

Træning for alle: Et redesign af Hevy

Moreno, Laura
IT Universitetet
lawm@itu.dk

Haghfelt, Maya
IT Universitetet
mayha@itu.dk

Lynge, Ivaana
IT Universitetet
ivly@itu.dk

Brudvik, Ole
IT Universitetet
oleb@itu.dk

Dichmann, Caroline
IT Universitetet
cadi@itu.dk

ABSTRACT

Træningsapps er ofte udformet på måder, der fremmer præstation, konkurrence og kontinuerlig forbedring, hvilket favoriserer normative kropsidealer og kan bidrage til eksklusion af brugere med fysiske handicap. Dette problem er undersøgt ved hjælp af fjerdebølge metoderne removal as a method og autoetnografisk metode samt logbøger og interviews. På baggrund af de empiriske fund er træningsappen Hevy blevet redesignet med alternative former for datavisualisering, funktionen træningsperioder samt sociale fora målrettet specifikke brugergrupper. Resultaterne viser, hvordan træningsapps kan bevæge sig væk fra et ensidigt fokus på progression og optimering og i stedet åbne for situerede og ikke-konkurrerende former for træning. Samlet set viser evalueringen af dette redesign, at de inkluderede designelementer i Hevy kan bidrage til en mere inkluderende træningsapp.

INTRODUKTION

Gennem de seneste år er digitale træningsteknologier blevet en integreret del af hverdagspraksisser for træning, tracking og kropslig kontrol. Apps som Hevy, Strava og Strong omfavner effektivitet, strukturerede processer og datadrevet optimering af kroppen ved at tilbyde brugerspecifikke indsigter i træningspas, styrke, gentagelser, niveau og performancemålinger på både kort og lang sigt. Selvom disse træningsteknologier er bredt anerkendt af brugere, som søger motivation og målbar udvikling, fremskriver de et normativ kropsideal, hvor den raske krop, performance baseret succeskriterier tilgodeses [1]. Som resultat af dette ekskluderes mennesker med kroppe, som ikke passer ind i disse rammer, herunder mennesker med fysisk handicap eller andre funktionsnedsættelser.

Eksisterende forskning har undersøgt, hvilke indholds- og funktionspræferencer voksne med fysiske handicap har i forhold til trænings- og aktivitetsapps. Et studie publiceret i JMIR mHealth and uHealth viser, at denne brugergruppe efterspørger større grad af personalisering, mulighed for at tage højde for individuelle fysiske begrænsninger samt sociale funktioner, der understøtter fællesskab og motivation frem for konkurrence. Studiet peger samtidig på, at mange eksisterende træningsapps ikke er udviklet til personer med fysiske handicap som primær målgruppe, hvilket resulterer i manglende relevans og brugbarhed [2]. På trods af den voksende forskning i inkluderende design og sundhedsteknologi er der stadig et betydeligt forbedringspotentiale i, hvordan træningsapps, som Hevy, kan understøtte skiftende eller ikke-konkurrencemæssige

former for fysisk aktivitet. Kun begrænset forskning har undersøgt, hvordan træningsteknologier også kunne fungere som systemer, der ikke kun guider performance, men også understøtter følelsesmæssig tryghed, kropslig autonomi og en følelse af fællesskab [2]. Særligt mangler der litteratur, som undersøger, hvordan digitale træningsværktøjer i højere grad kan anerkende stabilitet, snarere end progression i performance, som et meningsfuldt træningsmål. Derudover mangler der viden om, hvordan man kan give brugerne mulighed for at tilpasse træningsapps til deres individuelle behov.

Denne artikel adresserer dette forbedringspotentiale ved at præsentere et redesign af Hevy-appen med fokus på at understøtte en bredere diversitet af kroppe og træningspraksisser. Med afsæt i indsigter fra STS, care ethics og feministisk technoscience har vi undersøgt, hvordan Hevy kan gentænkes for bedre at rumme brugere med forskellige behov.

