



# MEMOplanner pocket



ABILIA



# Innehållsförteckning

Uppdraget (s3)

Målgrupp (s4)

ABILIA (s5)

Intervjuer (s6)

Bakgrundsundersökning (s7)

Koncept (s8)

Koncept 1 (s9)

Koncept 2 (s10)

Koncept 3 (s11)

Slutprodukt (s12)

Funktion (s13)

Design (s14)

Specifikationer (s15)

Detaljer (s16)

Slutsats (s17)



# Uppdraget

Syftet med detta projekt är att utveckla ett kroppsburet tidshjälpmiddel till en (eller flera) av de målgrupper som utgör företaget Abilias kundbas. Det görs med hjälp av intervjuer, analyser samt idéskapande (skisser, 3D-modellering, photoshop, etc) .

*Hur länge dröjer det? Jag blir orolig när jag inte vet hur länge jag ska vänta*



Autism, Asperger, OCD

*Jag tappar lätt fokus på uppgiften och hinner inte i tid*



ADD, ADHD

*För att känna mig säker frågar jag hela tiden andra*



Intellektuell funktionsnedsättning

*Jag har blivit så glömsk*



Demens

*Jag har svårt att komma igång med aktiviteter och ta mig utanför hemmet*



Stroke

# Målgrupp

Målgruppen vi valde att designa en produkt för var Abilias Grupp C.

Denna grupp omfattar äldre människor som lider av demens eller alzheimers.



“Genom ett nära samarbete med personer med särskilda behov utvecklar vi hjälpmedel av hög kvalitet som ger människor ett rikare och bättre liv. Med våra hjälpmedel kan människor skapa struktur i sin vardag, kommunicera med människor i sin närhet, styra sin hemmiljö eller kalla på hjälp.”

- Abilia



ABILIA är ett företag som lägger stor vikt på kundservice och support. Med dessa prioriteringar tillverkar, utvecklar och säljer de hjälpmedel för dem som har funktionsnedsättningar inom kognition, kommunikation och omgivningskontroll.



# Intervju med Bahram Nickfär (undersköterska på järfälla omsorg) och järfälla omsorg



Vilka ser ni har behov av hjälpmedel idag?

-De som behöver mest hjälp idag är de som är 75 år och äldre.

Hur tror ni att dessa hjälpmedel påverkar deras vardag?

-Vi anser att de påverkar deras vardag avsevärt då de kan störa sig på de hjälpmedel de redan använder.

Hur ofta är bosatta i äldreboende behov av extra i hjälpmedel?

-Det brukar variera från avdelning till avdelning men generellt är behovet stort då det alltid finns undersköterskor tillgängliga.

Med tanke på ökad färgblindhet, gör man någon anpassning av färgval när de kommer till de äldre?

-När det kommer till exempelvis tabletter görs ingen anpassning av färger dock när det kommer till tallrikar, väggar osv är färgen röd oftast bra anpassad.

# Bakgrundsundersökning

I undersökningar fick vi veta att dementa oftast har svårt med just att minnas saker samt fysisk aktivitet. Vi märkte också att personer med demens drabbas olika allvarligt men att sjukdomens intensitet ökar i högre åldrar. I tidigt stadie förlägger den drabbade saker oftare än vanligt. Senare stadier medföra nya problem: tex svårigheter med uttal, problem med lokalsinnet osv.

Järfälla Omsorg menar att patienter som lider av svårare demens skickas till äldreboende där de kan få extra hjälp. Denna information innebär att vår produkt endast kan hjälpa de som har mindre grova demenssymtom med dagliga aktiviteter och ge påminnelser. Produkten måste vara lättanvänd samt måste kunden kom ihåg produkten i sig och inte bli irriterad av den. Äldrevården märkte att patienter lätt blev irriterade när tex något inte funkar ordentligt samt att göra som de blir tillsagda när det kommer till medicinering, toalettbesök osv.

Därför är det viktigt att produkten minimerar dessa problem hos kunden/patienten, då vi vill behålla användarens förtroende och intresse för produkten.

Produkten ska: påminna om kommande aktiviteter, underlätta igenkänning, minimera irritation och vara tekniskt simpel.

