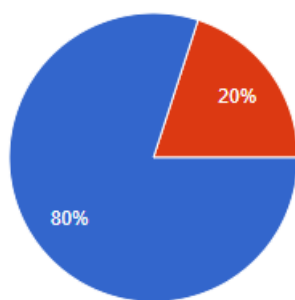

RAPPORT– BEVRAGING

De bevraging werd anoniem afgenomen en door tien personen ingevuld.

ALGEMENE GEGEVENS

De bevraging werd ingevuld door personen van 65 jaar en ouder, op één uitzondering na. Zowel mannen als vrouwen namen deel, met een gelijke verdeling. Het grootste deel van de deelnemers had geen ziektes zoals Parkinson, dementie, hersenschudding, Dit betekent dat de personen die de bevraging hebben ingevuld goed aansluiten bij onze doelgroep.

PROJECTUITLEG EN TOEPASBAARHEID



● Ja
● Nee

Voor extra validatie van het project stelden we na de uitleg de vraag of deelnemers het idee zouden toepassen. Hierop antwoordde 80% bevestigend en 20% negatief. We vroegen hen vervolgens naar de reden voor hun keuze.

Redenen om het wel toe te passen:

- Wanneer de mat op de grond of tafel ligt, kan deze met voeten of handen worden bediend voor been- en armoefeningen.
- Het biedt een vorm van ontspanning.
- Het is interessant om iets nieuws te proberen.
- Momenteel heb ik het zelf nog niet nodig, maar voor minder mobiele mensen is het een goed idee.
- Het bevordert de mobiliteit en stimuleert de onderste ledematen.
- Het lijkt efficiënt.

Redenen om het niet toe te passen:

- Oudere mensen zijn minder mobiel en hebben moeite met bukken, veters strikken of iets oprapen.
- Steunen op één been kan problematisch zijn en het risico op evenwichtsverlies vergroten.

Deze resultaten tonen aan dat er interesse is in het product. Het probleem van evenwicht, dat opnieuw naar voren kwam bij de afwijzingen, is al eerder geïdentificeerd in andere tests en wordt verder onderzocht om een passende oplossing te vinden.

Daarna vroegen we wanneer, waar en of ze het met iemand tezamen willen toepassen. Dit leverde de volgende resultaten op:

<p>Waar?</p>	<p> Thuis Met vereniging Open ruimte Kinesist WZC </p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Locatie</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Thuis</td> <td>62,5%</td> </tr> <tr> <td>Met vereniging</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>WZC</td> <td>12,5%</td> </tr> </tbody> </table>	Locatie	Percentage	Thuis	62,5%	Met vereniging	25%	WZC	12,5%						
Locatie	Percentage														
Thuis	62,5%														
Met vereniging	25%														
WZC	12,5%														
<p>Wanneer?</p>	<p> Dagelijks Meerdere keren in de week Weekelijks Maandelijks Enkele vrienden </p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Frequentie</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Meerdere keren in de week</td> <td>71,4%</td> </tr> <tr> <td>Dagelijks</td> <td>14,3%</td> </tr> <tr> <td>Enkele vrienden</td> <td>14,3%</td> </tr> </tbody> </table>	Frequentie	Percentage	Meerdere keren in de week	71,4%	Dagelijks	14,3%	Enkele vrienden	14,3%						
Frequentie	Percentage														
Meerdere keren in de week	71,4%														
Dagelijks	14,3%														
Enkele vrienden	14,3%														
<p>Zou je het met andere personen willen gebruiken? Zo ja, met wie?</p>	<p> Ja Nee </p> <p> Partner Familie Vrienden Vereniging </p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Antwoord</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ja</td> <td>70%</td> </tr> <tr> <td>Nee</td> <td>30%</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Met wie?</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vrienden</td> <td>57,1%</td> </tr> <tr> <td>Partner</td> <td>28,6%</td> </tr> <tr> <td>Vereniging</td> <td>14,3%</td> </tr> </tbody> </table>	Antwoord	Percentage	Ja	70%	Nee	30%	Met wie?	Percentage	Vrienden	57,1%	Partner	28,6%	Vereniging	14,3%
Antwoord	Percentage														
Ja	70%														
Nee	30%														
Met wie?	Percentage														
Vrienden	57,1%														
Partner	28,6%														
Vereniging	14,3%														

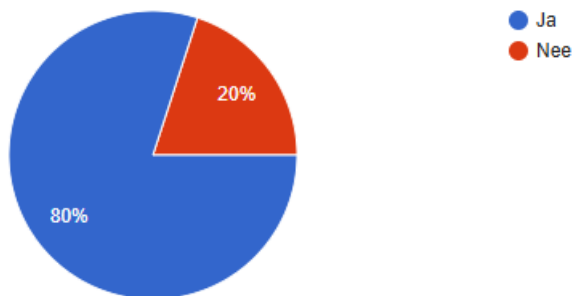
Uit deze resultaten blijkt dat de meeste respondenten het spel thuis zouden gebruiken, terwijl een klein deel aangaf het in een vereniging toe te passen. Verder gaf de meerderheid aan het meerdere keren per week te willen spelen, sommigen zelfs dagelijks.

