



3-30 oktober 2024

Benchmark Studie

Protocol



Thoma Demets

UGENT

AGING YOUNG

ONDERZOEKSVRAG:

- Wat zijn de belangrijke eigenschappen dat een product moet voor ouderen voor moet hebben?
- Welke functies zouden ouderen helpen om consistent te blijven oefenen, zowel fysiek als cognitief?

DOEL VAN HET ONDERZOEK

- *Huidige marktoplossingen met elkaar vergelijking, zien hoe zij bepaalde problemen oppakken en me laten inspireren.*

ONDERZOEKSTEAM

- Thoma Demets

MATERIALEN

- Google
- Google Scholar
- Template:

Product	Omschrijving	Analyse	Requirements en Specificaties	Fysieke en Vormgevingsaspecten	Bron
...

- Data-analysis: Chat-GPT

STAP-VOOR-STAP BESCHRIJVING

Productselectie:

1. Blazepod
2. Sony mocopi
3. Ringfit Adventure
4. Wii sports
5. Just Dance
6. Exergame active floor games
7. Ergo-XR
8. Duolingo
9. Simply Piano
10. Bop-it Tetris
11. Dance Dance Revolution

DATA-VERZAMELING:

[illegible]

Zie miro voorduidelijker overzicht:

https://miro.com/app/board/uXiVLaEtdEs=?share_link_id=894967858253

WAT ZIJN DE BELANGRIJKE EIGENSCHAPPEN, EN KENMERKEN DAT EEN PRODUCT MOET VOOR OUDEREN VOOR MOET HEBBEN?

Ouderen geven de voorkeur aan technologie die eenvoudig te gebruiken is en niet te ingewikkeld. Apparaten zoals de **Wii-mote** en de **Ring-Con** van Ring Fit Adventure zijn bijvoorbeeld intuïtief en vragen weinig leercurve. Ze verkiezen ook technologieën die fysiek licht zijn, visueel aantrekkelijk en snel feedback geven, zoals in **BlazePod**. Daarnaast hechten ouderen waarde aan producten die een duidelijke, eenvoudige interface hebben, zoals bij **Simply Piano**.

Eenvoudige, herkenbare bedieningselementen zijn essentieel. Ook de ergonomische vormgeving speelt hier een belangrijke rol. **Wii Sports** en **Ring Fit Adventure** bieden intuïtieve besturing door beweging, waardoor de bediening natuurlijk aanvoelt. **BlazePod** en **Dance Dance Revolution** hebben een visuele interface en kleur-gecodeerde acties die geen uitleg nodig hebben. Dit soort interfaces kan ouderen helpen om snel en gemakkelijk aan de slag te gaan zonder training.

1. **Zachte ergonomische materialen:** Comfortabele grip en zachte materialen die veilig zijn voor de handen van ouderen.
2. **Grote, heldere visuele cues:** Heldere kleuren en LED's voor eenvoudige herkenning, zelfs bij verminderde visuele vaardigheden.
3. **Compacte en lichte accessoires:** Apparatuur die makkelijk vast te houden en te dragen is, vooral voor gebruikers met beperkte kracht en motoriek.
4. **Gebruiksgemak en eenvoud in de interface:** Zorgen voor duidelijke visuele signalen en een intuïtieve bediening.
5. **Veiligheid en comfort:** Functies toevoegen die vallen voorkomen, zoals oefeningen met rustige bewegingen.
6. **Multifunctionele feedback:** Visuele, auditieve en eventueel haptische signalen gebruiken om gebruikers te begeleiden en motiveren.
7. **Aanpassingsniveau 's:** Moeilijkheidsgraden instelbaar maken, zodat de uitdaging altijd passend blijft aan de capaciteiten van de gebruiker.

WELKE FUNCTIES Zouden OUDEREN HELPEN OM CONSISTENT TE BLIJVEN OEFENEN, ZOWEL FYSIEK ALS COGNITIEF?

Functies die ouderen helpen om regelmatig te oefenen zijn onder andere dagelijkse herinneringen en visuele feedback op voortgang, zoals **Simply Piano** biedt. Apparaten zoals de **BlazePod** en **Ring Fit Adventure** moedigen consistente oefening aan door het aanbieden van korte sessies en oefeningen die variatie bieden zonder veel complexiteit toe te voegen. Dit verlaagt de drempel om dagelijks of wekelijks de oefeningen te herhalen.

Gamification kan effectief zijn door prestaties zichtbaar te maken en kleine beloningen toe te voegen. **Duolingo** en **Simply Piano** gebruiken bijvoorbeeld scores, badges, en dagelijkse doelstellingen om gebruikers te motiveren. **Just Dance** en **Dance Dance Revolution** bevatten niveaus en beloningen voor het voltooien van moeilijke danspassen, wat de motivatie verhoogt. **BlazePod** gebruikt visuele feedback en snelheidspunten als beloningen, wat ouderen kan aanmoedigen om sneller te reageren.

CONCLUSIE/UITKOMSTVERWIJZING:

De belangrijkste eigenschappen die een product zou moeten hebben zijn:

1. Zachte ergonomische materialen
2. Grote, heldere visuele cues
3. Compacte en lichte accessoires
4. Gebruiksgemak en eenvoud in de interface
5. Veiligheid en comfort
6. Multifunctionele feedback
7. Aanpassingsniveau 's