INTERAKTIONSKRITIK

Hevy er designet som en præstationsorienteret styrketræningsapp, der strukturerer træning gennem detaljeret logging af sæt, gentagelser og vægt [3]. Brugergrensefladen fremhæver numeriske målinger og visuelle historiske fremgangsgrafer og indlejrer dermed en temporal logik, hvor træning forstås som lineær forbedring. Udover tracking er der i Hevy integreret sociale funktioner såsom likes, deling og en "compare"-funktion, som præsenterer konstant evaluering [3]. Disse funktioner kan understøtte motivation, men introducerer samtidig konkurrencemæssige dynamikker, der opfordrer brugere til at sammenligne sig med andre. Designet skubber dermed brugerne i retning af en normativ forståelse af træning, hvor disciplin, effektivitet og progressiv udvikling implicit værdisættes højere end stabile resultater eller blot det at udføre en træning.

Hevy yder begrænset støtte til brugere, hvis træningsmønstre afviger fra dette ideal, hvilket blandt andet ses i manglende muligheder for at justere sit udgangspunkt eller fravælge konfrontation med tidligere præstationer. Dette medfører, at brugerne præsenteres for visualiseringer af tilbagegang eller stagnation. Derudover viste interaktionskritikken at Hevy fourdsætter, at tracking er en integreret del af "rigtig" træning, hvilket forstærker dominerende trænings ontologier om optimering og kropslig kontrol. Dette indsnævrer spektret af legitime træningspraksisser og efterlader begrænset plads til tilgange, der er centreret omkring stabilitet, kropslig komfort eller indre motivation.

METODE

Studiet anvendte en kvalitativ, eksplorativ tilgang, der som nævnt kombinerede semistrukturerede interviews, autoetnografi, removal as a method, autoetnografisk removal, logbogstudier samt designkritik. Ud fra figur 1 fremgår det at vi gennemførte fire semistrukturerede etnografiske interviews med kvindelige deltagere, hvoraf to levede med muskelsvind, og to ikke havde et fysisk handicap.

Deltager	Deltager	Funktionsnedsættelse	Interview, lokation	Logbog	Removal as a method	Evaluer ing
Deltager A+	Kvinde, 30-35 år	Ja, Muskelsvind	Ja, online			Ja
Deltager B+	Kvinde, 30-35 år	Ja, Muskelsvind	Ja, skriftligt			
Deltager C+	Kvinde, 25-30 år	Ja, Muskelsvind		Ja	Ja	
Deltager D-	Kvinde, 25-30 år	Nej	Ja, online	Ja	Ja	Ja
Deltager E-	Kvinde, 25-30 år	Nej	Ja, mundtligt			
Deltager F-	Mand, 25-30 år	Nej		Ja		

Figur 1: Deltager oversigt

Interviewene fokuserede på deres trænings praksisser, erfaringer med Hevy og tilsvarende træningsapps, samt deres oplevelser af inklusion og pres i træningsapps. Kombinationen af online-, face-to-face- og asynkrone tekstbaserede formater gav deltagerne mulighed for at formulere deres erfaringer i et trygt rum. For at supplere disse beskrivelser gennemførte deltager C+ et autoetnografisk studie af hendes brug af Hevy under sine egne træningssessioner og dokumenterede sine sanselige, følelsesmæssige og motivationsmæssige oplevelser i en logbog. For at opnå en endnu større dybde i vores undersøgelse anvendte vi removal as a method med samme gruppemedlem, deltager C+, og yderligere deltager D-. Vi har gjort brug af metoden removal as a method gennem tilgange, hhv. Literally removal med deltager C+ og D-, hvor C+ herunder også lavede Autoetnografisk removal. Begge forløb var short-term, og foregik over en enkelt træning [4]. Tre af deltagerne udførte logbog, hvoraf to deltagere D- og F- var neutrale brugere, mens deltager C+ førte logbog som en del af det autoetnografiske studie. Disse logbøger indfangede situerede interaktioner med appen, såsom øjeblikke præget af friktion, motivation eller ubehag, som ikke ville være kommet frem gennem interviews alene.

