

Aangepast gamen & symphonic emotions

Maud Zandbergen en Lisa Klercq



Introductie

- Computer Advies Team (CAT)
- Gameroom



Doel

- Gebruik van technologie als doel
- Gebruik van technologie als middel



Werkzaamheden

Advies → directe tijd met de cliënt

Bijvoorbeeld:

- Adviseren over wat voor games geschikt zijn
- Adviseren over welke opstelling geschikt is
- Adviseren welke knoppen er gebruikt kunnen worden
- Adviseren wat er thuis kan worden aangeschaft

Advies → directe tijd met de cliënt en de behandelend therapeut

Bijvoorbeeld:

- Het CAT-team adviseert de behandelend therapeut over hoe hij/ zij met de cliënt kan oefenen tijdens de therapie door middel van adaptive gaming.

Coaching → indirecte tijd/ voorwaardenscheppende tijd

(valt onder coachtijd vakgroep)

Bijvoorbeeld:

- Vragen over apparaten binnen de Gameroom
- Vragen over bepaalde instellingen/
aanpassingen die mogelijk zijn zowel cliënt gebonden als niet cliënt gebonden

Onze technologieën

- Oogbesturing
- Gamen op Nintendo Switch, Xbox en PC
- Computeraanpassingen
- Wii, Kinect
- Symphonic emotions



Toekomst

- Fit4vit



- VR/ AR bril



Voorbeelden uit de praktijk





Vragen?



Aan de slag!

