

INTERVIEW

Teun Aalbers van GainPlay Studio

Teun Aalbers is mede-oprichter van applicatie-ontwikkelaar GainPlay Studio, het bedrijf dat onze reuktrainingapp heeft ontwikkeld. Hij en zijn team zijn het brein achter alle ontwikkelingen van de app en ons aanspreekpunt voor alle vraagstukken. We interviewen hem om meer te weten te komen over de totstandkoming van reuktraining.nl.

Het ontstaan van reuktraining.nl

“Het contact voor de reuktrainingapp kwam via mij binnen, via de Dutch Game Garden waar wij onderdeel van zijn. Wij waren meteen enthousiast over deze app, omdat het heel erg past binnen de visie van GainPlay Studio. Wij zien dat gametechnologie kan bijdragen aan de motivatie om een bepaald soort gezondheidsgedrag te vertonen. We hebben ook een aantal andere projecten die heel erg op therapietrouw* zijn ingestoken, dit is ook waar reuktraining.nl om draait. Dat was voor ons dus ook heel interessant, omdat we hier ook weer van konden leren. Het leuke aan ons werk is dat wij bij alle projecten van tevoren geen inhoudsexpert zijn, maar gaandeweg heel erg veel leren.

Een vriendinnetje uit mijn studententijd heeft anosmie. Ik was dus al wel bekend met deze aandoening en wat dat voor iemand kan betekenen. Dan is het altijd leuk om te kijken of je bij kunt dragen aan een oplossing voor een bepaalde patiëntengroep of een nieuwe groep gebruikers. Wij vinden het heel interessant om te kijken of je iets kunt ontwikkelen voor een relatief kleine groep gebruikers, omdat die anders vaak ondergesneeuwd raken. Dat is bij anosmie ook het geval.”

De ontwikkeling van de app

“Ieder project is natuurlijk anders. Bij reuktraining.nl was Ilona Owusu het eerste aanspreekpunt vanuit het bestuur. Zij heeft vanuit haar werk gedeeltelijk een design-achtergrond, maar de vraag waarmee het bestuur onze kant opkwam was eigenlijk nog heel erg open. De beginfase heeft dan ook wel een tijdje geduurd, het is altijd een uitdaging om de wensen helemaal in kaart te brengen. Vragen die we dan stellen zijn; wat zijn de kaders waarbinnen we dit project gaan uitvoeren? Hoe blijft het ook behapbaar binnen het budget?

We hadden meteen hele grote en hele kleine ideeën waar we mee aan de slag konden. De vraag vanuit het bestuur was wel om het project overzichtelijk te houden en om niet per se een ‘game’ te ontwikkelen, maar wel aan de applicatiekant te blijven. Vanuit voorgaande trajecten die we vanuit therapietrouw hebben gedaan hadden we wel al meteen een aantal ideeën, vanuit de wetenschap

OVER GAINPLAY STUDIO

OPRICHTERS: Teun Aalbers (business) en Jan Jonk (design)

TEAM: op dit moment werkzaam met een team van 5 mensen (inclusief stagiaires)

SPECIALISATIE: het ontwikkelen van apps gericht op gedragsverandering/therapietrouw

MOOISTE PROJECT: MindLight, een game voor kinderen met een angststoornis

WEBSITE



die daarachter zit. Er zijn een aantal strategieën om mensen gemotiveerd te houden.

Toen zijn we na gaan denken over hoe alles er dan uit moet gaan zien, en welke functionaliteiten nou écht belangrijk zijn. Hierin hadden we, gezien de wensen van het bestuur, twee belangrijke pijlers: de wetenschappelijke achtergrond én de gebruiksvriendelijkheid voor de patiënten. Het verzamelen van wetenschappelijke data was voor de functionaliteiten die daarvoor in de app moesten worden ingebouwd best wel ingewikkeld en koste veel tijd.

De data die verzameld worden komen terecht in een database, die wij beheren. Er is een verwerkingsovereenkomst gesloten met het bestuur waarin staat wie er toegang mag hebben tot die database bij ons binnen het bedrijf en voor welke doeleinden wij dat mogen doen. Op dit moment zijn de enige redenen waarom wij tot die data toegang hebben ofwel voor onderhoud, ofwel voor het uitdraaien van een exportvorm in opdracht van het bestuur. De gegevens worden dus allemaal beveiligd opgeslagen, en wij doen daar als bedrijf in principe niks mee totdat het bestuur daarom vraagt.