# Konceptresa

Efter vår analys, där vi tog oss tiden att förstå oss på vår målgrupp (vad de värderade i sina ägodelar, vad de kan ha problem med när det kommer till just tidsplanering etc) övergick vi senare till konceptstadiet. Där togs olika exempel fram på produkter som skulle underlätta de svårigheter dementa har. De produkter vi kom fram till sållades sedan och reducerades till totalt tre produkter som på olika sätt skulle fungera som ett hjälpmedel för att underlätta minnessvårigheter, tidsplanering mm.

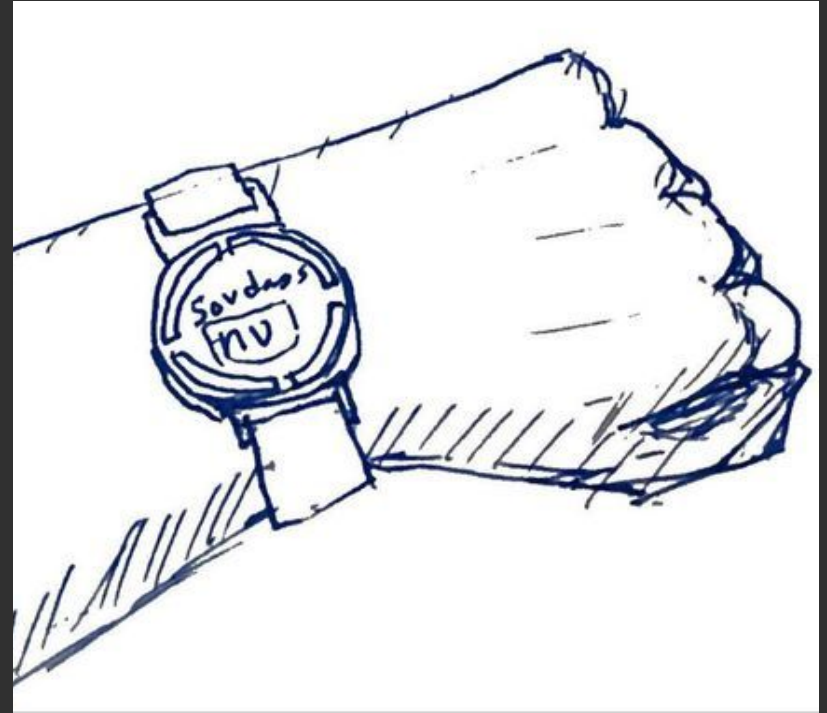




# Koncept 1

Det första konceptet var ett klockformat alarm som skulle larma för aktiviteter. Detta var ett bra koncept gällande bärbarhet, i och med den låga vikten och att man dessutom har fria händer vid användning av produkten.

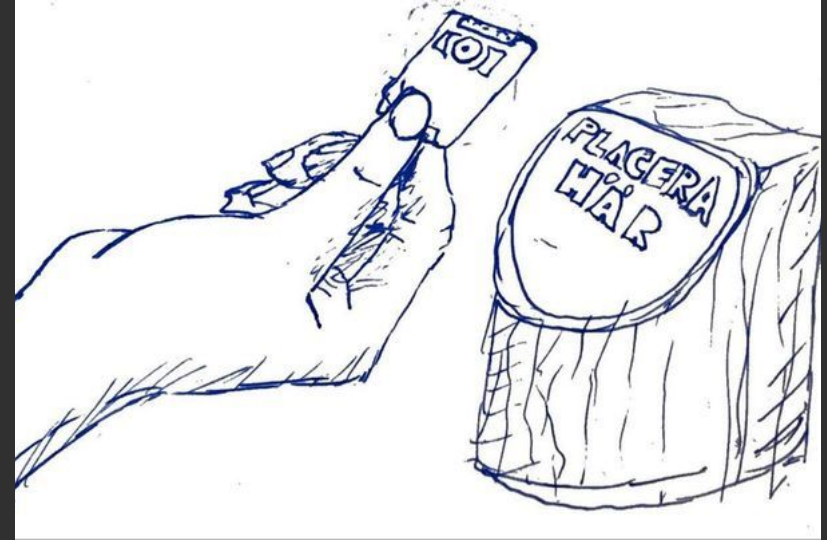
Men vi beslutade att det var för komplicerat att förstå och svårt att läsa. Detta var eftersom mängden information som vi önskade förmedla med vår slutprodukt därmed skulle uppfattas som för smått på grund av den lilla skärmen, till storleken av standardiserad en urtavla.