Daarnaast zou 70% van de ondervraagden het liefst samen met iemand spelen, zoals een vriend, partner of in een groepsverband.

Op basis van deze resultaten kunnen we concluderen dat veel mensen het spel in hun routine zouden opnemen, thuis of binnen een vereniging. Daarnaast blijkt dat de meerderheid de voorkeur geeft aan samen spelen. Dit betekent dat ons spel geschikt moet zijn voor meerdere spelers.

MENINGEN EN FEEDBACK

In het derde gedeelte van de bevraging vroegen we of deelnemers dachten dat het spel hen actiever zou maken. Hierop antwoordde opnieuw 80% bevestigend, terwijl 20% aangaf van niet.



Verder vroegen we of de deelnemers nog andere ideeën of verbeterpunten hadden voor ons project. Hieruit kwamen de volgende suggesties/ ondervindingen:

- Meer variatie in de vormgeving
- Meerdere keren een bevestiging dat het een goed idee is
- Mogelijk extra visuele prikkels toevoegen

Op basis van deze opmerkingen kunnen we concluderen dat het idee goed ontvangen wordt, maar dat er nog extra aandacht besteed mag worden aan de vormgeving en visuele stimulatie.

Daarnaast vroegen we naar overige opmerkingen of feedback. De volgende uitspraken kwamen naar voren:

- Alles wat extra activiteit geeft, is welkom.
- Ik zou het in de voormiddag na het eten gebruiken, anders komt het er niet van.
- De mogelijkheid om het met meerdere mensen tegelijk te spelen.
- Zorg dat het niet te ingewikkeld of omslachtig wordt.
- Gebruik kleuren.
- Kan het eventueel ook zittend gebruikt worden?

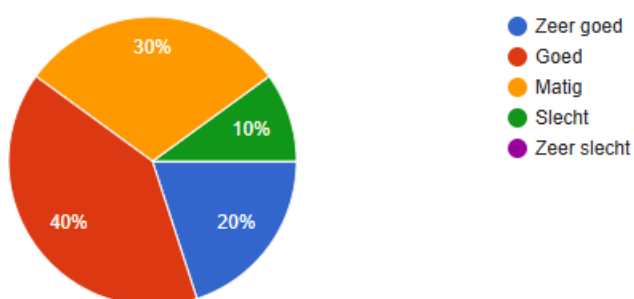
Op basis van deze uitspraken kunnen we concluderen dat het belangrijk is om de complexiteit beperkt te houden, het spel geschikt te maken voor meerdere spelers en aandacht te besteden aan kleurgebruik. Er werd opnieuw ook verwezen naar het zittend spelen. Op dit moment houden we hier al rekening mee in het project.

VOORKEUREN VOOR DE AANPAK

In dit gedeelte deelden we enkele specifieke ideeën over het spel en vroegen we naar de mening van de deelnemers.

We vroegen hen wat ze vonden van de piano-methode, waarbij ze konden kiezen uit: zeer goed, goed, matig, slecht of zeer slecht. Daarnaast gaven ze een toelichting waarom ze deze methode wel of niet goed vonden.

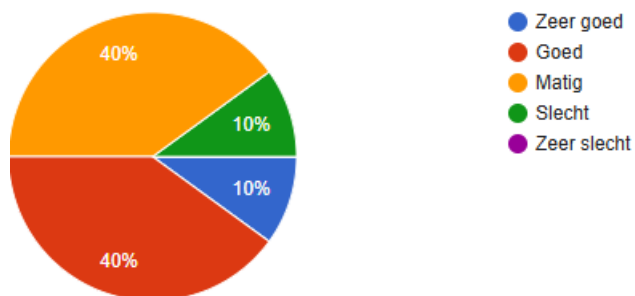
Dit was het resultaat:



	Meningen
Zeer goed (20%)	<ul style="list-style-type: none">Leuk als hulpmiddelFijne motoriek sturing
Goed (40%)	<ul style="list-style-type: none">Duidelijk signaalZou het toepassen voor de muziekWellicht goed bij artrose van de vingers
Matig (30%)	<ul style="list-style-type: none">Een testronde met evaluaties die het uitmeten en tonen wat het resultaat isIk speel zelf geen muziekinstrumentMinder geïnteresseerd in muziek
Slecht (10%)	<ul style="list-style-type: none">Niet iedereen snapt een piano

Uit deze vraag kunnen we concluderen dat de algemene mening positief is en dat het idee goed in de smaak valt, vooral door de combinatie met muziek. Tegelijkertijd zijn er ook mensen die hierdoor juist minder interesse hebben. Daarnaast wordt gesuggereerd om een langere testperiode te voorzien om te bepalen of het spel daadwerkelijk effect heeft.

