

DESIGNUPPDRAG

iFiske

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 lösningssidé 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.

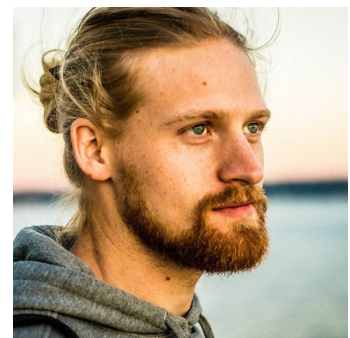
Uppdrag: iFiske skulle vilja skapa en app som hjälper till att introducera fiske här i Sverige för människor som bor här men inte är uppvuxna här, som är intresserade av fiske eller vill lära sig fiska (eller som idag fiskar utan fiskekort).

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.



Mål

Att fiska med vänner i naturen.

Att hitta information på engelska.

Att skryta med sin fångst.

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.

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.¹



Mål:

Finna ro genom att fiska.

Få tag på fiskekort utan att gå till butik.

¹ Peter och Seiji är framtagna som en del av kursen 729G22 Interaktionsdesign vid LiU 2017

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

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 ovisshet 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.²



Mål:

Få asyl

Komma in i
samhället



Mål:

Få kontakt med
andra fosterbarn

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

Inte vara
annorlunda

² Ali och Felicia är framtagna som en del av kursen 729G22 Interaktionsdesign vid LiU 2017

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 personorna. 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.³



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.

³ 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.

Webblättläst

Problem: Webblättläst <http://www.ida.liu.se/projects/webblattlast/> 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 Webblättläst 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 webblättläst 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 glömmar 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.⁴

⁴ 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.

Lokalbokning

Ett större företag (FOI⁵) behöver ett bokningssystem för mötes- och konferensrum. Vi tänker oss displayer vid dörrarna som visar tillgänglighet och som också kan användas för att boka. Man ska också kunna boka via sin egen dator på kontoret. Man vill också kunna koppla ihop detta med andra relevanta system. Hänsyn ska också tas till säkerhetsfrågor och IT-support i händelse av fel.

Personor: Fredrik och Anna

Forskar Fredrik

Ålder: 38år

Kön: Man

Roll: Forskare

Arbetat på FOI sedan: 7 år tillbaka

Beteende: Fredrik har jobbat som forskare på FOI i 7 år.

Huvudsakligen arbetar han från sitt kontor och bokar sällan möten i konferensrum. Om han väl har ett möte är det oftast mindre och kan ske på hans egna kontorsrum, men oftast går han till sin kollega direkt istället för att boka in ett möte. Ibland går han dock till det närmaste konferensrummet och kollar om det är ledigt. Som forskare använder han både labb och konferensrum, vilket gör att han använder både papperskalender och Outlook, då olika rum bokas på olika sätt.

Fredrik är relativt teknisk och har därför inga problem med att använda Outlook, men använder det dock väldigt sällan. När han reser använder han ibland säkerhetsappen DME för att komma åt mail och kalender utifrån.

Problem: Tycker inte om bokningsvyn i Outlook (som är en enda lista över personer och rum). Tycker att det är frustrerande att han först behöver ange stad innan han bokar ett mötesrum. Har svårt att hitta till rätt rum då konferensrummens namn är snarlika och förvirrande.

Mål:

- Vill kunna se tillgängligheten av konferensrummen och labben på ett lätt och smidigt sätt, men även kunna göra detta externt, inte via Outlook och papperskalender.
- Vill kunna boka ett konferensrum med väldigt kort varsel.
- Vill lättare kunna söka och lokalisera rätt mötesrum.
- Dessutom skulle han vilja att rummen hade mer logiska och pedagogiska namn.
- Vill kunna synka sin kalender med sina mötesbokningar.



⁵ Ove Jansson på FOI är fortfarande (2020) intresserad av fler designförslag om gruppen vill dela med sig.

Anna - Chef

Ålder 42 år

Kön: Kvinna

Roll: Enhetschef

Arbetat på FOI sedan: 3 år tillbaka

Beteende: Anna arbetar som enhetschef op FOI och har gjort det sedan 3 år tillbaka. Då Anna är mycket tekniskt kompetent är det inte sällan kollegor knackar på hos henne och ber om hjälp med bokningar av konferensrum. Dessa kan Anna boka både till sig själv och sina medarbetare via Outlook. I de fall Anna är på resande fot och behöver komma åt bokningskalendern använder hon säkerhetsappen DME. Från den kan hon inte bara skapa bokningar utan också hitta sin kalender.