# Koncept 2

Vårt nästa koncept var ett sammansatt system av kommunicerande produkter där en larmande bricka ska guide:a användaren till olika aktivitetsstationer i huset. Dessa aktivitetsstationer är då mottagare för brickan som användaren alltid bär med sig. När den bärbara lilla brickan larmar, indikerar denna också till vilken station i huset som den ska föras till. Sedan placeras brickan på respektive station, och användaren är således på plats för att utföra den planerade aktiviteten.

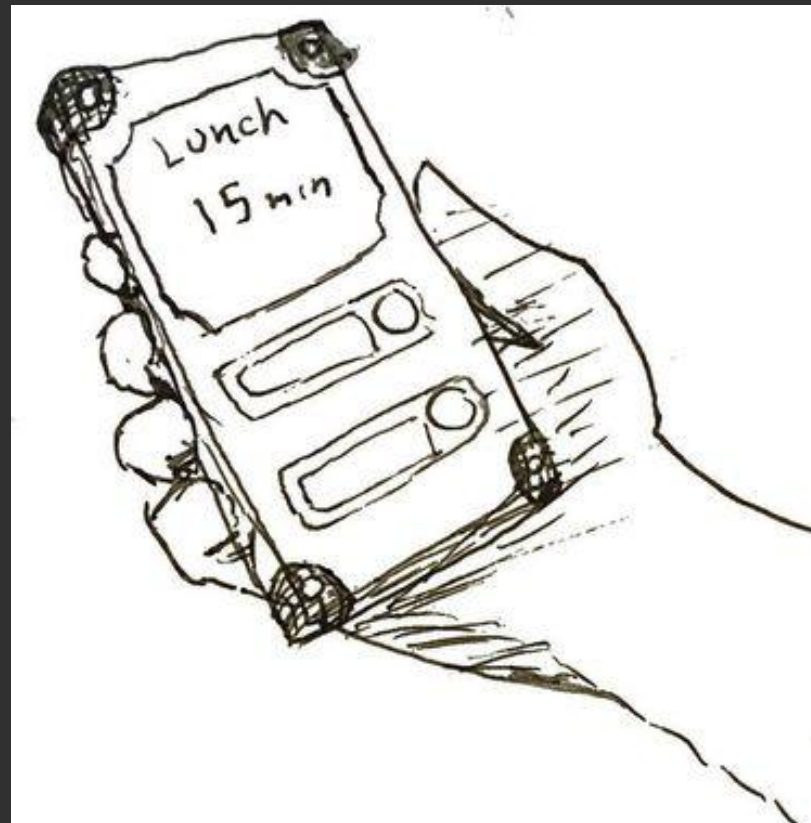
Denna var bra med tanke på enkelheten att förstå sig på produkten, och samtidigt var den svår att ignorera. Nackdelen med detta är att risken för irritation blir hög och den kan möjligtvis ses som mindre respekterande av brukarens autonomitet, då användaren kan känna att han/hon tvingas runt i huset. Vi ser heller inte hur denna ska hjälpa användaren utanför hemmet. Av dessa anledningar bestämde vi oss för att detta koncept inte passar för de behov som behöver tillfredsställas.