Bij de volgende vraag werd dezelfde methode toegepast, maar dan voor de memory-game:

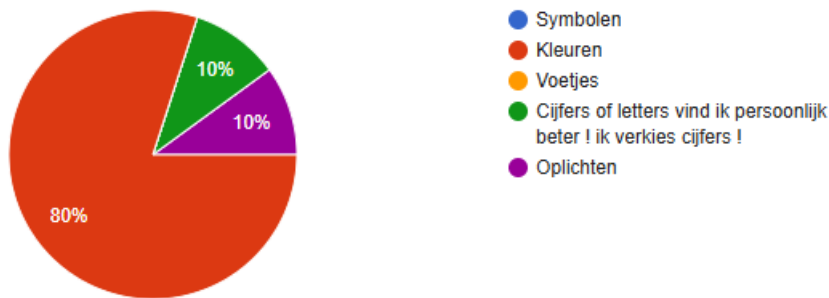


	Meningen
Zeer goed (10%)	<ul style="list-style-type: none"> • Vindt het leuker om combinaties te maken
Goed (40%)	<ul style="list-style-type: none"> • De ouderen worden niet onderschat • Zou het wel toepassen • Geheugen van oudere mensen gaat soms wat achteruit • Goede geheugentraining
Matig (40%)	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluatie op langere termijn geeft uitsluitsel over hoe goed het is. • Heb het op dit moment niet nodig • Voor zover het geheugen nog goed is.
Slecht (10%)	<ul style="list-style-type: none"> • Cognitief niet voor iedereen toepasbaar

Op basis van deze resultaten concluderen we dat het memoryspel goed wordt ontvangen. Er is echter discussie over de moeilijkheidsgraad: sommige deelnemers vinden het mogelijk te uitdagend, terwijl anderen juist vrezen dat het te eenvoudig is voor hun geheugen.

Op basis van deze informatie concluderen we dat beide spellen bruikbaar zijn. We moeten echter zelf bepalen welke mogelijkheden haalbaar zijn binnen ons project.

We vroegen de deelnemers ook wat zij het duidelijkst zouden vinden als er iets op de knoppen zou moeten oplichten.



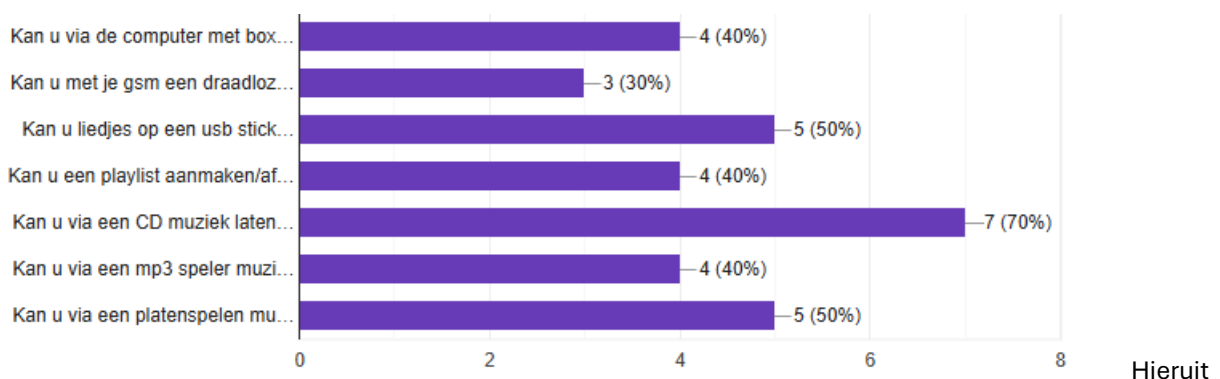
Uit de resultaten blijkt dat 80% van de mensen opnieuw de voorkeur geeft aan het gebruik van kleuren voor extra duidelijkheid.

