

03_01_01_e Dataindsamling

Desktop research

Desktop research er sekundær research gennem eksisterende materialer såsom hjemmesider, artikler, bøger rapporter, billeder og filer omkring det felt man gerne vil undersøge. Ved brug af eksisterende viden, erfaringer og resultater tilegner man sig en grundlæggende forståelse indenfor feltet, som kan danne baggrunden for den dybere undersøgelse. Det kan være vigtigt og afgørende at være kildekristisk overfor de kilder man tager i brug til sin research og dertil være kritisk for hvordan kilderne bidrager til det valgte felt.

Jeg undersøgte, hvordan brugen af virtual reality kan gøre en forskel for ældre demensramte. Hertil fandt forskellige artikler, som hver især kunne bidrage til min videre undersøgelse: I Danmark har man i flere kommuner og flere forskellige plejecentre forsket og undersøgt hvordan brugen af virtual reality har en positiv effekt på ældre demensramte. Artiklerne beskriver nogle af de elementer som forskningsprojektet har fokuseret på, hvilke overvejelser der blev gjort undervejs og hvordan resultaterne af det generelle projekter så ud. Dertil er der også artikler, som dykker ned i specifikke tilfælde og taler med ældre som gør brug af virtual reality i hverdagen.

Observations research

Observations research er research gennem observationer og aflæsninger indenfor et det felt man gerne vil undersøge. Fokusset er typisk hvad en person eller flere personer gør og hvordan de reagerer i en bestemt situation. Dertil undersøger man også hvordan det påvirker personerne, stemningen og området hvori de befinder sig, og ligeledes hvordan området kan påvirke den observationspersonen.

Jeg valgte at sætte mig på Meyers Cafe på Gammel Kongevej på Frederiksberg, og fik der lov til observere personalet i deres daglige rutiner. Cafeområdet var på det tidspunkt ikke særlig travlt og medarbejderne havde tid til at snakke, rydde op og forberede de daglige rutiner. Jeg lagde især mærke til, hvordan medarbejderne kommunikerede med hinanden, og hvordan en af de nyere medarbejdere blev lært op af chefen. Når der kom en gæst, bevarede medarbejderne den rolige tilgang og huskede at en smilende og "personlig" indtryk til kunden.



Derudover lagde jeg også mærke til hvordan indretningen af butik/cafe havde en indflydelse på stemningen blandt både gæster og medarbejderne. På grund af en meget klar adskillelse mellem cafeen og disken, var der en rolig og balanceret stemning. Cafe-gæsterne blev ikke forstyrret af travle kunder, og personalet kunne koncentrere sig om en ting af gangen.

Interview research

Interview research er primær research som vi får gennem en samtale eller en dialog med en person eller med flere personer. Typisk foregår interviewet, hvor interviewerens har forberedt og planlagt spørgsmål, og typisk bliver interviewet optaget. Det kan være meget afgørende i interviewmetoden, at man overvejer hvordan spørgsmålene skal stilles, hvilken rækkefølge de skal stilles i og om de er for ledende eller afledende. Derudover er det også vigtigt, at interviewerens gør den intervieweren godt tilpas, ved f.eks. at spørge om tilladelse til at optage og lytte opløftende til svarene – det er også kaldes aktiv lytning.

Jeg valgte, at interviewe min gode veninde Julie Høy omkring hendes brug af sociale medier og hvordan det har påvirket hende igennem hendes opvækst. Jeg forberedte en lang række spørgsmål omkring emnet, og valgte til sidst de bedste/mest uddybende til interviewet. Derudover gjorde jeg meget ud af at forberede Julie på, hvordan det skulle foregå og hvad det helt præcist skulle bruges til. Jeg tror helt sikkert, at forberede den interviewede så meget som muligt, er en vigtig del af det endelige resultat.

“Det der foregår på Snapchat og hvad der foregår på Instagram osv., jeg tror at de opfatter det ligeså meget som en del af deres virkelighed, som det “vi” normalt ville kalde den virkelige verden - og det skræmmer mig lidt.”

