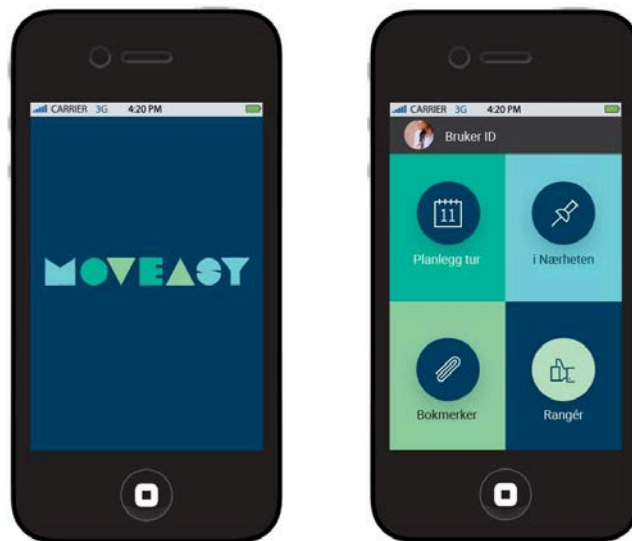




Sluttrapport Moveasy

(Tidligere AktivApp)



Rehabilitering

Prosjektnummer: 2013-3-150

Prosjektnavn: AktivApp - en tilgjengelighetsapp

Søkerorganisasjon: Norges handikapforbund



Prosjektet er støttet av ExtraStiftelsen
Helse og Rehabilitering med Extra-midler

Forord

Rapporten for dette rehabiliteringsprosjektet viser gangen i prosjektet fra pengene ble tildelt for to år siden og fram mot en ferdig app.

Merknad: Prosjektsøknaden ble oversendt ExtraStiftelsen med prosjektnavnet **AktivApp**. Underveis i prosjektperioden oppdaget vi at det fantes en annen app med samme navn. Riktignok i USA, men likevel uheldig. Av den grunn satte vi i gang en idémyldring for å komme opp med et nytt navn, og endte opp med navnet **Moveasy**. Moveasy er det navnet som vil bli brukt gjennom hele sluttrapporten.

Deltakere i prosjektet:

Prosjektleder: *Dag Ofstad* (erstattet Trond Bliksvær), Leder for Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse

Prosjektansvarlige: *Stine Irgens* (erstattet Nansy Schulzki), Kommunikasjonskonsulent hos Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse

Prosjektkoordinator: *Linda Åsheim*, Norges Handikapforbund

Teknisk ansvarlig: *Simon Flack*, Whitefox AS

Referansegruppe: *Ståle Normann* og *Finn Kaarby*, NHF Bodø, representanter for NHF. *Stian André Sakariassen Olsen*, initiativtaker. *Dag Ofstad* og *Stine Irgens*, representanter for Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse. *Simon Flack*, representant for Whitefox AS.

Prosjektledelsen ønsker å rette en **stor takk** til ExtraStiftelsen for tildelingen, Norges Handikapforbund for godt samarbeid, Referansegruppens medlemmer for gode innspill, Whitefox for utvikling og stø hånd på rattet og for øvrig alle andre som har vært involvert og bidratt i prosessen – uten dere: ingen Moveasy!

Sammendrag

Bakgrunnen for prosjektet

er forståelsen av at fysiske barrierer i samfunnet kan bidra til manglende reell likestilling og deltakelse, til isolasjon og passivisering. Prosjektet har hatt som målsetning å bøte på dette gjennom å lage og tilgjengeliggjøre et verktøy, som vil kunne minske barrierene og bidra positivt til aktivisering og sosialisering, for alle som må ta hensyn til fysisk tilgjengelighet når de ferdes i samfunnet. Verktøyet skal være tilgjengelig via smarttelefoner og nettbrett. Ved å ta i bruk tilgjengelig teknologi, når man bredt ut, ettersom dette er teknologi som de fleste allerede benytter daglig.

Antall personer i målgruppen nådd av prosjektet

Vi har bare nådd et fåtall personer i målgruppen gjennom utviklingsfasen. Det er først når appen blir lansert og tilgjengeliggjort for alle på årskonferansen til Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse, i Drammen 5. februar 2016, at vi kan få inn virkelige parametere for hvor mange den når.

Prosjektgjennomføring/metode 2014 – 2015

I det følgende vil Whitefox AS omtales som "*Utvikler*", Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse omtales som "*Prosjektledelsen*" og "*Referansegruppen*" omfattes av Utvikler, Prosjektledelse og representanter for NHF.

Etter tildeling av midler ble det gjort en avtale mellom Utvikler og Prosjektledelsen. Her ble man enige om at Utvikler skulle lage en detaljert fremdriftsplan for sitt eget arbeid (s. 7) og hvor øvrige ressurser ble kalt inn der det var nødvendig, herunder oppstartsmøte og ulike workshops for å avklare sentrale veivalg underveis. Eksempler på sentrale veivalg: App-konsept, forslag til brukergrensesnitt og grafisk design. I tillegg hadde vi en idémyldring på nytt navn. Når alle relevante hensyn for ver. 1.0 av appen var diskutert og ivaretatt, iverksatte Utvikler prosessen med publisering til AppStore og GooglePlay (distribusjonskanaler).

Resultater og resultatvurdering

Vi har etter endt prosjektperiode, en ferdig utviklet app (ver. 1.0), som straks er klar for distribusjon via AppStore (iPhone) og GooglePlay (Android). Ettersom alt innhold i appen først genereres når folk tar appen i bruk, kan vi i skrivende stund ikke si noe om hvordan appen vil bli mottatt og brukt av målgruppen, ettersom den ikke er blitt lansert ennå. Vi har imidlertid stor tro på appen både i nåværende versjon og ikke minst i framtidige versjoner og utvidelser (f. eks web).

Oppsummering/konklusjon:

Prosjektet var: utvikle en app, og den er nå utviklet. Men underveis i prosessen dukket det opp momenter som det er helt avgjørende å vurdere og ta stilling til som en del av apputviklingen, men som ikke ble tatt med i beregningen. Herunder: markedsføring (for å rekruttere brukere som genererer innhold som bidrar til en app som flere vil bruke), drift/vedlikehold, support, videreutvikling, tilgjengelighetskrav (WCAG 2.0) også for apputvikling. Vi har nådd målet for prosjektet, men veien videre krever nye midler.

Innholdsfortegnelse

Kapittel 1 – Bakgrunn for prosjektet/Målsetting	5
Bakgrunn	5
Målsetting.....	5
Målgruppe	5
Finansieringskilder, finansieringsplan (budsjett) og opprinnelig prosjektplan/fremdriftsplan	6
Opprinnelig fremdriftsplan.....	6
Opprinnelig budsjett.....	6
Kapittel 2 – Prosjektgjennomføring/Metode	6
Gjennomføring	6
Opprinnelig fremdriftsplan, apputvikling	7
Avvik	7
Personell.....	7
Økonomi	7
Tekniske krav	8
Markedsføring	8
Kapittel 3 – Resultater og resultatvurdering	8
Resultat.....	8
Eksempel på Moveasy i bruk	9
Erfaringer	10
Personell.....	10
Økonomi	10
Tekniske krav	10
Markedsføring	11
Drift, vedlikehold og support.....	11
Konklusjon – erfaringer	11
Kapittel 4 – Oppsummering/Konklusjon/Videre planer.....	11
Oppsummering og konklusjon	11
Veien videre.....	11
Lansering av Moveasy	11
Finansiering	12
Samarbeid med andre	12
Markedsføring	12
Videreutvikling.....	12
Referanser/Litteratur	12
Vedlegg.....	12
Markedsanalyse (se neste side)	12

Kapittel 1 – Bakgrunn for prosjektet/Målsetting

Bakgrunn

Fysisk tilgjengelighet til arenaer og institusjoner er viktig for reell likestilling og deltakelse i samfunnet. Dette gjelder mange i befolkningen: personer med funksjonsnedsettelse, foreldre i følge med små barn, eldre med nedsatt førerlighet mv.

For den som trenger å ha innblikk i og overblikk over hvordan den fysiske tilretteleggingen og tilgjengeligheten er i de områder de befinner seg, er det av stor verdi å kunne innhente informasjon om tilgjengelighet på forhånd, men også i sanntid mens man ferdes på nye og ukjente steder. Smarttelefoner og nettbrett åpner for nye muligheter på dette området. Nesten alle har slik teknologi i dag, de er relativt rimelige i anskaffelse. De har innebygd GPS, og kan enkelt kobles til sosiale medier (som Facebook).