Designprocessen var løbende underbygget af tre designkritikker med medstuderende og vejledere, som fungerede som et centralt metodisk element. Forud for hver designkritik forberedte vi os systematisk ved at strukturere empiri, formulere foreløbige designbeslutninger og udvælge designelementer af prototypen til diskussion. Prototypen og det samlede redesign blev efterfølgende evalueret i forbindelse med en Expo, som var en udstilling, hvor designet blev præsenteret og diskuteret. For yderligere at evaluere redesignet, præsenterede vi det for to interviewdeltagere, én med muskelsvind og én uden. Vi anvendte A/B-testing for at teste versioner af samme designløsninger [5]. Derudover indsamlede vi kvalitative kommentarer til brugernes præferencer og oplevelser.

ANALYSE

Empirien viser, at flere af Hevys centrale funktioner er nyttige for brugere med og uden fysisk handicap, desuden opleves Hevy som motiverende og socialt understøttende, især for brugere uden fysisk handicap. Dog viser empirien også at Hevy har problematikker samt konfronterer brugere med muskelsvind om at de: “(...) ofte ikke kan udføre øvelserne 100 procent” (B+). Dette kan kobles til kritik inden for feministisk technoscience og care ethics, hvor Suchman argumenterer for, at teknologier ofte reproducerer snævre antagelser om evner og motivation [6]. For de raske deltagere fremgår det derimod af empirien, at appen øger træningslysten og fungerer som en hjælpende hånd til det arbejde, der ellers ligger i at organisere træning. En af deltagerne uden fysisk handicap beskriver eksempelvis, at; “HEVY er motiverende (...) jeg tænker mere på at komme ned at træne” (D-). Denne motivation hænger sammen med Hevy’s sociale funktioner, hvor træning gøres synlig og deles med andre: “Jeg vil hellere dele det med mine venner, end kun med mig selv” (E-). Her understøtter Hevy en social trænings praksis, hvor fællesskab og deling fungerer som drivkraft. B+ efterspørger dog fællesskaber baseret på genkendelse frem for sammenligning: “At kunne følge andre og være en del af en gruppe med samme eller lignende problemer ville være fedt” (B+).

For deltagerne med muskelsvind i dette studie er træning generelt orienteret mod vedligeholdelse frem for forbedring: “(...) træning vedligeholder nogle muskelgrupper som jeg har, og det er netop det, der er motivationen for mig” (A+). Denne motivation står i kontrast til Hevys performance- og progression logik. Flere deltagere med muskelsvind beskriver desuden, at de oplever de data, som træningsapps ofte fremviser om tidligere præstationer, som belastende: “(...) jeg har ikke haft lyst til at blive konfronteret med, at jeg ikke kan det, jeg kunne” (A+). Samtidig oplever C+ i sin autoetnografiske logbog: “irritation over gentagne påmindelser om manglende eller reduceret træning” (C+). Disse oplevelser peger på, at appen ikke formår at rumme trænings praksisser præget af skiftende kapacitet.

Set i et STS-perspektiv viser dette, at Hevy ikke understøtter situeret brug, hvor teknologi anvendes i konkrete og varierende hverdagskontekster [7]. Samtidig påvirker appens design ikke kun den fysiske træning, men også brugernes mentale og sociale relation til egen krop, hvilket kan forstås som en sammenfletning af teknologiske, mentale og sociale økologier, som beskrevet af Guattari [8]. Endelig peger empirien på et potentiale i appens sociale dimension, hvis denne gentænkes. Som deltager A+ beskriver, indgår hun i en beskedgruppe med andre personer med muskelsvind, hvor de støtter og motiverer hinanden til at komme afsted til træning: “Når jeg skriver med mine veninder med muskelsvind, betyder det mere, når de skriver ‘godt gået’, fordi de ved, hvad de taler om, og at det ikke altid er lige nemt at komme afsted.” På nuværende tidspunkt faciliteres denne form for målrettede fællesskaber og støtte ikke i

