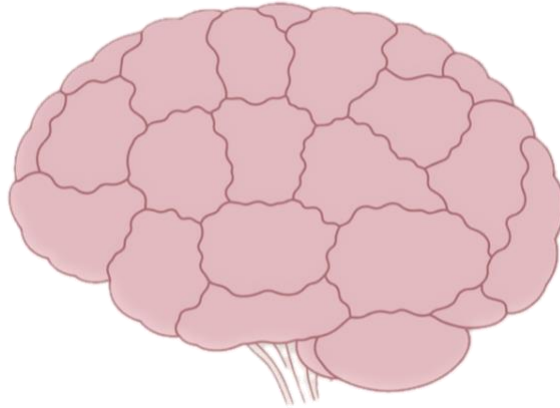


# Helt Normal



Multimedieproduktion 2, Forår 2026  
Multimediedesigneruddannelsen, Erhvervsakademi Aarhus.

Gruppemedlemmer:

Frederikke Margrethe Løkke Kristensen, Mathilde Møllgaard Søes Kramer  
& Marie-Louise Dahl Madsen.

Undervisere:

Jeanne Bødker Nissen, Line Skjødt-van Rijn, Lykke Dahlén, Murat Kilic

Links:

URL på den digitale prototype:

<http://normal.mathildekramer.dk/index.html>

Link til GitHub:

<https://github.com/Mathildekramer2002/heltnormal>

Link til video:

[https://youtu.be/uEwiR9EHN\\_k](https://youtu.be/uEwiR9EHN_k)

Links til fælles procesdokumenter

Interaktions beskrivelse:

<https://www.figma.com/board/dPZWKS1Xd0726Pp4tEVLWz/Interaktions-beskrivelse?node-id=0-1&t=XAvYTHqxPkSB0AiB-1>

Oplevelses vision og koncept:

<https://www.figma.com/board/1c0636Go0CRdOmD46Be7hM/Oplevelses-vision-og-koncept?node-id=0-1&t=fiOstZKVsbFQMNDg-1>

Link til eget procesdokument:

<https://www.figma.com/board/yCeCFPJqMqpFLOr6VfisDv/Designproces?node-id=0-1&t=b8aT0Q74mvUZSiMA-1>

Anslag og sideantal:

Anslag: 5.424

Sideantal: 12

## Indholdsfortegnelse

|                                                    |          |
|----------------------------------------------------|----------|
| <b>Indledning.....</b>                             | <b>3</b> |
| <b>Problemstilling og problemformulering .....</b> | <b>3</b> |
| <i>Problemstilling .....</i>                       | 3        |
| <i>Problemformulering .....</i>                    | 3        |
| <b>Metodeoversigt .....</b>                        | <b>4</b> |
| <b>Konklusion.....</b>                             | <b>5</b> |
| <b>Litteraturliste .....</b>                       | <b>7</b> |
| <b>Bilag .....</b>                                 | <b>8</b> |

# Indledning

Hver tiende dansker får i løbet af livet en psykiatrisk diagnose. Alligevel er psykisk sygdom stadig et emne, som mange forbinder med usikkerhed, fordomme og tabu. Hvordan kan man skabe større forståelse for et emne, som berører så mange, men som stadig kan være svært at tale åbent om?

For kulturinstitutioner som Overtaci Museum handler udfordringen ikke kun om at informere, men om at engagere besøgende og skabe refleksion. Traditionelle formidlingsformer kan være svære at relatere til for unge, og derfor er der behov for nye måder at formidle emnet på. Ved at kombinere læring og interaktion kan formidlingen skabe en mere involverende oplevelse, der giver unge mulighed for at udfordre egne fordomme og opnå en større forståelse for mennesker med psykiske lidelser.

## Problemstilling og problemformulering

### Problemstilling

Hvordan kan en interaktiv løsning på Museum Overtaci være med til at skabe større forståelse for psykiske lidelser og bidrage til at normalisere samtalen om mental sundhed blandt unge besøgende på museet?

### Problemformulering

Hvordan kan en interaktiv skærm med brug af quizzer, personlige historier, fakta og interaktive elementer være med til at skabe større forståelse for psykiske lidelser og bidrage til at normalisere samtalen om mental sundhed blandt unge?

# Metodeoversigt

Vores projekt er udarbejdet ud fra Double Diamond. Hvor vi har delt vores arbejdsproces op i modellens 4 faser: discover, define, develop og deliver.

## Discover

- Desk research for at definere vores målgruppe og deres behov (Museum Ovartaci, n.d.), få en forståelse for kunden (Museum Ovartaci, n.d) og deres værdier (Museum Ovartaci, n.d.). Samle information om psykisk sygdom (Psykiatrifonden, n.d.), (Danske patienter, n.d.)
- Field research igennem semistruktureret interview af 12 personer i målgruppen, for at opnå indsigt i målgruppens syn på psykiske sygdomme og hvad der vil engagere dem i en interaktiv museumsoplevelse (Bilag 1). Derudover et interview med museumsinspektøren Anne-Mette Strange for at få indsigt i kunden og deres behov (Bilag 2).