TECHNISCHE VOORKEUREN EN GEBRUIKSGEMAK

Voetjes of gewoon vrije knoppen? De meningen over deze vraag waren verdeeld. Sommige deelnemers gaven de voorkeur aan voetjes, zodat ze weten hoe ze hun voeten moeten plaatsen. Anderen vonden gewone knoppen prettiger, zodat ze zelf kunnen bepalen hoe ze hun voeten neerzetten.

Wij geven zelf de voorkeur aan geen voetjes, zodat de spelers meer vrijheid hebben in hun bewegingen. Mocht later uit onderzoek blijken dat een specifieke voetplaatsing nodig is, dan kunnen we dit alsnog integreren in het project.

Verder vroegen we met welke muziekaansluitingen de deelnemers kunnen werken. Dit leverde de volgende resultaten op:



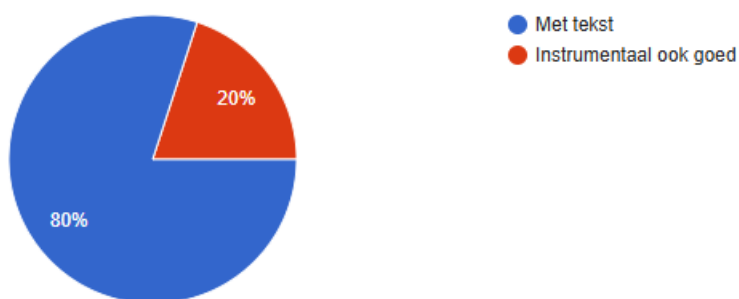
blijkt dat de meeste mensen gewend zijn te werken met een CD- en platenspeler, maar deze integreren in ons project zou lastig zijn.

Wel kunnen we aan de slag met USB, afspeellijsten, mp3-spelers en computers met een box aansluiting, aangezien deze opties beter aansluiten bij de technische mogelijkheden van ons project. In het project moet dus mogelijkheid zijn voor gemakkelijke aansluiting van muziek & box, verdere keuze van aansluitingen zal gekozen worden bij het bekijken van de elektronica.

Om een beter idee te krijgen van de muziek die we in het project kunnen integreren, vroegen we de deelnemers naar hun favoriete artiesten. Hieronder ziet u de voorkeuren. Dit zullen we verder niet evalueren, aangezien het vooral bedoeld is als inspiratiebron voor het project zelf.

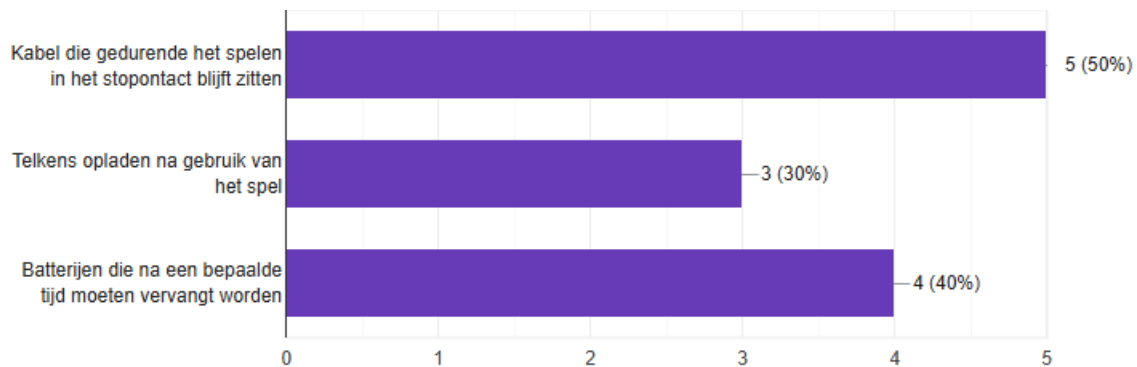
- Chic - Sister Sledge - Blondie - Sade - Barry White - CCR
- Avro Pert, Handel, Ravel (Bolero), Lied aan de maan (Dvorak)
- Queen, U2, kadril, Michel Jackson, Pink Floyd
- Dana Winner
- Frans Bouwer, Laura Lynn, Will Somers, Vader Abraham, Andre Rieu
- Frans Bouwer, Kristof, Tino Rossie, Davida, de Kreuners
- Beatles, Andre Rieu, Julio Iglesias, Abba, Jasper Steverlinck,
- heel veel, gaande van Pavarotti, tot Helmut Lotti en Franse en Vlaamse zangers
- Eddy Wally
- Bert Kaempfert, Eddie Cochran, Jim Reeves, Dean Martin, The Shadows

Voor de muziekfragmenten in het spel wilden we weten wat de voorkeur had: instrumentale muziek of muziek met tekst. Daarom vroegen we de deelnemers welke optie zij liever horen tijdens het spelen.