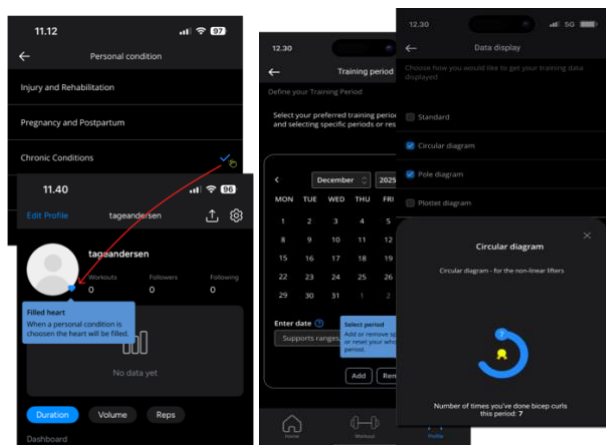
Hevys nuværende sociale funktioner, på trods af det potentiale, empirien peger på.

REDESIGN

Med afsæt i den empiriske analyse og feedback fra iterative designkritikker er redesignet af Hevy udviklet. Designvisionen har været at skabe en træningsapp, der kan rumme forskellighed i kroppe og træningspraksisser, frem for udelukkende at understøtte lineær fremgang og performanceoptimering. På baggrund af empirien og designkritik er Hevy redesignet ud fra to centrale designkriterier: fleksibilitet og fællesskab.

Fleksibilitet

Fleksibilitet handler om at gøre appens struktur, visualiseringer og forventninger tilpasningsbare, så træning kan tage udgangspunkt i brugerens konkrete situation. Inspireret af Suchmans forståelse af teknologi som situeret handling [7], introducerer redesignets onboarding et centralt element kaldet "hjertet", hvor brugeren under "Physical circumstances" kan angive sundhedsmæssige eller kropslige vilkår såsom skade, kronisk sygdom eller reduceret kapacitet. Hvis en bruger tilføjer en physical circumstance, bliver hjertet ved profilbilledet automatisk udfyldt for at skabe transparens omkring begrænsninger såsom funktionsnedsættelse, skader eller graviditet. Hvis man ikke ønsker dette, kan brugeren undlade at tilføje sin physical circumstance.



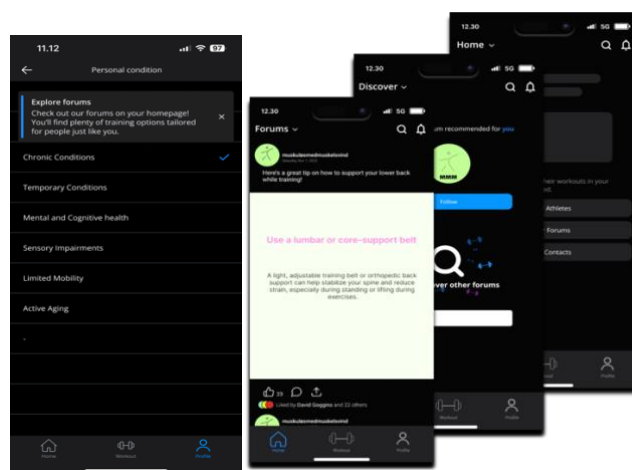
Figur 2: fleksible funktioner.

