

Slutrapport

Bakgrund

Verksamhet

Vilken typ av verksamhet utgör er testmiljö?

- Daglig verksamhet

Identifierade behov

Beskriv era identifierade behov utifrån brukarens, personalens och/eller verksamhetens perspektiv som ligger till grund för testet.

<p>Vad handlar problemet om?</p> <p>Hur vet vi att det är ett problem?</p>	<p>Problem och problemförklaring</p> <p>Deltagare tackar nej till att besöka filmfestivalen som MediaGroup anordnar, för att det känns otrött med nya miljöer i detta fall Mimerns Hus. Vi ser även att detta gäller andra miljöer så som daglig verksamhet m.m.</p>
<p>Hur påverkar problemet/situationen deltagaren?</p> <p>Påverkas deltagarens delaktighet, trygghet, aktivitet, självständighet eller välbefinnande?</p>	<p>Problem och problemförklaring</p> <p>Ja, i och med att deltagaren känner en osäkerhet för att besöka nya platser och prova nya saker kan det leda till att deltagaren tackar nej och avstår för att den inte har kontroll över vad som ska ske.</p> <p>Missar delaktigheten.</p> <p>Otillgänglig miljö.</p> <p>Sociala osäkerheten ökar.</p> <p>Risk att en inte vågar uppsöka viktiga funktioner som vård mm.</p>

<p>Hur påverkar problemet/situationen verksamheten?</p> <p>Påverkar detta möjligheten att nå verksamhetens mål?</p> <p>Påverkas effektivitet?</p> <p>Påverkas arbetsmiljön?</p>	<p>Problem och problemförklaring</p> <p>Att vi tar bort eller inte startar upp aktiviteter för att tröskeln att delta är för stor.</p> <p>Mer personalkrävande om inte alla kan delta i samma aktivitet.</p>
<p>Hur påverkar problemet/situationen personalen?</p> <p>Påverkas arbetsmiljö?</p> <p>Försvåras eller underlättas arbetet av situationen?</p> <p>Innebär situationen risker?</p>	<p>Problem och problemförklaring</p> <p>Mycket energikrävande att försöka motivera deltagare att komma med när en inte har rätt verktyg.</p> <p>Risken för utmanande beteende kan öka i otrygga situationer.</p> <p>Svårt att möta alla behov.</p> <p>Om en personal går iväg ensam med en grupp kan det hända att hela gruppen får avstå aktiviteten om en person inte klarar att besöka den nya miljön.</p>

Produkt/tjänst som har testats

Vi hittade inget företag som matchade vårt behov till en rimlig kostnad och med den flexibilitet vi behövde så vi beslöt oss för att skapa en egen "Tjänst".

Vårt test har gått ut på att låta en daglig verksamhet i Kungälv kommun skapa 360 filmer som visar upp okända miljöer (andra dagliga verksamheter). Dessa filmer har visats upp för deltagare på andra dagliga verksamheter så att de ska kunna träna på att besöka okända miljöer under trygga former.

För att genomföra testet köpte vi in produkterna nedan:

Produkt/tjänst Namnge lösningen	Företag Namnge företaget som tillhandahåller produkten/lösningen	Hur valdes lösningen ut? Beskriv hur lösningen valdes ut, exempelvis via AllAgeHub, egen kontakt med företag.	Eventuell kostnad Kostar produkten/tjänsten något under testperioden?
HP Reverb G2 VR headset inkl kontroller	JML-System AB	Införskaffade egen lösning utifrån befintligt upphandlingsavtal	Total kostnad: 18 373 kr
Extra minneskort och selfiestick			
Insta360 ONE R Twin Edition	AVS i Sverige AB		
Använde befintligt stativ			

Kontext som testet genomförs i

I vilka miljöer/sammanhang genomfördes testet?

- I flera dagliga verksamheter

Tidplan

När genomfördes testet?

- 2022-01-01 – 2022-12-15

Deltagare

Vilka har testat produkten/tjänsten? Vilka är användare?

- Både deltagare och personal har varit producenter av 360-material. Deltagare från olika dagliga verksamheter har provat utrustningen och det filmade materialet.

Hur många användare har testat produkten/tjänsten?