En tilgjengelighetsapp for smarttelefoner kan således gjøre tilgjengelighet bedre på minst to måter:

- gjennom å lette planlegging (ved å gi informasjon om hvor det er god tilgjengelighet)
- gjennom muligheten til å gi en vurdering av opplevd tilgjengelighet (rangering) på viktige steder.

Tilbakemelding om tilgjengelighet kan på denne måten også virke motiverende for å tilrettelegge tilgjengeligheten ytterligere.

Målsetting

Prosjektet hadde som mål å ta i bruk tilgjengelig teknologi knyttet til smarttelefoner og nettbrett for å øke den enkeltes mobilitet og gjennom det redusere passivitet og ensomhet.

Tilgjengelighetsappen skulle ha en mulighet til å redusere noen av barrierene og bidra positivt til aktivisering og sosialisering. Appen var ment å skulle:

- Definere de ulike behovsgruppene og tilby hver av dem gode oversiktskart/lister av steder som er tilpasset akkurat for dem og deres behov.
- Gi mulighet til å kommentere/rangere de ulike steder/områder med hensyn til tilgjengelighet. Denne informasjonen skulle kunne lagres og deles med andre.
- Redusere usikkerheten om plassen man ønsker å besøke og øke trygghetsfølelsen hos App-brukeren.
- Gjøre det lettere for dens brukere å bestemme seg for en aktivitet med basis i at det er lettere å ta en beslutning når du har en god oversikt over dine muligheter.
- Forebygge isolasjon og ensomhet gjennom å bidra til god oversikt over sosiale aktiviteter og møtesteder hvor universell utforming er spesielt ivaretatt.
- Motivere og forbedre hverdagen for de ulike app-brukerne.

Appen skulle tilrettelegges for både Apple og Android.

Målgruppe

Prosjektet vil ha stor nytte for flere målgrupper og ulike aldersgrupper. Arbeidet vil i første fase være spesielt rettet mot barn og unge med funksjonsnedsettelse, men skal også tillempes med sikte på bruk for alle aldersgrupper. Aldersmessig målgruppe antas å ha betydning bl.a. for hvilke arenaer som tilgjengelighetsappen skal dekke i første fase, hvilke designmessige løsninger som velges, og det språk og de kulturelle koder som brukes.

Finansieringskilder, finansieringsplan (budsjett) og opprinnelig prosjektplan/fremdriftsplan

I opprinnelig plan var det meningen at prosjektet skulle vare ett år, men uforutsette hendelser, personellutskiftninger og behov for økonomiske avklaringer, har bidratt til at prosjektet og apputviklingen har trukket ut i tid og er først nå klar til lansering, to år etter oppstarten.

Opprinnelig fremdriftsplan

	2014 vår	2014 høst
Nedsette referansegruppe (januar)	X	
Utarbeide detaljert prosjektplan (I samarbeid med Whitefox)	x	
Gjennomføring	X	x
Testing		x
Offentliggjøring		x

Det ble søkt om kr. 720.000,- fra ExtraStiftelsen, med en planlagt totalramme på 745.000,-.

Opprinnelig budsjett

INNTEKTER	2013	2014
Egne midler (Markedsanalyse, designforslag, prosj.ledelse mv)	31 000	25 000
Tilskudd NHF/Extrastiftelsen	0	720 000
Andre inntekter	0	0
TOTALE INNTEKTER	31 000	745 000

Utgifter	2013	2014
Lønn, sosiale utgifter	5 000	75 000
Innkjøpte tjenester/honorarer	20 000	650 000
Materiell/utstyr	0	0
Sum	25 000	725 000
Indirekte kostnader (ekskl innkjøpte tjenester) (25 %)	6 000	20 000
TOTALE UTGIFTER	31 000	745 000

Kapittel 2 – Prosjektgjennomføring/Metode

Gjennomføring

Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse (Prosjektledelsen) har hele landet som faglig nedslagsfelt. Organisatorisk er tjenesten en del av Helse Nord systemet og administrativt er vi knyttet til Valnesfjord Helsesportssenter. Valnesfjord Helsesportssenter har gjennom å være administrativt vertskap for Kompetansetjenesten, hatt det overordnede ansvaret for økonomistyringen i prosjektet, mens kompetansetjenesten har hatt prosjektlederansvaret. Prosjektledelsen etablerte et samarbeid med Whitefox AS (Utvikler), som har stått for den teknologiske utviklingen av det som vi i samråd med Referansegruppen valgte å kalle MOVEASY. Prosjektet etablerte en referansegruppe (Referansegruppen), bestående av Prosjektledelsen, Utvikler og medlemmer fra Norges Handikapforbund Bodø.

Etter tildeling av midler ble det gjort en avtale mellom Utvikler og Prosjektledelsen. Her ble man enige om at Utvikler skulle lage en detaljert fremdriftsplan for sitt eget arbeid (se nedenfor) og hvor øvrige ressurser ble kalt inn der det var nødvendig, herunder oppstartsmøte og ulike workshops for å avklare sentrale veivalg underveis. Eksempler på sentrale veivalg: App-konsept, forslag til brukergrensesnitt og grafisk design. I tillegg hadde vi en idémyldring på nytt navn. Når alle relevante hensyn for ver. 1.0 av appen var diskutert og ivaretatt, iverksatte Utvikler prosessen med publisering til AppStore og GooglePlay (distribusjonskanaler).

Opprinnelig fremdriftsplan, apputvikling

Avtale	–	Prosjektledelse og Utvikler
Fremdriftsplan	–	Utvikler
Oppstartsmøte	–	Referansegruppen
Forberedelse til Workshop 1	–	Utvikler
Workshop 1 (App konsept)	–	Referansegruppen
Prototype spesifikasjon	–	Utvikler
Godkjenning av Prototype konsept	–	Prosjektledelsen
Evt Endring i konsept	–	Utvikler
Workshop 2 (UI konsept)	–	Referansegruppen
UX og UI Wireframing	–	Utvikler og Prosjektledelsen
Brukertesting	–	Utvikler
Godkjenning av Wireframes	–	Prosjektledelsen
Workshop 3 (Grafisk konsept)	–	Referansegruppen
Grafisk design av UI	–	Utvikler
Godkjenning av Grafisk Design	–	Prosjektledelsen
Implementering av Sencha App	–	Utvikler
Implementering av Extjs Admin App	–	Utvikler
Implementering av Webservice & DB	–	Utvikler
Phonegap and device testing	–	Utvikler
Release to AppStore/GooglePlay (produksjonsversjon)	–	Utvikler
Test/soft release (4 måneder)	–	Brukerne
Workarounds and Bugfixing	–	Utvikler
Release to AppStore/GooglePlay (driftsversjon)	–	Utvikler

Utvikling av appen har i all hovedsak fulgt den oppsatte framdriftsplanen med tanke på oppgaver, mens tidsplanen i mindre grad har blitt fulgt, spesielt etter første halvdel. Dette skyldes i all hovedsak personellavgang (hele Prosjektledelsen) ved Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse. Da erstattere kom på plass, dukket det opp spørsmål vedrørende de økonomiske rammene, som det tok tid å få avklart. Samarbeidet i Referansegruppen har hele tiden vært godt.

Avvik

Personell

Som nevnt under pkt. *Gjennomføring*, ble prosjektet strukket ut i tid grunnet sykemeldinger og personellavgang, som på overlappende tidspunkt rammet hele Prosjektledelsen.

Økonomi

I opprinnelig budsjett var det satt av kr. 650.000,- til innkjøpte tjenester/honorarer, et beløp som i sin helhet skulle brukes til å kjøpe tjenester av *Utvikler*. Her dukket det opp et forhold som ikke var tenkt på i planleggingen: Merverdiavgift. Utvikler er pålagt å kreve inn mva. for tjenestene sine, noe som førte til at faktiske utgifter for Utviklers tjenester beløp seg til kr. 812.500,-, en ublid differanse på kr. 162.500,-, som det ikke var tatt høyde for i budsjettet. Ettersom Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse og Valnesfjord helsesportssenter ikke er momspliktige, har

organisasjonene heller ikke anledning til å kreve mva.-beløpet tilbakeført. Avklaringene rundt hvor de ekstra midlene skulle komme fra, tok også tid å få på plass.

Nye krav til bruk av teknologi for universell utforming (fra Difi) har også bidratt til å fordyre apputviklingen, ved at Utvikler har måttet bruke mer tid. Omfang er enda ikke kjent.

Tekniske krav

Ettersom prosjektperioden ble forlenget, rakk vi akkurat å bli påvirket av nye krav til universell utforming av blant annet apper; WCAG 2.0. Spørsmålet om universell utforming av appen hadde vært oppe til diskusjon i Referansegruppen i første fase, men var blitt utsatt til en eventuell ver. 2.0 av appen, av kostnadshensyn. Plutselig måtte vi etterkomme kravene allerede i ver. 1.0. Disse kravene om implementering/endring av appen har kostet både tid og penger. Det totale omfang er ukjent, men garanteres for av kompetansetjenesten.