## Define

- Udvikling af persona for at forstå målgruppens behov og danne grundlag for vores designvalg.
- Value Proposition Canvas for at sikre at vores løsning matcher brugeres behov.

## Develop

- Idegenerering ved hjælp af crazy 8, brainwriting og worst idea.
- Skitser og wireframes for at komme tættere på den endelige struktur og visuelle idé.
- Præference test (Præference test, 18. maj 2026) (Bilag 3) af moodboards for at finde det design der vil tiltale brugeren.
- User flows (User flow 31. maj, 2024) for at kortlægge brugerens flow igennem udstillingen.
- Designteori: Gestaltprincipper (Gestaltprincipper, n.d.), UX-Laws (Laws of UX, n.d.) for at understøtte hierarki, brugervenlighed og visuel sammenhæng og Gamification

(Gamification, 18. jan, 2019.) for at motivere og fange brugerens opmærksomhed i vores løsning.

- Storytelling (Storytelling, 31. mar. 2021.) for at skabe relaterbar, følelsesmæssig og engagerende oplevelse for burgeren.
- VERT-test (VERT-test, 2024.) for at sikre at brugeren får den ønskede oplevelse af det visuelle udtryk (Bilag 4)

#### Deliver

- Udvikling af en interaktiv prototype, ved brug af HTML, CSS og JavaScript.
- HTML/CSS-validering for at understøtte teknisk kvalitet og funktionalitet.
- Think aloud test (Tænke højt test, n.d.) med 4 personer fra målgruppen for at definere løsningens brugervenlighed (Bilag 5)
- ORCA-tabel (Bilag 6) for at definere objekter og attributter (Bilag 7), til at opbygge vores JavaScript datastruktur.

## Konklusion

I dette projekt har vi undersøgt, hvordan en interaktiv skærmløsning kan være med til at skabe større forståelse for psykiske lidelser og bidrage til at normalisere samtalen om mental sundhed blandt unge.

Gennem desk- og field research fandt vi frem til, at der stadig eksisterer mange fordomme og misforståelser om psykisk sygdom, samtidig med at mange unge oplever emnet som tabubelagt. Vores interviews viste desuden, at målgruppen engageres særligt gennem personlige historier, interaktive aktiviteter og formidling, der føles relevant og relaterbar. Samtidig viste vores research af Museum Ovartaci, ønsker at skabe refleksion, forståelse og dialog omkring psykiske lidelser og udfordre gæsternes fordomme.

På baggrund af disse indsigter udviklede vi en interaktiv løsning bestående af myte eller fakta, statistikquizzes samt personlige historier. Formålet var at kombinere læring, refleksion og aktiv deltagelse i en oplevelse, der understøtter museets formål og værdier. Gennem quizzes og

statistikker udfordres brugeren på egne antagelser, mens de personlige historier bidrager med et menneskeligt perspektiv, der skaber empati og forståelse.

De gennemførte brugertests viste, at løsningen var intuitiv at navigere i, og at brugerne oplevede indholdet som relevant og engagerende. Testene indikerede samtidig, at kombinationen af fakta og personlige historier bidrog til øget refleksion og forståelse for psykiske lidelser.

På baggrund af projektets research, designproces og brugertests kan vi derfor konkludere, at en interaktiv skærm med quizzes, fakta, statistikker og personlige historier kan være med til at skabe større forståelse for psykiske lidelser blandt unge besøgende. Løsningen understøtter Museum Ovartacis arbejde med at nedbryde fordomme og stigma omkring psykisk sygdom og bidrager til at gøre emnet mere tilgængeligt, relaterbart og mindre tabubelagt.

# Litteraturliste

Chan, Megan, (13. Dec, 2024). Testing Visual Design: A Comprehensive Guide. Til rådighed på: <https://www.nngroup.com/articles/testing-visual-design> (14/5/206)

Danskepatienter (n.d.). Fakta om psykisk sygdom. Til rådighed på: <https://danskepatienter.dk/temaer-projekter/temaer/psykisk-sygdom/fakta-om-psykisk-sygdom> (14/5/206)

Justinminds, (31. maj, 2024). Ultimate guide to user flows. Til rådighed på: <https://www.justinmind.com/blog/user-flow/> (14/5/206)

Laws of UX, (n.d.). Laws of UX is a collection of best practices that designers can consider when building user interfaces. Til rådighed på: <https://lawsofux.com/> (14/5/206)

Levnende Streng (n.d.). Gestalt principper. Til rådighed på: <https://levendestreg.dk/gestalt-principper/> (14/5/206)

NNGroup, (18. Jan, 2019). Gamification in the User Experience. Til rådighed på: <https://www.youtube.com/watch?v=YKnutkaa5kE&t=3s> (14/5/206)

