

Abstract

This assignment centers on the cold war and the role of the Langelandsfort. The focus is visualising the threat and why the Langelandsfort was built in the first place during the cold war. Currently, the only material at the museum that covers this topic are signs with a lot of text, but the objective of the project is to make it interactive.

The chosen solution is an interactive game, where you solve different assignments as a group, in order to avoid invasion and bombing. The assignments all revolve around the cold war in order to make the game an educational and entertaining experience, for all of the museum's visitors. This solution was chosen since it caters to the different age groups that visit the museum.

Indholdsfortegnelse

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Indledning

I 1949, få år efter anden verdenskrigs afslutning, begyndte modstridende realpolitiske interesser mellem stormagterne Sovjetunionen og USA, Frankrig og England (de tre stormagter i NATO) (Farbøl & Sylvest 2022). Senere samme år sprængte Sovjetunionen deres første atombombe, hvilket ledte til at amerikanerne ikke længere havde monopol på masseødelæggelsesvåben (ibid.). Realiteten for kold krig og atomkrig blev derfor meget større og alle frygtede det værste.

Selvom verden i dag er i en anden tid, og det er længe siden, at det skete, er der stadig mange mennesker der har tydelige erindringer fra tiden. Det er en vigtig del af historien, og der findes mange koldkrigsmuséer i dag. Langelandsfortet er et af dem, som har mange bunkere og en helt fantastisk historisk baggrund.

Det er altid nemt at skrive en fortælling om, hvad der var bekymrende, og hvad man fandt skræmmende i den tid. Men findes der andre måder man kan visualisere det på en ny lærerig og underholdende måde, så både unge som gamle kan forstå vigtigheden af denne historiske begivenhed? Denne rapport dykker ned i dette og giver et bud på, hvordan opgaven kunne løses.

Problemformulering

Er det muligt at visualisere hvad det var man frygtede - skibe gennem Langelandsbæltet/luftangreb?

Metode

Basis for hele arbejdsgangen i projektet er design thinking modellen, hvor man i løbet af forskellige faser udvikler en idé (Design Thinking PDF).

Design thinking er en form for rettesnor til den kreative proces, derfor er denne model og dens faser blevet fulgt for at udvikle ideen. Dette sikrer, at man går i dybden med problemstillingen og får udviklet den bedste løsning, samt tester og udvikler den.

Modellen benytter sig både af divergent og convergent thinking, som begge understøtter den bedste udvikling af processen. Sagt på en anden måde lægger modellen både op til at tænke kreativt og ud af boksen med divergent thinking, men også beslutningstagen og strømlining af ideerne med convergent thinking. Vekslingen mellem de to sikrer, at man tænker kreativt, men samtidig realistisk og begrunder sine valg i processen.

Den valgte metode til brugertestene er concurrent think aloud, som blev valgt for at undersøge forståelsen af vores prototype. Formålet er at testpersonerne siger, hvad de tænker, mens de udfører en handling (usability.gov). Denne type af brugertest blev valgt mest for at se, om andre vil mene at "spillet" er underholdende, informativt som håbet, eller om vores idé ikke fungerer i praksis. Til brugertestene er der udarbejdet en testplan og testscript.

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Afgrænsning

Opgaven er blevet afgrænset til kun at omhandle langelandsfortets besøgene, og kun de danske besøgende. Der er blevet valgt kun at henvende sig til de besøgende, da opgaveformuleringen fokuserer på installationsprojektet og det skal understøtte museets eksisterende udstilling. Der er valgt at henvende sig til de danske besøgende, da det er dem der klart er flest af.

Analyse

Discovery

I dette afsnit vil rapporten komme ind på Langelandsfortets relevans til den kolde krig og hvad man frygtede. Dette bliver gjort for at få en forståelse af, hvad prototypen skal indebære.

Hvorfor byggede man Langelandsfortet?

Konflikten mellem de to stormagter ledte til at Langelandsfortet blev opført i 1952-1954 af Søværnet (Koldkrig-online.dk u. å.). Fortet bestod af 14 forskellige underjordiske bunkere. Fortet blev opført på baggrund af erfaringer fra anden verdenskrig, hvor beskyttelse og spredning af kanoner var det vigtigste (ibid.).

