

Konceptbeskrivelse

Vasen er et produkt der skal motivere de ældre til at komme ud og opleve ting ved at minde den ældre om tidligere oplevelser.

Vasen har en grafisk flade som den ældre kan interagere med. Vasens grafiske flade, består af 30 striber, som indikerer hver dag på måneden. Hver stribe viser et billede af den ældres interaktion; hvem den ældre var sammen med og hvor det foregik henne.

Den ældre har en chip i sit nøglebundt der registrerer hvor den ældre er henne og hvem den ældre er sammen med. Disse data sendes til en server der konstruerer en grafisk illustration. Derefter sendes illustrationen til den ældres vase og generer en ny stribe af billeder. Den ældre kan interagere med vasen via dens grafiske illustrationer fra den sidste måned.

Når den ældre interagerer med vasens striber og ser gamle illustrationer igennem, vil illustrationer hos modparten - den ældre, han/hun var sammen med den givne dag - bevæge sig. På denne måde vil der vil blive skabt forbindelse mellem de to ældre som fordrer til en ny aftale i fremtiden.

Når den ældre står i køen, tre eller flere gange i supermarkedet eller over 1 time, og chippen i nøglebundet opfanger andre personers chip, vil der oprettes et bånd i mellem de to vaser, og interaktionsbilleder vil blive delt mellem de givende personernes vaser.

Der er sandsynlighed for at den ældre har snakket med personen, som ofte kommer i supermarkedet på samme tid. - Her er der også potentiale for at skabe nye venskaber.

Disposition

Forside

Abstract

Keywords

Indholdsfortegnelse

Indledning

- Tema: Seniorinteraktion i hverdagen

Problemformulering

Vision

Konceptbeskrivelse

Etnografi

- Fotoobservationer
- Øvelse: når evnerne svigter (taktilitet)
- Møde med informant
- Persona
- Scenario
- En god dag

Designproces (herunder idégenerering, sketching, prototyping)

- Ideation (Elaboration / Reduktion)
- 635-metode mv.
- Skitser (tegn – (gen)fortolk – læs – ny viden)
- Kill your darlings
- Elevatorpitch
- Scenarie
- Prototype

Præsentation og feedback

Konklusion

Perspektivering

Litteraturliste og bilag

- Dourish, P., 2001. Where the Action is: The Foundations of Embodied Interaction. First MIT Press paperback edition, 2004. Cambridge, MA 02139: Massachusetts Institute of Technology.
- Buxton B., 2007. Sketching User Experience: Getting the design right and the right design. San Francisco, CA 94111: Elsevier Inc.
- Kompendiet (Mulige kandidater: Blomberg, Löwgren, Van der Lugt, Nielsen, Östlund, Krogh, Ylirisku)

Bilag

- Transskribering og lyd fra møde med informant
- Video fra scenarie
- Billeder og illustrationer fra gruppemøder samt øvelser