Problem: Anna upplever det jobbigt att få en översikt över rum och snabbt kunna boka dem. Processen för att se om ett rum är bokat känns onödigt lång, tycker Anna. Vissa rum måste man gå till för att se när de är bokade, i papperskaldendern utanför rummet. Något som Anna också upplever som problematiskt är avsaknaden av information om rummen hon kan boka. Till exempel finns ingen information om hur många platser rummet har eller om hon kan koppla upp sin dator där. Hon ogillar också namngivningen av rummen och att de ibland är svåra att hitta.

Mål:

- Vill enkelt hitta tillgängliga rum och boka dem.
- Vill veta exakt vad som finns i varje rum (t.ex. om det finns projektor att koppla upp datorn mot och vilken anslutning den har).
- Vill kunna hitta vilket rum som är vilket och var de ligger.⁶



⁶ Anna och Fredrik framtagna som en del av kursen 729G22 Interaktionsdesign vid LiU 2019.

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 äldre 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 äldre kan leda till en överdriven oro om deras 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 äldre har ramlat. Hon är orolig för att de ska bli liggande utan att någon kommer och hjälper dem. 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 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

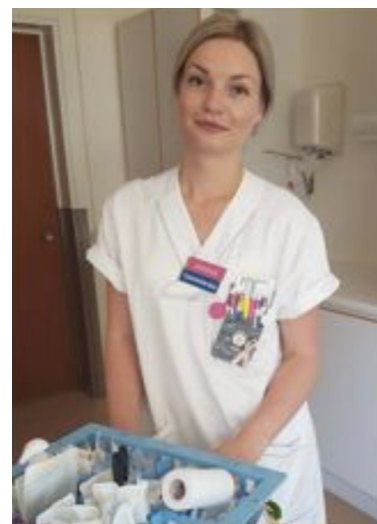
Sysselsättning: Sjuksköterska inom äldreomsorg

Teknisk kompetens: Jessica har under tonpren 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 hemet 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 ⁷må bättre.



⁷ Jessica och Caroline är framtagna som en del av kursen 729G22 Interaktionsdesign vid LiU 2019

Weatherpal

Det är i dagsläget svårt att tjäna pengar på att leverera väderprognoser till traditionella medier. Sociala media erbjuder en ny plattform för väderprognoser, men för att det ska gå att tjäna pengar på det måste det göras på ett meningsfullt sätt för användarna. WeatherPal har som mål att göra vädret mer socialt och erbjuda flervägskommunikation mellan prognosleverantörer och användare. WeatherPal finns redan som webbsajt, facebook-app och mobilapp.

Välj mellan att designa en social mobil väderapplikation, en ny webbsajt, eller en fysisk installation i publik miljö i syfte att göra vädret mer socialt. Se de existerande lösningarna som en utgångspunkt och inte som en begränsning. Er design får gärna bygga trafik till weatherpal.se.

Välj först vilken persona som ska vara primär och vilken som ska vara sekundär (Micke eller Johanna). 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: Micke och Johanna

Mikael "Micke" Eriksson: Micke är 41 år gammal och jobbar som ingenjör på Forsmark, där han specialiserat sig på ställverk. Han bor i villa i Uppsala tillsammans med sin fru Sofie och sina två döttrar (Emma, 7 år och Saga, 5 år). Micke kommer ursprungligen från Örebro, men flyttade till Uppsala för att plugga en civilingenjörsutbildning i teknisk fysik. Där träffade han även Sofie, så han blev kvar i Uppsala.

Han har en förkärlek till "prylar" och tycker om att hålla sig uppdaterad om vad som händer i teknikbranschen samt i världen. Han har en smartphone, en Samsung som han fått via jobbet. Apparna han använder mest är Aftonbladet, YR.no, Wordfeud, SVT Play och Blocket.