Langelandsfortet blev under den kolde krig brugt til at holde øje med skibene, der sejlede igennem langelandsbæltet. Alt mistænkelig adfærd blev overvåget (Danmarkshistorien 2022). Hvis fjenderne ville indtage Danmark via Langelandsfortet, ville de ikke gå ned uden kamp.

Selvom den kolde krig var kold, var man bekymret for, at Sovjetunionen ville starte en kemisk krig og gøre brug af deres atombomber (ibid.).

Bekymringen om kemisk krig var, at Sovjetunionen ville sprøjte uforklarlige stoffer ned over Danmark. Man forberedte sig på det værste ved f.eks. at øve hurtig påtagning af maske, både hos militære indsatser og civile (ibid.).

Frygten lå også ved atombomber, og den uvished der var omkring udfaldet ved en atombombe.

Efter forståelsen af, hvad tiden indebar og dens bekymringer, gik processen med at søge inspiration til et installationsprojekt, straks i gang.

Interpretation

I dette afsnit bliver der gået mere i dybden med at kigge på, hvem det er, der besøger Langelandsfortet.

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

De fleste besøgende ved Langelandsfortet, er danske turister, som udgør hele 80% af deres besøgende (Bilag 1).

Størstedelen af de kulturhistoriske museumsbesøgende er kvinder med hele 63%, hvorimod mændene udgør 36% af dem (Kulturministeriet 2022). Derudover er det størstedelen af de besøgende, der tager sin partner, vennegruppe eller deres børn med, hvilket betyder at de museumsbesøgende sjældent tager alene af sted (ibid.).

Den primære målgruppe er børnefamilier. Børn mellem alderen 0-15 år udgår omkring 37% af de besøgende på museer (ibid.), hvilket betyder at museumsbesøgende skal kunne gå hurtig, og det ses helst, at børnene kan bruge deres hænder til aktiviteter (Bilag 2).

Børnefamiliernes beslutninger styres oftest af, hvad børnene vil (Wike 2022). Som set i vores persona, i bilag 2, lader Jane børnene være beslutningstager i forhold til aktiviteter i ferierne. Jane drømmer dog om et sted hvor man både kan lære som børn og voksen, derudover skal det heller ikke ligge for langt væk fra Odense (Bilag 2).

Den sekundære målgruppe er de ældre, og er den største målgruppe, som besøger Langelandsfortet (Bilag 3). Det er de ældre der kan huske den kolde krig, og som gerne vil "genopleve" bunkerne eller som gerne vil vise sin familie den tid de husker.

I forhold til begge målgrupper er der blevet indtænkt personer med begyndende demens, grunden til dette er at det sagtens kunne være en forælder til børnene der kommer på besøg ved Langelandsfortet, men det er også en del af målgruppen ældre, som prototypen er målrettet til. Målgruppen begyndende demens er en bred målgruppe, i det at den kan ramme hvem som helst. Dog forekommer det hyppigst ved ældre over 70 år, men der er set tilfælde af demens helt ned til 30 års alderen (Frederiksen, 2022).

Delkonklusion

Så ved at kigge på de to målgrupper, skal der udvikles et koncept. Det skal være tiltalende primært for familien, der ønsker aktive kulturoplevelser for deres børn og dem selv, og sekundært for de ældre, som muligvis har minder fra den tid.

Ideation

Under ideation blev der brainstormet ved at gøre brug af divergent og convergent thinking, hvor snakken gik på hvordan man kunne løse problemet.

Der blev gjort brug af divergent thinking, som vil sige, at man idégenerer frit fra tankerne. Nogle af idéerne i denne fase var akrylplader, der ville kunne illustrere, hvor fjendens skibe ville komme fra. Interaktive skærme med video eller en quiz. Projekter med vildt lys og lyd. Personlige fortællinger, enten i video eller podcast format. Flere former for spil, såsom 'stratego', eller 'angry birds'.

Efter den divergent thinking-fase, blev idéerne gennemgået ved at gøre brug af convergent thinking. Her tager man de bedste idéer fra fase 1, og tager højde for de forskellige faktorer

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

der kan spille ind, såsom vores målgruppe fra Interpretation afsnittet. Man videreudvikler på dem, for at få de bedste realistiske bud.

