

Clear Cognition

Heidi Lilledal Østmoe
Lisa Johansen
Robin Sesay Moen
Karoline Egner Granerud

Målgruppe

- “Unge slagpasienter, i aldersgruppen 18 - 30 år”.
- Vanlige utfordringer:
  - Utmattelse og dårlig hukommelse.
  - Ofte oversett i dagens velferdsteknologi og rehabiliteringstilbud
- Personlig erfaring med slagrehabilitering i ung alder.

Tema og problemområde



Tema

Kognisjon

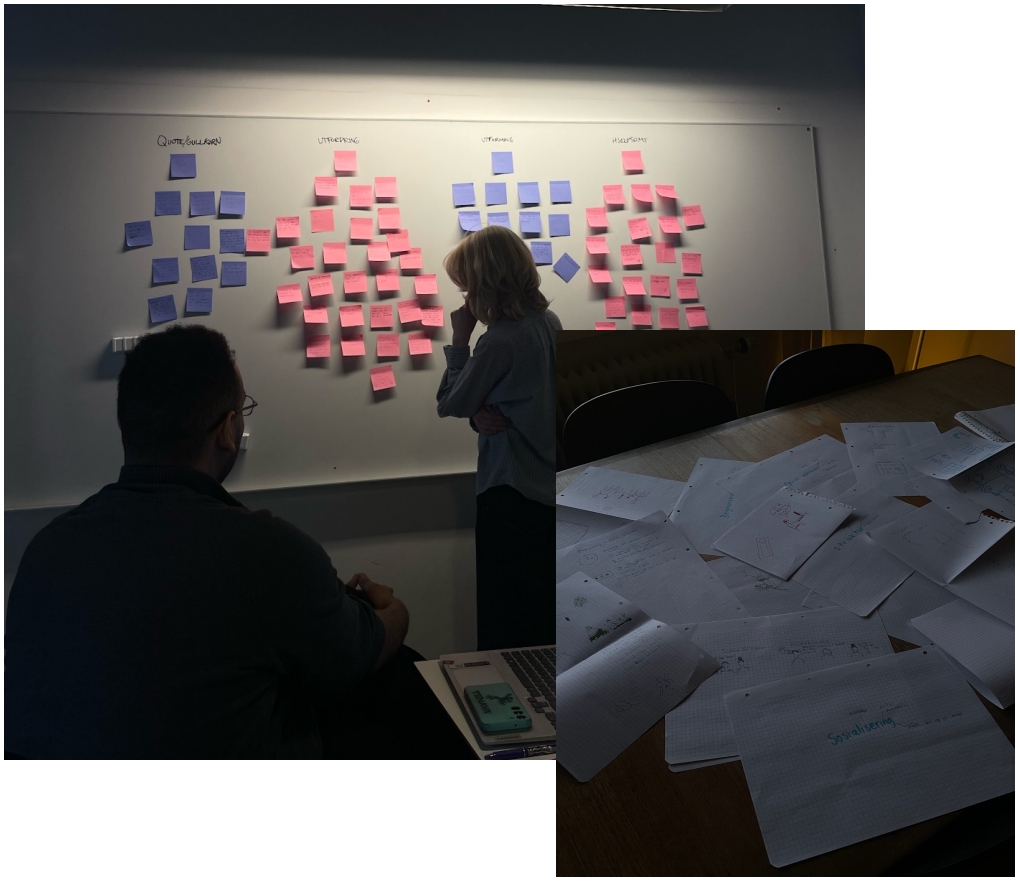


Problemområde

Fatigue

Undersøkelser og analyseresultater

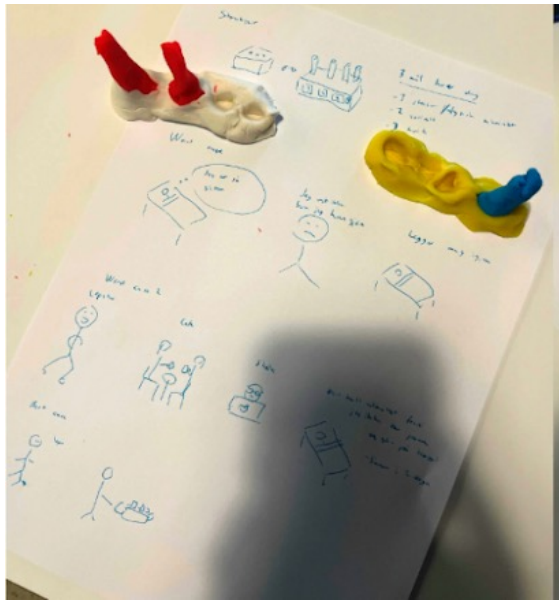
- 3 brukerintervjuer, 1 intervju med domeneekspert
  - Fellestrekk: ***sosialisering***, ***fysisk aktivitet***, ***struktur*** og ***begrensning***.
  - Fatigue.
- Rolle- og scenarioworkshops



