

Ron Otten ron@stichting-boz.nl

bewegen met plezier

Wij willen van allerlei zaken ontwikkelen, waarbij we volop open staan voor creatieve inzet van studenten. Er zijn zoveel mooie ideeën te vormen rond hetgeen wij mee bezig zijn.

Waar we zelf over nadenken is dat wij richting persoonsgerichte contentdelivery willen, waarbij de gebruiker niet inlogt, maar herkent wordt op basis van de sensor die hij/zij draagt. Die content verschijnt nu op een beeldscherm voor een hometrainer, maar zou ook op een willekeurig scherm in een gang van het verpleeghuis of op de eigen kamer in een fotolijstje moeten kunnen komen. De persoonsgerichte content is een samenstelling van voor de gebruiker herkenbaar beeld- en geluidmateriaal. Een belangrijk deel van de content komt bij voorkeur van zijn of haar kinderen, vrienden of vrijwilligers, maar zou ook bijvoorbeeld historisch materiaal kunnen bevatten. Ook zouden 2 of meer sensorbezitters samen plezier moeten kunnen beleven.

Het gaat dus om meer plezier tijdens het doen van bewegingsoefeningen voor ouderen en chronisch zieken in eerste instantie in verpleeg- en verzorgingshuizen. Veelal hebben ze een hersenbeschadiging (bv dementie, alzheimer) en kunnen daardoor enkel rustige/eenvoudige schermen aan. We willen graag kennis opbouwen rond de vraag: "Welk beeld- en/of geluidmateriaal stimuleert het beleven van plezier bij deze mensen?". Om uiteindelijk te kunnen komen naar het "voorschrijven" van een soort "beeld- en geluidrecepten". Heb jij enig idee of er al onderzoek bestaat naar de invloed van beeld en geluid op de menselijke hersenen?

review First of all, I know the author(s), and have worked with him in projects before, and will in fact work with him in a next project, as part of a Creative Application (Have Fun and Play) which aims to extend the work on Cooperative Artefact Memory into the domain of (spatial) games. Having said that, I simply state that the paper provides a short but very well readable overview of the literature of the Internet of Things, in particular Augmented Objects, Physical Mobile Interaction and Instrumented Environments, as an introduction to the author(s)' solution(s) to support cooperative design using such (read ubiquitous) technologies. The CAM (Cooperative Artefact Memory) system is briefly described, after which rather extensive material from two field studies is reported, illustrating (a) that the system works and (b) that it has positive effects on the design process, in terms of serendipity, communication and supporting creativity by taking artefacts as a convergence point for a highly constrained format for aesthetic and critical reflections, that is annotations on both process and products. The paper is, apart from some minor typos, well written, and gives a nice and promising example of bridging physical space and virtual information space in the domain of (cooperative) product design. As said before, my personal interest is to extend this approach in the domain of games involving both physical and virtual space, and the paper as is provides a good introduction to that. From a CHI perspective, the paper may be strongly recommended as illustrating a viable approach to support interaction and cooperation with physical objects as the main focus of attention, with virtual space as a potentially rich complementary repository of annotations and additional information.

A. Eliëns 11/1/10