

FAKTA om GoGlad:**SYFTE:**

Att förbättra den fysiska, psykiska och sociala hälsan hos ungdomar och vuxna med intellektuell funktionsvariation på ett lustfyllt sätt.

KONKRET MÅL:

Att öka hälsoindex hos ungdomar och vuxna med intellektuell funktionsvariation genom att den fysiska aktiviteten ökar, det sociala nätverket blir större, självförtroendet blir bättre och förmågan att ha kontroll över sin tillvaro påverkas.

BAKGRUND:

Hushållningssällskapet Väst har under många år arbetat med att förbättra matvanorna och måltidssituationen för målgruppen. Resultatet har blivit ett innovativt hjälpmedel i form av en lättanvänd kokboksapp, MatGlad, som har rönt stor framgång. Under arbetet med MatGlad har samarbetsorganisationerna efterfrågat ett verktyg där man istället för maten har rörelsen i centrum. GoGlad är därmed ett naturligt nästa steg för att öka livskvaliteten för ungdomar och vuxna med intellektuell funktionsvariation.

SPELET:

Grundidén är att spelaren samlar, odlar, planterar och tar hand om virtuella frön, tills det är dags att skörda. På så sätt samlas ingredienser till ett virtuellt recept. Spelets progression kopplas till spelarens rörelse; för att nå en högre nivå och för att skaffa fler ingredienser krävs fler promenerade steg. Spelaren promenerar runt i sin verkliga fysiska miljö, och de frön som hen sår virtuellt i spelet kopplas till en reell plats, genom AR-teknik, augmented reality, det vill säga samma informationsteknik som bland annat används i Pokémon Go. Fröet sås på den GPS-position där spelaren befinner sig. Hen vattnar, rensar ogräs, bekämpar skadedjur och gödslar sedan växten, tills den är redo att skördas. Skördade grönsaker kan även bytas med andra spelare, eller användas som betalningsmedel för andra ingredienser i en virtuell livsmedelsbutik. Spelet har också en social aspekt genom att koppla ihop användare som kan hjälpa varandra att ta hand om odlingarna. Recepten kan även användas i verkliga livet, för att laga näringsriktiga, miljömarta och goda måltider.

FINANSIERING:

Projektet finansieras av Arvsfonden. Efter projekttidens slut ansvarar Hushållningssällskapet Väst för appen, som kommer att vara helt kostnadsfri att använda, och utan reklamfinansiering utifrån.

TIDSPLAN:

Projektet kommer att pågå under tre år för att utmynna i en fullt utvecklad produkt 2021. Under projekttiden testas och förfinas appen. Personer med olika funktionsvariationer är involverade under hela utvecklingstiden, och kommer även att delta i mässor och utställningar för att informera om appen.

STYRGRUPP:

Birgitta Toll, kostvetare och konsult inom mat och måltider, Borås stad
Lotta Persson och Camilla Koch, stödassistent, Alingsås kommun
Michka Jungegård, affärsområdesansvarig, Smart Hälsa, IUS Innovation
Kristina Björkman, konceptutvecklare, IUS Innovation
Nelly Johansson, grafiker, IUS Innovation
Stina Månsson, hortonom, Hushållningssällskapet Väst
Cecilia Sassa Corin, matkonsult, Hushållningssällskapet Väst
Margareta Frost-Johansson, utvecklingsledare, Hushållningssällskapet Väst

ÖVRIGA SAMARBETSPARTNERS:

FUB, Grunden Media, Borås Stad (Funktionshinderverksamheten), Alingsås kommun (LSS-verksamheten, Slussen, gymnasieskolan).