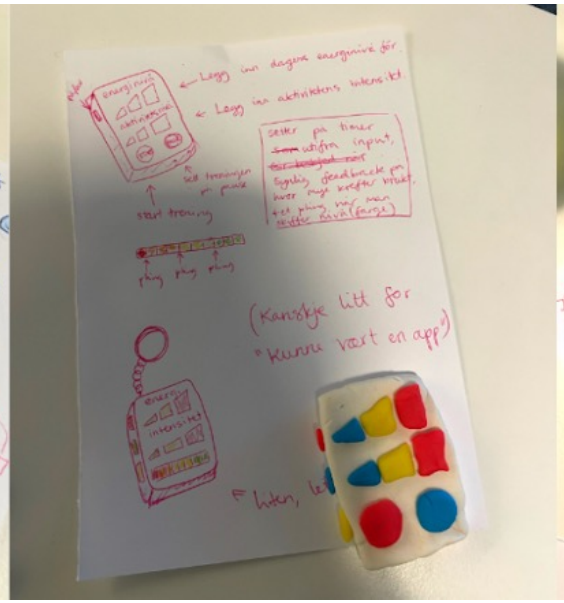
Designprosessen:

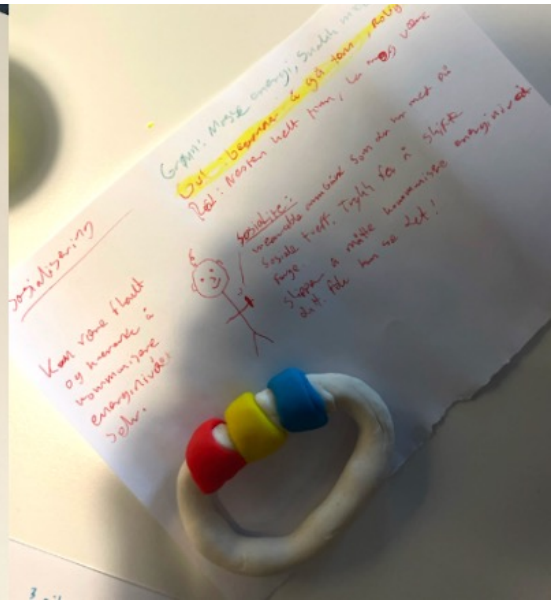
Workshop (prototyping):

- Løsninger inspirert av dataanalysen --> 4 behov --> 4 idéer









Designprosessen:

Workshop (evaluering)

- Presentasjon + diskusjon
- Brukerne valgte hjerne, men likte også armbånd
- **Støymåling**



Konkretisering av prototypene

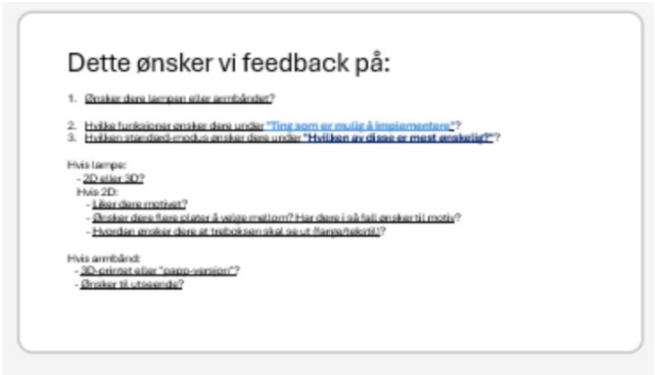
- Hjernelampe + armbånd (etter tips fra faglærere)
- Ca. samme funksjoner, ulik kontekst
- Ulike idéer til look and feel --> neste workshop

Designprosessen:

Improvisert digital presentasjon

- PowerPoint med grundige forklaringer + bilder
- Forslag til mulige funksjoner
- Spesifikke punkter vi ønsket tilbakemelding på
- Ble det sånn vi hadde ønsket?









