

Vision

Formål:

At udvikle et digitalt hjælpemiddel til ældre mænd, der kan afhjælpe en given hverdagsproblematik.

Hvilken hverdagskontekst designer vi til?

Efter at have talt med Jørgen Dann, har vi følgende problemer/situationer, vi kan beskæftige os med:

- Han går ikke tur så ofte, da hans kone bevæger sig i langt hurtigere tempo end han gør. De har altså forskellige mål for hvad gåturen skal indebære.
- Spiller tennis to gange om ugen, men ærgrer sig over, at han ikke længere har de samme kræfter, som han havde engang.
- Er meget glad for sin bil og bruger denne til at transportere sig til/fra tennis, indkøb, korsang og gymnastik. Han ville gerne cykle, men det er for besværligt, når han har tasker og poser med, og gymnastik er for tidligt om morgenen.
- Skal han ind til byen, tager han også bilen. Han synes, at offentlig transport er besværligt, dyrt og ukomfortabelt.
- Et af højdepunkterne i Jørgens hverdag er, når han skal være sammen med børnebørnene.
- Har tidligere løbet en del og deltaget i bl.a. Eremitage-løbet, men han har fået problemer med knæene og bryder sig ikke om, at der er så mange mennesker med i løbet nu om dage.

Hvilket problem / hvilken udfordring adresserer vores design?

Vi ser muligheder i at arbejde videre med følgende: offentlig transport og brug af cykel.

Hvem er målgruppen for vores design?

Ældre, aktive mænd (60-80 årige), som endnu ikke har større problemer med helbredet og fortsat ønsker at være aktive i hverdagen. Personer som ikke er bange for ny teknologi.

Hvad er de interaktionsdesignmæssige udfordringer?

Design til ældre skal være intuitivt, så det er nemt for dem at sætte sig ind. Det skal være logisk opbygget, så det ikke er for tidskrævende.

Metode:

Vi vil løbende interviewe vores kontaktperson Jørgen Dann og foretage observationer. Vi vil ud fra disse observationer og oplysninger forsøge at opstille en række hverdagsituationer, som vi vil have mulighed for at forbedre eller forenkle.