Interview: Teun Aalbers van



Teun Aalbers

De uitdaging bij het ontwikkelen van deze app was het feit dat datgene wat wij mensen willen laten doen, terwijl ze die reuktraining aan het doen zijn, niet zo veel beweegruimte meer geeft. Het is een relatief simpele handeling: 30 seconden aan een flesje ruiken. Dat doe je met 3 of 4 geuren en dan ben je klaar. De applicatie moet hier perfect bij aansluiten. Je hebt dan geen ruimte om iemand bijvoorbeeld een kwartier lang een puzzelspelletje te laten spelen. Dan worden je opties beperkt, mensen moeten er snel en makkelijk mee om kunnen gaan. Toen kwamen we al snel bij mini-games uit, die je heel even afleiden van het feit dat je iets inherent redelijk saais aan het doen bent. Daar moet dan net voldoende variatie in zitten en daar hebben we ook met Ilona en de rest van het bestuur over gebrainstormd.

De vraag was: hoe kunnen we de herhaling van het ruiken aan een flesje zo laagdrempelig mogelijk maken? Dit moet ook nog eens aansluiten bij een zeer heterogene doelgroep, van alle leeftijden. Dan kom je qua ontwerp bij een redelijk mainstream design uit, je

kunt niet volledig in een niche voor kinderen gaan zitten, of juist iets uitkiezen wat ouderen heel erg aanspreekt. De games moeten ook niet al te ingewikkeld zijn.”

Doorontwikkeling van de app

“Er is voor nu geen nieuwe ontwikkelvraag vanuit het bestuur. Dit is de app en hiermee gaan we aan de slag. De app is ook in eigendom van de vereniging. Het bestuur wil de app gratis beschikbaar stellen aan iedereen die daar gebruik van wil maken, wat denk ik heel erg goed is. Voor ons betekent dit dat er echt een vraag moet komen van het bestuur om daar weer wat mee te doen. Ik kan me heel goed voorstellen dat er vanuit de gebruikers vragen gaan komen voor nieuwe games en extra opties, dan zal het bestuur zelf een afweging moeten maken of het de moeite waard is om dat wel of niet te laten doen.

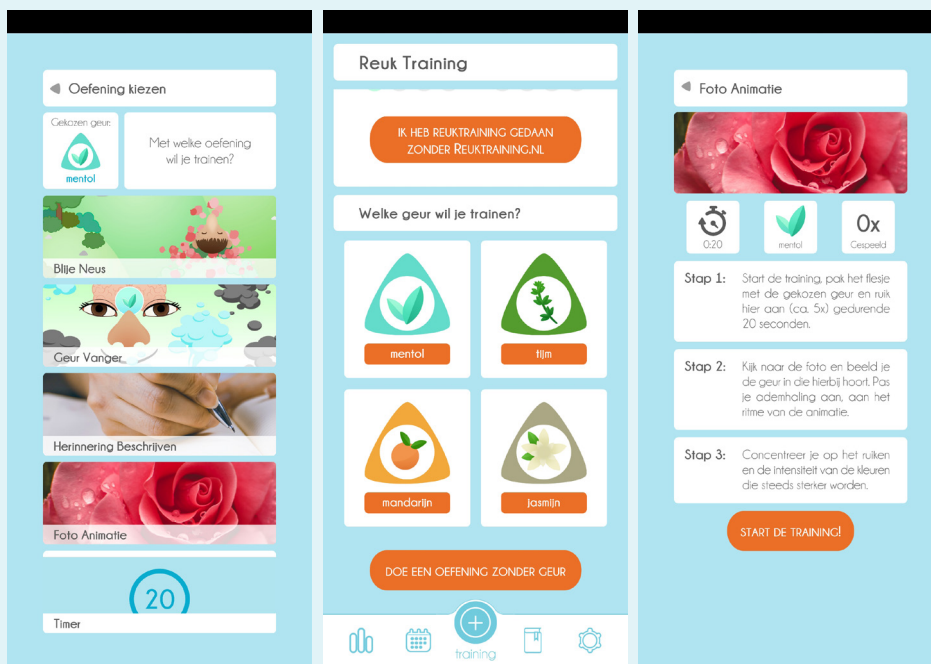
Bij de lancering van de app bleken wat mensen problemen te hebben, zij hadden het Game Center van iOS niet ingeschakeld staan. Dat is standaard bij projecten, dat er zoiets misgaat. Het duurt soms een uur om achter zo’n probleem te komen, soms duurt het twee weken. Het kan ook zijn dat er echt iets fout zit in de code. Soms heb je dat heel snel gevonden, en soms heb je pech. In dit geval hadden we wel het vermoeden, met de verzamelde gegevens van alle gebruikers waar het misging. Uiteindelijk hebben we dan dus kunnen beredeneren dat het aan het Game Center ligt. Wij slaken dan ook wel een zucht van verlichting hoor, want als het daar dan niet aan ligt dan kunnen we opnieuw beginnen met zoeken naar een oplossing. Als je er niet uitkomt ga je een heel lang proces in, dat wil je liever niet.”

