

VISUAL SWEDEN

RESULTATRAPPORT

Clappen
VS1704

App för Östergötlands sjukhusclowners

Madeleine Kusoffsky



Clappen

Madeleine Kusoffsky

2018-08-14

Sida: 2 (7)

Innehållsförteckning

1	Sammanfattning	3
2	Bakgrund, syfte och mål	3
3	Organisation och genomförande	3
4	Resultat	4
5	Reflektioner och behov av fortsatt arbete	7
6	Referenser	7

2018-08-14

1. Sammanfattning

Östergötlands sjukhusclowner är en förening som arbetar med inlagda barn och deras närstående på sjukhus i regionen. Barnen har idag ofta tillgång till surfplattor och internetuppkoppling på sjukhusen vilket öppnar upp nya sätt för clownverksamheten att öka sin närvaro, utöver de besök som genomförs vid barnavdelningarna. Med anledning av detta har Östergötlands sjukhusclowner beviljats medel från Marcus och Amalia Wallenbergs minnesfond samt Visual Sweden för att utveckla en app.

Syftet med appen är att förlänga närvaron av clownerna på sjukhuset genom en meddelandefunktion och ett antal spel i en applikation för både android och iOS.

Appen har utvecklats iterativt. Spelen har testats med totalt ca 15 användare ur målgruppen under utvecklingens gång. Appen lades upp på App store och Google play den 15 augusti 2018. Som del av lanseringen hölls en pressträff vid lunch den 24e augusti i Norrköping, samt ett release event under eftermiddagen på Visualiseringscenter C.

Resultatet förvaltas av Östergötlands sjukhusclowner. Projektet har även kommunicerats och visats upp för andra sjukhusclownföreningar i Sverige, för att visa på möjligheterna med digitala och visuella lösningar som komplement till verksamheten.

2. Bakgrund, syfte och mål

Östergötlands sjukhusclowner arbetar med barn inlagda på sjukhus i Linköping, Norrköping och Motala sedan 1996. Föreningens arbete bidrar med ett stort värde till inlagda barn och deras närstående under olika behandlingar. På grund av begränsade resurser (endast sex clown) kan föreningen inte närvara vid barnavdelningarna varje dag, samtidigt som det finns en behovsbild av att ha ökad närvaro.

Syftet med appen är att förlänga närvaron av clownerna på sjukhuset genom en meddelandefunktion och ett antal spel i en applikation för både android och iOS.

Målet för projektet var en app med:

- Schema för sjukhusclownernas planerade besök
- Information om sjukhusclownerna och deras arbete
- Minst fyra spel, och som hade varierande aktivitetsgrad för att passa både mer och mindre aktiva barn
- Meddelandefunktion som gör det möjligt för barnen att kommunicera med sjukhusclownerna när de inte är på plats
- Ett visuellt språk som bygger på de faktiska clownkaraktärerna och deras aktiviteter på barnavdelningarna

3. Organisation och genomförande

Projektet utfördes av Östergötlands sjukhusclowner samt RISE Interactive som samarbetade genom en agil utvecklingsprocess. Spelidéer, innehåll och interaktionsdesign utvecklades iterativt och testades med målgruppen för att säkerställa en god användarupplevelse.

Part	Ansvar/Roll
RISE Interactive, C-Studio	projektledning, interaktionsdesign, visuell design, agil mjukvaruutveckling, test

Östergötlands sjukhusclowner	ansvariga för innehåll, riggning och genomförande av planerade användartester med målgrupp, spridning av färdigt resultat, förvaltning av resultat
------------------------------	--

4. Resultat

Appen "Clownerna!" publicerades på App Store och Google Play i slutet av augusti 2018. Innehållet kan delas in i följande kategorier.

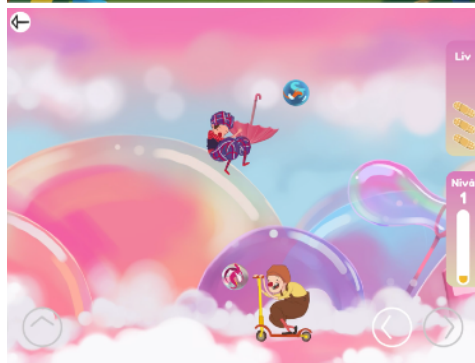
Spel	Underhållning	Kommuniktion	Information
Kobingo Kuljakten Garderoben Ljudverksta'n Rita	Akvarium Musikspelaren	Flaskpost	Schema Presentationssidor

Utförligare information om varje del i appen presenteras nedan.



Kobingo

Användaren spelar med 1-3 motspelare om att få flest poäng genom att gissa var på ett bräde en ko kommer släppa vattenballonger. Vattenballongerna har olika färg och är värda olika mycket poäng. Spelet går ut på att få flest poäng från tre ronder.



Kuljakten

Här ska användaren samla så många kulor och plåster som möjligt samtidigt som hen ska undvika hinder som taggiga kaktusar, blåsfiskar och en busig clown. Det finns tre svårighetsgrader. Ju fler kulor och såpbubblor som spelaren fångar desto mer poäng får hen och kan gå upp i nivåer.