- Produkten (att skapa 360-filmer) har testats av 6 personer
- Tjänsten (att besöka okända miljöer med hjälp av VR) har testats av 3 personer

Resultat av test

Mål och effekter

Målgrupp/användare	Målformulering	Effekter
Mål brukare	Minska otryggheten i att besöka nya miljöer	<p>Få deltagare att känna sig trygg med det som ska ske. Och vara förberedd att testa miljöer de tidigare inte vågat besöka.</p> <p>Få förutsättningar för att kunna vara en del av gruppen genom att hänsyn har tagits till individens behov.</p> <p>Skapa förutsättningen att det ska kännas som en bekant miljö.</p> <p>Öka sannolikheten till att kunna delta i sociala aktiviteter</p> <p>Skapa en möjlighet att öva på att besöka obekanta miljöer under trygga former.</p>
Mål personal		<p>Att få rätt verktyg och tid för förberedelse.</p> <p>Skapa möjligheter att besöka miljöer på ett tryggt sätt innan deltagarna besöker den på riktigt.</p>
Mål verksamhet		<p>Få en korrekt uppfattning om vad det är som gör att deltagare inte deltar.</p> <p>Utveckla anpassade aktiviteter på deltagarnas nivå. Anpassa det efter det proximala utvecklingsspannet.</p> <p>Anpassa aktiviteter efter resurser och behov.</p>

		Träna under trygga former på att utvecklas i vilka aktiviteter en kan delta i.
--	--	--

Vi valde att göra följande avgränsning av testet:

- I detta test mäter vi endast effekten hos deltagarna, ej personal och verksamhet.

Testet har följande mål:

- Minska otryggheten i att besöka nya miljöer
- Att deltagarna på en Daglig Verksamhet lär sig skapa 360-miljöer

Måluppfyllelse

Målformulering	Mätmetod för utvärdering Ange val av mätmetod, beskriv hur och när ni ska utvärdera målen	Måluppfyllelse Ange om målet har uppnåtts eller ej.
<ul style="list-style-type: none"> • Minska otryggheten i att besöka nya miljöer 	<p>Frågeformulär, före och efter.</p> <p>Vi gjorde först en nollmätning med hjälp av en enkät bestående av två frågor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hur känner du när du ska besöka en lokal där du inte varit förut? <p>0% mycket orolig 67% orolig 33% varken eller 0% självsäker 0% mycket självsäker</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hur skulle det kännas om du fick se lokalen innan du besökte den? <p>0% dåligt 33 % varken eller 67% bra</p>	<p>Uppnått</p>

	<p>Efter testet gjorde vi en slutmätning med hjälp av en enkät bestående av två frågor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hur kändes det att se VR-filmen? <p>0% dåligt 0% varken eller 100 % bra</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hur skulle du känna dig, om du i verkligheten, skulle besöka lokalen du såg i filmen? <p>0 % mycket orolig 0 % orolig 33 % varken eller 33 % självsäker 33 % mycket självsäker</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Att deltagarna på en Daglig verksamhet lär sig skapa 360-miljöer 	<p>Frågeformulär, före och efter.</p> <p>Vi gjorde först en nollmätning med hjälp av en enkät bestående av tre frågor.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hur känns det när du ska göra någonting själv på daglig verksamhet, till exempel i ett projekt? <p>0% mycket orolig 20% orolig 20 % varken eller 40 % självsäker 20% mycket självsäker</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hur upplever du din uppgift i VR-projektet? <p>0% för svår 100% varken eller 0 % för lätt</p>	<p>Uppnått</p>

- Känner du att det du kommer att göra i projektet är viktigt?

0% nej
60% varken eller
40% ja

Efter testet gjorde vi en slutmätning med hjälp av en enkät bestående av fyra frågor.

- Hur kände du dig när du arbetade i VR-projektet?

0% mycket orolig
0% orolig
0% varken eller
60% självsäker
40 % mycket självsäker

- Hur upplevde du din uppgift i VR-projektet?

0% för svår
60% varken eller
40% för lätt

- Kände du att VR-projektet blev meningsfullt för dig?

0% nej
0% varken eller
100% ja

- Hur kändes det att titta med VR-glasögon på dom VR-filmerna som ni skapat?

0% dåligt
40% varken eller
60 % bra

Övrigt

Beskriv om ni har genomfört andra observationer eller har något övrigt att tillägga kopplat till utvärdering och resultat av test.