Markedsføring

Innholdet i Moveasy skal være 100% brukergenerert. For å nå ut med appen og treffe brukere, er vi avhengige av god markedsføring. Det er foreløpig ikke satt av penger til markedsføring i budsjettet, og selv om Prosjektledelsen fortsatt skal jobbe for å skaffe midler til å gjøre konseptet kjent, regner vi dette manglende punktet som et avvik. Vi vil fortsatt jobbe med å få finansiert denne delen.

Kapittel 3 – Resultater og resultatvurdering

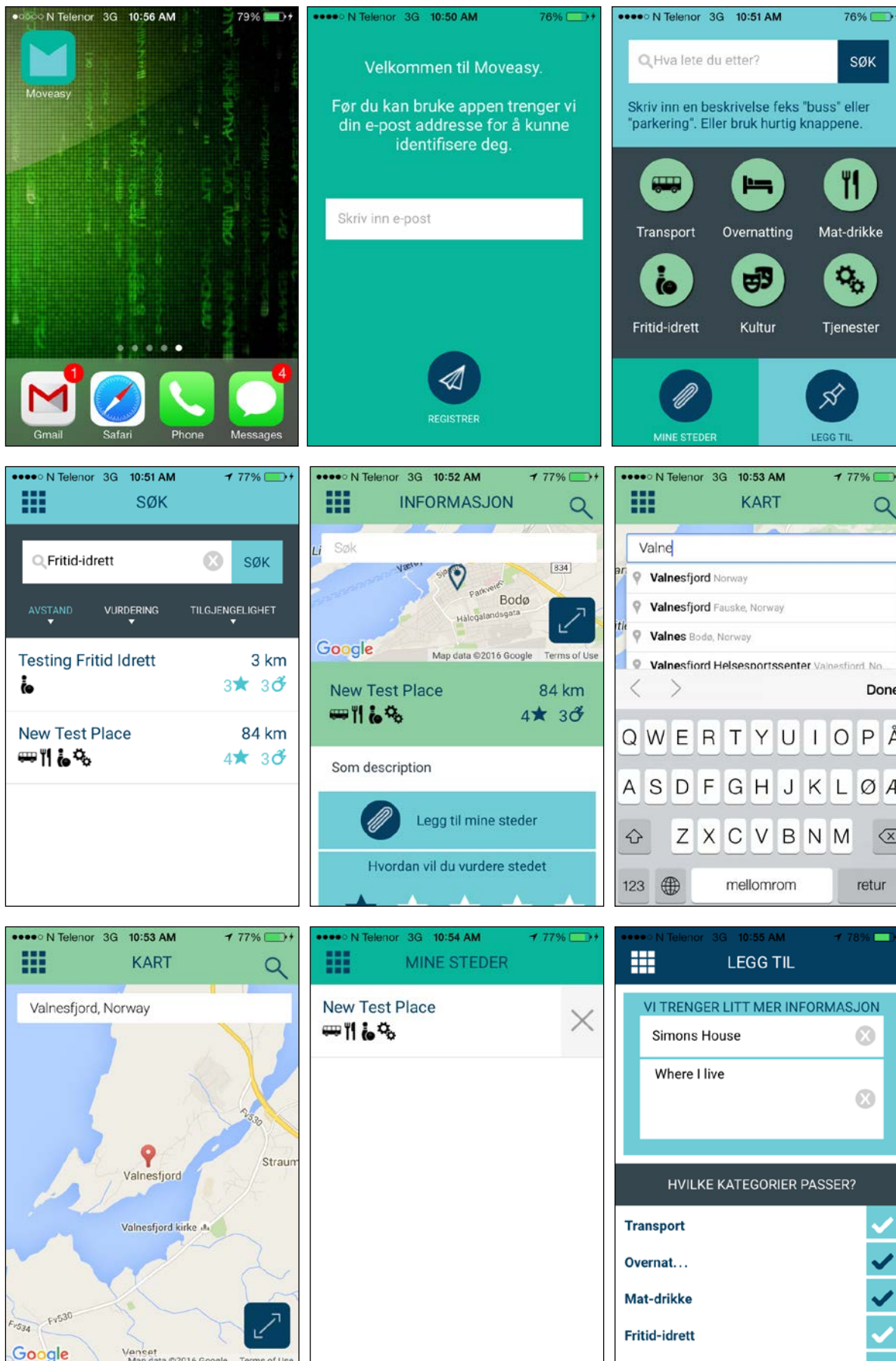
Resultat

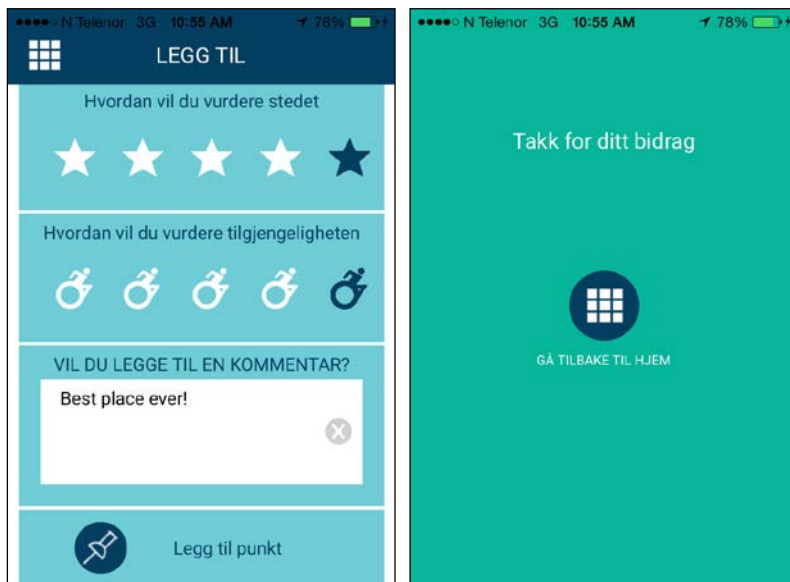
Resultatet av prosjektet er kort og greit: en app! Den skulle vi lage og den har vi laget.

Resultatene av appen i bruk, derimot, har vi ingen data på ennå, men vi fastholder troen på at appen vil kunne leve opp til målsettingene for prosjektet, forutsatt at vi når ut til brukerne, og at brukerne finner det formålstjenlig å bruke appen. Det betyr at vi fortsatt tror at appen vil bidra til å øke bruken av tilgjengelige cafeer, kinoer, idrettsanlegg, kontorer og andre fasiliteter, og gjennom dette redusere passivitet og ensomhet og bidra positivt til aktivisering og sosialisering. Vi tror at bruk av appen vil gi økt oppmerksomhet omkring våre fysiske omgivelser og hvordan de fungerer/ikke fungerer. I beste fall inspireres de ansvarlige til å gjøres en innsats for å fjerne hindre og bedre tilgjengeligheten i sine lokaler/sitt nærmiljø. I tillegg vil muligheten til å planlegge ulike friluftslivsopplevelser, div. turer i forkant, øke trygghetsfølelsen til brukeren og derfor motivere og forbedre hverdagen for de ulike app-brukerne.

Eksempel på Moveasy i bruk

Nedenfor presenteres et utvalg skjermbilder som viser (testversjonen) av appen i bruk.





Erfaringer

Vi har gjort oss mange erfaringer underveis. Mange har bokstavelig talt vært dyrekjøpte, og noen er nærmere beskrevet i Kapittel 2 – Avvik.

Personell

Et lite prosjekt med få personellressurser er gjerne sårbart i sin organisering (få nøkkelpersoner). Det har skjedd endringer i organisasjonen ved VHSS og Kompetansetjenesten. Vi erfarte på et tidspunkt at hele Prosjektledelsen forsvant. Kontinuiteten ble heldigvis ivaretatt av Utvikler og NHF sine representanter i Referansegruppen, og delvis av ny prosjektleder, men var likevel uheldig for progresjonen til prosjektet. I denne siste perioden har prosjektet imidlertid hatt en stødig prosjektledelse og utviklingskraft.

Økonomi

Her dukket det opp et forhold som ikke var tenkt på i planleggingen: Merverdiavgift. Utvikler er pålagt å kreve inn mva. for tjenestene sine, noe som førte til at faktiske utgifter for Utviklers tjenester beløp seg til en ublid differanse på kr. 162.500,-, som det ikke var tatt høyde for i budsjettet. Ettersom Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse og Valnesfjord helsesportssenter ikke er momspliktige, har organisasjonene heller ikke anledning til å kreve mva.-beløpet tilbakeført.

