

EnterTrain: Entertainment by Training on a Personalized Exergame Platform

In het project EnterTrain wordt een digitaal spellenplatform ontwikkeld om een actieve levensstijl te bevorderen bij 65+ers. Lichaamsbeweging heeft, specifiek bij het ouder worden, een positief effect op valpreventie, mobiliteit en zelfstandigheid. Verschillende oefeningen op het gebied van motoriek, balans of geheugen stimuleren zowel lichamelijke mobiliteit als mentaal welzijn. De speler bedient het spel met lichaamsbewegingen.

Het unieke aan dit platform is dat met behulp van een 3D-sensor het niveau van de beweging automatisch wordt aangepast. Hierdoor krijgt iedere speler gepersonaliseerd oefeningen die wat betreft tempo, moeilijkheid of lengte naadloos aansluiten bij wat de speler aan kan. Dat motiveert de speler en verhoogt het speelplezier.



Het spelen van computergames door middel van lichaamsbeweging (exergames) is een innovatieve manier om fysieke activiteit te verbeteren. Exergames zijn oefeningen (exercises) met een spel(game)element.

Veel games zijn vooral gericht op jongeren en minder geschikt voor ouderen en minder digitaalvaardige gebruikers. Een gebruiksvriendelijke vormgeving (kleur, formaat), aansprekende onderwerpen en laagdrempelige feedback in beeld en geluid zijn van belang voor deze doelgroep.

Voor wie?

Het EnterTrain platform wordt ontwikkeld voor zelfstandig wonende senioren (65+). Voor deze groep is het risico om een actieve leefstijl te verliezen extra groot. Naast individueel gebruik zijn de spellen op het platform ook geschikt om te spelen met anderen, bijvoorbeeld met meerdere generaties. Het systeem is dus ook interessant voor (in)formele zorgverleners en (klein)kinderen van de ouderen.

September 2016

Active and Assisted Living (AAL)

ICT kan bijdragen aan het oplossen van maatschappelijke vraagstukken die samenhangen met de vergrijzing, zoals eenzaamheid onder ouderen, stijgende zorgvraag en -kosten en personeelstekorten. Het programma Active and Assisted Living (AAL) stimuleert het ontwikkelen en op de markt brengen van deze ICT oplossingen.

AAL is een samenwerkingsprogramma van Europese landen en de Europese Commissie. ZonMw voert het programma in opdracht van VWS in Nederland uit.

www.zonmw.nl/aal

ZonMw

Laan van Nieuw Oost-Indië 334

2593 CE Den Haag

Postbus 93245

2509 AE Den Haag

Telefoon 070 349 51 11

Fax 070 349 51 00

info@zonmw.nl

www.zonmw.nl

Vooruitgang vraagt om onderzoek en ontwikkeling. ZonMw financiert gezondheidsonderzoek én stimuleert het gebruik van de ontwikkelde kennis om daarmee de zorg en gezondheid te verbeteren.

ZonMw heeft als hoofdpodragtgevers het ministerie van VWS en NWO.

Hoe worden gebruikers betrokken in de ontwikkeling?

De gebruiker wordt van het begin af aan bij het project betrokken, waardoor het product afgestemd wordt op hun behoeften. Ook wordt naar hun mening gevraagd over het verdienmodel, verkoopkanalen en de marketingstrategie.

In de eerste fase worden gebruikerswensen verzameld via interviews en focusgroepen. Hierbij worden zowel de primaire (de senioren) als secundaire gebruikers (degenen met wie zij het platform gebruiken) om hun mening gevraagd. Op basis van deze gebruikerswensen wordt een eerste versie ontwikkeld die in een pilot gedurende 12 maanden wordt getest door 40 senioren. Tevens worden enkele van hen betrokken in een adviescommissie die feedback geeft op de ontwikkeling.

Technologie

In het EnterTrain project worden bestaande technologische innovaties gecombineerd tot een nieuw exergame platform. Een 3D-sensor maakt het voor de gebruiker mogelijk het systeem te bedienen met lichaamsbewegingen en registreert tegelijk de fysieke activiteit, mobiliteit en behendigheid zodat het spel op het niveau van de speler kan worden afgestemd. Daarnaast wordt een digitaal platform ontwikkeld dat er aantrekkelijk uitziet. De games passen zich niet alleen automatisch aan op het niveau van de speler, maar ook op de wensen, behoeften en voorkeuren; bijvoorbeeld welke spellen deze graag of minder graag speelt.

Businessmodel

Het streven is een product te ontwikkelen dat 2 jaar na afloop van het project klaar is voor de markt. Daarbij ligt de focus op de individuele consument, die het spel thuis speelt, maar het zal ook onder de aandacht worden gebracht van lokale organisaties die activiteiten organiseren voor groepen (gezonde, zelfstandig wonende) ouderen. Het spellenplatform kan dan in een groep worden gebruikt. Het innovatieve aan EnterTrain betreft vooral de software kant. Voor de hardware kant wordt gebruik gemaakt van bestaande componenten. Dit maakt het mogelijk het product breed toegankelijk en beschikbaar te maken en het - ook financieel - goed aan te laten sluiten bij de doelgroep.

Projectwebsite

www.entertrain-project.eu

Contactgegevens

Nationaal Ouderenfonds : Marije Blok

m.blok@ouderenfonds.nl, 030 656 77 74

Silverfit: Joris Wiersinga

joris@silverfit.nl, 0348 76 91 10

Partners