Derudover giver redesignet mulighed for at definere og afgrænse træningsperioder. Denne funktion gør det muligt for brugeren at starte nye træningsperioder, så det undgås, at de automatisk bliver konfronteret med tidligere præstationer, hvilket adresserer empiriske oplevelser af ubehag ved at se tilbagegang visualiseret i grafer. Dette greb kan forstås som en form for de-scription [9], hvor de normative scripts om progressiv fremgang aktivt løses og erstattes af mere fleksible forståelser af træningsværdi. Visualiseringen af data kan desuden tilpasses, så progression ikke nødvendigvis fremstilles som opadgående, hvilket udfordrer dominerende optimeringslogikker i træningsapps.

Fællesskab

Det andet designkriterie, fællesskab, er udviklet med

inspiration fra empiriske fund om behovet for genkendelse frem for konkurrence. Redesignen introducerer målgruppespecifikke sociale forums, eksempelvis for brugere med muskelsvind. Dette er igen i tråd med Guattaris forståelse af de tre økologier, hvor teknologisk design ikke blot påvirker praksis, men også mentale og sociale relationer [10]. I stedet for at reproducere Hevys eksisterende "compare"-logik, som privilegerer performance og måling, muliggør målrettede sociale forums relationer, hvor brugere i højere grad kan spejle sig i hinanden, støtte hinanden og udveksle erfaringer. Hermed kan sociale forums være med til at skabe alternative måder at være bruger og krop på, hvilket stemmer overens med Escobars pointe om, at design er med til at producere bestemte verdener og subjektiviteter [11]. Fællesskabet fungerer således ikke som en arena for evaluering, men som en omsorgsfuld ramme, hvor træning kan være meningsfuld uden at være konkurrence og performance fokuseret.



Figur 3: Sociale fora

EVALUERING

Evaluering af redesignet blev afholdt med deltagerne A+ og D-. Evalueringen blev udarbejdet før den tredje designkritik og ligger derfor også forud for Expo, der begge har været vigtige vendepunkter for vores designproces. Evalueringen tog således udgangspunkt i et tidligere redesign, som efterfølgende er blevet revideret igen.

Et centralt punkt i evalueringen omhandlede tilpasning af visualiseringen af grafer og data i Hevy. Her blev det tydeligt, at der er behov for et bredere udvalg af visualiseringsmuligheder, da præferencer for datapræsentation varierer betydeligt. En af de redesignede visualiseringer fik A+ til at føle det: "(...) mindre som om, at man skal opnå et mål" (A+). Denne deltager mente at grafen gav en bedre oplevelse af dataen, mens D- så den som værende mangelfuld, da den ikke var specifik nok. Derfor blev det, i det endelige redesign prioriteret, at brugere gives mulighed for selv at vælge mellem forskellige datavisualiseringer, så præsentationen af data kan tilpasses individuelle præferencer og behov. Et andet evalueringsskridt omhandlede de sociale fora som designelement. Her modtog redesignet positiv feedback, for

eksempel udtrykte A+, at det for hende ville have: “(...) større betydning hvis en af hendes veninder med muskelsvind skriver “godt gået”, end hvis en, der ikke har samme forståelse, skrev det. Hun manglede et forum, hvor hun kunne opleve forståelse og spejle sig i andre. Hun beskrev også at “ (...) fællesskabet i form af forums ville være den primære grund til at bruge den (Hevy)”. Samtidig ville det være “(...) spændende at kunne få et indblik i andres træning og dele gode tips med hinanden” (A+). Et tredje punkt i evalueringen omhandlede et tidligere element af redesign, hvor man kunne tilvælge physical circumstances, og herunder det specifikke handicap eller anden omstændighed. For A+ “ Jeg ville have det fint med at indtaste, at jeg har muskelsvind.”. Dette pegede på at brugere gerne vil oplyse, at de har et fysisk handicap i en træningsapp. I det nuværende design er definitionerne dog gjort bredere for at undgå, at brugerne føler sig ekskluderet, ved at de ikke kan finde deres specifikke handicap i appens kategoriseringer.