Tekniske krav

Underveis i utviklingen av appen ble det klart at retningslinjer for universell utforming av nettsider, WCAG 2.0, også skulle omfatte apper. Dette ifølge **Difi**, direktoratet for forvaltning og ikt:

«IKT-løsinger som fyller definisjonen av nettløsning, er omfatta av forskrifta, uavhengig av kva einingar dei blir opna på, kodespråk eller operativsystem. Det inneber at forskrifta stiller krav til universell utforming av mobilapplikasjonar, dersom dei må lasta ned oppdatert informasjon over internett for å fungera. Slike mobilapplikasjonar er nettløsningar og døme på dette er nettbank på mobil, ruteplanleggar, vérmeldingsteneste og kjøp av billetter. For at krava skal gjelde må mobilapplikasjonen i tillegg vera ei hovudløsning retta mot allmenta, som underbygger verksemdas alminnelege funksjon.»

Å etterfølge disse kravene har også bidratt til å fordyre apputviklingen, ved at Utvikler har måttet bruke mer tid, både på selve utviklingen, men også på å sette seg inn i regelverk og ny teknologi

knyttet til dette. Omfanget er foreløpig ukjent. Kompetansetjenesten har tatt høyde for å finansiere merkostnadene, samt søke offentlige virkemidler til videreutvikling.

Markedsføring

Ettersom innholdet i Moveasy skal være 100% brukergenerert, er appens suksess uløselig knyttet til at vi når ut med appen og treffer brukerne. For å få til dette er vi avhengige av god markedsføring. Vi må få opp brukersnittet på appen fra starten av. Dersom appen ikke blir brukt, kan all innsats i form av tid og penger vært bortkastet. Det er ikke satt av penger til markedsføring i budsjettet. Vår erfaring er at apputvikling uten markedsføring er halvgjort jobb. I videreføring av prosjektet som kompetansetjenesten har tatt ansvaret for, skal vi søke om virkemidler til markedsføring, samtidig som vi vil bruke alle våre tilgjengelige kanaler til å bekjentgjøre appen.

Drift, vedlikehold og support

Den kanskje viktigste erfaringen i vårt apputviklingsprosjekt er det litt overraskende store omfanget av alle forpliktelser (både tidsmessig og økonomisk) som uløselig blir knyttet til appen:

Markedsføring – drift – vedlikehold – support – videreutvikling av app – nettside m.m.

Selv om vi er i mål med prosjektet, føler vi likevel at «oppdraget ikke er fullført» og erkjennelsen av dette gjør at vi føler en sterk forpliktelse til å ivareta utviklingsansvaret innenfor rammen av Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse. Det er faktisk nå den viktigste jobben begynner, og det ble det ikke lagt planer for, hverken tidsmessig eller finansieringsmessig, den gang prosjektet ble grunnlagt. Disse planene er imidlertid nå forankret i kompetansetjenesten.

Konklusjon – erfaringer

Enhver erfaring har potensiale til å utgjøre en forskjell i andre sammenhenger. Vi håper at våre erfaringer vil være nyttige for andre som ønsker å utvikle en app, slik at de mindre åpenbare sidene av et slikt prosjekt (slik vi erfarte det), kan tas med i planleggingen helt fra begynnelsen av.

Vi har for øvrig ingen planer om å bruke ressurser på denne type viderefremming eller distribuere disse erfaringene utover denne rapporten bortsett fra å ha implementert disse erfaringene i vår egen organisasjon. Bli vi spurt, vil vi imidlertid dele all denne kunnskapen med de som har interesse av den.

Vi har lært mye av samarbeidet med Norges Handikapforbund og fått innsikt i ExtraStiftelsens måte å gjøre ting på, og begge deler håper vi å kunne gjøre bruk av senere.

Vår Utvikler har utvidet sin kompetanse på universelt utformede apper og har fått nyttig kunnskap som kan komme mennesker med funksjonsnedsettelse til gode i framtidige prosjekter.

Kapittel 4 – Oppsummering/Konklusjon/Videre planer

Oppsummering og konklusjon

Arbeidet med appen har åpnet øynene våre for flere ting: at store deler av samfunnet er utilgjengelig for mange, at tilgjengelighet er mer enn heis i stedet for trapp, at fysiske barrierer rammer flere enn en person i en rullestol osv. Vi er blitt lidenskapelig tent på ideen om å bruke teknologi for å bryte ned barrierer. Vi er rett og slett blitt bedre kjent med vår egen idé og vi liker den enda bedre nå! Vi føler at vi skylder den oppvoksende generasjon med ulike funksjonsnedsettelse at vi hjelper med å fremme budskapet om universell utforming for alle.

Veien videre

Lansering av Moveasy

Vi skal presentere og lansere Moveasy på en nasjonal konferanse i regi av Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse. Den heter «Utstyrt for

fremtiden?» og arrangeres i Drammen 4. – 5. februar, 2016. Fra samme dato vil appen være tilgjengelig i AppStore (Apple) og GooglePlay (Android).

Finansiering

Inntil nye finansieringskilder er funnet, vil utgifter til de forskjellige oppgavene vi har foran oss, bli betalt av Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse. Dette er ikke utgifter vi har tatt høyde for, men vi føler oss forpliktet til å sørge for at jobben som er blitt gjort over to år, ikke skal være forgjeves. Vi vil søke finansiering flere plasser. Eksempler på finansieringskilder: folkefinansiering, sponsing (samarbeid med en eller flere store bedrifter som gjennom sponsing kan nå kunder via appen). Vi vil videre undersøke om her kan ligge muligheter for videreutvikling via offentlige tilskudd.

Samarbeid med andre

Vi vil søke å samarbeide med de ulike direktoratene som har barn, unge, unge voksne funksjonshemmede som sine målgrupper, med tanke om å få et mer varig tilskudd til både drift og videreutvikling av appen, evt. undersøke om de har interesse av å knytte driften av den til sitt web-/IT-system. Videre vil vi utvikle et sponsornettverk som kan være med på å hjelpe oss med å nå de brukerne vi trenger for å skape en app som styrker tilgjengeligheten til personer med funksjonsnedsettelse, betydelig.

Markedsføring

Nasjonal kompetansetjeneste for barn og unge med funksjonsnedsettelse skal benytte sitt betydelige kontaktnett til å markedsføre appen, via word-of-mouth. Vi skal også promotere appen der det er naturlig, når vi er ute og representerer. Vi tenker å annonsere i relevante magasiner for målgruppen, vi vil arbeide for redaksjonell omtale av appen i så mange medier vi kan få til. Vi vil kontakte funksjonshemmedes brukerorganisasjoner og be om hjelp til å spre det gode budskap. Vi kan promotere den på konferanser, større møter og ved ulike arrangementer hvor målgruppene våre befinner seg. Likeledes vil vi promotere appen i kontakt med helseforetak og direktorat.

Videreutvikling

Vi ser det som naturlig å arbeide for videreutvikling av appen og rammebetingelsene rundt appen. Vi vil i fortsettelsen arbeide for å finne nye finansieringskilder.

Moveasy 2.0

Utvikle og forbedre appen basert på tilbakemeldinger fra brukerne. Integrering mot sosiale medier vil være en sentral del av dette.

Nettversjon

Vi ønsker også, på sikt, å lage en nettversjon av Moveasy; www.moveasy.no og www.moveasy.org. Her skal brukerne kunne planlegge utflukter hjemme fra sin egen stue, med høy grad av trygghet på å komme inn/komme fram der man ønsker.

Referanser/Litteratur

Ingen spesifikke referanser så langt.

