

Report cycle 2

Project informatie

Projectnaam: Werkbaar werk in de zorg

Binnen het vak Gebruiksgericht Ontwerpen richten wij ons op mogelijke oplossingen voor het verlichten van de druk op de zorg. Ons onderzoeksterrein binnen de zorg is de ondersteuning van mensen met paniekstoornissen. De samenleving wordt steeds veeleisender, en dit heeft een directe impact op de mentale gezondheid. Vooral gezien het feit dat psychologen lange wachtlijsten hebben en in sommige gebieden een aanmeldingsstop is, lijkt er een probleem te zijn. Het doel van ons onderzoek is om product te ontwikkelen dat mensen die aan frequente paniekaanvallen leiden, kunnen gebruiken. Het doel van dit product is om het aantal sessies met een hulpverlener te verminderen en een sessie efficiënter in te delen door de patiënt te helpen de symptomen in een eerder stadium te herkennen en te reguleren.

Interviewers: Sid De Munck (sid.demunck@ugent.be), Mattiz Vermeulen (mattiz.vermeulen@ugent.be) en Diego Vande Vyvere (diego.vandevyvere@ugent.be)
Studenten Industrieel Ingenieur Industrieel Ontwerpen

Doelstelling en kadering

In deze wave wordt er onderzoek gedaan naar de interacties tussen de gebruiker en het product. Dit document is het report van dit onderzoek, het protocol met alle vragen kan u terug vinden onder "*Prototype & test cycle 2 protocol*".

Kort samen gevat wordt er gerole-played in 2 verschillende scenario's. Er zijn 3 prototypes en er wordt gevraagd aan de participant om een doel te bereiken in dit scenario. In 1 scenario probeer je zo vlug mogelijk een oefening te starten en in het andere zo subtiel mogelijk.

Er wordt op voorhand ook gevraagd naar de verwachtingen van het product en mogelijke eisen en wensen die nog niet aan bod zijn gekomen. Achteraf wordt er gekeken of deze voldoende in het product verwerkt zitten en of er mogelijks nieuwe frustraties opgekomen zijn.

Respondenten

Voor dit onderzoek hebben de respondenten, zoals weergegeven in Tabel 1, deelgenomen. Deze groep is zorgvuldig samengesteld met als doel een zo goed mogelijke gebruiksvriendelijke interface te genereren. Vandaar dus het grote verschil aan leeftijden.

Alle respondenten hebben een *informed consent* ondertekend. Hierin werden zij geïnformeerd over het doel van de test, hun vrijwillige deelname en de garantie dat hun gegevens anoniem worden verwerkt.

De tests werden uitgevoerd van **24 december 2024 tot 2 januari 2025** en namen gemiddeld 20 minuten per persoon in beslag.

Steekproefomschrijving (N = 7)

Pseudoniem	Respondent type	Datum	Locatie	Leeftijd	Referentiefoto
E.V.	Student	24/12/2024	Huis respondent	18	Zie laatste pagina
E.M.	Ambtenaar leper	26/12/2024	Huis respondent	47	Geen
E.R	Student	28/12/2024	Online	20	Geen
C.V.V.	Student	28/12/2024	Huis respondent	18	Geen
F.D.	Student	29/12/2025	Online	20	Zie laatste pagina
J.V.	Student	1/01/2025	Huis respondent	20	Geen
O.L.	Hotel Management	2/01/2025	Huis respondent	45	Geen

Tabel 1: gegevens van deelnemers in onderzoek

Tijdens het interviewen van deze deelnemers werden er live notities gemaakt. Ook werd het gesprek opgenomen met een dictafoon zodanig dat er later nog informatie kon worden opgezocht in de opname. De deelnemers gaven aan in het “informed consent” dat deze data verzameld mocht worden. Dit document is te vinden in het bestand “*interview – informed consent*”.

Resultaten en conclusie

Bij het doornemen van de data konden volgende punten bereikt worden:

- Het prototype dat enkel de oefeningen met de app bestuurd heeft het meest potentieel.
- Dit prototype heeft ook enkele nadelen wat andere prototypes niet heeft:
 - o Je kan geen oefening starten zonder gsm. (Batterij, geen gsm bij, ...)
 - o Het is minder discreet als er een gsm boven gehaald wordt.
 - o 2 verschillende apparaten maken het proces complexer.
 - o Verbinden met een extern apparaat kan stress veroorzaken als het niet goed lukt.
 - o Je hebt geen tactiele feedback bij een knop op een app. Deze feedback helpt tijdens een paniekaanval als je je niet kan focussen op al je zintuigen.

- Verbinden met het apparaat duurt (te) lang.
- De app geeft mogelijkheden van nieuwe functies. Hiervan hebben we enkele uitgepikt waar er tijdens het ontwerpproces aan gedacht zal worden.:
 - Kleine spelletjes of oefeningen die je aandacht pakken. Dit is geen kalmeringsoefening maar meer een methode om je focus van iets stressvol af te nemen.
 - Mogelijkheid om andere kalmerende apparaten te verbinden en te besturen.
 - Een “dagboek” om na elke paniekaanval te reflecteren en te rapporteren.
 - Een snelle knop om alles stil te zetten, zowel trilling en geluid.
- Er moet een mogelijkheid zijn om een oefening te starten zonder de app te gebruiken.

Er zal verder gewerkt worden met een hybride systeem waarvan de keuze van de oefeningen met de app wordt gemaakt. Momenteel loopt de interactie met het prototype niet te vlot en zijn er bepaalde frustraties. Enkele voorbeelden hiervan zijn het verbinden met het apparaat via de app, en de mogelijkheid om zonder de app te werken is er niet. Ook zal er gekeken worden naar de extra functies van de app, we zullen deze functies echter meer als wensen beschouwen dan als eisen.

Momenteel is de visie dus om een klein onopvallend apparaatje te maken dat in de hand past. Het begeleid je met kalmeringsoefeningen door middel van trilling, geluid en licht. Deze zijn allemaal met het apparaat zelf te besturen. Met het apparaat kun je ook rap een oefening starten en is er een knop om het geluid en de trilling direct te dempen. De app geeft de gebruiker de mogelijkheid om andere oefeningen te selecteren. Het apparaat zal dus “onthouden” welke oefening er geselecteerd is en zal dus zonder te verbinden rap gestart kunnen worden.