Andre tilpasningsmuligheder, såsom funktionen træningsperioder, er bevaret i redesignet, og det var i evalueringen tydeligt, at denne funktion var relevant. Eksempelvis beskriver deltager D- uden muskelsvind, at funktionen er brugbar: “i en periode med mindre motivation”, og ligeledes beskriver deltageren med muskelsvind: “Jeg vil gerne kunne se, hvad jeg har kunnet i løbet af det sidste halve år, men heller ikke længere tilbage end det, så sådan en funktion ville fungere godt for mig” (A+). Dermed blev vi bekræftet i træningsperioder, som en essentiel funktion i redesignet.

DISKUSSION

Generelt har feedbacken på redesignet været overvejende positiv, særligt i relation til ambitionen om at skabe en mere fleksibel og inkluderende træningsapp. Samtidig har studiet rejst en central diskussion om målgruppens bredde. Det kan argumenteres, at designet adresserer en meget bred målgruppe, hvilket i sig selv kan udgøre en udfordring. Som Benjamin påpeger, kan forsøg på at designe til “alle” indebære en risiko for at udvande designets præcision og overse specifikke og centrale behov [12]. I denne optik kunne et mere målrettet design potentielt have givet mulighed for dybere tilpasning til én afgrænset brugergruppe, som til mennesker med muskelsvind.

Omvendt peger både vores empiri og det overordnede redesign på nødvendigheden af netop at tænke bredt. Flere af vores deltagere med muskelsvind gav udtryk for et ønske om at indgå i et større træningsfællesskab frem for at benytte apps, der udelukkende er målrettet snævre og afgrænsede grupper. Dette indikerer, at inkluderende design ikke nødvendigvis handler om at skabe særskilte løsninger for specifikke diagnoser, men snarere om at udvikle fælles platforme, hvor forskellighed kan rummes uden at marginaliseres. I dette spændingsfelt mellem bred inklusion og målrettet design placerer projektet sig bevidst, idet ambitionen har været at skabe fleksible rammer frem for faste kategorier.

Denne ambition om at skabe fælles, fleksible rammer rejser imidlertid også spørgsmål om, hvordan forskellighed konkret kan synliggøres og anerkendes uden at blive reduceret til kategorier eller stigmatiserende markører. Hvor inklusion på den ene side handler om at undgå snævre målgrupper, handler den på den anden side om, hvordan forskelle får plads i fællesskabet og bliver meningsfulde i brugernes selvforståelse og interaktioner. Dette peger mod bredere samfundsmæssige diskussioner om synlighed, identitet og handicap. De seneste år har været præget af en samfundsmæssig bevægelse, hvor handicap i stigende grad italesættes og synliggøres som et identitetsbærende “badge” frem for en stempling, blandt andet inden for crip-bevægelsen [13]. I projektet har vi haft en række overvejelser i relation til denne udvikling og har ønsket at tale ind i en forståelse af handicap, hvor det ikke skjules, men synliggøres og anerkendes som en del af brugerens liv og situation. I forlængelse heraf kan det diskuteres, om brugere eksempelvis bør have mulighed for at vælge forskellige farver på det hjerte, som ses ved profilbilledet i vores prototype. Farverne kunne repræsentere forskellige udgangspunkter for træning, såsom graviditet, kronisk sygdom, skader eller andre fysiske forudsætninger. Potentielt ville dette kunne bidrage til at afbuisere forskelligheder og synliggøre, at brugere befinder sig i forskellige livssituationer og træningspraksisser. Samtidig kan det fungere som en mere transparent forklaring på, hvorfor brugere træner, som de gør, og dermed være med til at nedtone sammenlignings- og konkurrenceelementer, der ofte er fremtrædende i træningsapps. Dog kan man argumentere for, at vores empiriske indsigter ikke har været tilstrækkelig til at afgøre, om et sådant behov faktisk er noget, brugere af træningsapps selv efterspørger og hvilken indflydelse det ville have. Vi har derfor valgt ikke at implementere dette i den nuværende prototype. Perspektivet vurderes dog relevant at inddrage i fremtidigt arbejde med at gøre træningsapps mere tilgængelige og inkluderende.