Ovartaci museet (n.d.) Børn og unge atelier. Til rådighed på: <https://www.ovartaci.dk/b%C3%B8rn-unge> (14/5/206)

Ovartaci museet (n.d.) Et prisvindende museum. Til rådighed på: <https://www.ovartaci.dk/et-prisvindende-museum> (14/5/206)

Ovartaci museet (n.d.) Organisation og perspektiv. Til rådighed på: <https://www.ovartaci.dk/om-museet> (14/5/206)

Psykiatrifonden (n.d.) Undersøgelse af diskrimination af mennesker med psykiatriske diagnoser. Til rådighed på: <https://psykiatrifonden.dk/viden/fakta-forskning/egne-rapporter-undersogelser/ny-undersogelse-seks-ud-ti-med-psykiatrisk-diagnose-oplever/heleundersogelsen> (18/5/206)

Scharling, Kristian, (31. mar, 2021). Storytelling – sådan gør du: tjen penge, underhold og påvirk (og 6 eksempler til inspiration). Til rådighed på: <https://www.somera.dk/post/storytelling> (22/2026

Uhrskov Hilleberg (2024). VERT Test – Visual Evaluation Tool for Color, Branding and Design. Grafisk Formgivning. Til rådighed på: <https://www.grafiskformgivning.dk/visual-color-project-the-vert-test> (22/5/206)

Userdesign (n.d.). Tænke-højt test. Til rådighed på: <https://www.userdesign.dk/usability-test/taenke-hojt-test/> (1/6/2026)

## Bilag

### Bilag 1

| Spørgsmål/navn                                                                      | Victor, 22 år 15. maj                                                                           | Lærke, 20 år 15. maj                                                  | Jonas, 24 år 15. maj                               | Sofie, 21 år 15. maj                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Hvor bor du?                                                                        | Aarhus                                                                                          | Hanlev                                                                | Aarhus                                             | Lisby                                                     |
| Hvilke fritidsinteresser har du?                                                    | Fodbold og motorcykel                                                                           | Fitness og musik                                                      | Fodbold, skateboarding og biler                    | Tegning, læsning og yoga                                  |
| Har du oplevet, at psykiske lidelser er tabu blandt unge/voksne?                    | Ja, det er ikke lige noget man går og vifter rundt med blandt unge/voksne?                      | Ja, mange er bange for at snakke om det fordi de ikke vil virke svage | Ja lidt, især blandt mænd synes jeg                | Det er blevet bedre, men folk kan stadig damme hurtigt    |
| Hvilke psykiske lidelser eller tænder synes du er vigtigst at fokusere på?          | Angst, stress, PTSD (der er meget fokus på ADHD og autisme lige nu)                             | Angst og depression, fordi mange unge kæmper med det                  | Stress og ADHD                                     | Spiseforstyrrelser, angst og ADHD                         |
| Skal fokus være på fakta, personlige historier eller oplevelser?                    | Personlige historier, den ville ramme enis følelser godt                                        | En blanding, men personlige historier gør det mere ægte               | Mest oplevelser og virkelige historier             | Fakta er vigtigt, men historier gør det lettere at forstå |
| Hvad ville gøre informationen mere forståelig og relaterbar?                        | Personlige historier med folk der fortæller deres oplevelser med andre                          | Hvis unge selv fortæller om deres oplevelser                          | Videoer eller cases man kan genkende sig selv i    | Korte videoer og interaktive ting                         |
| Hvilke misforståelser om psykiske lidelser synes du er vigtigst at afbøde?          | At de er mærkeligelændet eller                                                                  | At folk bare kan "tage sig sammen"                                    | At psykiske lidelser kun rammer svage mennesker    | At ADHD og angst bare handler om opmærksomhed             |
| Hvordan kan man skabe en oplevelse, der føltes tryk og ikke dæmmende?               | Det ved jeg ikke                                                                                | Ved at lade folk dele anonymt og uden pres                            | Et roligt miljø hvor man ikke føler sig vurdret    | Ved at bruge et "inkluderende spi-uy" og vise forståelse  |
| Hvad ville få dig til at huske oplevelsen bagefter?                                 | Hvis der er nogen personlige fortællinger der sætter sine spor                                  | Hvis historier var følelsesladede og realistisk                       | Nogen interaktivt hvor man selv deltag             | En stærk personlig fortælling                             |
| Tror du, en interaktiv oplevelse kan være med til at normalisere psykiske lidelser? | Ja, det kunne godt hjælpe på det, jeg ved ikke om det vil normalisere men hjælpe på det vil det | Ja, fordi det gør emnet mere åbent og lettere at forstå               | Ja, især hvis man kan sætte sig i andres situation | Det tror jeg helt sikkert                                 |
| Hvis du selv kunne bestemme en funktion på skærmen, hvad skulle det så være?        | Et spil                                                                                         | Mulighed for at vælge forskellige historier                           | Quiz eller små valg undervejs                      | Chatfunktion eller mulighed for at have andres oplevelser |