På sommaren är han gärna kvar i Sverige, eftersom han har en sommarstuga på Vaddö som han tycker om att spendera tid i. Han har en båt, som han köpte för några år sedan när han – efter påtryckningar från Sofie – sålde sin motorcykel. Ska han resa iväg gör han det under vinterhalvåret och då helst till något varmt ställe. Det har blivit några charterresor under årens lopp, något som Micke tycker är ganska trevligt och bekvämt. Utöver en vinterresa till solen brukar familjen även alltid spendera en vecka i Sälen. Micke uppskattar även att göra lite mer spännande utflykter, t.ex. paddla kajak eller motorcykelturer, men sedan han skaffade familj blir det inte av lika ofta längre. Han vill gärna vara en livsnjutare samtidigt som han har kontrollbehov och vill inte bli överraskad av dåligt väder på kajakturen, så han planerar noga.

Han tycker att vädret är viktigt under semestern – särskilt om han har något speciellt inplanerat, eftersom det påverkar vad man kan göra. Är han hemma innebär dåligt väder t.ex. att barnen inte kan vara ute och leka. Är han utomlands påverkar det hela semesterupplevelsen, eftersom den främsta anledningen till att familjen reser just på vintern är längtan efter varmare väder. När han kollar väderprognosen använder han sig av YR.no, antingen på mobilen eller datorn. I genomsnitt tar han sig en titt på väderprognosen ett par gång om dagen, t.ex. på morgonen i samband med frukosten.



Mål:

Njuta av välplanerad semester

Inte överraskas av dåligt väder

Hålla sig uppdaterad med de senaste prylarna

Johanna Lindgren: Johanna är 24 år gammal och bor i lägenhet i Malmö; en central trea, tillsammans med rumskompisen och bästisen Julia. Hon jobbar på Åhléns, men har inte fast anställning. Hon jobbar för att kunna vara ledig och resa. Hon tycker om att ta dagen som den kommer och inte planera så mycket.

Hon är ensam barn, vilket gör att hon har ett stort socialt behov. Hon tycker inte om att vara ensam, utan hittar gärna på saker med vänner även vardagskvällar efter jobbet. Hon är dessutom väldigt mån om hur hon uppfattas och har ett stort bekräftelsebehov.

Hon gillar till exempel att gå på bio med kompisarna. Hon gillar actionfilmer, t.ex. Batman, och andra filmer från Hollywood. Svåra franska filmer utan någon tydlig handling har hon inte mycket till övers för. Hon tränar regelbundet på SATS. Hennes klädstil kännetecknas av jeans och Converse. Det ser ut som att hon "inte bryr sig", men det gör hon. Det är viktigt att visa upp det hon gör och presentera en cool image på sociala medier.

Hon har en smartphone (iPhone). Apparna hon använder mest är Facebook, Instagram och Twitter. Hon fotograferar både i vardagen och på semestern. I första hand använder hon sin mobilkamera, men hon har också en system-/digitalkamera som hon använder ibland. Bilderna lägger hon upp på Facebook och Instagram, så att hennes vänner kan ta del av dem.

På semestern reser hon helst, både inom och utanför Sverige. Reser hon utomlands är det vanligtvis till storstäder i västvärlden och då med vänner som resesällskap. Hon tycker att vädret är viktigt, särskilt vid en utlandsresa. Vädret påverkar hennes semester på så sätt att det kan begränsa aktivitetsmöjligheterna. Hon tycker helt enkelt att det är roligare att göra saker ute när det är fint väder. På sommaren tycker hon att det ska vara varmt och på vintern kallt. Hon brukar alltid åka på en veckas skidsemester under vinterhalvåret, gärna till Alperna.

För det mesta kollar hon vädret flera gånger dagligen, särskilt när hon är ute och reser. Kollar väderprognosen främst via mobilen eller datorn och YR.no är favoritväderappen. Hon hatar att inte ha med sig paraply när det börjar regna.

Under semestern har hon mycket kontakt med sina vänner, främst via Facebook, instagram och sms. När hon har semester vill hon roa sig, ta vara på sin ungdom och ta dagen som den kommer och inte planera i onödan.⁸



Mål:

Få bekräftelse och visa cool image på sociala medier

Leva för stunden, inte planera i förväg

Välja aktiviteter efter väder

⁸ Micke och Johanna är baserade på 12 intervjuer och är framtagna av Victor Andersson, Johan Falk, Johan Holmlund, Maria Olsson, Michelle Sundqvist, och Emy Welin som en del av kursen TDDD58 Interaktionsdesign – projekt på programmet för Grafisk design och kommunikation vid Linköpings universitet.