

IT TIL EN HVERDAG MED DIABETES

MAXI-PROJEKTET arbejder med design af IT-services til at støtte en hverdag med diabetes

VISIONEN er at sprænge rammerne for sundhedsstøtte med IT ved at sætte diabetikere og deres hverdagsliv i centrum. Vi vil designe for mere end sygdom og hospitaler og har fokus på IT-services til hverdagslivet. Vi vil designe for mere end den enkeltes egenomsorg og har fokus på IT-services i samfundet.

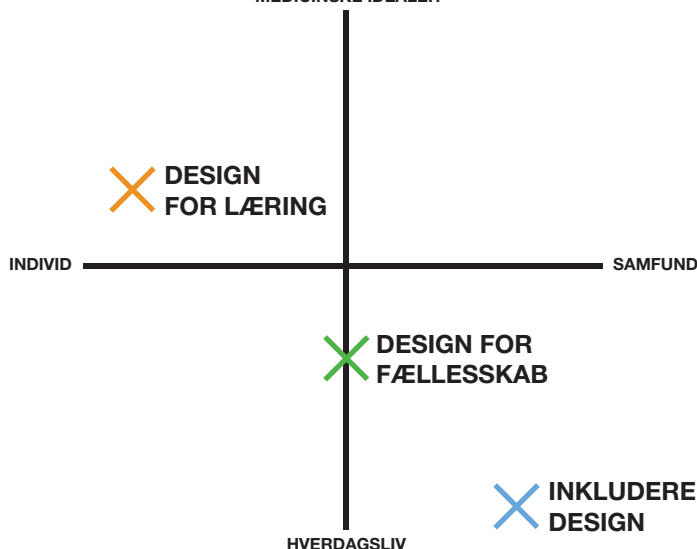
DESIGN LANDSKABET for maXi-projektet er således i spændingsfeltet mellem medicinske idealer og hverdagsliv, samt mellem den enkelte diabetikers ansvar for egenomsorg og det omgivende samfunds ansvar for at inkludere og støtte en hverdag med diabetes.

DELTAGERE er 17 familier med en eller flere diabetikere i alderen 4 – 68 år, både type 1 og type 2, nogle ny-diagnostiserede og andre med mere end 20 års diabeteserfaring. 9 erhvervsdrivende i Skagen har støttet op om etablering af et levende laboratorium for eksperimenter med IT-sundheds-services. Forskere fra Aalborg Universitet har udviklet IT-koncepter og metoder til brugerdrivet innovation. Softwarekonsulenter fra Teknologisk Institut har udviklet prototyper og modeller for IT-services.

METODEN har været brugerdriven innovation i to iterationer i hhv. 2008 og 2009. Begge år har deltagere samarbejdet i 2 timers hjemmebesøg hos familierne, 3 timers workshop på Aalborg Universitet og en weekends levende laboratorium i Skagen.

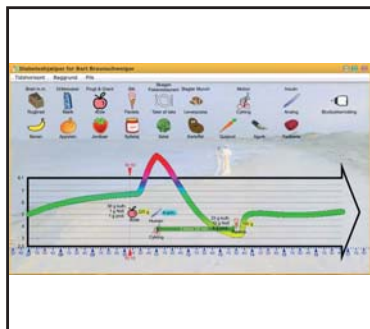
RESULTATET er en metode for brugerdrivet innovation og 3 koncepter for IT-services til en hverdag med diabetes. De 3 koncepter er vokset ud af den brugerdriven innovationsproces: de er blevet defineret med placering i design landskabet, og de er blevet eksemplificeret gennem prototyper, som viser design muligheder for fremtidige IT-applikationer.

MEDICINSKE IDEALER



DESIGN FOR LÆRING

Design for læring har fokus på at lære og omsætte medicinske idealer. Design for læring understøtter den enkelte diabetikers læring men bør også understøtte læring og samarbejde i familie og daglig omgangskreds.



MAXINE er en prototype, som viser muligheder for IT designet til simulering og visualisering af sammenhængen mellem de centrale for diabetes: kost, insulin, motion og blodsukker. Prototypen er designet til en PC for at støtte muligheden for samarbejde og samtale i brugsituationen. Eksperimenter viser at brugergrænsefladen er let at anvende og forstå for alle aldersgrupper. Ikoner for kost, insulin og motion, som kan trækkes ned på en tidslinje og angive tid og mængde. Effekten på blodsukkeret vises i en slange, der bevæger sig i forhold til blodsukker stigninger og fald.



