**Gebruikstests protocol**

Project informatie

**Projectnaam:** Aging Young

*Voor de module project gebruiksgericht ontwerpen is het de bedoeling een prototype te ontwerpen om de Ronnie Gardiner Methode op nieuwe manieren te implementeren. Het is de bedoeling om via gebruikstests meer te weten te komen hoe ouderen met de ziekte van Parkinson (voorkeur vroege tot middelmatige fase) hun dagelijkse activiteiten uitvoeren en hoe wij via een interactief ontwerp de ziekte kunnen verhelpen en de gebruiker zo gezond mogelijk te houden. De nadruk van het ontwerp ligt op het mentale en fysieke aspect. Daarbij is het de bedoeling dat de doelgroep zijn muzikale talent naar boven haalt terwijl er wordt geëxperimenteerd met het creëren van muziek.*

**Researchers:** *Rösh-Matthew Gryson* ( *rosh.gryson@ugent.be* ) & Aldo Mauro van Hese ( [*aldo.vanhese@ugent.be*](mailto:aldo.vanhese@ugent.be) ), Studenten Industrieel Ingenieur: Industrieel Ontwerpen

Achtergrond informatie Ronnie Gardiner Methode

*De Ronnie Gardiner Methode is ontwikkeld door de Amerikaanse jazz-drummer Ronnie Gardiner in de jaren tachtig van de vorige eeuw. Hij was van plan een methode te ontwikkelen die gebruikt kon worden om kinderen te helpen bij hun muzikale en motorische ontwikkeling. Al gauw bleek echter dat de methode zeer geschikt was om in te zetten voor mensen met aandoeningen aan het centraal zenuwstelsel (CVA/NAH, Parkinson, MS en dementie). In Zweden (waar Ronnie Gardiner al 50 jaar woont) is hij in 1993 begonnen met het opleiden van fysiotherapeuten, logopedisten muziektherapeuten en docenten basisonderwijs tot practitioner. Sindsdien wordt de methode toegepast in ziekenhuizen, revalidatiecentra, in praktijken en op scholen. Inmiddels heeft de methode bewezen ook positief effect te hebben bij kinderen en volwassenen met leer- en concentratieproblemen (dyslexie, dyspraxie en ADHD), bij psychiatrische aandoeningen, bij mensen met burn-out en/of depressieve klachten en bij senioren als Healthy Ageing activiteit.*

*RGM maakt op een speelse manier gebruik van ritme, muziek, beweging, spraak, gehoor, zicht en gevoel. Tijdens het oefenen leest de deelnemer de symbolen en ‘vertaalt’ deze naar de daarbij behorende beweging welke wordt uitgevoerd op het ritme van muziek. De kleur van een symbool geeft aan of de beweging rechts, links of met beide kanten moet worden uitgevoerd. Met de symbolen stelt de RGM practitioner oefeningen (choreoscores) samen, toegespitst op een doelgroep en op muziek die voor deze doelgroep geschikt is. Terwijl men de beweging uitvoert die hoort bij een specifiek symbool, spreekt men ook de naam van dit symbool uit. Hierdoor worden de verschillende hersengebieden tegelijkertijd geactiveerd.*

Doelstelling en kadering

*We zullen proberen de vraag te beantwoorden hoe we slimme producten kunnen inzetten om de Ronnie Gardiner Methode op nieuwe manieren te implementeren. Daarbij hebben we deze vraag opgesplitst in twee grote onderzoeksvragen:*

*“Welke fysieke aspecten vormen voor een patiënt de grootste drempels om een gezond leven verder te zetten?”*

*“Hoe vertrouwd zijn de ouderen van nu met de huidige technologie en hoe kunnen we, in combinatie met muziek, een ontwerp creëren dat hun cognitieve functies stimuleert zonder complexe handelingen uit te voeren?”*

*Bij dit project is het belangrijk om een goed begrip te krijgen rond de probleemstelling en de RGM. Diverse studies tonen positieve effecten rond het gebruik van deze methode, maar zijn niet op wetenschappelijke basis gegrond. Binnen dit project wordt toch een oplossing gezocht hoe we de doelgroep een zo goed mogelijk ontwerp kunnen leveren dat niet alleen goedkoop is, maar ook functioneel is en voldoet aan de vooropgestelde eisen. Bij het afnemen van deze gebruikstests kan een duidelijk verband geschept worden aan de gebruiksvoorkeuren en de uiteindelijke vorm van het ontwerp. De feedback die wij krijgen uit dit experiment is daarom van uiterst belang.*

Respondenten

*Binnen de onderzoeksopdracht zullen we de focus leggen op mensen met de ziekte van Parkinson, bij voorkeur in een vroege tot middelmatige fase, die voor het uitvoeren van bepaalde huishoudelijke taken nog net geen nood hebben aan ondersteuning. De gebruikstests geven inzicht over de eerst gevormde prototypes en kunnen een grote meerwaarde bieden binnen de evolutie van het ontwerp.*