En nu?

“Het project rondom reuktraining.nl is voor ons afgerond. Nu zijn we met ons team bezig met een project wat echt nog in de conceptfase zit, dat is een project wat we doen in de palliatieve zorg (zorg rondom het levenseinde). Dit is een ingewikkeld onderwerp, veel Nederlanders vinden het moeilijk om hierover te praten en mee om te gaan.

‘Vanuit maatschappelijk oogpunt vind ik dat een ontzettend mooi project. Ook vanuit een eigen ervaring’

Met dit project gaan we mensen daarin ondersteunen en begeleiden. Het is niet echt een game in de traditionele zin van het woord, maar wel een project waarin we mensen met een gamemechanisme gaan ondersteunen om dat gesprek open te breken en te starten. Op dit moment is dat helemaal actueel natuurlijk. Maar vanuit een maatschappelijk oogpunt vind ik dat een ontzettend mooi project, ook vanuit een eigen ervaring. Daar



ben ik heel erg trots op. Het zit nog wel in de conceptfase, we zijn nog bezig om hier financiering voor te vragen en het is natuurlijk maar de vraag of dat gaat lukken.

We brainstormen intern ook over een app ter ondersteuning bij het stoppen van de besmetting van het coronavirus. Ik vind, wij moeten uitgaan van onze eigen kracht. Die ligt bij gedragsverandering van mensen. Daar zijn wij goed in. Dat is voor de oplossing die we nu zouden moeten hebben slechts een deel van het verhaal. Je hebt ook vraagstukken over database-structuren, regels rondom privacy, wel of geen gps-tracking, gaat het allemaal naar de overheid, enz. Er zit een heel groot scala aan ethische en morele vraagstukken achter, wat niet per se ons specialisme is en ook niet iets is waar onze ambities liggen. Wij zouden aan de voorkant van die app, waar

de gebruiker mee in interactie gaat, denk ik wel echt een bijdrage kunnen leveren. Het inzetten van spelmechanismen om mensen te motiveren of iets te leren en ander gedrag te laten vertonen. En om ze te activeren, maar ook betrokken te houden bij die problematiek. Want je voelt nu al aankomen dat mensen hun aandacht aan het verliezen zijn, en dat ze het allemaal een beetje zat zijn. Hoe zorgen we er nou voor dat mensen de juiste mindset blijven houden?

Verder wil ik nog wel even benadrukken dat ik denk dat de actie die jullie als patiëntenvereniging met reuktraining.nl genomen hebben, wel een hele positieve is. Jullie durven af te stappen van de traditionele manieren van communiceren via nieuwsbrieven en de website. Dat doen jullie ook nog natuurlijk, en dat is ook goed. Maar de maatschappij verandert en ik denk dat jullie relatief nog steeds aan de voorkant zitten om mee te gaan met die verandering. En ik hoop, niet alleen omdat ik zelf in die business zit, dat meer patiëntenorganisaties dit soort stappen gaan nemen om hun leden te ondersteunen op een positieve manier. Daarmee hoop ik dat mensen realiseren dat het hiermee ook niet klaar is. Deze app doet het over 10 jaar niet meer, gewoon omdat de techniek vooruitgaat, maar ook omdat mensen andere dingen gaan verwachten. Jullie zouden er nu bijvoorbeeld alweer over na kunnen gaan denken hoe en of jullie de app over 5 jaar willen gaan updaten. Mensen blijven nieuwe dingen verwachten, en daar moet een soort van langetermijnvisie komen. Hoe past de techniek bij wat wij uitdragen naar onze leden? Ik vind dat jullie daar een hele positieve rol in spelen, en ik hoop dat meer organisaties dat ook gaan doen." •

**Therapietrouw is het gewillig en blijvend volgen van de door een arts voorgeschreven behandeling door een patiënt*

