

# Helmond

3 maatschappij

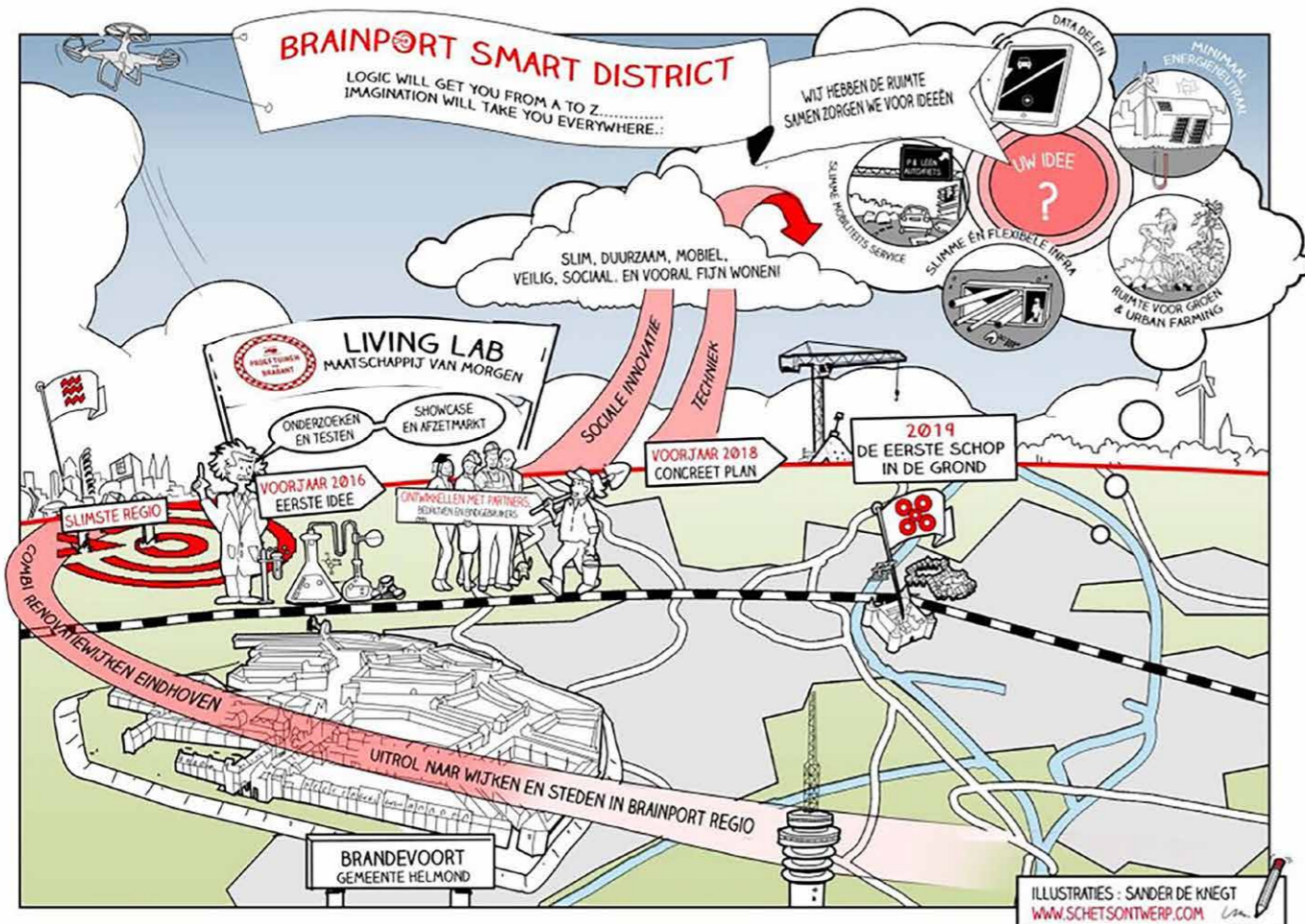
## SMARTMOVE

In stedelijke gebieden bestaat een hoger risico op aantasting van lichamelijk en geestelijk welzijn. De coronacrisis vergroot de noodzaak voor schaalbare beweegoplossingen. In het veranderen van beweeggedrag kan de openbare ruimte een belangrijke rol vervullen. Embedded Fitness ontwikkelde voor Brainport Smart District een interactieve game, *Smartmove*, die mensen op een nieuwe, eigentijdse manier prikkelt meer te bewegen.



