

---

# RAPPORT WAVE 1:

## TEST:

De user tests wave 1 is afgelegd op 08-12 in de namiddg, in het rusthuis t'Hoge in Alveringem. Door Amber Barra en Leni Theeten. De ondervraagden hebben allemaal het informed consent ondertekend en de verpleegster ook.

Persoon 1: Antoinette is een oudere dame die met een rollator loopt, door weinig zicht zijn de testen van piano op afstand niet afgelegd. Ook de verschillende vormen van de mat zijn niet al rechtstaand afgelegd maar al zittend op een stoel terwijl de mat op tafel ligt. Ze is begonnen met de opstelling van een cirkel, dit ging voor haar goed omdat het haar deed denken aan een horloge, de andere vormen: rechthoek, vierkant gingen iets minder vlot. Wanneer we de opstelling aan haar presenteerden begon ze uit haarzelf alles aan te raken en aan te duiden wat ze zag. Ze maakte de opmerking dat als de kartonnen figuren in een ander kleur waren geweest ze beter onderscheid zou kunnen maken tussen de verschillende vormen.

Persoon 2: Travers dit is een enthousiaste oudere man die graag praat. Zoals Antoinette wandelt hij ook met een rollator. Wanneer we over het idee praten dat we naast de piano nog andere spellen zouden kunnen spelen ziet hij dit niet zitten, hij voelt zich hier niet slim genoeg voor. Bij het gebruik van de matten had hij geen voorkeur. Uitspraak: "Aj gi vraagt an min de letter H an te dudn me mi voetrn lukt min da uteroart."

Persoon 3&4: Valère en Huberte hebben samen onze testen uitgevoerd, beide loopt met een rollator en bij het testen van de matten was duidelijk dat onze prototypes niet goed onder een rollator gaan deels omdat het te groot is en deels omdat de rollator het zicht belemmerd. Bij Valère konden we de intuïtieve test meteen beginnen, op het scherm werd een figuur getoond en hij toonde meteen het juiste. Deze testpersonen hebben de opmerking gemaakt dat als ze in het midden van een mat moeten staan ze de figuren achter hun niet kunnen zien en dit niet aangenaam is.

Als laatste is er Raoel hij woont niet in het rusthuis zelf, maar in een van de assistentie woningen. Hij is goed genoeg om zonder rollator te lopen en op zichzelf te wonen. Bij het uittesten kiest hij er bewust voor om niet in de midden van de mat te gaan staan omdat hij dan alles ziet. Ook was het gebruik van de mat voor hem anders dan de andere gebruikers. In plaats van zelf bewegen om de juiste figuur aan te duiden, spon hij de mat totdat de juiste figuur voor hem lag. Dit was niet enkel bij de cirkel het geval, dit deed hij ook bij het vierkant.

De hoofdverpleegster gaf ons nog de opmerking dat zowel er rekening moet gehouden worden met de rollator en ook rekening moet gehouden worden met ouderen die met een wandelstok lopen. In deze tests was Leni de observator en Amber de tester.

## BEVINDINGEN:

### TEST 1:

De meeste mensen gaven aan dat de mat wel een duidelijk werking principe had. Dit vaak door direct te maat vast te nemen en te voelen en te drukken. Door de mensen op zelfstandige basis laten de testen uitvoeren, zagen we al snel dat het product al zittend en staan moet kunnen toegepast. Vaak hadden de mensen ook een rollator, hierdoor werd direct de ligging van de mat moeilijker en was het minder aangenaam voor soepel gebruik door zicht belemmering. Dit is dus zeker een puntje voor mee verder te werken, de verpleegkundige zelf gaf dit ook aan. De meeste personen waren ook positief over het concept.

## TEST 2:

Nadat ze kennis maakten met het concept vroegen we ook verder over de lay-out van de mat. We maakten een ronde, vierkant, rechthoekige en driehoekige mat waar we de mensen lieten aan voelen. De matten waren gemaakt uit karton met dan ook verhangbare symbolen/ letter/ cijfers uit karton. De meeste personen gaven aan dat een ronde mat het makkelijkst was. De rechthoek en vierkant waren al ietsje uitdagender. Met de cirkel legden ze bijvoorbeeld een link naar een horloge. De mensen gaven ook aan dat kleur een meerwaarde zou zijn voor het product zodat het makkelijker is voor dingen zoals symbolen te herkennen. Natuurlijk moeten we hierbij ook rekening houden met de slecht zienden. Een ander positief puntje was dat één van de geïnterviewde personen ook creatief met de mat omging, toen de mat voor zich lag draaide hij de mat zodat hij makkelijker aan het symbool zou kunnen, zo hadden we zelf nog niet over het concept gedacht. Bij de matten werd ook de opmerking geven dat in het midden staan niet zo efficiënt is, de knoppen liggen dan achter je en niet goed bereikbaar.

## VERPLEEGKUNDE TIPS:

De verpleegkundige gaf aan dat het een concept is dat zeker doenbaar is voor de mensen en leuk voor hun wat beweging te krijgen. Maar vaak zijn de mensen uit het rusthuis al wat minder mobiel, ze gaf aan dat er best wel wat personen rondlopen met een rollator of wandelstok en dat dit ook best in rekening wordt gebracht. De verpleegkundige gaf de tip om misschien bij volgende testen toch niet in het rusthuis te werk te gaan.

## CONCLUSIE:

Uit test 1 kwam voort dat de werking van de mat effectief tot zijn recht kwam. Door de omstandigheden werd de test soms zittend uitgevoerd, omdat sommige deelnemers minder mobiel waren. Daarom werd aangeraden om toekomstige testen niet in een rusthuis af te nemen, aangezien veel bewoners minder mobiel zijn. Daarnaast gebruikten veel deelnemers een rollator of wandelstok, wat het zicht beperkte en de mat minder toegankelijk maakte.

Uit deze test worden de volgende design requirement opgesteld:

**Fysieke beweging en cognitieve stimulatie moet worden gecombineerd.**

**Het spel moet intuïtief kunnen gebruikt worden door de gebruikers.**

**De gebruiker moet genoeg bewegingsvrijheid hebben tijdens het spelen.**

**Het spel moet beschikbaar zijn met rollator, of er moet een mogelijkheid zijn tot het vasthouden van een element zodat het evenwicht bewaard wordt.**

**Het concept moet eenvoudig toepasbaar zijn in een woonomgeving zonder grote aanpassingen.**

Uit test 2 werd de cirkelvorm als aangenaamst ontvangen, omdat deze het meest herkenbaar en logisch aanvoelde in combinatie met de cijfers, denk aan een klok. Andere vormen zoals de rechthoek of vierkant werden als minder aangenaam of te groot gezien. Bij de cirkel werd opgemerkt dat in het midden staan niet efficiënt was en zelfs gevaarlijk kon zijn voor het evenwicht. Verder vragen we ons af waarom bestaande spelmaten meestal rechthoekig zijn. Dit roept de behoefte op naar verder onderzoek om de reden hierachter beter te begrijpen. Daarom besluiten we voorlopig nog niet over de definitieve vorm van de mat. Daarnaast is het belangrijk om ervoor te zorgen dat het ontwerp niet als te kinderlijk wordt ervaren.

Uit deze test worden de volgende design requirement opgesteld:

**Het ontwerp moet neutraal, volwassen ogen zodat het niet kinderachtig oogt.**

**Ouderen moeten tijdens het spelen een ontspannen gevoel hebben.**