Der blev udarbejdet tre lo-fi prototyper, af de tre bedste koncepter udvalgt i fase 2, som der blev givet feedback på.

Det første koncept var en skærm, med tre forskellige videoer som man kan vælge imellem.

De tre videoer, ville være forskellige, med noget information om krigen, langelandsfortets opbygning og personlige fortællinger om det man frygtede.

Det andet koncept var et strategisk spil, på en interaktiv skærm, mod en computer, hvor man skulle opsætte et forsvar mod fjenden.

Efter denne feedback blev konceptet udviklet til et interaktivt installations spil, hvor formålet var at redde hele Danmark, da de var under besættelse fra Sovjetunionen. Tanken var, at det skulle gøres ved at løse opgaver, som man fik som ordre igennem telefonen. Der skulle være en person, der modtog orderne, og gav dem videre til resten af holdet.

De tre opgaver der skulle løses var at man først skulle trykke på en knap med et tal, for at sikre start af sirene. Derefter skulle man råbe i en walkie talkie, for at sikre soldaterne tog deres masker på. Derefter skulle man løse en morsekode for at sikre Danmarks overlevelse. Der ville køre en video på en skærm, med informationer, og visuelle elementer til at give stemning. Der blev lavet en ny lo-fi prototype til dette koncept.

Experimentation

Den nye lo-fi prototype, som nævnt i ideation afsnittet, blev brugertestet for at få indblik i hvad brugerne synes der virkede og ikke.

Brugertesten, som er blevet forklaret i metodeafsnittet, indebar scenarierne (Bilag 3), som i dette tilfælde var prototypens missioner. Testpersonerne blev spurgt ind til deres handlinger undervejs (Bilag 4 & 5). Ser man på testpersonernes feedback får man et overordnet svar; det er et sjovt og underholdende koncept, men missionerne skal forbedres, og skal give mere mening i forhold til konteksten (Bilag 4). Derudover synes testpersonerne, at missionerne evt. skulle ledes til et kodeord, man kunne trykke ind efter man har fuldført missionerne, samt at det skulle være flere missioner, så det ikke kun var 3 missioner man skulle udføre (Bilag 5). Telefonen er et fedt element, som giver en god stemning. At implementere en skærm med visuelle elementer, lys og lyd ville være med til at give mere stemning og mening i forhold til de given opgaver (Bilag 5). Testpersonerne mener, at med samarbejde kan vores målgrupper godt udføre missionerne (Bilag 5).

Evolution

Efter at have analyseret svarene fra brugertesten og taget i betragtning hvilken målgruppe, der skulle rammes, blev prototypen optimeret. Opgaverne blev lavet om, så der var en rød tråd imellem dem.

Det endelige koncept

Konceptet er stadig et interaktivt installations spil, hvor idéen er, at man skal redde hele Danmark - Sovjetunionen er trængt ind på dansk territorium, og der er nu krig.

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Når man kommer ind i rummet og trykker start på spillet, vil en skærm starte. Skærmen vil også bruges til at fortælle reglerne, illustrere stemningen og resultaterne, efter hver opgave løses. Der er tidsbegrænsning på. Spillet gennemføres ved hjælp af samarbejde. Den gamle telefon vil ringe, og man vil nu få ordre fra admiralen, den øverste position i søværnet. Den, der modtager orden, skal videregive dem til resten af holdet, for at man i samarbejde og sjov kan løse opgaverne, kaldet missioner. Der vil her blive brugt en autoritær og gammeldags tone of voice, for at give stemning til legen. Alle missionerne skal nu resultere i et tal, som man skal trykke på. På den måde er der en rød tråd mellem dem alle.

Første mission er at svare på nogle spørgsmål, som tilsammen skal give et tal. Derefter trykke på knappen med tallet. Derefter ville der være en rebus, som skal løses. Svaret på rebussen er et tal. Morsekoden blev bibeholdt, da brugertesten viste den var god. Men nu bliver den afspillet i røret, og personen skal derfor videregive den til de andre på holdet, som skal tyde den. Det vil være et tal, men der vil ikke blive sagt "tryk på knappen", fordi det nu gerne skulle være intuitivt. Efter sidste mission, er Danmark befriet igen. Prototypen er lavet til at både gamle og små kan deltagte, især i fællesskab, så man kan hjælpe hinanden. Tanken var også at sætte en anbefalet begrænsning på, hvor mange personer der anbefales at prøve legen ad gangen. Dette er blot en anbefaling for at få det fulde potentiale ud af spillet.

