

1. Äldre och design – nytt program på Design- institutionen, start 031120

Bodil Jönsson, professor, Certec

2. Tacksam för **hjälp** att se från rätt håll!

- Att göra saker rätt *kontra*
- Att göra rätt saker
- Man kan visst det arbeta som mannen på bilden – **men är det rätt väg???**



3. Jag är rädd att vi delvis har ett fantasivakuum:

- Utgår från oss själva som unga och medelålders
- Utgår från *gamla bilder* vi har av gamla människor
- Hur kan vi titta från **framtida gamla människors håll?**



4. "I de blindas rike är den enögde kung"???

- Svar: NEJ!
- Inte heller är den unge kung i de gamlas rike. **ELLER?**



5. Vad har vi för förebilder – i rätt riktning?

- Kanske i Japan? (Sälar, björnar,...)
- Kanske i avlägsna kulturer (tid och rum) där man tillvaratog gamla människors visdom: *gick till dem, frågade dem?*



6. Hjälp från WHO, Världshälsoorganisationen?

De har visserligen

- ICF, International Classification of Functioning
- ICD-10, International Classification of Diagnoses

Men ingen av dessa utgår från vad människan i fråga vill *göra*.

7. Från designers då?

Så vitt jag vet är det sällsynt att riktigt duktiga designers försätter sig i situationer där de kan ana sig till drömmar, önskningar och behov hos enskilda äldre människor. Och sällan föds något genuint nytt ur kravspecifikationer.



8. Teknikdrivet eller människodrivet?

- Existerande smarta hus – i vilken utsträckning motsvarar de äldre människors drömmar?
- Existerande system för att förhindra att någon faller omkull – i vilken utsträckning motsvarar de äldre människors behov?



9. En 20-årig, lagom stark, högerhänt man som norm?

- Hur dricker man kaffe när man darrar?
- Hur hittar man i lådor när man ser dåligt?
- Hur reser man sig upp när man lätt blir yr?
- Hur väljer man TV-kanal?
- Hur når man översta hyllan i skåpet?

10. Utgå från den gamla människan – i hennes miljö

- "Where the action is"
- "Cognition in the wild" – tveksamt hur långt laboratorieexperiment leder
- Tankar når inte långt utan erfarenhet
- Erfarenhet når inte långt utan tankar

11. Om man behöver mer tankekraft än den egna?

Då finns det faktiskt *tre* möjligheter:

- Samarbete med/hjälp från andra
- Använda miljön runt omkring
- Utveckla och använda tankeredskap (kognitiva artefakter).

I det sammanhang där man lever.

12. Från det positiva hållet:

- Hur kan man medverka till att äldre människors visdom kommer bättre till sin rätt?

Det viktigaste är kanske inte all skröplighet – det viktigaste är kanske att rikta in sig på det som gör livet värt att leva?



13. Till saken

Designinstitutionen släpper den 20 november ett första program "Äldre och design."

Jag tror detta kan bli bra på riktigt för det finns mycket *användvärd* kunskap i det här huset.



14. Till saken (forts)

Programmet har starka ambitioner:

- Vi tror oss om att kunna *börja* något så när rätt (men vi behöver hjälp med det också!)



15. Till saken (forts)

- Programmet har redan från början två beskyddare: prof Birgitta Odén och prof Barbro Beck-Friis
- Vi har också alla de kontakter som t ex det här seminariet kan generera



16. Till saken (forts)

- Vi har nära kontakter med Region Skåne
- Vi tänker arbeta med främst Öresundsområdet som bas – och Europa



17. Vad går programmet ut på?

- Att livet för äldre skall *fungera* så bra som möjligt
- Att äldre människors erfarenheter, perspektiv och visdom blir *synliga, tillvaratagna* och *vidareutvecklade*
- Speciellt utvecklas 7 punkter. Ifrågasätt dem gärna, lägg till och dra ifrån!

18. Enkäten – hjälp oss att prioritera mellan de 7!

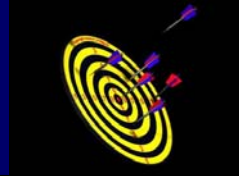


19. Design för att det skall ändras så lite som möjligt:

- Den vanda miljön skall helst *bibehållas*
- Om ändringar ändå måste ske: *vidmakthåll* rytmer och balanser
- Det skall gå att fortsatt *göra* och *lära*
- Goda kommunikationsmöjligheter med närstående

20. Sju utgångspunkter (forts)

- God *tillgänglighet*, i närmiljö och i televärlden
 - Kunna fortsatt *planera* det egna livet
 - Ha stöd för *minnesfunktioner*
- Gradera dessa 7 på en skala 1-10!



21. Speciellt demens

All design i demenssammanhang är *så* lätt och *så* svår. Samtidigt. Lätt eftersom riktlinjerna kan göras så (över)tydliga, svår eftersom designern så gott som alltid saknar egen upplevelse i den egna kroppen av effekter av demens.

22. Riktlinjer/tankeкроkar:

- Allt måste vara *enkelt*
- Fokusera *nu*, inte *nyss* eller *sedan*
- Sinnesintryck! Färger!!
- Inga val
- Man blir inte som barn i största allmänhet men kanske som det barn man en gång var
- Härmning och betingning

23. Om intresserad, hur gör du då?

- Använd resten av den här dagen till att syna oss och se efter om du tror det kan bli något av det hela.
- Hjälps sedan till på alla möjliga sätt, besök oss igen, skriv till oss, föreslå vad du vill göra (och vill ha gjort). Det enda underlag som hittills spridits håller du nu i din hand. Den 20/11 kommer den första skriftversionen. Pengar till programmet finns det inga – än så länge.

24. Icke-konventionellt och fantasifullt – det skall gå!

”Regler” *kan* ifrågasättas, teoretiskt, metodiskt, innehållsligt



Ballonger *kan* lyfta, teoretiskt, metodiskt, innehållsligt