Clappen

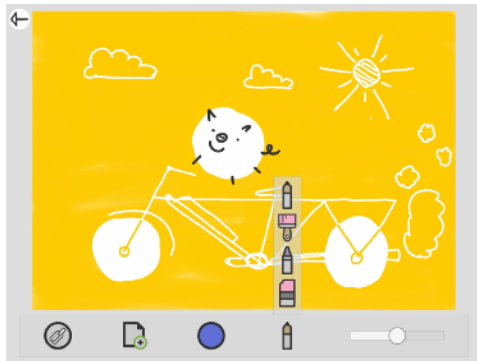
Madeleine Kusoffsky

2018-08-14

Sida: 5 (7)

**Garderoben**

Här får användaren bygga sin egen klippdocka genom att välja en av de sex clownerna. Clownernas kläder ligger utspridda som överdelar, underdelar och accessoarer.

**Rita**

Här ritar användaren teckningar som de sedan kan skicka till sjukhusclownerna.

**Ljudverksta'n**

Barnen kan spela in sex stycken egna ljud för att bygga ihop en egen låt, ackompanjerad av trummor och gitarr som Clownerna har spelat in. Detta är ett minispel som är resultatet från projektets samarbete med Johan Jinwoo Yu som valde att göra sitt exjobb som del av sin utbildning inom Medieteknik vid Linköpings universitet.

**Akvariet**

Applikationens landningssida är ett akvarium och är även tänkt som en avslappningsdel där användaren kan se simmande fiskar och lyssna till lugn musik. Här hittar användaren ikonerna för de olika spelen, schema och information om clownerna.

**Flaskpost**

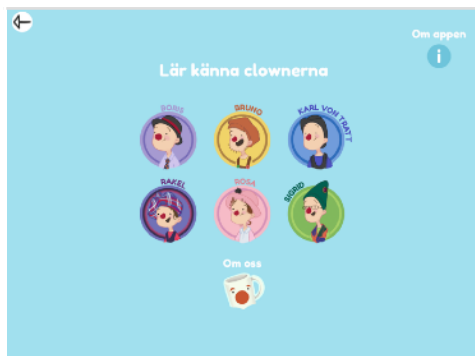
Appens meddelandefunktion där användare kan skriva ett brev till clownerna och bifoga sin ritade bild. Användaren kan själv välja om hen vill lämna sin e-postadress om hen önskar få svar från clownerna.

**Schema**

Här hittar användaren information om clownernas kommande besök på de olika sjukhusen. Användaren kan sortera efter sjukhus och vid varje besök ser man även vilka clownerna kommer. Clownerna har ett inlogg till en webbsida för att kunna uppdatera sitt schema allteftersom de planerar sina besök.

**Musikspelaren**

Innehåller originalmusik som Clownerna låtit producera för appen. Här kan barnen lyssna på klassiska visor, vissa mer svängiga och andra lugnare.

**Presentationssidor**

Varje clown har fått en egen presentationssida där användaren kan lära känna clownerna bättre. Här finns också en informationssida om Östergötlands sjukhusclownerna verksamhet samt om projektet som gjorde det möjligt att producera appen.



5. Reflektioner och behov av fortsatt arbete

Projektmålen har uppfyllts och alla parter i projektet ser att resultatet har nått den nivå av Finnish som man hoppades på. Kompromisser har genomförts gällande den inbyggda kommunikationsdelen (flaskpost) i appen. Detta på grund av prioriteringar kopplat till budget men också med hänsyn till GDPR och att undvika att känslig information skulle delas genom funktionen. Framförallt eftersom appen är tänkt att användas av yngre barn ca 6år.

Innehåll och interaktion skulle enligt projektets mål anpassas till barn, 6-12 år. Tidigt uttrycktes en önskan om att ha text och eventuella tal på både svenska och engelska. Det stod tidigt klart för arbetsgruppen att detta inte var möjligt att producera inom projektets budget och tidsram. Dock hade val av språk kunnat öka tillgängligheten ytterligare.

Eftersom det finns fler verksamma sjukhusclownföreningar i Sverige hoppas Östergötlands sjukhusclowner att projektresultatet ska inspireras dessa. Projektet visar vilka möjligheter som finns med visuell och digital teknik och hur detta kan samverka och komplettera aktiviteter och pedagogik som bedrivs av föreningen.

Som del i att sprida möjligheten för fler sjukhusclowner att utveckla visuell och interaktiv teknik

6. Referenser

Forskningsartiklar som ligger till bakgrund för projektet.

Costa Fernandes, S., & Arriaga, P. (2010). *The effects of clown intervention on worries and emotional responses in children undergoing surgery*. Journal of Health Psychology, 15(3), 405-415.

Kocherov, S., Hen, Y., Jaworowski, S., Ostrovsky, I., Eidelman, A. I., Gozal, Y., & Chertin, B. (2016). *Medical clowns reduce pre-operative anxiety, post-operative pain and medical costs in children undergoing outpatient penile surgery: A randomised controlled trial*. Journal of paediatrics and child health, 52(9), 877-881.

Liguori, S., Stacchini, M., Ciofi, D., Olivini, N., Bisogni, S., & Festini, F. (2016). *Effectiveness of an App for Reducing Preoperative Anxiety in Children: A Randomized Clinical Trial*. JAMA pediatrics, 170(8), e160533-e160533.