ANALYS

En god resa
En hjälpande hand
Av:Emma Löf 2008

Situation/ Bakgrund

Samhället genomgår en ständig förändring. Mängden äldre ökar och diskussionen kring jämlikhet och mänskliga rättigheter blir allt vidgare inom område design. I Sverige finns en politisk plan att uppnå ett tillgänglig samhälle 2010. Det är ett ädelt uppdrag, men även är knappt och frågan är om det verkligen är möjligt. Vad menas egentligen med ett tillgänglig samhälle för alla? Kan det vara rätten att åka vart man vill när man vill? Kan det vara rätten att ha en säker och behaglig resa trots funktionshinder eller andra ”avvikande förutsättningar”?

Denna analys ordnar efter att nå ett sätt som förhöjer upplevelsen av att resa från A-B.

Användaren
inklusive de med kognitiva nedsättningar

Definitiget användbarhetsproblem

Problem kan uppstå för alla människor som reser för A-B hur ”enkel” resan än kan verka. För människor som har permanenta eller tillfälliga kognitiva funktionshinder kan ett litet problem lätt blossua upp till något stort. Tävlingsdrivaget fokuserar på: **svårigheten att kunna tillgodogöra sig viktig och relevant information genom hela resan.** Nåt störningar berör denna aktivitet kan osäkerhet, stress, dåligt självförtroende och ängest uppstå, vilket i sin tur kan göra situationen ännu värre. Rädslan och osäkerheten för att inte klara av att utföra en resa på egen hand gör att en del av befolkningen avstår. I bästa fall kan personen istället bli med personlig assistent eller familjemed. I värsta fall får personen en egen hand på att köra bil och dämmed klarera avvikarmning från samhället. Är det möjligt att ändra en dräand stressande, oberäkgeb och förvirrande situation till dess motsats? **Är det möjligt att skapa en behaglig och god resa från A-B även för människor med kognitiva funktionshinder?**

Mål

Att förbättra/ underlätta åtminstonde några av de moment som berör relevant informationsbehandling i kollektivtrafiken. Att även inkludera behoven som personer med kognitiva nedsättningar kan ha. Att använda riktlinjerna för demokratisk design som en mall för hela tävlingsdrivaget.

Mål grupp

Det urbana människan som har önskan och behovet av att förflytta sig från A-B. Personen har permanenta eller tillfälliga problem med sin kognitiva förmåga.

Syfte

Att öka möjligheten för fler människor att ta del av samhället tack vare ett väl fungerande kollektivtrafik system. Att använda behoven från kognitivt funktionshindrade och dämmed nå en designlösning som ska tillfalla en **bred användargrupp.** Att prova möjligheterna/ gränserna för demokratisk design.

Avgränsningar

-Lösning ska passera mer människor än just de med kognitiva funktionshinder.
-Lösning ska inte vara ett klassisk hjälpmedel (ej framhava ett specifikt funktionshinder utan se till en bredare grupp).
-Fokusera på situation i Sverige
-Huvudfokus är kognitiva funktionshinder. Inkluderat är de människor som kan köra åtminstonde det mesta i sin vardag på egen hand.

Projektet förutsätter att alla kan vara kognitivt funktionshindrade för stunden även utan diagnos. Ex. vara förkylda, stressade, arga, osäkra.

EXEMPEL PÅ HUR INFORMATION FÖRMEDLAS IDAG

Informationsflödet som motar resenären kan te sig på flera sätt. Information, förvirrande, för lite/ mycket, irrelevant etc.

FLÖDESSCHEMA, ATT RESA

Exakt vilka moment som kan uppstå under en resa kan så klart variera, specifikt från redform till redform (flyg, tåg, bus osv). Nedan följer de moment som mer eller mindre alltid inträffar under en resa. Nåt moment som bytem kräver lite situation men komplex och moment för flödeschemat uppgnipas.

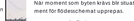
ANVÄNDAREN

Med ett fokus på demokratisk design kan det vara svårt att tala om en precis målgrupp eftersom mäket att att inkludera så många som möjligt. I detta bidrag har kognitiva nedsättningar fått huvudfokus. Gruppen människor kan inte generaliseras, diagnoser och stämpiar ikapar att lin för stor kty klytta mellan vi och dem. I relation till kognitiva nedsättningar kan det dock innebära att användaren har fått en diagnos i form av utvecklingsstörning, Asperberger, ADHD, Down syndrom osv. Man kan även ha hn fått en hjärnskada senare i livet.

Nedsättningen kan för vissa innebära:
-svårighet att förstå/ hantera nya situationer/ problem.
-minnesproblem/ minnet/ resiemmaig/ uppmärksamhet.
-numerisk och verbal förmåga. Att läsa/ detval/ räkna.

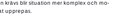
VAD ÄR EN BRA RESA?

Vad en bra resa innebär är naturligtvis individuellt, men jag har vi ett träddiagram sammanstatt det som bör stämma för de flesta. Materialet är baserat på research som berör fokusgruppen, men även intervjuer med olika potentiella resenärer. En förutsättning för en bra resa är att resan som både klarera det som är satsen och positivt sätt handlar ibland mer om känslan än fakta. Exempelvis kan det vara skilnad på att vara vakkomnen och att känna sig vakkomnen. Att kunna köck-an och att känna att man har kontroll på tiden osv.



POSITIONERING

I inledningen nämnde jag att projektet inte skulle sträva mot klassiska hjälpmedel i första hand. Det är i fält hämt att projekt som eftersträvar att hjälpa en viss grupp med funktionshinder slutar med att vara just funktionella. I detta projekts designtänga var det viktigt att nå ett resultat som både klarade tillräcgandet/ intressant samt vände sig till en stor användargrupp. I nedan positioneringsdiagram vill jag visualisera min tänkbarhet. Mitt är givetvis inte att göra en kran. Men kranen i detta fall från bokan kom till som en fördel för muskelsvaga, reumatiker har accepterats som en bra kran och attraktiv kran med plats i fertiliet hem och arbetsmiljöer. Denna symboleerar det ultimata mål/ett det detta projekt. Att genom att utgå från en funktionshinderungrupp förutskttnmiga finna ny vägar till en god designlösning för många.



SAMMANFATTNING

Problem
-En resa innebär bla ett massivt informationsflöde
-I dagens resesituationer tillkrav och ett resenären har alla sina sinnen på hög nivå. Hån/ hon förväntas kunna gatka ut sin egna relevanta information, tyda signaler/ koder och att själva löse problem där uppstår.
-När den kognitiva förmågan är nedsatt kan detta krav vara för stort vilket kan ge följden av oberhag, stress och dåligt självförtroende.
-För den som ej kan spräkt/ser hårt att höra, se och läsa blir situationen ännu svårare.

Demokratisk design
-Är att inkludera fest möjliga resenärer bör både en ekhet i psyka och fysiska förutsättningar tillfredsstalas.
-Där den anda felar kan någon annan vara stark och tvärtom. Flexibilitet i form av att resenärken har möjlighet att tillgodogöra sig en löning på olika sätt kan öka användarsamlatet.

Funktionslista

Användaren ska klara av att:
-åka själv från A-B
-kunna ta vart fordon
-kunna köra bil/ rikning
-fatta beslutet när det är dags att köra av
-komma i tid till specifik plats

Aktiviteten ska ske:
-med minimal stress
-med så mycket kontroll som möjligt
-med dokat självförtroende