

### 03.01.01e

#### Desktop research:

Desktop research er hvor man undersøger et emne ved at finde artikler, analyser og relevante hjemmesider omkring emnet. Det kan være relevant at gøre inden man udvikler noget eller starter på et projekt for at undersøge, hvad andre førhen har gjort eller har fundet ud af på et givent emne. Herunder er det vigtigt at kigge på hvilke kilder man bruger, hvem de kommer fra, om de er videnskabelige, om der er et bestemt formål med det de skriver, osv.

Herunder undersøgte jeg brugen af virtuel reality ift. med ældre med demens. Hertil fandt jeg en artikel fra videnskab.dk der havde et projekt kørende med få testpersoner, så det var ikke nok til at tale om evidens, før det blev undersøgt nærmere. Her fandt de en tendens til, at VR kan øge livskvaliteten og adfærden hos demente. Ved at have et simpelt puslespil i begyndelsen af sessionen og derefter øge vanskeligheden, forsøgte man at opbygge en følelse af, at det betaler sig at træne, hvor de så fik en følelse af succes, når det lykkedes at lægge et puslespil, der er sværere, end det de lagde sidst. For en tredjedel af deltagerne oplevede man, at kognitionen blev stimuleret, på trods af at deltageren ikke kunne huske, at vedkommende tidligere havde prøvet at lægge de virtuelle puslespil. Dog pga. manglede kontrolgruppe kan det ikke fortælles om det specifikt skyldes VR eller lignende aktivitet uden VR ville have samme effekt. Artiklen siger, at resultaterne generelt set viser en stigning i den gennemsnitlige livskvalitet for demente, hvilket underbygges af en anden artikel fra regionsyddanmark.dk, hvor de har haft et projekt med VR på 5 plejecentre i Kolding, hvor de oplevede, at gamle minder i VR skabte livsglade hos de demensramte i øjeblikket de havde VR brillerne på. De oplevede også, at i nogle tilfælde gik de fra at være kede af det til at være glade efter turen i den virtuelle verden.

Dette understøttes videre af en artikel fra Forbes, hvor en undersøgelse i Northampton fandt, at muligheden for at stimulerer og tilgå gamle minder gennem VR opløftede de dementes stemning, og blev brugt som en positiv mental stimulation. Det forbedrede også forholdet mellem plejeren og de demente, da de fik indblik i de dementes liv.

#### Kilder:

- <https://videnskab.dk/krop-sundhed/kan-demente-have-glaede-af-virtual-reality>
- <https://regionsyddanmark.dk/wm508498>
- [https://jv.dk/artikel/virtual-reality-briller-testet-på-demente-i-tre-måneder-nu-er-resultatet-klar-2018-4-12\(2\)](https://jv.dk/artikel/virtual-reality-briller-testet-på-demente-i-tre-måneder-nu-er-resultatet-klar-2018-4-12(2))
- <https://www.forbes.com/sites/robertglatte/2019/05/09/how-virtual-reality-can-improve-the-quality-of-life-for-people-with-dementia/#29f1817f7f1c>

### Observation:

Observation er en kvalitativ metode til at se og forstå adfærden hos en bestemt gruppe mennesker i en given situation. Her kan m f.eks. sætte sig på en bænk og observerer de mennesker der går forbi, og de har derfor heller ikke muligheden for at lyve om deres valg. Her er det dog vigtigt at man på forhånd ved hvad man vil undersøge, og er et relevant sted for det.

Her satte jeg mig ved et busstoppested i en halv time, kl 13. på en tirsdag, og observerede de mennesker der kom.



Her observerede jeg i alt 26 mennesker der kom og stoppede ved dette busstoppested for at tage bussen. Hertil var 16 mænd og 11 kvinder.

- Af de 26 tog 17 deres mobiltelefon frem mindst en gang.
- I den halve time jeg sad der, var der 7 der satte sig på bænken, hvoraf 5 var ældre (>60 år), resten stod op.
- 16 ud af de 26 havde musik i ørene
- Ingen af de ældre havde musik i ørene.
- Af de 26 mennesker var der 2 par der kendte hinanden i forvejen og snakkede.
- 15 ud af de 26 stod og kiggede i deres telefon det meste af tiden indtil bussen kom. Hertil var ikke nogle af dem ældre.
- De 11 resterende kiggede rundt/ned/ud i luften indtil bussen kom
- Folk stillede sig ofte et stykke væk fra en anden person
- I løbet af den halve time var der kun 2 der talte i telefon
- 15 af de 26 kiggede i deres mobiltelefon det meste af tiden
- Alle kiggede op, når det kom en ny hen, og kiggede hurtigt ned igen

### Interview:

Interview er en kvalitativ metode til at få en dybere og mere detaljeret beskrivelse af en eller flere personers holdninger, forestillinger, tanker, osv., i forhold til et emne. Interviewet består helst af relativt få åbne spørgsmål, så den der bliver interviewet kan give sig god tid til at besvare spørgsmålene med sine egne ord, og interviewerens kan stille opfølgende spørgsmål. Her skal man

også være obs på om den der bliver interviewet taler sandfærdigt eller har et andet formål med det de siger.

