
PROTOCOL – WAVE 1

PROJECT INFORMATIE

Het doel van dit project is onderzoeken van het thema healthy aging. Daarbij ook oplossingen bedenken voor het verbeteren van de RGM-methode of het vinden van nieuwe methodes voor cognitief en motoriek sterk te blijven. Meer specifiek wordt de doelgroep gezonde 65-plussers bevraagd. Dit gaat vooral over problemen die de doelgroep tegen komt in hun dagelijkse routine met bv. het onthouden van taken of een planning. En hoe dit kan worden bevorderd.

Onderzoekers: Amber Barra (amber.barra@ugent.be) & Leni Theeten (leni.theeten@ugent.be),
Studenten Industrieel Ingenieur Industrieel Ontwerpen

DOELSTELLING EN KADERING

De aandacht voor mentale fitheid en fysieke gezondheid groeit in deze economie. Onderzoek toont aan dat deze uitdagingen elkaar versterken wanneer ze gecombineerd worden. Een interessante aanpak in dit kader is de Ronnie Gardiner Methode, een die ritme en muziek inzet om motoriek, spraak en de cognitie te verbeteren. Deze methode activeert meerdere hersengebieden tegelijk waardoor de hersenconditie kan verbeterd worden.

Deze methode wordt vooral in settings zoals Parkinson of revalidatie na hersenbloeding gebruikt. Dit moet ook worden toegepast voor gezonde ouderen, dat is de challenge van dit project. Het doel is een interactieve mat met aparte spelprojectie te ontwikkelen ten voordele van fysieke en cognitieve stimulatie.

Om het concept een succes te maken, is het essentieel om elk specifiek onderdeel goed uit te werken en te testen. Dit helpt om voor elke uitdaging de beste oplossing te vinden. Door deze onderzoeken ontwikkelen we een innovatieve manier om mentale en fysieke fitheid van ouderen te verbeteren.

RESPONDENTEN

De personen die geïnterviewd worden zijn gezonde 65-plussers in een rusthuis en verzorgers van deze personen. Zij hebben het meeste inzicht naar wat er relevant zou zijn voor verbetering of nieuwe methodes.

De interviews duren 30 minuten en worden afgenomen van 29-11-2024 tot 02-12-2024

Steekproefomschrijving (N = 5)

ONDERZOEKSVRAGEN

Om een duidelijk beeld te krijgen van de haalbaarheid van de gekozen oplossing, gaan de gebruikers direct met het product interageren zonder uitleg. Daarnaast moet de interactieve mat geschikt zijn voor alle mogelijke bewegingsvrijheden. Hiervoor wordt de lay-out onderzocht die tijdens gebruik het meest comfortabel is voor de gebruiker.

De vragen die we willen beantwoorden zijn:

- Verstaan participanten de werking van het product zonder uitleg?
- Welke vorm van mat geeft de grootste en gemakkelijkste bewegingsvrijheid?

Deze informatie zullen we verwerken in de periode van 03-12-2024 tot 12-12-2024.

USER TESTS

De aanpak voor de testen gaat als volgt:

- 1 persoon is observator, deze observeert hoe ouderen de opdrachten uitvoeren. Dit biedt inzicht in hun natuurlijke interactie met het product.
- Persoon 2 is de testleider, deze interageert met de ouderen om de testen samen met de participanten uit te voeren. Deze persoon zal ook de gebruikers tijdens de tests vragen stellen over wat ze aan het doen zijn. (Think-aloud protocol)

Indien er toestemming is verkregen van de ouderen, zullen er tussentijdse foto's en video-/audio-opnames gemaakt worden voor verdere analyse en gebruik in het eindverslag.

Test 1: Begrip van oplossing:

De deelnemer speelt het spel voor de eerste keer zonder enige uitleg over hoe het werkt. Hiervoor worden de presentatie en de muziek opgelegd op een traag tempo. Het is belangrijk om de gebruiker nooit het gevoel te geven dat ze verkeerd bezig zijn. Daarom is de presentatie opbouwend. Er wordt begonnen met elke stap af te gaan, na enige tijd worden de stappen in willekeurige volgorde gezet.

Eenmaal de deelnemers het concept snappen, wordt het spel nogmaals gespeeld met de uitleg over de spelregels en de bedoeling van de testen. Na afloop zal de testleider enkele vragen stellen over de ervaring met het concept.

Test 2 : Lay-out voorkeur

Aangezien de gebruikers het spel nu kennen zal de lay-out van de mat een aantal keren veranderd worden. Bijvoorbeeld als in de 1^e test de uitleg van het spel gedaan is met een ronde mat zal de mat in de 2^e test een vierkant worden, daarna een rechthoek, ...

Voor elke speler zal de volgorde van de matten waarmee het spel wordt aangeleerd aangepast worden, zodanig de speler niet enkel de voorkeur geeft aan deze waarmee hij het spel werd aangeleerd.

Tussen elke opstelling vult de deelnemer een kort kaartje in waarop een cijfer wordt gegeven aan de lay-out en een toelichting wordt gegeven waarom deze beoordeling is gegeven.

In een verdere fase van het onderzoek zullen de matten gemaakt worden op antropometrische maten van de doelgroep om een nog beter inzicht te verkrijgen.