

Slutrapport från

# Göteborg



Göteborgs  
Stad

# Slutrapport

## Bakgrund

### Verksamhet

#### Vilken typ av verksamhet utgör er testmiljö?

- Vård och omsorgsboende, Göteborgs stad

### Identifierade behov

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

- Hyresgäster har önskemål om att anpassa aktiviteter på boendet då dom har uttryckt att det är svårt att åka i väg på aktiviteter samt besöka platser. Aktiviteter behövs anpassas då hyresgäster har svårt att åka i väg på aktiviteter och besöka platser på grund av nedsatt motorik och behov av flera pauser.
- Personalen upplever att arbetsmiljön påverkas negativt när man inte kan tillgodose hyresgästernas önskemål avseende aktivitet. I dagsläget saknas produkt, tjänst och arbetssätt kopplat till aktiviteten som hyresgästerna önskar delta i.

### Produkt/tjänst som har testats

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?
Digitala Upplevelser	VilMer tillsammans med Wera Welltech	Produkten valdes ut via AllAgeHub.	Inga kostnader under testperioden.

### Kontext som testet genomförs i

#### I vilka miljöer/sammanhang genomfördes testet?

- På vård och omsorgsboende. I verksamhetens gemensamma lokaler. Tillsammans med personal och hyresgäster.

## Tidplan

### När genomfördes testet?

- 2023-01-27-2023-02-24

## Deltagare

### Vilka har testat produkten/tjänsten? Vilka är användare?

- Hyresgäster på vård och omsorgsboende

### Hur många användare har testat produkten/tjänsten?

- Vi har uppnått målet med att 23 hyresgäster har fått testa Digitala upplevelser samt 7 personal.

## Resultat av test

### Mål och effekter

#### Klistra in målformuleringar och effekter från testplan.

Målgrupp/användare	Målformulering	Effekter
Mål brukare	<p>Efter avslutat test upplever 50% av hyresgästerna ökad delaktighet och ökat inflytande i val av aktivitet gem förs med innan test.</p> <p>Efter avslutat test upplever 50% av hyresgästerna att aktiviteterna är meningsfulla och utgår ifrån deras intresse.</p> <p>Efter avslutat test upplever 50% av hyresgästerna att deras rörelseförmåga har ökat.</p>	<p>Hyresgästerna upplever en ökad delaktighet och mer inflytande i val av aktiviteter.</p> <p>Hyresgästerna upplever att aktiviteter som erbjuds är meningsfulla och utgår ifrån deras intresse.</p> <p>Hyresgästerna upplever en ökad rörelseförmåga.</p> <p>Efter avslutat test upplever 50% av hyresgästerna ökad delaktighet och ökat.</p>
Mål personal	<p>Efter avslutat test upplever 50% av personalen att deras arbetsmiljö är förbättrad.</p>	<p>Personal upplever en bättre arbetsmiljö.</p>

## Måluppfyllelse

<b>Målformulering</b>	<b>Mätmetod för utvärdering</b> Ange val av mätmetod, beskriv hur och när ni ska utvärdera målen	<b>Måluppfyllelse</b> Ange om målet har uppnåtts eller ej.
Efter avslutat test upplever 50% av hyresgästerna ökad delaktighet och ökat inflytande i val av aktivitet gem förs med innan test.	Intervju med hyresgäster före och efter test.	Målet har uppnåtts. 50% av hyresgästerna har fått vara delaktiga samt inflytande i val av film i appen Digitala upplevelser.  Hyresgäster har uttryckt att de saknar fler svenska filmer i Digitala upplevelser.
Efter avslutat test upplever 50% av hyresgästerna att aktiviteterna är meningsfulla och utgår ifrån deras intresse.	Intervju med hyresgäster före och efter test.	Målet har uppnåtts. 50% av hyresgästerna upplever att aktiviteterna är meningsfulla samt utgår från deras behov delvis men saknar fler svenska filmer.  Hyresgäster har uttryckt att många av filmerna som finns på svenska skapar goda minnen från förr vilket leder till stor glädje i deras vardag.
Efter avslutat test upplever 50% av hyresgästerna att deras rörelseförmåga har ökat.	Intervju med hyresgäster före och efter test.	Målet har delvis uppnåtts. 25% av hyresgästerna upplever att Digitala upplevelser skapar ökad rörelseförmåga när de använt Digitala upplevelser.
Efter avslutat test upplever 50% av personalen att deras arbetsmiljö är förbättrad.	Intervju med personal före och efter test.	Målet har delvis uppnåtts. Personal upplever att deras arbetsmiljö har blivit något bättre då hyresgästens behov i centrum gör att det går att anpassas utefter hyresgästernas behov.  Personal upplever att fler filmer på svenska bör införas om fler hyresgästerna som bor på Vård och omsorgsboendet ska kunna ta del av Digitala upplevelser och få titta på filmer utefter deras behov av önskemål.

### Övrigt

- Både hyresgäster och personal har varit intresserade utav att testa Digitala upplevelser. Vi har också sett att en del av hyresgästerna inte kan hålla i en Ipad själv har vi köpt in stativ till samtliga I pads. Vi har också i verksamheten köpt in sladdar för att kunna streama filmerna till Tv för att fler ska kunna ta del av filmerna samtidigt.

### Reflektioner efter genomförande av test

#### **Vilka framgångsfaktorer har ni noterat under processen?**

- Under testet gång har Ipad och den app som vi använt fungerat bra utan teknisks strul. Även wifi har fungerat bra.
- Appen är lätt att förstå genom att trycka på de filmer som man vill se för stunden. Appen är också bra anpassad, där du inte heller behöver vara orolig att du tycker på fel film då du bara kan stänga ner den film som blev fel och i stället trycka på den som är rätt.
- Personal har haft lätt att förstå, använda appen Digitala upplevelser.
- Tät kontakt och samarbete med förvaltningens IT-funktioner före, under och efter test.
- Testledare har befunnit sig i verksamhet, nära personal och enhetschef, vilket har gjort det enkelt att stötta upp och stämma av det fortlöpande arbetet i testmiljön.
- Utbildning av personal som bidrag till att vi snabbt och bra kom igång med testet.
- Att vi hade teknisk utrustning på plats (iPads och wifi) och köpte in kablar snabbt och enkelt.
- Statistiken tror jag också är en framgång, det är en stor fördel att kunna följa upp användandet och se vilka filmer och upplevelser som varit mest populära.

#### **Har ni stött på några hinder under processen?**

- Nej.

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

- Något som vi tar med oss är att nästa gång kommer vi att välja ut fler personal som kommer att få möjlighet att delta i testet då fler uppskattar och gillar att vara delaktiga när vi testar nya välfärdstekniska produkter/tjänster.