**Steekproefomschrijving WAVE 1 (N = 5)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| pseudonym | respondent type | gebruikstest datum | interview locatie |
| *Pieter Jan Lernout* | *47 jaar, 4 jaar diagnose* | *26/11/24* | *Geluwe* |
| *Marilene Dewulf* | *45 jaar, 8 jaar diagnose* | *3/12/24* | *Harelbeke* |
| *Josine Martens* | *61 jaar, 3 jaar diagnose (augustus 2021)* | *9/12/24* | *Gent* |
| *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* |
| *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* |

**Steekproefomschrijving WAVE 2 (N = 5)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| pseudonym | respondent type | gebruikstest datum | interview locatie |
| *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* |
| *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* |
| *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* |
| *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* |
| *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* | *n.t.b.* |

Onderzoeksvragen

***Onderzoeksvraag 1***

*Welke fysieke aspecten vormen voor een patiënt de grootste drempels om een gezond leven verder te zetten?*

***Onderzoeksvraag 2***

*Welke cognitieve/fysieke aspecten takelen af bij mensen die de ziekte van Parkinson hebben? Aangezien deze ziekte aftakelend is, is het mogelijk om die achteruitgang te stagneren/ verbeteren?*

Overzicht van de discussiegids

* **Deel 1** **–** Introductie
* **Deel 2** **–** Kennismaking project en gebouwde prototypes
* **Deel 3 –** Uitvoeren gebruikerstest
* **Deel 4 –** Uitgebreide feedback
* **Deel 5 –** Wrap-up

Discussiegids

**Introductie**

Bedankt voor je deelname aan dit onderzoek. Ik zal starten met ons kort voor te stellen.

Wij zijn *Rösh-Matthew Gryson* en *Aldo Mauro van Hese*, studenten aan de universiteit Gent campus Kortrijk met afstudeerrichting Industrieel Ingenieur: Industrieel Ontwerpen.

*Industrieel ontwerpers worden opgeleid om innovatieve producten en systemen te ontwikkelen. Daarbij combineren we onze technische kennis met creatieve ontwerpprincipes om functionele oplossingen te ontwerpen.*

*Voor de module project gebruiksgericht ontwerpen is het de bedoeling een prototype te ontwerpen om de Ronnie Gardiner Methode op nieuwe manieren te implementeren. Het is belangrijk om de bewustworden en motivatie van deze doelgroep onder ogen te nemen zodat wij, als ontwerpers, kunnen nagaan in welke mate het ontwerp van nut kan brengen bij de doelgroep.*

*Tijdens deze gebruikstests is het de bedoeling dat we via uw feedback een duidelijker beeld kunnen scheppen over hoe we onze voorlopige aanpak moeten bijstaven om zo tot een goed ontwikkeld eind ontwerp te komen. Het is voor ons belangrijk dat tijdens het uitvoeren van de tests u zich ontspant om zo een optimale ervaring te beleven.*

*Ik ben erg benieuwd naar jouw inzichten en ervaringen. Er zijn geen juiste of foute antwoorden. Ik ben gebaat bij jouw oprechte feedback rond de topics die we zullen behandelen.*

**Kennismaking project en gebouwde prototypes**

Voor aanvang van de gebruikstest wordt de testpersoon nog eens kort toegelicht rond het project waarvoor wij ons inzetten.

*Extra informatie rond onderzoeksteam GRAY:*

*GRAY staat voor****Ghent University Research for Aging Young****en bundelt de expertise rond het****boosten van gezond verouderen****vanuit zeer uiteenlopende domeinen aan de Universiteit Gent.*

*Zo bundelt dit interdisciplinair consortium de expertise over de biologie van veroudering, gezondheidsbevordering, gezond gedrag (bewegen, voeding, mentaal welzijn en cognitief gedrag), geriatrie, omgevingen die aanzetten tot gezond verouderen en het gebruik van adaptieve technologieën binnen het domein van ouder worden.*

De verschillende prototypes worden gepresenteerd aan de gebruiker en hun werking wordt zo goed mogelijk uitgelegd. Alvorens te beginnen met het onderzoek zal de gebruiker eerst testen en proberen vertrouwd te raken met de prototypes. Afhankelijk van de gebruiker kan deze fase langer of korter duren dan de aangeduide tijdsspanne.

**Uitvoeren gebruikerstest**

Tijdens de test zullen we proberen zo goed mogelijk notities te nemen over hoe de gebruiker het prototype ervaart en welke zaken goed of minder goed gingen. Achteraf zullen de notities verwerkt worden in een rapport met de hoofdzaken die we kunnen halen uit het experiment.

**Uitgebreide feedback**

Na de gebruikstest vragen we de gebruiker zelf hoe hij de test heeft ervaren. Na de test zullen we ook navragen wat de gebruiker vindt van de huidige geometrieënen en welke zaken (knoppen, hendels, toetsen, materiaalkeuze, …) anders kunnen, goed zijn of juist minder goed zijn die we kunnen meenemen naar de volgende fase. Ook zullen deze punten verwerkt worden in een rapport.

**Wrap-up**

Wenst u zelf nog zaken toe te voegen? Indien neen, stel ik voor het experiment te beëindigen.

Hartelijk dank voor uw tijd, uw mening speelt een zeer grote rol in het vinden van een antwoord op onze onderzoeksvraag. Zou ik voor afsluiten nog een foto met u mogen nemen om deze gebruikstest mooi af te ronden?