| Spørgsmål/navn                                                                      | Søren 24 år 16. maj                                                                                                                                                                                                                                                                  | Kathrine 25 år 16. maj                                                                                                                                    | Anders 25 år 17. maj                                                                                                                       | Sarah 22 år 17. maj                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| Hvor bor du?                                                                        | Hammel                                                                                                                                                                                                                                                                               | Aarhus                                                                                                                                                    | Aarhus                                                                                                                                     | Hinnerup                                                                   |
| Hvilke fritidsinteresser har du?                                                    | Fodbold og golf                                                                                                                                                                                                                                                                      | Hygge med venner, træne                                                                                                                                   | Spille computer og være sammen med venner                                                                                                  | yoga, reformer, hygge med venner                                           |
| Har du oplevet, at psykiske lidelser er tabu blandt unge/voksne?                    | Ja, helt bestemt. Jeg har selv fået diagnosticeret ADHD for 6 måneder siden, og der er mange der har fordomme om det, og ikke kan sætte sig ind i hvordan det er, hvilket kan gøre det ret svært at være åben om det, da man ikke ved hvilke reaktioner man vil møde                 | Ja, kender flere der ikke tør være åbne omkring det fordi de skammer sig, og synes det er pinligt at sige højt, fordi det er et forbudt med noget dårligt | Synes jeg har hørt mange snakke negativt om diverse diagnoser                                                                              | Ja, synes der er mange der ser ned på det, fordi de måske ikke forstår det |
| Hvilke psykiske lidelser eller tænder synes du er vigtigst at fokusere på?          | Synes faktisk der er mange der er vigtige at sætte fokus på, måske mest dem som der er mange der går rundt og har, dem fx, angst, autisme, bipolar osv. Tror ikke folk ved nok om det, udover hvis de selv har en diagnose. Så kan man hurtigt ved at sætte sig ind i hvordan det er | Dem alle                                                                                                                                                  | Dem der er mest udbredt i Danmark, som angst, autisme, angst etc.                                                                          | Måske dem hvor der er de største fordomme og misforståelser                |
| Skal fokus være på fakta, personlige historier eller oplevelser?                    | En blanding tror jeg, fakta kan være vigtig og måske sætte sigene lidt perspektiv, og personlige historier kan være med til at få folk til at forstå det bedre, og se hvad det rent faktisk kan gøre ved et menneske                                                                 | Personlige historier og oplevelser                                                                                                                        | Fakta og personlige historier                                                                                                              | En god blanding af det hele synes jeg                                      |
| Hvad ville gøre informationen mere forståelig og relaterbar?                        | Hvis det blev sat ind i perspektiv                                                                                                                                                                                                                                                   | Hvis der var nogle personlige historier fra folk der selv er i                                                                                            | Nogen fakta, så man kan se nogle tal eller graffer, så man kan prøve at sætte sig ind i hvordan det er og hvilke fordele og ulemper der er | personlige fortællinger så man måske på en måde kan relatere sig til dem   |
| Hvilke misforståelser om psykiske lidelser synes du er vigtigst at afbøde?          | Drovenskab og manglende vilgerdykke. Tror mange med diagnoser er i far af vide at de bare skal tage sig sammen                                                                                                                                                                       | At alle med psykiske lidelser er farlige                                                                                                                  | At man er forkert tror jeg                                                                                                                 |                                                                            |
| Hvordan kan man skabe en oplevelse, der føltes tryk og ikke dæmmende?               | Det ved jeg ik                                                                                                                                                                                                                                                                       | Måske gøre det mere normalt end det er i dag at have en diagnose                                                                                          |                                                                                                                                            |                                                                            |
| Hvad ville få dig til at huske oplevelsen bagefter?                                 | Hvis jeg blev rørt tror jeg                                                                                                                                                                                                                                                          | Hvis der er noget der kommer bag på mig                                                                                                                   | Hvis jeg kan mærke at det kunne være med til at ændre folks syn på det at have en psykisk lidelse                                          | Det ved jeg ik                                                             |
| Tror du, en interaktiv oplevelse kan være med til at normalisere psykiske lidelser? | Ja det tror jeg helt bestemt, for det kunne være med til at engagere de unge, at de lærer gennem noget der fanger dem, så de ikke bare skal lytte eller læse, men selv kan deltage                                                                                                   | Ja det tror jeg helt bestemt                                                                                                                              | Ja, det kunne være en god måde at formidle informationen                                                                                   | Ja                                                                         |
| Hvis du selv kunne bestemme en funktion på skærmen, hvad skulle det så være?        | Så skulle det nok være nogle personlige fortællinger                                                                                                                                                                                                                                 | Nogen quiz hvor man måske kunne lære mere om tendenser                                                                                                    | Et spil på en måde, for at gøre det sjovt                                                                                                  | Nogen med nogle personlige fortællinger                                    |