Idéer til eventuelt videreudvikling

Da det blot er en prototype, er der altid mere der kan videreudvikles på. Opgaverne kan altid skiftes ud, og da dette blot er en prototype, er de blot med til at vise konceptet. Man ville også kunne lave flere forskellige udfald, hvis missionerne ikke fuldføres, eller ikke fuldføres korrekt. Vildere lys og højere lyd, ville være med til at styrke stemningen. Man ville kunne sætte sværhedsgraden individuelt, så målgruppen ville kunne gøres endnu større. Man ville også kunne lave handicap-versioner, til forskellige handicap, hvis der er behov for det, for at ramme flere folk.

Konklusion

Med afsæt i problemformuleringen blev der arbejdet ud fra design thinking modellen, her blev der udarbejdet tre koncepter, hvor ét blev udvalgt ud fra den givne feedback. Herefter blev konceptet videreudviklet gennem flere faser, og rettet til efter brugertesten. Som sagt i problemformuleringen skulle frygten visualiseres, hvilket her gøres gennem et spil for at forhindre invasion. Denne løsning er valgt dels for at gøre det underholdende, men også for at visualisere frygten for invasion for de yngre generationer, som ikke selv har oplevet den kolde krig.

Refleksion over gruppearbejde

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Arbejdet i dette projekt har været en længere proces, da der flere gange er blevet givet forskellige informationer, så vi hele tiden skulle forholde os til noget nyt, som var modsigende det gamle. Eksempel her er målgrupper og koncepter i stedet for teknologier. Vi har virkelig været nødt til at presse kreativiteten ud, for at komme frem med idéer, da det ikke har været et projekt lige til højrebenet. Vi har forsøgt at løse den problematik i gruppen ved at veksle med hinanden. Men udover dette har det været en lærerig proces, hvor vi har lært meget omkring hinanden og opgaven.

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Referenceliste

Danmarkshistorien, 2022. *Pjecen “Hvis Krigen Kommer” fra Statsministeriet, 1962* [Online].
Tilgængelig fra:

<https://danmarkshistorien.dk/vis/materiale/uddrag-fra-pjecen-hvis-krigen-kommer-fra-statsministeriet-1962> [Lokaliseret 18-11-2023].

Design Thinking, 2012. *Design Thinking for Educators* [PDF].

Farbøl, R. & Sylvest, C., 2022. *Civilforsvaret i Danmark under den kolde krig, 1949-1989* [Online].

Tilgængelig fra:

<https://danmarkshistorien.dk/vis/materiale/civilforsvaret-i-danmark-under-den-kolde-krig-1949-1989> [Lokaliseret 14-11-2023].

Frederiksen, K.S., 2022. *Demens kan ramme i en yngre alder, end du måske tror* [Online].

Tilgængelig fra:

<https://videnskab.dk/krop-sundhed/demens-kan-ramme-i-en-ylgre-alder-end-du-maaeke-tror/> [Lokaliseret 17-11-2023].

Koldkrig-online.dk, u. å. Langelandsfortet [Online]. *Danmark under Den Kolde Krig*.

Tilgængelig fra: <https://koldkrig-online.dk/anlaeg/langelandsfort/> [Lokaliseret 14-11-2023].

Kulturministeriet, 2022. *Den Nationale brugerundersøgelse - Årsrapport 2022* [Online].

Tilgængelig fra:

https://slks.dk/fileadmin/user_upload/SLKS/Omraader/Kulturinstitutioner/Museer/Statistik_om_museer/Den_nationale_brugerundersoegelse/Den_nationale_brugerundersoegelse_2022_FINAL.pdf.

Usability.gov, u.å. *Running a Usability Test* [Online].

Tilgængelig fra:

<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/running-usability-tests.html> [Lokaliseret 21-11-2023].

