

## Indsigter fra desk research

**Indsigt 1:** Man tester virtual reality på demensramte, hvor de oplever gamle minder.

**Indsigt 2:** For at demensramte bedre kan huske deres minder, hjælper det at placere dem samme sted, som de har været før i tiden gennem VR. Så kan de huske egne minder.

**Indsigt 3:** Man gør dette, for at hjælpe de demensramte.

**Indsigt 4:** Ud fra forsøgene har demensramte haft både positive og negative oplevelser.

**Indsigt 4:** Man vil benytte VR til at teste personers orienteringsevner.

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

**Indsigt 6:** Hvis man kan opdage demens mange år før det for alvor udvikler sig, vil man kunne påbegynde behandling for sygdommen før den for alvor er brudt igennem.

**Indsigt 7:** Man vil gerne gøre deres livskvalitet bedre.

**Indsigt 8:** Ved hjælp af VR kan man stimulere hjerneaktiviteten, og dermed træne deres korttidshukommelse og taleevne.

**Indsigt 9:** Forsøget har ikke virket optimalt på demensramte, som bærer briller.

**Indsigt 10:** Det hænger sammen, at man mister sin orienteringsevne sammen med hukommelsen.

## Indsigter fra observation

**Indsigt 1:** De fleste kigger ned i deres telefon.

**Indsigt 2:** De fleste har høretelefoner i ørene.

**Indsigt 3:** Når man venter går man lidt frem og tilbage.

**Indsigt 4:** Fordi de ikke kender hinanden undgår de øjenkontakt ved at kigge ned.

**Indsigt 5:** Folk er passiv aggressiv.

## Emne: Vestamager Metro st.

**Indsigt 6:** Folk gør alt for at undgå at snakke med hinanden. Sidder en person inderst og skal ud, indikerer de det ved at rejse sig lidt eller pakke sine ting sammen.

**Indsigt 7:** Folk spreder sig ud. De stiller sig ikke tæt på andre.

**Indsigt 8:** Sidder to fremmede sammen, men to andre sæder bliver ledige, så skynder den ene sig derover, for at kunne sidde alene frem for med en fremmed.

**Indsigt 9:** Folk finder tryghed i at bliver underholdt mens man venter → sin telefon.

**Indsigt 10:** To veninder gik sammen, begge med ansigtet ned i deres telefoner.

## Indsigter fra interview

**Indsigt 1:** Elise bruger mest Instagram og Facebook.

**Indsigt 2:** Elise benytter oftest some til underholdning.

**Indsigt 3:** Elise bruger some når hun er sammen med sine venner, fordi de ofte laver noget hyggeligt som hun gerne vil dele på Instagram.

**Indsigt 4:** At få mange likes betyder ikke det store for Elise.

**Indsigt 5:** Elise forstår hvordan mange i dag påvirkes negativt af some.

## Emne: Sociale medier: Hvad de bruger mest og hvad det giver dem i hverdagen.

**Indsigt 6:** Hun kan godt finde på selv at tænke, "jeg ville ønske at jeg så ud som hende," eller "jeg ville ønske det var mit,".

**Indsigt 7:** Det er vigtigt for Elise at have et afslappet forhold til some.

**Indsigt 8:** For mange betyder some alt for meget. Det kan skyldes at de bliver krænket eller mobbet via internettet.

**Indsigt 9:** Elise mener, at mange ikke er kildekritiske når det kommer til ting man læser på nettet. Man skal huske, at alt hvad man læser og ser ikke er rigtigt.

**Indsigt 10:** Hvis vi ikke havde haft internet i dag, ville Elise have været mere 'outdoorsy'.

# Indsigter fra survey

**Indsigt 1:** De fleste bor på Amager.

**Indsigt 2:** De fleste cykler eller tager s-tog i skole.

**Indsigt 3:** Gennemsnitligt mener klassen, at kantinen er under middel.

**Indsigt 4:** 65,5% har chrome som deres favorit browser.

**Indsigt 5:** De fleste har en gennemsnitlig skærmtid om dagen på 2-4 timer.

**Indsigt 6:** De mest brugte apps blandt klassen er Facebook, Messenger, Instagram, Snapchat, Youtube og Spotify.

**Indsigt 7:** Folk bruger deres computer frem for telefon, når de skal arbejde, streame serier,

**Indsigt 8:** En enkelt studerende spiller online skak på deres computer.

**Indsigt 9:** 5 personer havde en gennemsnitlig skærmtid på mere end 8 timer om dagen.

**Indsigt 10:** Der er ingen som bor i København K.