
RESEARCH PROTOCOL – BEVRAGING

PROJECT INFORMATIE

Dit project onderzoekt healthy aging en richt zich op het verbeteren van de RGM-methode of het ontwikkelen van nieuwe technieken om cognitieve en motorische functies te behouden. De doelgroep is gezonde 65-plussers.

Ons project, *Active Harmony*, combineert beweging en muziek om een methode te ontwikkelen die gezond ouder worden stimuleert. Het spel laat gebruikers muziek creëren door bewegingen uit te voeren volgens instructies. Het is intuïtief en eenvoudig te gebruiken.

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

DOELSTELLING EN KADERING

We leven met z'n allen steeds langer. Naast initiatieven om fysiek gezond te blijven gaat er ook steeds meer aandacht naar manieren om mentaal fit te blijven aan de hand van cognitieve stimulatie. Daarbij toont onderzoek aan dat een combinatie van fysieke en cognitieve uitdagingen elkaar bovendien versterkt. Een opkomende klinische praktijk in dit kader is de zogenaamde Ronnie Gardiner Methode een vrolijke, gestructureerde, multi-sensorische oefenmethode voor de hersenen, waarbij ritme en muziek worden ingezet om motoriek, spraak en cognitie te stimuleren. Doordat er meerdere hersengebieden tegelijkertijd geactiveerd worden (o.a. zien, horen, motoriek, spraak, geheugen) is het een interessante manier om de conditie van de hersenen te verbeteren.

Hierbij zijn wij bezig een andere nieuwe methode te ontwikkelen voor gezonde ouderen. In ons product combineren we muziek en spelen met beweging. In het product worden er voorwerpen gebruikt zoals een mat.

We hebben op dit moment al literatuuronderzoek, een benchmark en enkele gebruikerstesten uitgevoerd. Nu voeren we nog een kleinschalige bevraging uit om te valideren of het project effectief zal worden toegepast, want er werd in vraag gesteld of ze het effectief zouden willen toepassen. Hiermee willen we beter inzicht krijgen in de mening van onze gebruikers.

ONDERZOEKSVRAGEN

We voeren een kleinschalige, anonieme bevraging uit via Google Forms om inzichten te verzamelen over ons project. De bevraging bestaat uit meerkeuzevragen met ruimte voor eigen aanvullingen en open vragen voor ideeën en feedback. De vragen die we stellen:

Algemene gegevens: Leeftijd (65+), geslacht en eventuele gezondheidsproblemen.

Projectuitleg & toepasbaarheid: Na een korte uitleg over het project vragen we of ze het zouden gebruiken, waarom wel/niet, en zo ja, waar en wanneer. Ook peilen we of ze het liever alleen of met anderen zouden doen.

Meningen & feedback: Wat vinden ze van het project? Denken ze dat het hen actiever zou maken?

Voorkeuren voor de aanpak: Welke spelvorm spreekt hen het meest aan? Enkele opties:

- Pianospel/ knoppen volgen voor beweging
- Memory-spel
- Voorkeur voor losse tegels of een mat
- Wat moet oplichten? (symbolen, kleuren, letters, ...)

Technische voorkeuren & gebruiksgemak:

- Hoe willen ze de knoppen bedienen? (met de voeten, de handen, ...)
- Welke elektronische middelen kunnen ze gebruiken? (USB, CD, MP3, afspeellijsten)
- Welke stroomvoorziening heeft hun voorkeur? (stopcontact, batterij, opladen)
- Wat zijn hun favoriete artiesten?
- Hoe willen ze de muziek tijdens het spel horen? (instrumentaal of met zang)
- Moet het spel een vaste plek in hun dag krijgen of willen ze zelf bepalen wanneer ze spelen?
- Wat zouden ze extra nodig hebben voor een beter evenwicht tijdens het gebruik?

Met deze vragen hopen we waardevolle feedback te verzamelen om het project beter af te stemmen op de behoeften van onze doelgroep.

Deze informatie zullen we verwerken in de periode van 24-02-2025 tot 15-03-2025

Link bevraging: <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScezVpSWndzqBPcGb-sSmuKsNuf4F1Gl6RXwpgAolTEA4VrAw/viewform?usp=dialog>

RAPPORTERING

De verzamelde informatie wordt verwerkt in een rapport waarin alle vragen worden besproken. Daarnaast worden de volgende ontwerpstappen toegelicht, waarbij we analyseren welke elementen in het spel worden opgenomen en waarom deze keuzes worden gemaakt.