Vedlegg

[Markedsanalyse \(se neste side\)](#)

Markedsanalyse 2013
for Valnesfjord Helsesportsenter

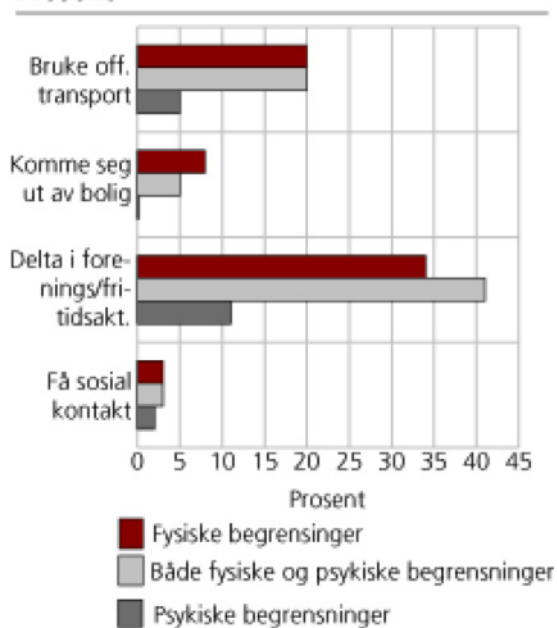
<<Tilgjengelighetsapp>>

INNHold

- Trender i markedet
 - Trender
 - Konklusjon
- Målgrupper
 - Primærmålgruppe
 - Sekundærmålgruppe
 - Behov
- Bruk av Facebook
- Hvilke behov kan produktet tilfredstille?
- Konkurrerende produkter
 - Lignende produkter
 - Funksjonalitet
- SWOT
- utfordringer og forslag til løsninger
- Brukertilpasning
- Referanser

- Økonomisk vekst og moderne samfunnsutvikling har bidratt til økt ensomhet. Dette kan til et viss grad forklares blant annet med økt urbanitet, svekkede lokalsamfunn og effektivisering av arbeidslivet.
- Også den teknologiske utviklingen skal ha bidratt negativt ved å passivere menneskene gjennom underholdning på TV og dataspill.
- Avhandlingen viser også at dårlige materielle levekår og lav utdanning gjennomgående er forbundet med større risiko for sosial isolasjon og ensomhet.
- Tilknytning til arbeidsmarkedet har begrenset betydning for sosial isolasjon, men for eksempel kvinner som står utenfor arbeidsmarkedet er mer ensomme enn andre kvinner.
- På aktivitetssiden vises det til å være en skuffende trend:
«Dagens 15-åringar er mindre aktive enn pensjonistar, og berre halvparten av dei oppfyller helsemyndighetene sine anbefalingar om ein time med aktivitet i løpet av ein dag». (Helsedirektoratet 2012)
- Barn og unge bruker opptil 40 timer på stillesittende aktivitet i løpet av ei uke.
- Inaktivitet er en av de største risikofaktorene for mange av livstilssjukdommene som overvekt, diabetes, muskel- og skjelett- og psykiske lidelser.
- Tall fra levekårsundersøkelsen om helse, omsorg og sosial kontakt viser at helse og forekomsten av dårlig egenvurdert helse i den norske befolkningen har en geografisk dimensjon. Nord-Norge er landsdelen der man vurderer sin eget helse som dårligst.
- Det er påvist at vi i Nord har de mest inaktive barn og unge. Og det er blant dem som ikke har noe nedsatt funksjonsevne. Og passiviseringen kan direkte bidra til reduksjon av helsen på lengre sikt. (NOVA 2011)
- Inntekter til foreldrene kan påvirke barnas mulighet til å delta i organiserte aktiviteter, siden deltakelse ofte koster penger. Lav inntekt blant foreldre kan bidra til å ekskludere noen enkelte barn.
- Det er særlig unge og yngre voksne med psykiske funksjonsbegrensninger som sier at de er minst aktive og har vansker med å få sosial kontakt med andre.
- Fysiske funksjonsbegrensninger gir i liten grad sosiale vansker. Andelen er høyest for aldersgruppen 45-66 år. Mange har problemer med å delta i fritidsaktiviteter. Av de unge har 4 prosent med psykiske funksjonsbegrensninger og 36 prosent med fysisk funksjonsbegrensninger slike vansker.

Vansker i forhold til deltakelse og involvering. Andel personer med fysiske eller psykiske tilstander som har vansker. Prosent



Kilde: Levekårsundersøkelsen om helse, omsorg og sosial kontakt 2002.

- Tilgjengelighet av de ulike aktivitetene er oftest nevnt som hindring for deltakelse i fellesskapet.
- Statens råd for likestilling blant funksjons- og hemmede, som har som mandat å følge arbeidet som gjøres overfor gruppen, skriver i sin årsmelding for 2011 at avstanden mellom idealer og realiteter er stor.
- Riksrevisjonens undersøkelse dokumenterer at personer med nedsatt funksjonsevne opplever betydelige hindringer på sentrale samfunnsområder. Undersøkelsen viser at tilgjengeligheten til offentlige bygg, kollektivtransport og uteområder fortsatt er vanskelig, til tross for at bedre tilgjengelighet og deltakelse for personer med nedsatt funksjonsevne lenge har vært sentrale politiske mål.

KONKLUSJON

Man kan konkludere med at Aktiv Ung tar for seg et veldig vesentlig og essensiell problemstilling i sitt prosjekt «Tilgjengelighets-appen». Myndighetene og samfunnet har som mål å forebygge og forbedre livskvaliteten til personer med nedsatt funksjonsevne og aktivisere ungdom ellers. Tilgjengelighet er ikke bare et rent logistisk utfordring. Dette er en demotiverende, passifiserende og diskriminerende faktor som er i veien for trivsel og selvverdighet for en ganske stor gruppe mennesker.

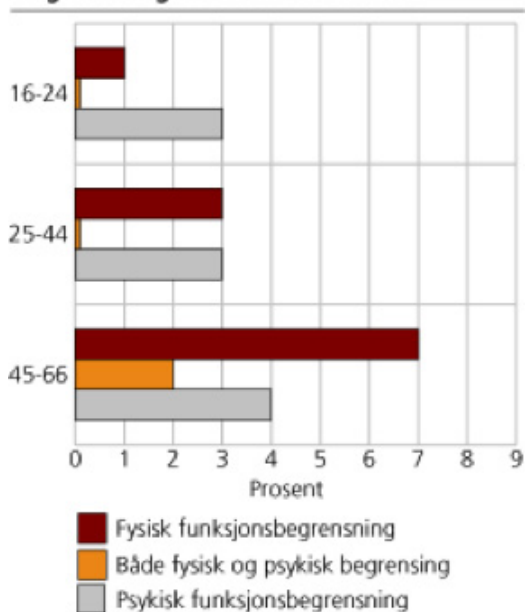
MÅLGRUPPER

Primærmålgruppe:

Personer med nedsatt funksjonsevne (0–25 år, hvor tenåringer av 10–15 år er i fokus)

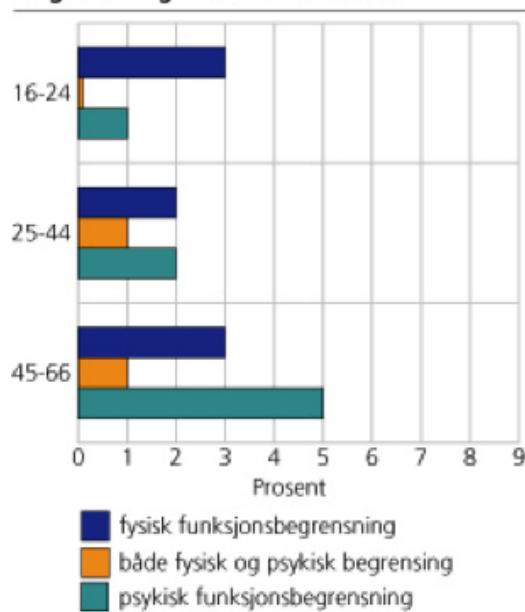
Forståelsen av funksjonshemning har endret seg over tid. Tidligere hadde samfunnet en mer medisinsk tilnærming og betraktet funksjonshemningen som et individuelt problem. Innsatsen var rettet mot å forbedre den enkeltes muligheter til å tilpasse seg omgivelsene. Senere har en sosial modell fått feste; funksjonshemning oppfattes som et bredere problem, og manglende integrering oppfattes som et resultat av at omgivelsene ikke er tilrettelagt for at den enkeltes ressurser og muligheter kan bli realisert.

Andel med fysiske eller psykiske begrensninger. Kvinner. Prosent



Kilde: Levekårsundersøkelsen om helse, omsorg og sosial kontakt 2002.

Andel med fysiske eller psykiske begrensninger. Menn. Prosent



Kilde: Levekårsundersøkelsen om helse, omsorg og sosial kontakt 2002.