| Spørgsmål/navn                                                                      | Nikolai, 25 år 15. maj                                                   | Kathrine, 24 år 16. maj                                                                                                                    | Frederik, 29 år 16. maj                                                                                  | Maria, 24 år 16. maj                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| Hvor bor du?                                                                        | Aarhus                                                                   | Aarhus                                                                                                                                     | Hinnerup                                                                                                 | Viby                                                                         |
| Hvilke fritidsinteresser har du?                                                    | Gaming                                                                   | Træning og være sammen med venner                                                                                                          | Fodbold og sociale arrangementer                                                                         | Håndbold og gåture med venner                                                |
| Har du oplevet, at psykiske lidelser er tabu blandt unge/voksne?                    | Det føler jeg ikke                                                       | Ja, jeg synes stadig, psykiske lidelser kan være tabu – især blandt unge, hvor mange føler, de skal virke stærke og have styr på det hele. | Jeg tror ikke psykiske lidelser er det stadig, selvom flere taler om det.                                | Ja, mange skjuler det stadig, selvom flere taler om det nu.                  |
| Hvilke psykiske lidelser eller tænder synes du er vigtigst at fokusere på?          | Dem alle sammen, de er lige vigtige                                      | Jeg synes især angst, depression, stress og ensomhed er vigtigst at fokusere på, fordi mange oplever det uden at tale højt om det.         | Jeg synes især ensomhed og stress blandt unge er vigtigst at fokusere på.                                | Angst og depression og ADHD fylder meget blandt unge og bliver ofte overset. |
| Skal fokus være på fakta, personlige historier eller oplevelser?                    | Fakta                                                                    | Fokus bør være en blanding af fakta og personlige historier, fordi historier gør det mere ægte og relaterbart.                             | Jeg ville helst have mest fakta, så man lærer noget nyt og forstå lidelserne bedre.                      | Personlige historier virker stærkest for mig.                                |
| Hvad ville gøre informationen mere forståelig og relaterbar?                        | Billeder og lyd                                                          | Information bliver mere forståelig, hvis man bruger konkrete eksempler, situationer fra hverdagen, man kan genkende sig selv i.            | Det hjælper, hvis informationen er simpel og ikke for lang eller "for tung".                             | Korte og ærlige beskrivelser gør mest relaterbart.                           |
| Hvilke misforståelser om psykiske lidelser synes du er vigtigst at afbøde?          | Ved ikke                                                                 | Det er vigtigt at afbøde ideen om, at psykiske lidelser betyder, man er "svag", eller at man bare kan tage sig sammen.                     | Mange tror stadig, at psykiske lidelser kun rammer bestemte typer mennesker – men det kan ske for alle.  | Det vigtigste er at afbøde, at man bare kan "tage sig sammen".               |
| Hvordan kan man skabe en oplevelse, der føltes tryk og ikke dæmmende?               | Ved ikke                                                                 | Oplevelsen skal være rolig, respektfuld og uden at presse folk – så man føler sig trykket i stedet for vurdret.                            | En tryk oplevelse handler for mig om neutrale tanker og et roligt design uden at gøre det for dramatisk. | En tryk oplevelse skal føles rolig og uden fordomme.                         |
| Hvad ville få dig til at huske oplevelsen bagefter?                                 | Der skal være noget visuelt med nogle gode historier og nogle gode fakta | Jeg ville huske oplevelsen bedst, hvis der var noget følelsesmæssigt eller fik mig til at genkende noget fra mit eget liv.                 | overraskende eller interaktivt, man selv kunne prøve.                                                    | Jeg husker det bedst, hvis jeg kan se mig selv i det.                        |
| Tror du, en interaktiv oplevelse kan være med til at normalisere psykiske lidelser? | Ja                                                                       | Ja, jeg tror en interaktiv oplevelse kan gøre det mindre skævt at tale om psykiske lidelser.                                               | Ja, interaktive oplevelser kan gøre det mere menneskeligt og mindre tabu.                                | Ja, interaktivitet gør det mere menneskeligt og mindre tabu.                 |
| Hvis du selv kunne bestemme en funktion på skærmen, hvad skulle det så være?        | Blare et spil                                                            | Hvis jeg kunne vælge en funktion, skulle det være anonyme personlige historier fra unge, man kunne lytte til eller læse.                   | Jeg ville vælge en funktion, hvor man kunne teste myter og fakta om psykiske lidelser.                   | Jeg ville vælge anonyme fortællinger fra folk med egne oplevelser.           |

## Bilag 2

### **Hvordan vil du definere jeres målgruppe?**

Vores målgruppe er unge 18-35 år samt det traditionelle voksne museumspublikum

### **Føler I at de besøgende, får det ud af det som I håber, i rummet med Overtacis seng?**

Det har vi aldrig målt på.

