

Testausraportti

YetiMini-tabletin testaaminen Satakunnan hyvinvointialueen päivätoiminnassa

Testattava tuote ja testaajat

YetiCare-hyvinvointiteknologia edistää merkityksellistä elämää ja psyykkistä hyvinvointia motivoimalla kognitiiviseen ja fyysiseen aktiivisuuteen sekä lisäämällä sosiaalista vuorovaikutusta. Sosiaali- ja terveysalalle suunnattu YetiCare-ratkaisu koostuu Android-pohjaisesta Yeti-tabletista, helppokäyttöisestä käyttöliittymästä ja monipuolisesta valikoimasta sovelluksia mm. kuntoutukseen ja virkistystoimintaan.

YetiMini on yksilökäyttöön kehitetty digilaite. YetiMini on helppo siirrellä ja ottaa mukaan sinne, missä toiminta tapahtuu. YetiMinin avulla monipuolisen mielekästä arkea ja kuntoutusta tukevan toiminnan järjestäminen on henkilökunnalle helppoa.

YetiMini on käytössä Funteeraamossa, joka on Satakunnan hyvinvointialueen toimintaa. Funteeraamossa asiakas, omaiset, opiskelijat ja palveluntuottajat voivat tutustua laitteisiin paikan päällä tai lainaamalla tuotteen kotiin. Funteeramoon tavoitteena on myös edistää asiakkaiden ja ammattilaisten hyvinvointi- ja terveysteknologiätuntemusta.

Satakunnan hyvinvointialue järjestää iäkkäille päivätoimintaa, jonka tavoitteena on tukea ikäihmisen kotona asumista. Päivätoiminnassa tuetaan asiakkaan omia voimavaroja ja vahvistetaan sekä fyysistä toimintakykyä että sosiaalista kanssakäymistä. Päivätoimintaa järjestetään arkisin. Asiakkaat käyvät omassa ryhmässään viikoittain klo 9-15. Päivätoimintaa järjestetään mm. Viikkarin Valkamassa Tupalan ja Onnelan päivätoimintayksiköissä.

Tässä testauksessa Funteeraamo lainasi YetiMini-tablettia Viikkarin Valkamassa järjestettävässä päivätoiminnassa kokeiltavaksi Onnela ja Tupala -yksiköissä. YetiCare Oy osallistui testaukseen avustamalla sen toteutuksessa. Satakunnan ammattikorkeakoulu avusti testauksen organisoinnissa ja vastasi palautteen keruusta ja koostamisesta.

Testauksen tarkoitus ja toteutus

Testauksen tarkoituksena oli arvioida YetiMinin käyttömahdollisuuksia osana ikääntyneiden päivätoiminnan kotona asumista tukevia palveluista. Testauksessa tarkasteltiin erityisesti seuraavia kysymyksiä:

- Ovatko Yetin pelikategoriat tarkoituksenmukaiset testaaville kohderyhmille (ikäntyneet, toimintakykyrajoitteiset)
 - Puuttuuko jotain kategorioita?
 - Puuttuuko kategorioista jotain pelejä?
 - monipuolisen ryhmätoiminnan järjestäminen on henkilökunnalle helppoa
 - Millaisia lisäpelejä kaivataan?
- Millaisia räätälöinnin mahdollisuuksia kohderyhmällä/yksilöille tulisi mahdollistaa?
- Mitä pelejä pelattiin ja millaisiin päivätoiminnan tavoitteisiin niillä pyrittiin vastaamaan?
- Tukevatko sisällöt erilaisten asiakkaiden tarpeita?
- Tukevatko sisällöt helpon ja tavoitteellisen tekemisen toteutusta ammattilaisten näkökulmasta?
- Millaisiin päivätoiminnan tavoitteisiin YetiMinin avulla voidaan vastata?
- Miten YetiMini soveltuu osaksi päivätoiminnan tavoitteellisia prosesseja?

Testauksen toteutus ja palautteen keruu

Testauksen aluksi järjestettiin alkuinfotilaisuus päivätoiminnan työntekijöille, jossa YetiCaren edustaja oli paikalla. Tilaisuudessa opeteltiin YetiMinin käyttö ja tutustuttiin sisältöön. Samalla annettiin palautteenantolomakkeen QR-koodi. Lisäksi käytiin läpi testaussuunnitelma ja palautteenanto. Testauksen lopuksi haastateltiin testaukseen osallistuneita päivätoiminnan ohjaajia.