Wilke, 2022. *Børnefamilier | Anvend viden om børneindflydelse i din virksomhed* [Online].

Tilgængelig fra: <https://wilke.dk/sparks/boerneindflydelse> [Lokaliseret 19-11-2023].

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Bilagsoversigt

Bilag 1: Virksomhedsbesøg QA med Sanne fra langelandsfortet

Del 1: Personaer

Bilag 2: Personaer af børnefamilie

Bilag 3: Personaer af målgruppen ældre

Del 2: Brugertest

Bilag 4: Testplan og testskrift

Bilag 5: Brugertest af testperson 1 og 2

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Bilag 1

Virksomhedsbesøg QA med Susanne fra langelandsfortet

- 80% danske turister, men også en del tyske turister
 - svært ved hvor meget og hvad der skal oversættes

Markedsføring

- Mund til mund
- Sociale medier (ikke udenlandske)

Budget er noget vi ikke skal tænke på nu

- først til udstilling

Guidet Tur = 1 time og 30 minutter - slet ikke det hele man kommer rundt og ser

Hvor mange med gangbesvær

- 3 kørestole man kan låne

Brugen er ældre mennesker

- terrænet er et stort problem

På en god dag kommer der omkring 1.500-3.000 besøgende

Omkring 30-40.000 om året - kun 300 der svar på undersøgelsene der bliver sendt ud

3-4 steder/bunkere er der ikke noget, dem kan man sætte i stand

plantegning = ja (kælder under bunkerne)

Mediepakke = ja

Ingen internet eller signal i bunkerne + generel dårlig dækning derude

Åben i sommerperioden, ind til oktober

Flere af deres guides har været i hæren/forsvaret

Forskell mellem unge og ældre med gangbesvær? Nej

ekskluderende at sidde i kørestol

kan vi snakke med guiderne - ja

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Bilag 2

Persona af børnefamilier



Jane hansen

Biografi

Jane bor i Odense med hendes mand, og deres 2 børn, Johan og Signe.

Til hverdag arbejder Jane som sygeplejske på OUH, og når hun har fri for arbejde står den på hygge tid med familien hjemme.

I ferierne vælger børne som regel hvad de skal lave, da Jane og hendes mand gerne give børne de bedste oplevelser, siden begge arbejder meget.

Behov

Sammenvære med hendes børn og mand

Lærige oplevelser som er både for børn og voksne

Aktiviteter beliggende på Fyn

Frustrationer

Alt det børne gerne vil ligger virkelig langt væk

De fleste aktiviteter er meget dyre

D, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Bilag 3

Ole Jensen, 73 år



Han bor i eget hus med sin hustru, i en større by.
De har voksne børn sammen.

Ole lever med moderat demens. Han mener, han fik demens-diagnosen for 4 år siden.

Ole er pensionist.

Helbredsforhold, mobilitet

Ole har nedsat orienteringsevne og hukommelse.

Han er sprogligt velformuleret, men skifter ofte emne i samtalens, og færdiggør ikke sætningerne. Han fortæller, at han af forskellige årsager ikke længere kan bevæge sig så hurtigt som før og har ikke den samme balance, som han tidligere havde. At kunne køre bil, det er jo det, jeg ikke kan, siger han. Han har ikke længere kørekort, hvilket han oplever som et tab. Han savner selv at kunne tage af sted i bilen.

Personlige kendetegehn

Ole er både eftertænksom og social i sin omgangsform. Han har et positivt livssyn og udtrykker selv: "Jeg er meget i mig selv, ikke også? Men jeg er da også udadvendt". Han smiler og har humor. Ole fortæller, at han tidligere har haft meget mere selvtillid.

Mål og værdier. Ønsker og drømme

Ole har ikke specifikke planer for fremtiden, men fortæller, at han synes det var sjovere før. Der er så mange ting, jeg gerne vil, siger han, men jeg savner ikke noget.

Då, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Netværk

Ole kender sine naboer og andre folk i byen men kan ofte ikke huske, hvad de hedder og hvor de bor.

Deltagelse i naturliv og udeaktiviteter

Ole går hver dag en tur i skoven. Han går meget med sin hustru, men tager også kortere ture på egen hånd. Han oplever, han har nogle fysiske udfordringer, der begrænser hans muligheder for at være i naturen.