Hertil interviewede jeg Alexandar om hans hobby, som er snowboarding. Her kom vi bl.a. ind på hvorfor det var hans hobby, hvornår startede han og hvad han bedst kan lide ved det. Nogle af de væsentligste indsigter var:

- Han gik i gang med sin hobby for et år siden, i en alder af 27.
- Har før stået på ski – nu skiftet til snowboard
- Grunden til han kan lide det er, ifølge ham selv, *"Det at være udenfor, bruge sin krop, være sammen med familien på samme tid, (...), det er helt imminent kvalitetstid med familien – you cant put a price on that"*.
- Føler at han havde nemmere ved at lære at stå på snowboard fordi han havde større interesse i det ifht. at stå på ski
- Kan også lide snowboard fordi det er bedre for hans knæ
- Drømmelokationen for at udøve sin hobby er alperne.

#### Survey:

Survey er en kvantitativ metode, hvor flere respondenter besvarer et spørgeskema. Dette forgår anonymt, og derfor får surveys også ofte ærligere besvarelser. En af konsekvenserne ved denne metode er, at man ikke kan stille opfølgende, kvalitative, spørgsmål til respondenterne. Dette er en god metode til at få mange svar, og kan sendes også til specifikke målgrupper. Det er dog vigtigt at holde ens survey kort, ellers gider folk ikke bruge tid på det, samt også have specifikke spørgsmål, så respondenterne ikke er forvirret eller fortolker spørgsmålene anderledes.

Her havde vi et spørgeskema, med 58 respondenter, der omhandlede studerende på KEA og hvor de bor, måde for transport, hvad de synes om kantinen, og andre diverse vaner de har. Følgende indsigter kunne udledes fra surveyet:

- Der bor flest i København S
- Det er meget spredt fordel hvor folk bor, da der er mange svar, hvor der kun er 1 der bor der
- De fleste bor i København
- De fleste cykler eller tager toget til KEA
- Over halvdelen af respondenterne er ikke tilfredse med kantinen – har svaret under 5 på en tilfredshedsskala fra 1-10
- Den mest fortrukne browser er chrome, med dobbelt så mange der fortrækker det som andenpladsen, Safari
- Der er stor variation i de top 5 mest brugte apps
- Dog er de sociale medier mest fremtrædende som Instagram og Facebook
- Folk lytter meget til musik.

## Indsigter fra desk research

Indsigt 1: Der løbende undersøges om VR kan bruges i forhold til at hjælpe ældre med demens

Indsigt 2: Ikke lavet nok undersøgelser/forskning til at give konkrete svar på, hvor meget det hjælper

Indsigt 3: Danske undersøgelse viser dog, at det generelt set viser en stigning i livskvalitet når de bruger VR

Indsigt 4: Opbakkes af en anden undersøgelse, der viser at VR kan give en livesglæde i øjeblikke de demensramte har brillerne på

Indsigt 5: Kan skifte humøret hos ældre fra trist til glad

## Emne: Brugen af visual reality ift. med ældre med demens.

Indsigt 6: Kan styrke forholdet mellem plejeren og den ældre, da de får indblik i de demensramtes liv

Indsigt 7: Undersøgelse fra Northampton fandt det samme som de danske ifht. emnet.

Indsigt 8: VR blev brugt som en positiv mental stimulation

Indsigt 9

Indsigt 10

## Indsigter fra observation

## Emne: Busrejsen

Indsigt 1: Størstedelen tog deres mobil frem mindst en gang

Indsigt 6: Der blev kigget op når en ny kom hen, men så hurtigt kigget ned på mobilen igen

Indsigt 2: Ældre mennesker tog ofte ikke mobilen frem

Indsigt 7: Borset fra ældre, vil folk hellere stå op end at sidde ved siden af andre på bænken

Indsigt 3: Fleste har musik i ørene.

Indsigt 8

Indsigt 4: Ældre havde typisk ikke musik i ørene.

Indsigt 9

Indsigt 5: Fleste stod og kiggede i telefonen indtil bussen kom

Indsigt 10

## Indsigter fra interview

## Emne: Hobby

Indsigt 1: En af Alexandars hobby er snowboarding

Indsigt 6: Drømmelokation er Alperne

Indsigt 2: Har før stået på ski

Indsigt 7: Vil gerne selv stå på snowboard/ski med sin datter

Indsigt 3: Skiftede til snowboard fordi det er federe

Indsigt 8

Indsigt 4: Det er også bedre for hans knæ

Indsigt 9

Indsigt 5: Flere aspekter til han kan lide det, som at man er udenfor, man kan være sammen med familie

Indsigt 10

## Indsigter fra survey

Indsigt 1: Der bor flest i København S

Indsigt 2: Det er meget spredt fordel hvor folk bor, da der er mange svar, hvor der kun er 1 der bor der

Indsigt 3: De fleste bor i København

Indsigt 4: De fleste cykler eller tager toget til KEA

Indsigt 5: Over halvdelen af respondenterne er ikke tilfredse med kantinen – har svaret under 5 på en tilfredshedsskala fra 1-10

Indsigt 6: Den mest fortrukne browser er chrome, med dobbelt så mange der fortrækker det som andenpladsen, Safari

Indsigt 7: Der er stor variation i de top 5 mest brugte apps

Indsigt 8: Dog er de sociale medier mest fremtrædende som Instagram og Facebook

Indsigt 9: Musik-apps er ofte i folks top 5

Indsigt 10