### **Hvad oplever I at de besøgende finder mest interessant på museet, er det Overtacis liv og hans historie, eller er det hans kunst?**

En kombination af Overtacis kunst og hans særlige livshistorie

### **Har I oplevet situationer hvor en besøgende blev særligt opslugt eller følelsesmæssigt påvirket? Hvis ja, kan du nævne nogle specifikke situationer?**

Ja. Som jeg fortalte den anden dag har vi oplevet besøgende, som blev så påvirket af den genskabte atmosfære i den historiske korridor, at de måtte forlade udstillingen, for at sunde sig. Desuden har jeg oplevet gæster, der efter en rundvisning havde brug for en pause, fordi kunsten rørte dem på en særlig måde, inden de kunne fordybe sig i udstillingen på egen hånd.

### **Hvad håber I at en interaktiv løsning kunne bidrage med?**

Det er et lidt åbent spørgsmål. Hvis I går med den case, som vi har lagt op til, vil vi gerne at en interaktiv løsning kan de ting, som fremgår af præsentationen.

### **Er der bestemte temaer eller fortællinger, som kan være svære for de besøgende at forstå?**

Det har vi ingen målinger på, men det tænker jeg umiddelbart ikke.

### **Hvilke følelser ønsker I at den besøgende skal føle i rummet med Overtacis seng?**

Følelser...hmm... Vi vil gerne, at den besøgende får mulighed for at sætte sig ind i Overtacis univers ved at "være en del af det" - altså opleve på egen krop. Rummet illudere en "genskabelse" af universet i de værker, som er placeret i ruden ved rummet.

### **Føler I, at nogle besøgende kan have svært ved at relatere personligt til Overtacis historie?**

Nej, egentlig ikke, men det er altid nemmere at relatere til noget, når man kan finde en ligende parallel i sit eget liv. -Som eksempelvis ikke at passe ind i det gældende norm-sæt eller være optaget af sin egen identitet etc., eller have mistet sin personlige frihed, som det var tilfældet under corona.

### **Hvordan forestiller I jer, at en interaktiv løsning bedst kunne understøtte kunsten uden at tage fokus fra den?**

Vi forestiller os at en interaktiv løsning først og fremmest er valgfri for den besøgende.

At man kan benytte den samtidig med at man besøger museet sammen med andre.

At den skaber refleksion frem for forklaring.

At den fungerer som en "stille" guide, der åbner for en dybere forståelse for en interesseret gæst.

At den bidrager til forståelse og indsigt

## Bilag 3

Vi udvikler en interaktiv oplevelse, der skal hjælpe unge med at få mere viden om psykiske diagnoser og være med til at nedbryde fordomme og stigma. Oplevelsen skal være lærerig, engagerende og skabe en tryk ramme for refleksion og dialog. Vi ønsker at undersøge, hvilken visuel stil og farvepalette der bedst understøtter dette formål.

Frame 1



Frame 2

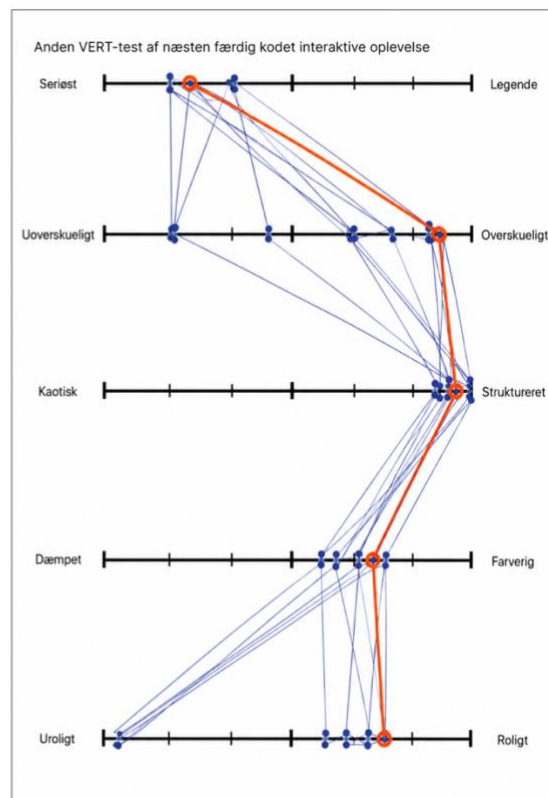
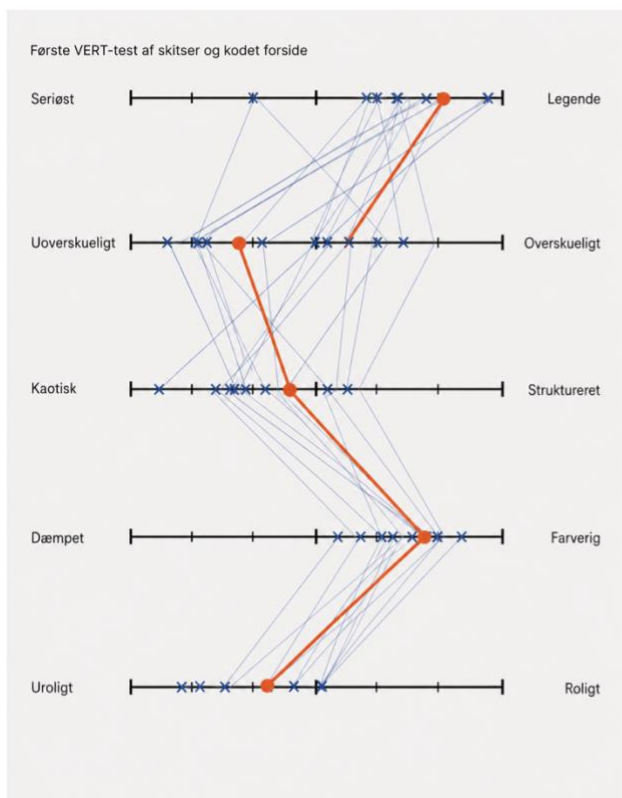