Indimellem overnatter han og hustruen i naturen i deres lille telt. Jeg kan godt lide at gå og vandre. Lige så snart vi ser et bjerg eller en bakke og sådan noget, så skal vi jo op og se ud over, ikke? Han fortæller, at der er lavet nogle lange vandrestop og cykelruter i området, hvor han cykler en del rundt, sammen med sin hustru. Jeg har lige fået en ny cykel. Min kone har fået en ny cykel. Så det skal vi jo så ud og have prøvet her, og sådan noget.

Ja, der er jo ikke langt til hverken skov eller strand. Vi kender da hele byen.

Deltagelse i forening- og kulturaktiviteter

Ole fortæller, at han altid skal have sin kone med på biblioteket. Ellers så står jeg bare og kigger på reolerne og kan ikke finde nogle bøger med store bogstavtyper, det begrænser jo udvalget, siger han.

Ole kan godt lide at komme på museum og deltager indimellem i kulturaktiviteter. Han er afhængig af at bliver kørt dertil: "Jeg kan jo godt blive kørt sådan rundt på ... museer og steder og sådan noget stadigvek".

Ole deltager af og til i offentlige arrangementer, men ikke så hyppigt, som tidligere. "Foreningslivet er dysset lidt ned", fortæller han, "men det er ikke sådan, at det generer mig". Han deltager ikke i foreningsbestyrelser, men holder sig lidt tilbage og tager ikke længere ordet i offentlige forsamlinger.

Han kan som regel godt lide, at komme til arrangementer for ældre mennesker, men det er afhængigt af, hvem der ellers kommer, og hvad der er på programmet.



Bilag 4

Testplan og testskribt

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.

Bilag 5

Brugertest respons af testperson 1

Mand, 23 år, studerende. Ikke kendskab til langelandsfortet, middel kendskab til den kolde krig

Tænker ikke opgave 1 passer til stemningen. Synes dog alle aldre kan passe til opgaven

- eventuelt et spørgsmål der omhandler den kolde krig
 - Hvilken verdenskrig kom den kolde krig efter?
 - Man ville også kunne lave flere spørgsmål, som f.eks. tilsammen gav 9, og der kun er en mulighed for at få 9. Så kan de sikre sig de trykker de rigtige tal

Råb Ga - eller gas uden s - eventuelt en rebus i stedet for

- God effekt med opsummering bagefter af f.eks. gas

Synes morsekoden var god

Tidsgrænsen var god

Demens - kuglepen - ellers godt man er flere sammen om det

Det har potentielle - tænker skærm, lys og lyd ville gavne

Tænker noget alle kunne være med til -

Ordre er godt og er med til at give stemning

Klip med godt klaret (måske mere militærartig), adlyd næste ordre

Brugertest respons af testperson 2

Mand 27 år. Kendskab til Langelandsfortet. Kold krig kendskab: 7 (mellem-høj)

Synes prototypen er fin, sjov og underholdende. Generelt fungerer det godt.

1 minut er kort tid, de fleste mennesker ved ikke meget omkring morsekode

- Simpel alfabet til løsningen
 - fjerne bogstaver der ikke indgår i koden og blande dem rundt
 - evt. flere morsekode opgave

fedt med morsekode og telefon

Flere opgaver, hvor alt relatere til et tal på en eller anden måde

walkie talkie opgaven var glem bar, kan det lede til et tal?

- tælle noget der bliver sagt over walkie talkie

målgruppen - alle kan gøre det (også yngre målgruppe)

- jørgen med barnebarn kunne også finde det sjovt

Byt om på opgaverne? evt. Morsekode først så brugerne bliver opmærksom på at de skal finde frem til tal i alle opgaver

Skal opgaverne finde frem til en kode?

Det tredje koncept var en ringende telefon, som derefter udløste en video, som ville vise, hvad man frygtede og var bange for.

Gennem feedback blev det tredje koncept, besluttet som det bedste bud. Idéen manglede stadig elementer til at gøre den mere interaktiv, og der skulle brainstormes omkring, hvordan man kunne få flere personer med.