KONKLUSION

Vores studie af Hevy understreger, at det at bevæge sig udover normative præstationsparadigmer i træningsapps kan bidrage til mere inkluderende brugeroplevelser. Samtidig viser studiet, at sådanne designgreb må balanceres nøje med hensyn til brugernes identitet og motivation, særlig når designet involverer synliggørelse og kategorisering af kropslige forudsætninger. Studiet antyder dermed at målet om at redesigne Hevy som en inkluderende træningsapp, ikke bare handler om funktionel tilpasning, men også om, hvordan design former forståelser af krop, fællesskab og værdi i træningspraksisser.

TAK

Vi vil gerne takke de deltagere, som har delt deres erfaringer og refleksioner som en del af dette studie. Derudover takker vi vores medstuderende og vejledere for værdifuld feedback og konstruktive designkritikker gennem hele designprocessen.

REFERENCER

- [1] Spiel, K., Kayali, F., Horvath, L., Harrer, S., Sicart, M., Penkler, M., & Hammer, J. (2018). *Fitter, happier, more productive? The normative ontology of fitness trackers*. In *Extended Abstracts of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI EA '18, pp. 1–6). ACM. <https://doi.org/10.1145/3170427.318840>
- [2] Olsen, S. H., Saperstein, S. L., & Gold, R. S. (2019). Content and feature preferences for a physical activity app for adults with physical disabilities: Focus group study. *JMIR mHealth and UHealth*, 7(10), e15019. <https://doi.org/10.2196/15019>
- [3] Hevy. (2025). *About us*. Retrieved December 16, 2025, from <https://www.hevyapp.com/about-us/>
- [4] Homewood, S., Boer, L., & Vallgård, A. (2020). Designers in white coats: Deploying Ovum, a fertility tracking device. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (CHI '20, pp. 1–13). ACM. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376528>
- [5] Tomitsch, M., Borthwick, M., Ahmadpour, N., Cooper, C., Frawley, J., Hepburn, L. A., Kocaballi, A. B., Loke, L., Núñez-Pacheco, C., Straker, K., & Wrigley, C. (2021). *Design. Think. Make. Break. Repeat: A handbook of methods* (Revised ed.). BIS Publishers.
- [6] De La Bellacasa, M. P. (2011). Matters of care in technoscience: Assembling neglected things. *Social Studies of Science*, 41(1), 85–106. <https://doi.org/10.1177/0306312710380301>
- [7] Suchman, L. A. (1987). *Plans and situated actions: The problem of human-machine communication*. Cambridge University Press.
- [8] Fritsch, J. (2025). Sticking with affect in HCI and design: From interaction to relation. In *Proceedings of the Aarhus Decennial Conference 2025*. ACM.
- [9] Akrich, M. (1992). The de-scription of technical objects. In W. E. Bijker & J. Law (Eds.), *Shaping technology / building society: Studies in sociotechnical change* (pp. 205–224). MIT Press.
- [10] Guattari, F. (2000). *The three ecologies*. Athlone Press.
- [11] Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds* (pp. 1–21). Duke University Press.
- [12] Benjamin, R. (2021, May 11). *Which humans? Innovation, equity, and imagination in human-centered design* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kDcz44ifdQw>
- [13] Kafer, A. (2013). *Feminist, queer, crip*. Indiana University Press.

BILAG

Link til prototype:

<https://www.figma.com/proto/88q4m116yZiiHqvKXthu7j/AD-HEVY?page-id=352%3A3164&node-id=844-8727&p=f&m=draw&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=844%3A8727&t=dZlVTfJvOKS3eGQ2-1>

AI DEKLARATION

ChatGPT er i studiet anvendt i begrænset omfang. Det er specifikt blevet brugt til sproglig støtte, herunder til at finde synonymmer, samt til transkribering af interviews.