FOOD QUIZ er en prototype designet som spil til en mobiltelefon. Formålet er at træne estimering og beregning af kulhydrater i fødevarer. Målgruppen er unge diabetikere (10 år+). Spillet indeholder fotos af mad eller etiketter og brugerne skal foreslå antallet af kulhydrater. Forskellige niveauer i spillet afgør, hvor meget hjælp brugeren kan få. Point giver mulighed for at sammenligne med andre. Food quiz spillet er testet på en diabeteslejr for unge diabetikere. Resultatet var positivt og fremhævede især behovet for læringsredskaber, som er motiverende for børn og unge.

DESIGN FOR FÆLLESSKAB

Design for fællesskab er placeret i centrum mellem individ og samfund og mellem medicinske idealer og hverdagsliv. Formålet er at støtte diabetikeres fællesskab og deling af viden om tips og tricks, sorger og glæder, om livet med diabetes



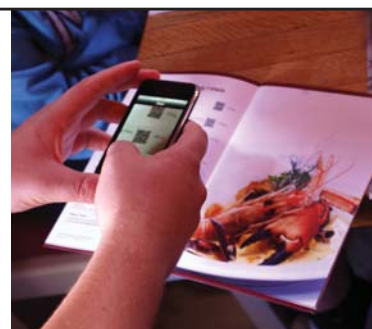
DE VILDE KANINER er en prototype som viser muligheder for IT designet til at styrke videndeling mellem diabetikere om daglige forhindringer i samfundet så som varedeklarerationer, fødevarer og gode og dårlige erfaringer med butikker, restauranter og caféer mm. Prototypen er designet som en server-baseret løsning med et website, hvorfra diabetikere kan skrive kommentarer, give bedømmelser med stjerner eller registrere varedeklarerationer. Via en mobil applikation er der adgang til at se og søge information i indkøbs- og restaurant situationer. Eksperimenterne med de vilde kaniner har peget på prototypen som en positiv vej for videre udvikling dog med behov for et øget fokus på at styrke fællesskab og empati. Design for fællesskab skal sætte fællesskabet og den indbyrdes forståelse og støtte (ikke kun videndeling) i forgrunden.

Bager GuldBageren Ska... Kort	
Joachim	God velsorteret bagerbutik med fint udvalg gode informationer om indhold i varesortiment. /r Butikken er handicapvenlig. :-P
Jørgen	Der var mange gode varedeklarerationer i butikken.
Jørgen	I-pone vare var udsolgt, men vi fandt et godt alternativ. Særlig god betjening. /r Vi havde tjekket i-ponen for vi gik ind og var derfor forberedte på hvad vi ville købe.
Emma	god service med venlig betjening. Hun var meget flink til at oplyse hvilke ingredienser

INKLUDERENDE DESIGN

Inkluderende design er design i samfundet, tæt på hverdagslivet. Fokus er på samfundets eller nærmiljøets evne til at undgå begrænsninger i deltagelse. Inkluderende design af sundhedsservices har fokus på at åbne op (frem for at begrænse) og dermed fokus på sundhed (frem for diabetes).

MOBILE SUNDHEDSSERVICES er prototyper hvor serviceleverandører adgang til mer-information især om fødevarer. I maXi-projektet er adgang til mer-information om fødevarer givet ved scanning af strekkoder i supermarkedet og i menu-kort på restauranter. Eksperimenterne pegede især på behovet for mobile services. Mobile services understøtter muligheden for diskret informationsøgning og at falde ind i omgivelserne frem for at blive ekskluderet eller udstillet som syg.



LOKALE SUNDHEDSSERVICES er prototyper, som er installeret lokalt, i maXi-projektet hos en slagter og på en restaurant. Information om udvalgte varer er gjort tilgængelig for brugerne gennem RFID mærker som læses og vises på en skærm sat op i butikken/på restauranten. Eksperimenterne viser at lokale sundhedsservices bør fokusere på formidling af generel sundhedsinformation (ikke specifik diabetes-information) for at understøtte diabetikeres mulighed for at falde i med omgivelserne (frem for at blive udstillet og udpeget som diabetikere).