Frame 3



| Spørgsmål/deltager                                    | Deltager 1                                                                                | Deltager 2                                                                                                                  | Deltager 3                                                             | Deltager 4                                                                            | Deltager 5                                                                                                                 | Deltager 6                                                                                                                          | Deltager 7                                                                                                                                              | Deltager 8                                                                                                                           | Deltager 9                                                                                                                                     | Deltager 10                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Hvilket moodboard synes du passer bedst til løsningen | 2                                                                                         | 1                                                                                                                           | 2                                                                      | 2                                                                                     | 1                                                                                                                          | 1                                                                                                                                   | 2                                                                                                                                                       | 1                                                                                                                                    | 2                                                                                                                                              | 2                                                                                                                           |
| Hvorfor dette moodboard?                              | Roligt og professionelt                                                                   | Farverne virker indbydende                                                                                                  | Passer godt til emnet                                                  | Overskueligt og trygt                                                                 | Virker positivt                                                                                                            | Fanger min opmærksomhed                                                                                                             | Ser seriøst ud                                                                                                                                          | Virker venligt                                                                                                                       | Let at navigere i                                                                                                                              | Behagelige farver                                                                                                           |
| Hvad kan du bedst lide ved moodboardet                | De neutrale farver                                                                        | De varme farver                                                                                                             | Det enkle design                                                       | Den rolige stemning                                                                   | Illustrationerne                                                                                                           | Den positive energi                                                                                                                 | Det professionelle udtryk                                                                                                                               | De bløde former                                                                                                                      | Overskueligheden                                                                                                                               | Farvekombinationerne                                                                                                        |
| Er der noget du ville ændre                           | Tilføje lidt mere farve, så det føles mere levende, uden at det mister det rolige udtryk. | Gøre det lidt mindre farverigt, da det godt kan virke lidt overvældende. En mere afdæmpet farvepalette kunne skabe mere ro. | Flere illustrationer eller visuelle elementer som understøtter temaet. | Jeg vil tilføje mere kontrast med farverne, så det bliver lettere at tyde hierarkiet. | Layoutet kunne optimeres ved at skabe mere luft mellem elementerne, hvilket ville bidrage til et mere overskueligt udtryk. | Jeg ville overveje at reducere antallet af farver en smule, så udtrykket bliver mere sammenhængende og mindre visuelt forstyrrende. | Jeg savner lidt mere personlighed i designet. Få mere menneskelige eller følelsesmæssige elementer kunne gøre oplevelsen mere nærværende og indbydende. | Jeg ville inkludere flere neutrale farver for at skabe bedre balance mellem de bløde former og de mere iøjnefaldende farveelementer. | Mere variation i de visuelle elementer, så moodboardet fremstår mere dynamisk og inspirerende, samtidig med at det bevarer sin overskuelighed. | Jeg har ikke umiddelbart forslag til ændringer, da moodboardet allerede virker velafbalanceret og passer godt til formålet. |

## Bilag 4



## Bilag 5

| Task                          | Succesrate                                                                          | Notes                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lyt til en personlig historie |    | Alle testpersonerne gennemførte opgaven uden frustrationer.                                                                                                                                                              |
| Gå tilbage til forside        |    | Alle kunne finde tilbage- knappen uden problemer.                                                                                                                                                                        |
| Start statistik Quiz          |   | Testpersonerne kunne alle finde statistik-quizen.                                                                                                                                                                        |
| Fuldfør Quiz                  |  | Alle testpersoner fuldførte quizen, dog mente 2 af testpersoner, at det var svært at vide, om man havde trykket videre for at se svaret. Det var ikke tydeligt nok for dem, at det var svaret, der blev vist på skærmen. |
| Gå tilbage til forside        |  | Ingen af testpersonerne havde problemer med at finde tilbage på forsiden.                                                                                                                                                |
| Start Myte eller fakta Quiz   |  | Alle testpersonerne kunne starte Myte eller Fakta quizen.                                                                                                                                                                |
| Fuldfør Myte eller fakta Quiz |  | Alle gennemførte quizen uden frustrationer, dog bemærkede 3 af dem stavefejl i teksten.                                                                                                                                  |

## Bilag 6

## ORCA

- *Objects, Relationships, Calls-to-action, Attributes* er en metode inden for OOUX, der giver en struktureret proces til at arbejde med objekterne.

