga på golvet i flera timmar".

## Beskrivning

Peter bor i Västerås och jobbar som fabriksarbetare. Peters mamma, Kerstin, bor ensam i en stuga ca 30 min utanför Västerås som Peter försöker besöka en gång i veckan. Kerstin har dagligen hemtjänst och har väldigt dålig balans och när Peter hälsar använder sig han då utav en egen nyckel för att komma eftersom Kerstin inte är kapabel att öppna dörren själv. Det är Peter, en granne, hans två systrar och hemtjänsten som har nyckel till huset. Om en annan nära anhörig vill besöka Kerstin är Peter ofta tvungen att lämna nyckeln under mattan.

## Intressen

På helgerna tycker han om att träffa grabbarna och gå på Västerås Bandy. Han jobbar också mycket för att ha råd med en ny motorcykel att åka på Sverigeresa med.

### Gillar

- Motorcyklar
- Schyssta deals
- Bandy

### Gillar inte

- Kostymer
- Oärlighet
- Slösa tid