

Helse- og velferdsteknologi er et område i stor vekst. En rekke aktører forventer at mange av fremtidens helseutfordringer skal løses med teknologi, og at velferdsteknologi vil kunne fremme selvstendighet og øke livskvalitet for den enkelte borger. Men dette fordrer at teknologien som utvikles og tilbys er godt designet, slik at den er enkel å bruke og gjennom bruk virkelig realiserer de ønskede mål. Dette ser vi som en stor fremtidig designutfordring, som krever kritisk refleksjon omkring velferdsteknologiens forutsetninger, nytenkning og tverrfaglig samarbeide. I kurset «Vitaliserende Velferdsteknologi» har vi forsøkt å gjøre nettopp det: Stille fundamentale spørsmål ved de eksisterende løsnings forutsetninger og mål. Komme opp med nytenkende svar og løsninger i form av skissemodeller til vitaliserende velferdsteknologi. Alt gjort i nært tverrfaglig samarbeid mellom beboere, ansatte og besøkere på Sagenehjemmet, studenter, lærere og forskere ved Diakonhjemmets høyskole og studenter, lærere og forskere ved Institutt for Design ved Arkitektur- og designhøyskolen i Oslo (AHO). Resultatet er utstillingen her: 7 studentarbeider, 7 forslag til «vitaliserende velferdsteknologi», med mål som å øke vitalitet, skape forutsetninger for skapende samarbeid mellom beboere på Sagenehjemmet, og andre tilsvarende steder, og derved økt livsglede, velvære og helse. I tillegg er dette et bidrag inn i en forskningsdebatt om hva velferdsteknologi bør være.

Velferdsteknologi defineres gjerne på litt ulike måter av ulike aktører. Helsedirektoratet definerer det slik: «Velferdsteknologi er først og fremst teknologisk assistanse, som skal understøtte og forsterke brukernes trygghet, sikkerhet, mobilitet, samt å muliggjøre økt fysisk og kulturell aktivitet», i NOU 2011 heter det «brukerrettet teknologi som har til hensikt å understøtte og forsterker brukernes trygghet, sikkerhet, muliggjøre økt selvhjelpenhet, medbestemmelse og livskvalitet». Det forunderlige er at når disse målene omsettes til faktisk teknologi blir svaret gjerne tradisjonelle biomedisinske måleapparater og monitoreringsutstyr gjerne knyttet til medisinsk oppfølgings-tjeneste. Dette er kan være måleapparater for vekt, blodtrykk, puls, termometer, samt skrittmåler, GPS og diverse brytere i boligen. Spørsmålet er selvfølgelig i hvilken grad denne teknologien faktisk fremmer helse og livskvalitet, og utfra hvilken definisjon på helse og livskvalitet.

# vitaliserende velferds- teknologi

et master kurs i  
«Tangible Interaction Design»

ved  
Institutt for design, AHO  
Arkitektur- og designhøyskolen i Oslo  
i samarbeide med  
Diakonhjemmets Høyskole og Sagenehjemmet



Arkitektur- og designhøyskolen i Oslo  
The Oslo School of Architecture and Design

Se [RHYME.no](http://RHYME.no) for mer informasjon

I dette **3 ukers kurset, Vitalising Welfare Technology**, som er en del i masterkurs i **Tangible Interaction Design** ved **Institutt for design** ved Arkitektur- og designhøyskolen i Oslo (AHO) har vi ønsket å utfordre eksisterende tenkning innen velferdsteknologi. Ved å sette målet et litt annet sted, og å utfordre de tradisjonelle biomedisinske måleapparater og løsninger. Målet har vært å fremme vitalitet, positive estetiske mestringsopplevelser og sosial interaksjon på like vilkår, og gjennom det fremme livsglede, velvære og livskvalitet.

I det NFR/VERDIKT-finansierte forskningsprosjektet RHYME har Institutt for design gjennom 4 generasjoner av teknologi utviklet en teknologisk plattform for sansestimulerende, helsefremmende teknologi. Studentene har i dette kurset brukt denne plattformen til å realisere sine konsepter for ny **vitaliserende velferdsteknologi** som presenteres og utstilles og kan utprøves her på utstillingen på **Sagenehuset** ved Sagenehuset 30. oktober fra 13.00-18.00.

---

## 1. Nordlys

(store rommet oppe)



Grip tak i den myke kanten. Beveg, roter og skap din egen opplevelse i lys og lyd. Reis til Nordlyset og oppdag en ukjent verden.

*Skapt av Julia S, Petter, Peder and Olivier*

---

## 2. Blåklokke

(kjøkken oppe venstre)



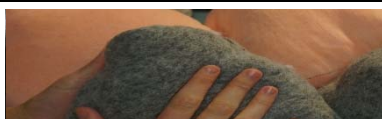
Spill og lek med klokkene og skap din egen musikk, og få en spennende taktil og visuell opplevelse. Blåklokkene spiller for deg...

*Skapt av Håkon L, Eskild, Jingjing og Karolin*

---

## 3. KosKos

(store rommet oppe)



Trykk, føl og klem og du vil få ulike sensoriske og taktile opplevelser, samtidig som du skaper spennende lysopplevelser... sammen eller alene.

*Skapt av Xia, Sidonie, Samra, Håkon R og Aslak*

---

## 4. Rocke Rolf

(nede rett frem)



Velg musikk gjennom å rotere hjulet på armlenet. Gyng, grip i teppet og opplev spennende sensoriske opplevelser og skap din egen musikkopplevelse sammen...eller alene.

*Skapt av Ragnhild, Sofie, Hans-Martin og Maria*

---

## 5. Mys

(store rommet oppe)



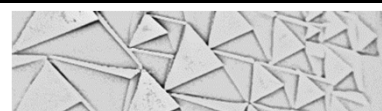
Hold rundt, klem og stryk alene eller sammen med noen. Opplev roen, kosen og nærheten ved å være sammen.

*Skapt av Jonas, Janikke, Ulrikke, Leo og Lisha*

---

## 6. Travelling Bird

(rom nede til høyre)



Opplev nye steder eller vekke gamle minner gjennom musikk og video. Velg destinasjon ved å plassere en av de grønne bøyene på plass. Bruk den hvite bøyen for å slå av lyden hvis du vil. Sett deg ned, alene eller sammen med andre, og nyt turen.

*Skapt av Johannes, Rasmus, Julia G. og Dyre*

---

## 7. InsideOut

(nede vindu venstre)



Beveg bladene i blomsterkassen inne og oppdag en ny dimensjon av lysopplevelser der ute...

*Skapt av Petrit, Katja, Kan og Martin*