YetiMini-tablettia testattiin päivätoiminnassa yhteensä noin kahden kuukauden ajan kaikkien ryhmien kanssa. Päivätoiminnassa on jokaisena viikonpäivänä oma ryhmänsä.

Keskeiset havainnot

Käytön soveltuvuus ja asiakaskokemus

YetiMini todettiin pääosin hyödylliseksi erityisesti kognitiivisia ja sosiaalisia taitoja aktivoivassa toiminnassa. Visailut ja yksinkertaiset pelit (esim. kuplapeli, hahmotustehtävät) koettiin mielekkäiksi ja sopiviksi pienryhmille. Erityisesti visailuissa mahdollisuus valita aihe lisäsi osallisuutta ja onnistumisen kokemuksia. Maisemakuvat ja äänimaisemat toimivat päivän aloituksissa ja keskustelunherättäjinä.

Sen sijaan motorisesti vaativammat pelit (esim. minigolf, ilmakiekko) ja peleihin liittyvä näytön käyttö aiheuttivat haasteita etenkin muistisairaille ja niille, joilla ei ollut aiempaa kokemusta digilaitteista. Pieni ruutu ja sormiohjaus rajoittivat osallistumista, ja joidenkin asiakkaiden oli vaikea motivoitua laitteen käyttöön. Osa iäkkäistä koki koneella pelaamisen vieraaksi tai jopa kuormittavaksi.

Käytettävyys ja sisältöjen löydettävyys

Sisältöjen löydettävyydessä ja käyttöliittymän navigoinnissa koettiin haasteita. Pelikategoriat eivät kaikilta osin olleet intuitiivisia ja ohjaajien oli vaikea löytää aiemmin pelattuja pelejä uudelleen. Useampi käyttäjä piti tärkeänä mahdollisuutta suodattaa pelejä toimintakyvyn tai teeman mukaan (esim. muisti, motoriikka, rauhoittuminen) sekä luoda suosikkikokoelmia.

Yleisesti toivottiin pelien alkuun selkeitä ohjeita, mielellään videoina tai visuaalisina vinkkeinä. Tämä helpottaisi pelien soveltamista toiminnan tavoitteisiin ja nopeuttaisi pelin käyttöönottoa.

Yksilö- ja ryhmäkäyttö

Onnelassa YetiMini soveltui parhaiten pienryhmätoimintaan (2–5 henkilöä), jossa osa asiakkaista saattoi osallistua seuraamalla peliä muiden pelatessa. Tupalassa käyttö painottui yksilötoimintaan vuorotellen, ja yhteiskäyttö koettiin rajoittuneeksi laitteen koon ja teknisten seikkojen vuoksi. Molemmissa yksiköissä arvioitiin, että isompi näyttö tai laite helpottaisi ryhmäkäyttöä merkittävästi. Ryhmäkäyttöön soveltuisi siten paremmin suurikokoinen Yetitablet.

Sisältöjen tuki toiminnan tavoitteille

Sisällöt tukivat parhaiten muistia, keskittymistä ja keskustelua edistäviä tavoitteita. Fyysistä tai kehollista aktiivisuutta tukevia sisältöjä kaivattiin lisää, ja niitä jouduttiin osin hakemaan muista lähteistä, kuten YouTubesta. Toiveina nousivat esiin liikunnalliset elementit, aistikokemukset (esim. tuoksut, äänet) sekä mahdollisuus yhdistää pelit toiminnallisiksi tuokioiksi, joissa pelin tarkoitus ja käyttöohje olisi heti nähtävissä. Liikunnallisten aktiviteettien rajallisuus on ymmärrettävää, kun huomioidaan YetiMinin koko. Suurikokoinen Yetitablet soveltuu paremmin liikunnallisiin harjoitteisiin.

Ammattilaisten näkemykset ja kehittämistarpeet

Ohjaajien mukaan jatkuva käyttö mahdollistaisi rutiinin syntymisen ja helpottaisi pelien hyödyntämistä osana viikoittaista ohjelmaa. Alkuvaiheessa sisällöt vaativat

perehtymistä ja valikointia, ja osalle ohjaajista kynnys laitteen käyttöön jäi korkeaksi. Toiminnan tueksi toivottiin koulutusmateriaaleja, pikaoppaita ja käyttöraportointia.

YetiMini nähtiin potentiaalisena työvälineenä, mutta sen täysipainoinen hyödyntäminen edellyttää kehitystä käytettävyydessä, sisällöissä ja laitteen teknisessä toteutuksessa (mm. parempi liikuteltavuus, virtaratkaisut).