Hierbij is duidelijk te zien dat de mensen tekst verkiezen. In het spel zal dus muziek met tekst gebruikt worden.

Hoe willen de mensen het spel van elektriciteit voorzien? Hierbij gaven we de keuze met stopcontact, oplader of batterijen. Dit waren de resultaten:



De voorkeur gaat uit naar stopcontact, waarschijnlijk omdat mensen gewend zijn producten hiermee te gebruiken. Batterijen zouden ook een optie zijn en werken voor de meeste deelnemers.

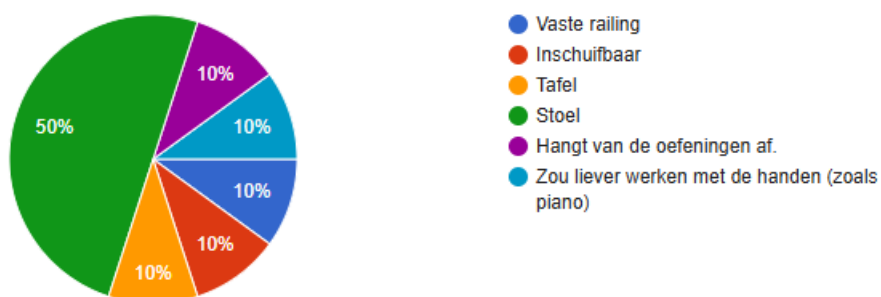
Wij geven zelf de voorkeur aan een kabelvrije oplossing, zodat er geen struikelgevaar is tijdens het spelen. Dit werd eerder ook al benoemd in een interview. Ons doel is om het spel met zo min mogelijk kabels te ontwerpen om de veiligheid te waarborgen.

We vroegen de deelnemers of ze het spel liever als een **vaste integratie** in hun dag wilden, bijvoorbeeld gekoppeld aan het afgaan van de wekker. De antwoorden waren duidelijk:

- Neen, liever als een workout zien van 10-30 min per dag.
- Zelf de integratie bepalen
- Liever wanneer ik het zelf verkies
- Liefst op eigen moment van de dag, geen verplicht uur of dag
- Los van routine

De resultaten tonen sterk aan dat de meerderheid geen vaste integratie wil. Mensen geven de voorkeur aan vrijheid en willen het spel op hun eigen moment spelen, ofwel als workout of ontspanning. Het spel moet dus toegankelijk zijn wanneer de persoon het wil.

Bij de laatste vraag vroegen we welke ondersteuning mensen zouden gebruiken voor **beter evenwicht** tijdens het spelen.



Uit de resultaten blijkt dat de meeste mensen **een stoel** zouden gebruiken, omdat deze gemakkelijk te verplaatsen is en er eenvoudig omheen gelopen kan worden. Daarnaast heeft vrijwel iedereen een stoel in huis, net zoals een tafel, waardoor deze snel inzetbaar zijn.

Over andere vormen van ondersteuning waren de meningen meer verdeeld. Op dit moment hebben we dus een duidelijker beeld van welke ondersteuning mensen zouden gebruiken voor hun evenwicht. Dit helpt ons bij het verder ontwikkelen van het project.

CONCLUSIE

Uit de bevraging zijn dit de belangrijkste vaststellingen die we hebben gedaan:

- Deze resultaten tonen aan dat er interesse is in het product.
- Het probleem van evenwicht dat opnieuw naar voren komt maar ook een stuk beantwoord is, de mensen zouden het snelst grijpen naar een stoel, blijkt uit de bevraging.
- Het spel geschikt moet zijn voor meerdere spelers.
- Er mag nog extra aandacht besteed worden aan de vormgeving en visuele stimulatie.
- De complexiteit beperkt te houden maar ook niet te gemakkelijk maken.
- Aandacht besteden aan kleurgebruik in het spel. Uit de resultaten blijkt dat 80% van de mensen de voorkeur geeft aan het gebruik van kleuren voor extra duidelijkheid.
- Daarnaast wordt gesuggereerd om een langere testperiode te voorzien om te bepalen of het spel daadwerkelijk effect heeft.
- Op basis van deze informatie concluderen we dat beide spellen (piano en memory) bruikbaar zijn. We moeten echter zelf bepalen welke mogelijkheden haalbaar zijn binnen ons project.
- In het project moet de mogelijkheid zijn voor gemakkelijke aansluiting van muziek & box
- In het spel zal de muziek met tekst gebruikt worden.
- Voorkeur aan een kabelvrije oplossing, zodat er geen struikelgevaar is tijdens het spelen.
- Het spel moet toegankelijk zijn wanneer de persoon het wil.