👉 Kort sagt: **ORCA er værktøjet, der hjælper os med at bryde OOUX ned i konkrete trin.**

## Bilag 7

| Myte eller fakta  |    |                                                                                                                                  |       |                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                         |
|-------------------|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objekt/egenskaber | Id | Udsagn                                                                                                                           | Svar  | Forklaring                                                                                                                                                                                                                                  | Kilde                                                                                                                                                                                   |
| Udsagn>Liste 1    | 1  | Mennesker med psykiske lidelser kan ikke få et normalt liv.                                                                      | Myte  | Mange lever godt og stabile liv med uddannelse, job, familie og venner – især med den rette støtte og behandling.                                                                                                                           | <a href="https://www.rvh.dk/med-tilsage/1">https://www.rvh.dk/med-tilsage/1</a>                                                                                                         |
| Udsagn>Liste 2    | 2  | Personer med ADHD kan ikke koncentrere sig godt om aktiviteter, der interesserer dem meget.                                      | myte  | Personer med ADHD kan ofte koncentrere sig godt om aktiviteter, der interesserer dem meget. Udfordringen handler typisk om at regulere og styre opmærksomheden, ikke om at mangle evnen til at koncentrere sig.                             | <a href="https://psykiatri-fonden.dk/diagnoser/2">https://psykiatri-fonden.dk/diagnoser/2</a>                                                                                           |
| Udsagn>Liste 3    | 3  | Næsten 50% mener at mennesker med en psykisk lidelse er farligere end andre?                                                     | Fakta | En dansk undersøgelse viste, at næsten halvdelen af befolkningen mener, at personer med psykisk sygdom ofte er mere farlige end andre. Det viser, hvor stærke fordomme stadig kan være – selvom de fleste mennesker typisk ikke er farlige. | <a href="https://www.rvh.dk/med-tilsage/3">https://www.rvh.dk/med-tilsage/3</a>                                                                                                         |
| Udsagn>Liste 4    | 4  | Mange skulpturer deres psykiske lidelse af tryk for deres reaktioner.                                                            | Fakta | 87% af de adspurgte i en undersøgelse havde skulpturer deres psykiske lidelse på grund af negative erfaringer eller tryk for kommentare.                                                                                                    | <a href="https://danishskulpturer.dk/temaer/2020/03/18/psykisk-sygdom-fakta-om-psykisk-sygdom">https://danishskulpturer.dk/temaer/2020/03/18/psykisk-sygdom-fakta-om-psykisk-sygdom</a> |
| Udsagn>Liste 5    | 5  | 6 ud af 10 personer med en psykiatrisk diagnose oplever negative reaktioner eller forskelsbehandling på grund af deres diagnose. | Fakta | En undersøgelse fra Psykiatrfondens rapport viser, at mange oplever negative reaktioner eller forskelsbehandling på grund af deres diagnose.                                                                                                | <a href="https://psykiatri-fonden.dk/temaer/2020/03/18/psykisk-sygdom-fakta-om-psykisk-sygdom">https://psykiatri-fonden.dk/temaer/2020/03/18/psykisk-sygdom-fakta-om-psykisk-sygdom</a> |

| Personlige historie |    |                  |       |                     |         |
|---------------------|----|------------------|-------|---------------------|---------|
| Objekt/egenskaber   | Id | Navn             | Alder | Diagnose            | Billede |
| Historie 1          | 1  | Anna             | 19 år | Generaliseret angst |         |
| Fortælling 2        | 2  | Cecilie          | 25 år | ADHD                |         |
| Fortælling 3        | 3  | Sofia (for Lene) | 8 år  | Autisme             |         |

| Statistik         |    |                                                                                      |                     |       |                                                                                                                                         |
|-------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Objekt/egenskaber | Id | Spørgsmål                                                                            | Svar                | Total | Forklaring                                                                                                                              |
| Statistik 1       | 1  | Hvor mange børn og unge får en psykiisk lidelse inden de fylder 18 år?               | 2 ud af 10          | 10    | Omkring 15% af alle børn og unge har været i behandling for en psykiisk lidelse inden de fylder 18 år.                                  |
| Statistik 2       | 2  | Hvor mange danskere får en psykiatrisk diagnose i løbet af livet?                    | hver 3.             | 10    | Hver 3. dansker får en psykiatrisk diagnose i løbet af livet.                                                                           |
| Statistik 3       | 3  | Hvor mange fortæller ikke om deres psykiske sygdom, i frygt for negative kommentarer | 8-9 ud af 10<br>87% | 10    | En undersøgelse viser at 87% af de adspurgte, har skjult deres psykiske lidelse grundet tidligere negative erfaringer med at være åben. |