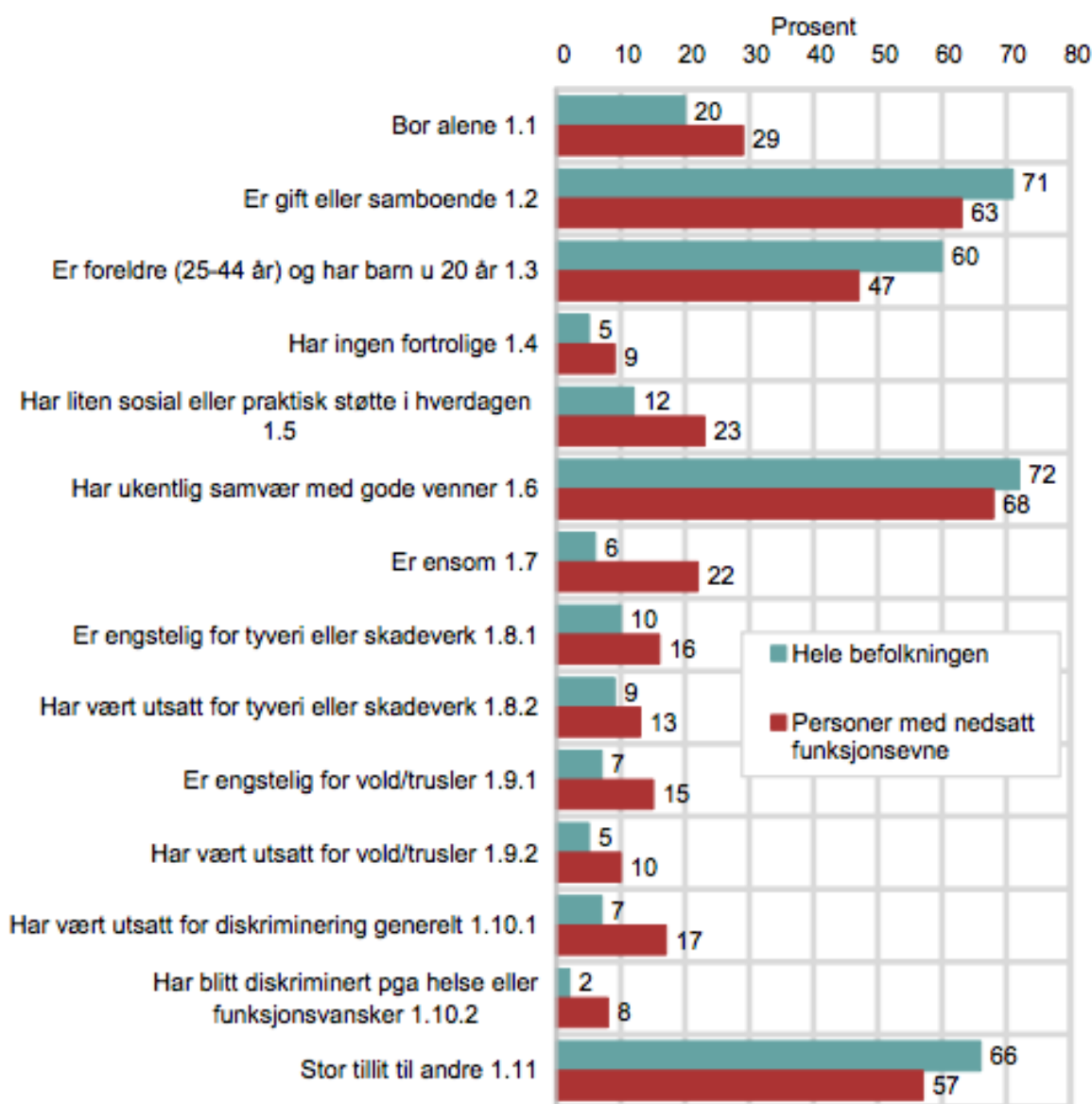
Sekundærmålgruppe:

Andre brukere uten funksjonsnedsettelse, men med noe særegne behov, for eksempel familier med små barn (barnevogn) eller andre unge mennesker som trenger tips til ulike aktiviteter som er tilgjengelige rundt dem.

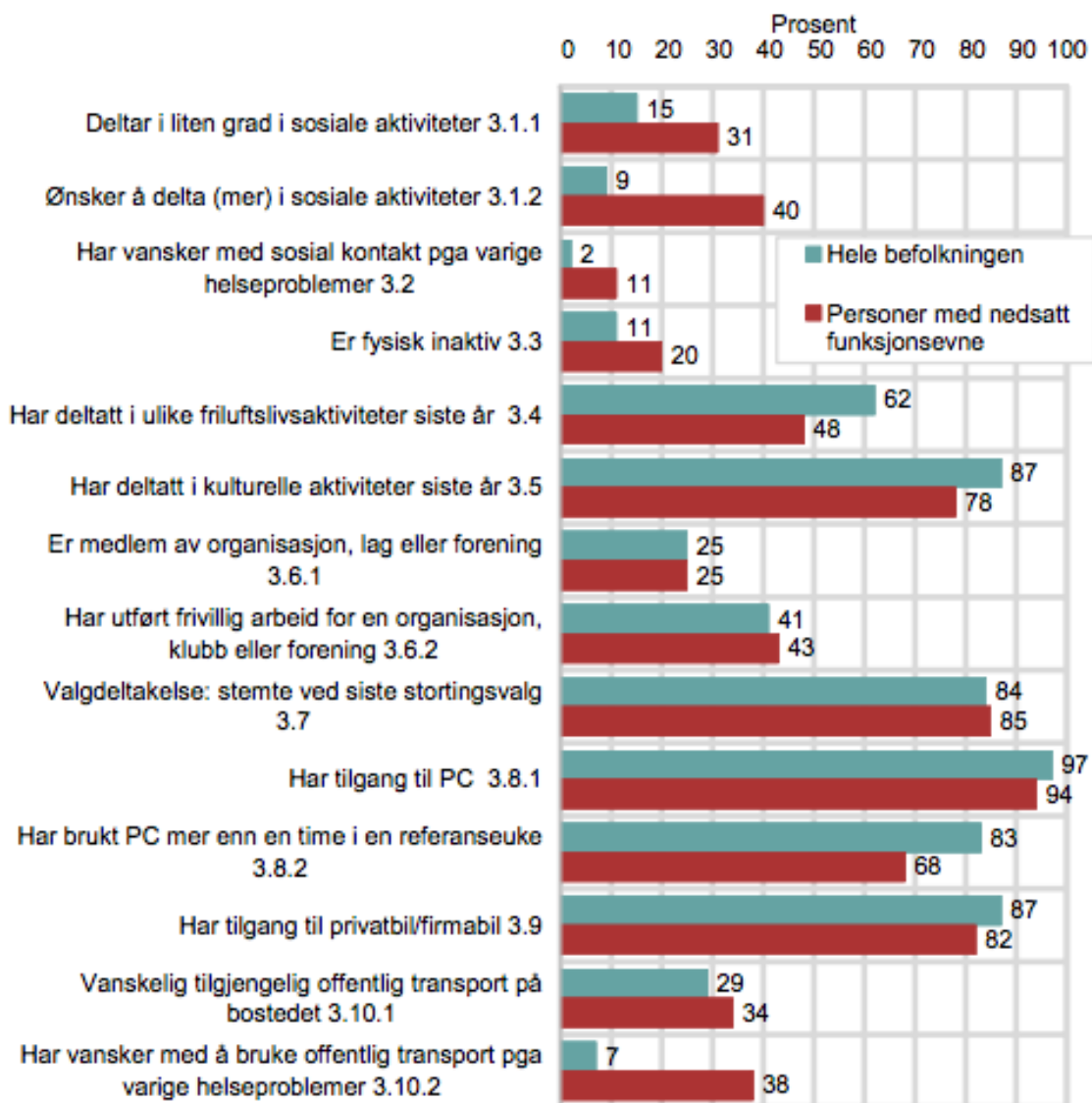
Altså man kan definere målgruppen som alle barn og unge på tvers av behov eller bakgrunn. Selv om utfordringer for de ulike subgrupper innenfor denne segmentet skal være forskjellige, er behovet ganske likt.

- Levevilkårundersøkelsen, gjennomført av SSB i 2013 tar for seg viktige aspekter i livet til mennesker med nedsatt funksjonsevne.

Figur 1. Indikatorer om familie, nettverk og trygghet. Prosent



- Mennesker med nedsatt funksjonsevne har i mindre grad fortrolige, og færre opplever at de har sosial og praktisk støtte i hverdagen. Det er liten forskjell i hyppighet i vennekontakt, men ensomhet er mer utbredt blant dem med nedsatt funksjonsevne sammenlignet med befolkningen i alt.
- De følgende indikatorene om nettverk, sosial støtte og trygghet er valgt fordi de er mål på hva fordommer og uheldig praksis, vanskelig tilgjengelighet og generell mangel på tilrettelegging for deltakelse på ulike samfunnsarenaer for personer med nedsatt funksjonsevne kan avstedkomme.
- Hvis personer med nedsatt funksjonsevne oftere enn andre er isolert og uten sosial og praktisk støtte, indikerer det at det finnes samfunnsmessige barrierer som gjør det vanskelig å delta i aktiviteter og å involvere seg sosialt. Det å ha et nettverk gir trygghet. Er nettverket svakt kan man både føle seg ensom og sårbar.
- Levevilkårundersøkelsen påpeker at det er akkurat omgivelsene som påvirker ens oppfatning av eget funksjonsnedsettelse. Det er oftest i upassende / utilrettelagte omgivelsene at en person kan føle seg ekskludert eller trengende.