# Koncept 3

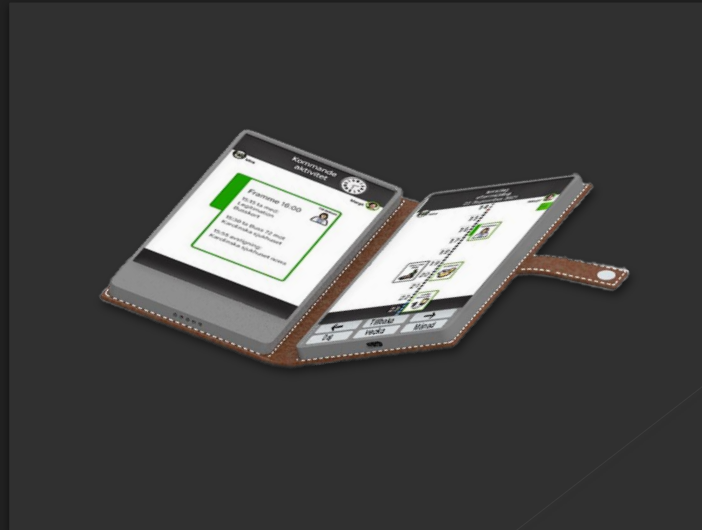
Vårt slutliga koncept som vi sedan gick vidare med, var en elektronisk almanacka i handstorlek, utrustad med flera skärmar för att intuitivt visa diverse funktioner som vi noterat nödvändiga.

Efter vi valt detta koncept återstod sedan att avancera; förfina och förbättra, till en slutprodukt.



# Slutprodukt

MEMOplanner pocket



# Funktion

Bredd (stängd): 7 cm



Höjd: 15 cm



Bredd (öppen): 16 cm



## Framsida

När man tar upp produkten är det första som man ser framsidan som har en skärm med den mest essentiella informationen om vad som händer just nu eller närmast, samt information om tid och datum. Det är för att ge den mest relevanta informationen till någon som har glömt bort vad som händer, då med minimala onödigheter.

## Insida

På insidan kan man se fler detaljer, eller vad som händer framöver på de två inre skärmarna med detaljinformation (vänster skärm) respektive översiktligt schema (höger skärm).

# Design

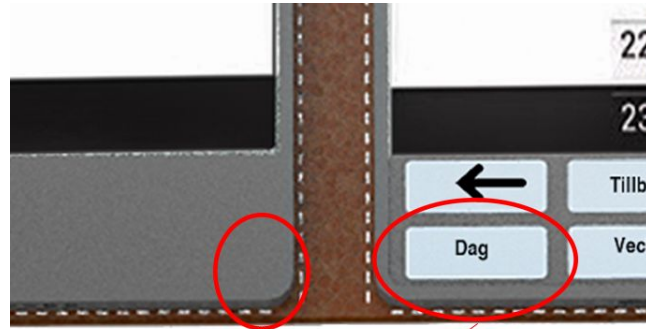
Designen är skapad för att inte kännas som en främmande sjukhusprodukt, utan istället är tanken att skapa något som känns tidlöst och igenkännligt för användarna. Vi försökte uppnå detta genom användning bland annat analoga knappar och klassiska material som läder eller metall. Produktens funktioner är inspirerade av klassiska produkter som till exempel en filofax.



## Specifikationer

För material tänker vi använda lädret av typen full-grain, eftersom detta ger den stilen rustika och tidlösa stil vi siktar på, och dessutom är denna lädertyp starkare än kosmetiskt läder och artificiella läderalternativ. Äkta läder kan förvisso resultera i högre produktionskostnader, men vi ser istället på hållbarheten i materialet och känslan av premium och drar slutsatsen att detta materialval ger den varma och pålitliga känsla vi är ute efter.





**Utöver lädret är tanken att dess inneslutande material, som omsluter de teknologiska egenskaperna hos produkten (alltså skärmens skal och tillhörande knappar), i största möjliga utsträckning använder riktig metall för att fortsätta samma tema som beskrivs på föregående sida.**

**För ökad respons när dessa metallknappar accentueras, tänker vi oss ett membran som då ska ge samma feedback som ett membrantangentbord.**



## Slutsats

Vi har lärt oss mycket om dementas behov och hur det fungerar. Men också mycket om hur även en så här nischad målgrupp har stor varians av behov och personligheter. Att designa en produkt för att hjälpa alla med allt möjligt utan man behöver designa med hög respekt för gruppen man väljer och alltid tänka på både hur man kan lösa problem samt att alltid undvika att skapa nya.

Alla är unika och det måste respekteras i en produkt.



Grupp A5: Artin Nickfär, Didrik Bydal,  
Viktor Järnström & Francki Karlsson