Utdrag från Thea Carlqvists resultatdiskussion i examensarbete “Att Placera Trygghet i Platsen av Ovana”, 2022, Linköpings Universitet, baserat på intervjuer med bland annat deltagare på daglig verksamhet i Kungälv, tidigt i projektet. Rapporten bifogas som bilaga till slutrapporten.

“Upplever de med autismspektrumstillstånd att en 360-video av ett ställe skapar en ökad beredskap och trygghet?”

Samtliga av informanterna tyckte om videon och upplevde den som hjälpsam. De bedömde att videon inte skulle vara tillräcklig för att avgöra en plats som trygg, men att den förberedde dem bra och kunde tjäna väl som en ”vägvisarfilm” till platsen. Informanterna uppskattade att videon tillät dem att se runt som de ville tack vare 360-formatet⁷ och att videon lyckades göra det viktigaste väl synligt, samt att filmen var tagen i en lagom gångtakt framåt för att hänga med. Informanterna betonade särskilt att den tacksamt visade upp ingångar/utgångar väl men att den saknade ett segment som visade hur man tog sig hela vägen till bussen/resecentrum till stället, vilket var en stor nackdel.”

Utdrag från MediaGroups logg utifrån deras reflektioner kring användandet av VR-utrustning. Loggen bifogas som bilaga till slutrapporten.

- *Tekniken bör vara lättåtkomlig och lättanvändbar om man skall väcka intresse kring den.”*
- *En spelledare behövs i rummet för att guida den som spelar.*
- *Berätta för dom som spelar att man ibland behöver flytta och fysiskt flytta den som spelar för att korrigera dom rätt i rummet.*
- *Stå inte för nära den som spelar eller tittar det är lätt hänt att den som spelar viftar till personer som står nära.*
- *Se till att spelaren inte trasslar in sig i sladden till headsetet.*
- *Visa först handtagen och hur dom fungerar innan man sätter på headsetet.*
- *Ytterligare en bildkälla måste vara inkopplad så att man kan guide den som spelar eller tittar på. (Casta)*
- *Vissa spel bör man kunna sitta ner för att inte tappa balansen. Använd då en snurrstol så att man lätt kan se sig om i det virtuella rummet.*
- *En golvyta på minst 3 X 3 måste frigöras. Spelaren rör sig både framåt och bakåt och saknar väldigt fort rumsuppfattning om det verkliga rummet.*
- *Ställ in en virtuell rumsbegränsning med hjälp av VR headsetet.*

- *Vissa personer blir illamående. Avsluta då genast. Ta en paus.*
- *Personer med epilepsi bör vara försiktiga, deltagare som testat har ännu inte fått några reaktioner.*
- *Viktigt att tänka på är att man snarast sätter upp utrustningen igen på hem basen efter att den varit transporterad och uppställd på annan plats så att den inte står obrukbar. Tekniken bör vara lättåtkomlig och lättanvändbar om man skall väcka intresse kring den.*
- *Viktigt att göra rent utrustningen före och efter någon använt den. Använd våtservetter. Undvik att använda handsprit på linserna.*
- *Om man skall casta det man ser till en annan skärm så måste dessa enheter vara på samma nätverk. Vissa nätverk blockerar denna typ av anslutningar. Kan komma runt detta genom att starta Internetdelning från sin telefon ifall den har obegränsad surf tex.*
- *Se till att filmer man tittar på visas i den högsta upplösningen.”*

Reflektioner efter genomförande av test

Vilka framgångsfaktorer har ni noterat under processen?

- Att deltagarna som arbetat med projektet haft en positiv inställning och fantastisk förmåga till att lära sig, samt använda de införskaffade utrustningen.

Har ni stött på några hinder under processen?

- Projektet har dragit ut på tiden då det tog tid innan vi hittade vilken utrustning vi skulle köpa in.
- Det tog också tid att hitta “rätt sätt” att filma på så att känslan blir rätt, inte för hög / låg känsla när man tittar med VR-glasögonen.
- Den laptop vi har är inte tillräckligt kraftig, så vi behöver använda stationär dator. Tungt och tidskrävande att flytta med sig till andra verksamheter.

Har ni fått några lärdomar under hela testprocessen som ni tar med er inför uppstart av nya tester?

- Att ha en tydligare styrning av testet med datum för alla aktiviteter.
- Att begränsa tiden för projektet.
- Att deltagarna kan ta ännu större del i kommande projekt.
- Vi tar även med oss massa nyvunnen kunskap om VR.