Figur 3. Indikatorer om deltakelse og sosial kontakt. Prosent

- Indikator 3.1 om sosial deltakelse viser at personer med nedsatt funksjonsevne deltar i mindre grad i sosiale aktiviteter sammenlignet med befolkningen ellers.
- Om lag 40 % i gruppen med nedsatt funksjonsevne sier at de deltar mindre enn de ønsker på grunn av årsaker knyttet til sykdom, nedsatt funksjonsevne eller hindringer i omgivelsene.
- Fysiske barrierer er en klar hindring for deltakelse, men størst av alt er det de mentale barrierene som er i veien.

BRUK AV FACEBOOK

- Siden man ønsker å integrere appen mot sosiale medier, føles det naturlig å undersøke bruken av sosiale medier, spesielt facebook, blant de ulike brukere med nedsatt funksjonsevne.
- Nettborger-prosjektet har noen år tilbake gjennomført en spørreundersøkelse blant 101 funksjonshemmede internettbrukere, for å kunne forstå hvordan man kan best tilrettelegge bruk av sosiale medier til å fremme samfunnsdeltakelse for alle.
- For å kunne enklere navigere på nettet bruker de forespurte diverse hjelpemidler, som skjermleser, skjermforstørrer eller skjermtastatur. Ca 20 % ser nytte i enkle tilpasninger på sidene.
- Av de 101 mennesker, er det ca 70 % facebook-brukere og neste 50% skype-brukere. I følge rapporten er internettbruket viktig for mange funksjonshemmede som en vei tilbake til mestring. Via internett er mange mennesker som ellers ville vært isolert en enorm ressurs for hverandre.
- Det er interessant å se hva de ulike personene selv svarer på hvorfor de bruker sosiale medier:
 - Opprettholde et sosialt nettverk (blind mann)
 - Utveksling av synspunkter (svaksynt mann)
 - Rask kontakt med venner og familie (svaksynt dame)
 - Facebook er veldig sosialt (blind dame)
 - Man får informasjon om ulike arrangementer (hørselshemmet mann)
 - Man kan dele informasjon og erfaringer med andre (dame med utmattelsessyndrom)
 - «Nettet er vel ett av de få arenaer som er tilrettelagt» (bevegelseshemmet mann)
 - «Jeg kan føle meg som alle andre» (jente med muskelsykdom, 14 år)
 - Du får muligheten å sette sosial kontakt på «vent», og svare når man er i form til det (dame med kronisk utmattelsessyndrom)

HVILKE BEHOV KAN PRODUKTET TILFREDSTILLE?

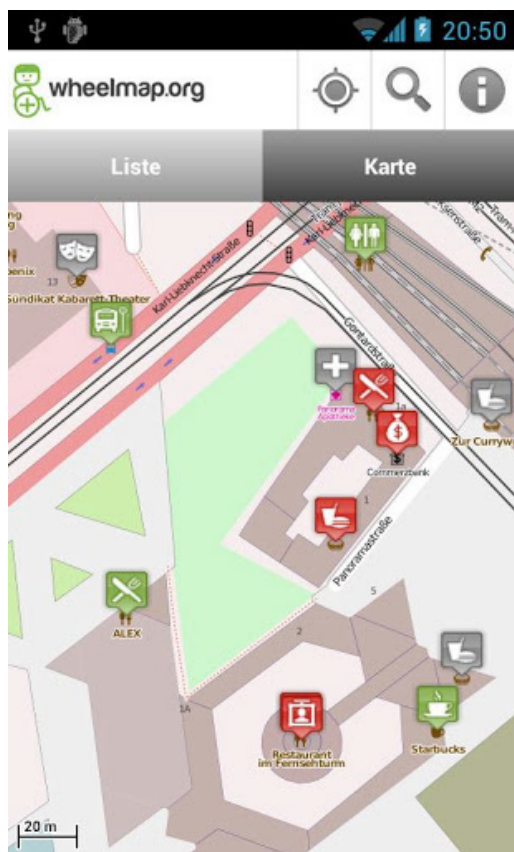
- Tilgjengelighetsappen har en mulighet til å forminske noen av barrierene og bidra positivt til aktivisering og sosialisering.
- Den skal definere de ulike behovsgruppene og tilby hver av dem et tilpasset kart / liste av steder som er tilpasset akkurat for de.
- Appen skal gi mulighet å kommentere / rangere de ulike steder / områder med hensyn til tilgjengelighet. Denne informasjonen skal kunne lagres og deles med andre.
- Dette kan direkte forminske usikkerheten om plassen man ønsker å besøke.
- Forminskelse av usikkerheten skal forhåpentligvis bidra til trygghetsfølelsen hos appbrukeren.
- Appen vil gjøre det lettere for dens bruker å bestemme seg for en aktivitet; det er lettere å ta beslutning når du har en god oversikt over dine muligheter.
- Mange aktiviteter av sosial art. Sosialisering er det beste middelet for å bekjempe følelsen av ensomhet.
- Målet med Tilgjengelighetsappen er å motivere og forbedre hverdagen for de ulike appbrukerne.

KONKURRERENDE PRODUKTER

- I tiden med hyppig IT-utvikling er det mange som utvikler hjelpeprogrammer og helserelevante mobilapplikasjoner, men det er svært få som tar for seg å løse utfordringen av tilgjengelighet.
- Et vanlig søk på Appstore viser til svært mange ulike apps i kategorien helse og trening. Dessuten er alle disse relatert til vekttap, kosthold og livsstil.
- Søkeordet «tilgjengelighet» gir neppe noen andre treff enn parkeringsapper og diverse kartløsninger. For eks: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fasterimaging.nearby&feature=search_result
- I seksjonen «Medisin» finner man mange applikasjoner som hjelper brukere å holde styr på blodsukker, kolesterol eller minne brukeren på å ta medisin.
- De mest relevante til vårt tema skal være assisterende apper som for eksempel hjelper å raskt beregne Barthel index av en bruker sine evner: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myprograms.barthel&feature=search_result
- Eller de appene som har som mål å bistå i læring for personer med nedsatt funksjonsevne https://play.google.com/store/apps/details?id=demo.virginia.firstrelease&feature=search_result

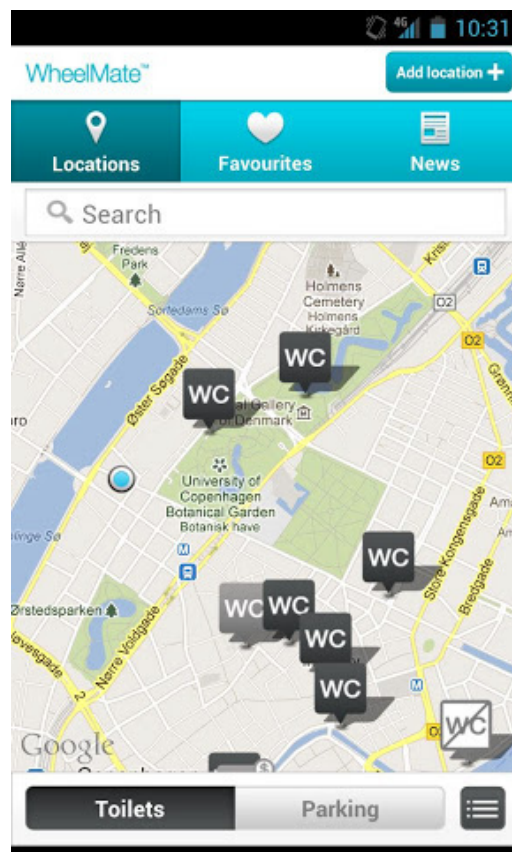
LIGNENDE PRODUKTER

1. Wheelmap (tysk)



<http://www.youtube.com/watch?v=WJgzQhbDPVM>

2. Wheelmate (tysk)



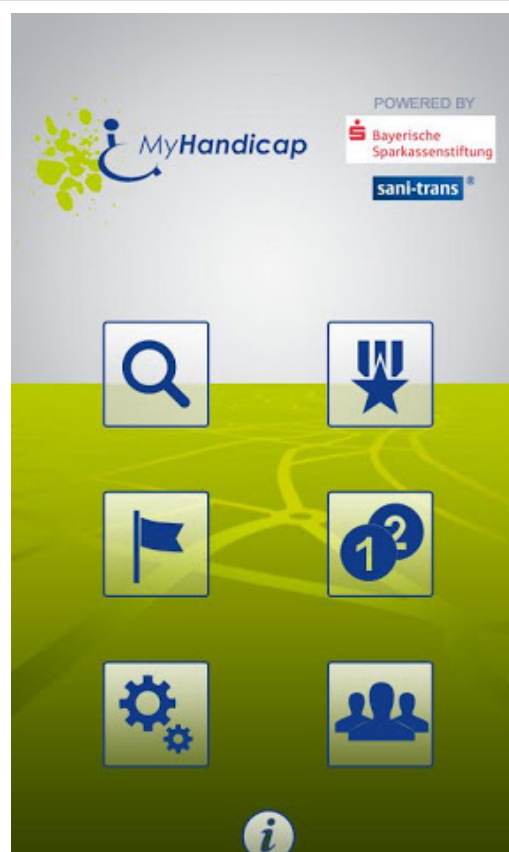
<http://www.youtube.com/watch?v=htCmHMq7BU0>