“Jeg er på en måde glad for, at jeg har fået lov til at have en barndom eller en opvækst, hvor sociale medier ikke har fyldt det hele”

“Men jeg tror også, at da vores forældre var unge og der ikke fandtes sociale medier, så tror jeg også der var rigtig mange som gik rundt med en rigtig ensom fornemmelse og en følelse af at de stod alene med deres problemer. Og der skal jeg da være ærlig og sige, at vi i dag er blevet rigtig gode til at netop bruge de sociale medier til at gøre opmærksomhed omkring problemstillinger, som er svære at stå alene med.”

Survey research

Et survey research er research lavet som et spørgeskema, som de adspurgte kan udfylde online eller på papir. Fordelen ved et survey er, at de adspurgte tør udtrykke sig dybere, da det typisk er anonymt og de adspurgte kan tage det i sit eget tempo. Dog ses det typisk, at surveys ikke er så dybdegående, da det sjældent ses at de adspurgte svare på de uddybende spørgsmål. Det er vigtigt holde surveyen kort og let forståelig, så brugeren ikke bliver utålmodig.

I surveyet undersøgte vi klassens forskelle og ensartethed. Der blev f.eks. spurgt om hvordan vi transporterede os, hvor vi boede og hvilke apps vi brugte mest.

“De fleste bruger deres telefon i gennemsnit 2-3 timer om dagen.”

“Instagram er den mest brugte app”

"27 elever bor i København"

"De fleste bruger deres computer til skolearbejde eller streaming"

Indsigter fra desk research

90.000 danskere er ramt af demens

Virtual Reality påvirker livskvaliteten og i enkelte tilfælde de kognitive evner hos ældre med tidlig demens.

Nye studier viser, at de første tegn på demens ses ved problemer/udfordringer om at orientere sig geografisk og finde vej.

Det har i mange tilfælde givet de ældre et afbræk fra hverdagen på plejecentrene og har åbnet op for gode samtaler mellem borgerne og personalet.

Indsigt 5

Emne: Brugen af VR ift. demensramte

Demens er en uhelbredelig sygdom, der forårsager uoprettelige forandringer i hjernen. Der findes ingen medicinsk kur mod demens.

Virtual Reality-teknikken blev oprindeligt udviklet til film og spilindustrien.

Psykologiske metoder vinder stadig større indpas i den demenspleje, der primært har til formål at øge patientens livskvalitet.

Indsigt 9

Indsigt 10

Indsigter fra observation

Emne: Personobservation

Få mennesker på
arbejde

Rolig stemning

Tid til at gøre sig
umage

Varm og hyggelig
indretning

Adskillelse af disk- og
cafegæster

Oplæring af ny
medarbejder

Få kunder

Smilende og personlig
betjening

Indsigt 9

Indsigt 10

Indsigter fra interview

"Instagram er nok det sociale medie jeg bruger mest"

"Ikke at jeg siger at det nødvendigvis er en positiv ting, så tror jeg også bare at der er aspekter af sociale medier, som er med til at gøre den konstante kontakt til en ny slags venskab mellem unge."

"Jeg tror, at det er farligt det der med at kunne spejle sig i noget som jo bare et udpluk af virkeligheden, hvor man ikke kender hele historien,"

"Det der foregår på Snapchat og hvad der foregår på Instagram osv., jeg tror at de opfatter det ligeså meget som en del af deres virkelighed, som det "vi" normalt ville kalde den virkelige verden - og det skræmmer mig lidt."

Indsigt 5

Emne: forbrug af sociale medier

"Men jeg tror også, at da vores forældre var unge og der ikke fandtes sociale medier, så tror jeg også der var rigtig mange som gik rundt med en rigtig ensom fornemmelse."

Jeg tror, at der kan være både positive og negative ting ift. selvtillid hos unge.

"Jeg er på en måde glad for, at jeg har fået lov til at have en barndom eller en opvækst, hvor sociale medier ikke har fyldt det hele"

Indsigt 9

Indsigt 10

Indsigter fra survey

65% bruger Chrome,
29% bruger Safari

39% cykler

“Jeg bruger kun
computer i skolen”

27 elever bor i
København

Instagram er den mest
brugte app

Stort set alle er
utilfredse eller letter
utilfredse med
kantinen

De fleste bruger deres
telefon i gennemsnit
2-3 timer om dagen.

Jeg bruger min
computer til
skolearbejde og til at
se netflix

31% tager s-toget

Indsigt 10