Designprosessen:

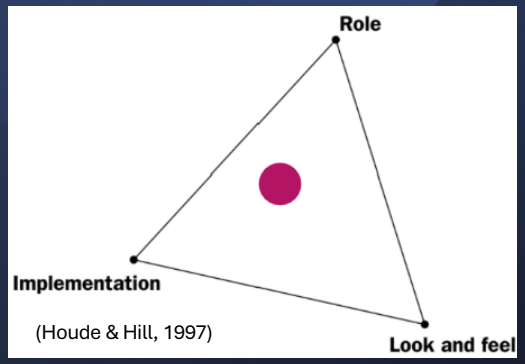
Visjon:

Vi vil hjelpe brukerne med å kommunisere sine utfordringer til en selv og de rundt seg, og med det kunne begrense fatigue.

Konsept: Kommunikasjon

Formkonsept: Hjerne / trafikklys

Prototypen: Hva er den? Hvordan brukes den?



(Houde & Hill, 1997)

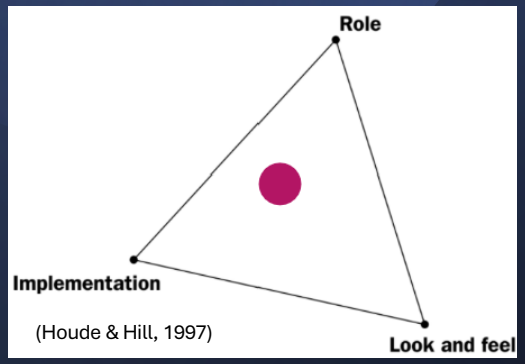
Kort sagt:

En lampe som registrerer støy og varsler ved for høyt nivå.





Prototypen: Hva er den? Hvordan brukes den?



(Houde & Hill, 1997)

Gir tilbakemelding i form av tre ulike lysnivåer:

- Grønn – Noe lyd.
- Gul - Moderat lyd.
- Rød – Høyt lydnivå.

Bruker kan justere sensitivitetsnivå.

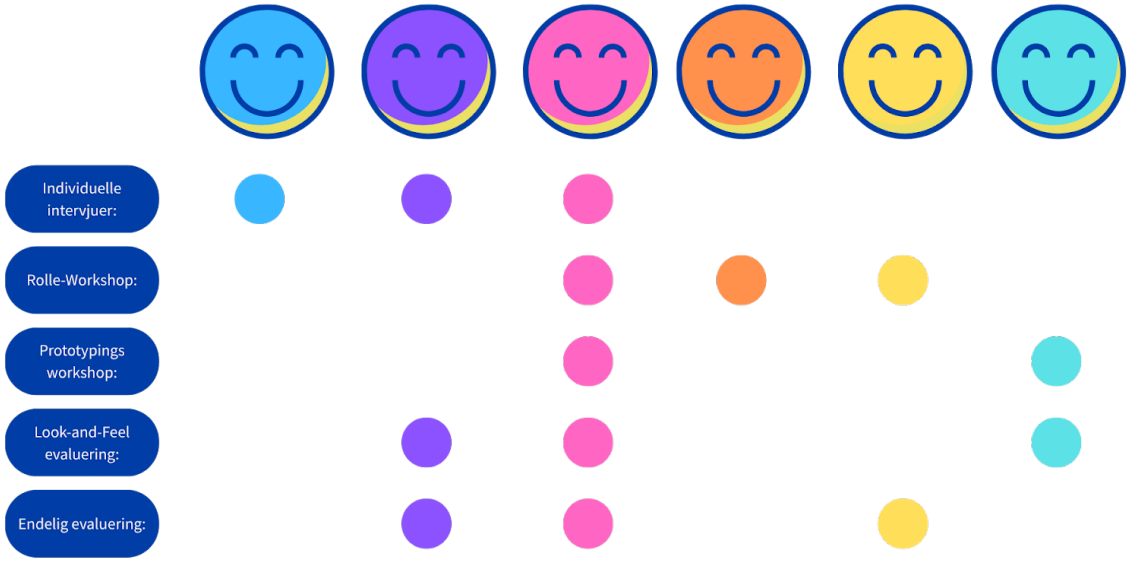
- Øker/senker terskelen for når lampen sier i fra.

Prototypen: Hvordan brukes den?

Hvordan har dere samarbeidet med brukere?

Design for, med og av brukere

- Medbestemmelse: avstemming
- Gjensidig læring: arduino og hverdagen til slagpas
- Samskaping: trafikklys, støy, liten minimalisitsk boks
- Fleksible









Clear Cognition

Heidi Lilledal Østmoe
Lisa Johansen
Robin Sesay Moen
Karoline Egner Granerud