3. Accessibility (spansk)



http://www.youtube.com/watch?v=z2wA08pPDaU&feature=player_embedded

4. My Handicap (tysk)



<http://www.youtube.com/watch?v=VcAQxdfAkX8>

FUNKSJONALITET

Funksjonalitet	Tilgjengelighets-app	Wheelmap	Wheelmate	Accessibility	My Handicap
For rullestol- og gåstolbrukere	+	+	+	+	+
Hjelper å finne passende transport, restaurant, museum etc i nærheten av brukeren	+	+	-	+	+
Hjelper å finne passende toalett, parkering i nærheten av brukeren	?	-	+	+	+
GPS, nettbasert. Finner din lokasjon	+	+	+	+	+
Krever full nettverksadgang	+	+	+	+	+
Bruker generert innhold	?	+	+	-	-
Gir mulighet til å lagre plasser (Point Of Interest)	?	+	-	+	+
Gir mulighet for å ta bilder / video	?	+	-	+	-
Tilgjengelig for Android	?	+	+	+	+
Tilgjengelig for iPhone	?	+	+	+	+
Tilkoblet Facebook / andre sosiale medier	+	-	-	-	+
Ringer nødnummer ved behov	?	-	-	+	-
Tilgjengelig i Norge	+	-	+	-	-

*Aktiv Ung anbefales å ta stilling til funksjoner/ spørsmål, markert med (?)

De lignende appene tar for seg samme samme problemstilling som tilgjengelighetsappen. De er alle GPS-basert og har en kartvisning som gjør det lettere å finne frem til de nødvendige plassene. Det er flere apper laget i Tyskland, Frankrike, Spania, Asia og andre verdensdeler som er tilgjengelig på de respektive språkene og viser til lokale kart. Det ser ut som det ikke finnes en samsvarende norsk produkt på markedet, enn så lenge, som gir godt grunnlag til utvikling av en innovativ løsning med et viktig formål. Fra tilbakemeldinger og videoer på Youtube fra brukere av de overnevnte apper, kan man konkludere at mennesker setter stor pris på et slik produkt.

Målet med en SWOT-analyse er å realisere organisasjonens styrker i tråd med de potensielle mulighetene mens man bekjemper svakheter og minimiserer trusler.



UTFORDRINGER OG FORSLAG TIL LØSNINGER

- Appen trenger en høy grad av bruker-tilpassning.
- Det er påvist at personer med nedsatt funksjonsevne bruker oftest Apple-produkter, så appen burde utvikles slik at den støttes på iPhone.
- Mange bruker apper på lesebrettet og ikke på telefonen. Dette kan løses ved å lage flere appversjoner; til mobil, nettbrett og pc. Dette kan medføre ekstra kostnader for utviklingen.
- Langt ifra alle i målgruppen kan, eller vil, bruke en app på egenhånd.
- Pålogging via Facebook kan bli en utfordring for noen brukere, dersom «Capcha» brukes i innloggingsfeltet. Captcha (completely automated public turning test to tell computers and humans apart) blir ofte brukt på LinkedIn og Facebook. Man må gjengi en skrevet tekst i boksen for kunne gå videre med registreringen. Det er en stor utfordring for svært mange brukere i vår målgruppe. Selv om at det noen ganger finnes en lydavsplilt versjon av dette, kan ikke dette hjelpe alle brukere (les mer på <http://en.wikipedia.org/wiki/CAPTCHA>).
- Appen må ferdigstilles allerede i første versjon og hvis noen endringer skal forekomme i etterkant, bør de ikke gå ut på design eller arkitektur. For mange av brukerne tar det betydelig tid å bli kjent / vant med et oppsett og det blir fort skuffene og demotiverende å lære seg ting på nytt ved eventuelle store oppgraderinger.
- Produktet må testes nøye direkte av sluttbrukere.
- Det er nødvendig å gjennomføre noe opplæring/ kursing for brukere og hjelpere. Dette kan man få til i regi av Aktiv Ung.

BRUKERTILPASSNING

Det er 7 hovedprinsipper som ligger til grunn for universiell utforming i design:

1. Enkel og intuitiv i bruk

Utformingen må være lett å forstå uten hensyn til brukerens erfaring, kunnskap, språkferdigheter eller konsentrasjonsnivå.

2. Forståelig informasjon

Utformingen må kommunisere nødvendig informasjon til brukeren på en effektiv måte.

3. Toleranse for feil

Utformingen må minimalisere farer og skader som kan gi ugunstige konsekvenser, eller minimalisere utilsiktede handlinger.

4. Like muligheter for alle

Utformingen må være brukbar og tilgjengelig for personer med ulike ferdigheter.

5. Fleksibel i bruk

Uansett individuelle preferanser og ferdigheter. Den synshemmede skal kunne høre, den hørselhemmede se og så videre.

6. Lav fysisk anstrengelse

Utformingen må kunne brukes effektivt og bekvemt med minimum besvær.

7. Størrelse og plass for tilgang og bruk

Hensiktsmessig størrelse og plass skal muliggjøre tilgang, rekkevidde, betjening og bruk, uavhengig av brukerens kroppsstørrelse, kroppstilling og mobilitet.

KONKLUSJON

- Tilgjengelighetsappen må utvikles og designes med hensyn til de ulike brukerne, og må først og fremst gi brukeren en god opplevelse. Designet må være intuitivt og brukervennlig i høyeste grad, og produktet må testes nøye av sluttbrukere.
- Aktiv Ung anbefales å ta stilling til funksjonalitet som kan være et grunnlag eller en barriere for noen personer å bruke løsningen.
- Konseptet til appen er såpass bra etter vår vurdering, at den har et ubegrenset markedspotensiale i Norge. Man kan videreutvikle og utvide dekningen av appen både geografisk, samt gjøre den mer spesialrettet mot ulike mindre grupper med forskjellige behov innenfor målgruppen.

Vi ønsker Aktiv Ung lykke til videre med prosjektet!

Til ettertanke:

http://www.nrk.no/nyheter/distrikt/hedmark_og_oppland/1.10954166

REFERANSER

Direktoratet for naturforvaltning, «Utredning 2003–4 Friluftsliv for funksjons- hemmede. Anbefalinger om tiltak for å bedre funksjonshemmedes muligheter til friluftsliv»

Jorun Ramm og Berit Otnes, «Personer med nedsatt funksjonsevne. Indikatorer for levevilkår og likestilling.» Statistisk Sentralbyrå (Rapporter 8/2013)

Trond Ekornrud, «Fysisk aktivitet blant barn og unge. Er barn og unge blitt mindre fysisk aktive?» (12. juni 2012)

Jon Erik Finnvold, Hilde Eirin Pedersen, «Integrering av fysisk funksjonshemmede. Alle skal med? Utdanning og arbeid for fysisk funksjonshemmede», (3.mai 2012)

Jorun Ramm, Jørgen Svalund, «På tampen av det europeiske året for funksjonshemmede 2003», (12.desember 2003)

Bjørn Gabrielsen, «Pleie- og omsorgstjenester til personer med nedsatt funksjonsevne. Flere med brykerutstyrt personlig assistent», (2.mai 2011)

Morten Tollefsen, Øystein Dale, Mosken Berg, Roar Nordby, «På nett! Et notat om funksjonshemmede og bruk av sosiale medier», (04.01.11)

Anderssen, S.A. (2008): Fysisk aktivitet blant barn og unge i Norge. En kartlegging av aktivitetsnivå og fysisk form hos 9- og 15-åringene. 2008, Helsedirektoratet.

Helsedirektoratet (2012): Rapport 2011, Nøkkeltall for helsesektoren, Brøyn, Nina.

NOVA (2011): Ungdom og trening – Endring over tid og sosiale skillelinjer, Rapport nr. 3/11, NOVA.

Vaage, Odd Frank (2012): Tidene skifter – Tidsbruk 1971–2010, Statistiske analyser, Statistisk sentralbyrå. (<http://www.ssb.no/emner/00/02/20/sa125/>)

www.whitefox.no

post@whitefox.no

+47 45 90 66 00