# Dette bilag er en del af inspirationsmaterialet til faget [Erhvervsinformatik](https://emu.dk/eud/erhvervsinformatik/digital-myndiggorelse) på emu.dkMaterialet indgår i undervisningsforløbet ”[Digital analyse, vurdering og perspektiv](https://www.emu.dk/eud/erhvervsinformatik/digital-myndiggorelse/digital-analyse-vurdering-og-perspektiv)”. Forløbet er et eksempel på, hvordan man kan arbejde med kompetenceområdet Digital myndiggørelse.

Vægtede kriterier

Når du arbejder med digitale artefakter er det muligt at vurdere konsekvenser, muligheder og potentialer. Det kan være, at du ser, at man kan bruge artefaktet på en ny måde eller at det er muligt at lave en ændring af det, for at det passer til dit arbejde.

Til at vurdere artefakter vil vi anvende et værktøj, der hedder *vægtede kriterier*. Det består af 3 trin:

1. Find egnede digitale teknologier
2. Opstille vurderingskriterier
3. Afprøv og vurder

## Case

Ældre borgere bliver i højere grad boende og passet i deres eget hjem. Men hvis de falder, kan der gå lang tid før plejepersonale kommer til undsætning. Derfor undersøger vi om en digital teknologi kan løse problemet.

### Find egnede digitale teknologier

* [Smart floor](https://www.youtube.com/watch?v=_LAAsrIvsjU): Trykfølsomme sensorer i gulvet registrerer bevægelse og giver en besked hvis det registrerer et fald.
* [Safe Beep](https://vimeo.com/162384065): En App der bruger din smartphones sensorer til at registrere fald eller sammenstød. Video.
* [Walabot HOME](https://www.youtube.com/watch?v=h3H5TQnJOVE&feature=youtu.be): Et device der scanner et lokale og registrerer hvis en person falder og ikke kan komme op igen. Video.

### Opstille vurderingskriterier og angiv deres indflydelse (1-10)

1. Brugervenlighed (4)
2. Pris (10)
3. Driftsikkerhed (8)
4. Krænkelse af privatliv (-5)

### Afprøv og vurder

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Bruger- venlighed** | **Pris** | **Driftsik- kerhed** | **Krænkelse af privatliv** | **Total Score** |
| **Smart Floor** | 8 (8x4=32) | 1 (1x10=10) | 8(8x8=64) | 8 (8x8=64) | 170 |
| **Safe Beep** | 4 (4x4=16) | 10 (10x10=100) | 6 (6x8=48) | 4 (4x8=32) | 196 |
| **Walabot HOME** | 5 (5x4=20) | 6 (6x10=60) | 8 (8x8=64) | 6 (6x8=48) | 192 |

Ud fra denne lille analyse virker det mest oplagt at anvende Safe Beep.

## Opgave

I små grupper skal I finde et problem i jeres branche som I mener kan løses med en digital teknologi.

Brug de 3 trin til at lave vægtede kriterier og lav en præsentation for klassen, hvor jeres valg begrundes.