# Analyse

'Het toepassen van gamification zorgt voor plezier en motiveert om te bewegen.'



Brainport Smart District de slimme- woon en werkwijk in Helmond waar participatie van de bewoners, gezondheid, data en ontmoeten centraal staat

## Achtergrond & vertrekpunt

In Brainport Smart District wil de gemeente Helmond een nieuwe wijk realiseren met een innovatieve, gezonde buitenruimte. Zij wil daarmee aanzetten tot beweging en samenkomst, en een voorbeeld voor Nederland stellen. In vergelijking tot de rest van Nederland scoort Helmond ver ondermaats qua beweegnorm (36%), is sportdeelname 4% minder, ligt het overgewicht 6% hoger (met eveneens meer obesitas) en vraagt het rook- en drinkgedrag extra aandacht. De openbare ruimte is traditioneel ingericht en maakt geen gebruik van vernieuwende technologieën.

## Inzichten

Dat willen we veranderen door Smart-Move te integreren in straatmeubilair. De technologie kan in diverse vormen geplaatst worden, in beton, bevestigd aan muur of lantaarnpaal of in een metaal paal of klimobject. Opgenomen in het straatmeubilair creëert de technologie een interactief straatbeeld dat beweging en sociale aspecten combineert. Belangrijke aandachtspunten daarbij zijn:

- motivatiefactoren om game te gaan gebruiken (challenge, communicatie, content, user interaction)

- onderscheiden van verschillende doelgroepen:
  - ouderen (beleving, samen en herkenning)
  - sporters (data, challenges)
  - kinderen (speelse interactie)

Door 'adoptie' van een smart move object zijn nieuwe verbindingen te maken tussen de locaties van de partners en organisaties in de wijk. Dit versterkt de leefbaarheid in de wijken en is een kans voor het oplossen van infrastructurele vraagstukken.

# Visie

## Interpretatie opgave

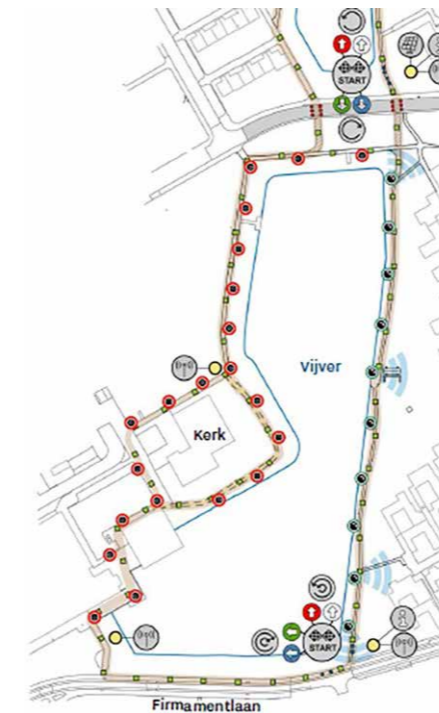
In het ontwerpvraagstuk besteden we speciale aandacht aan inclusief sporten en bewegen. Gemeenten willen openbare ruimtes gedifferentieerd inrichten, inclusief voorzieningen voor specifieke doelgroepen die minder (makkelijk) sporten en bewegen. Ideeën liggen er ook voor innovatieve vormen van beeldbeleving. Bijvoorbeeld voor mensen die (kleuren)blind of slechtziend zijn of voor mensen met epilepsie of aanpassingen, maar ook voor mensen met taal en verwerkingsproblematiek en slechtzienden/blinden met geluid en een app met spraakherkenning.

## Aanvliegroute

Het uiteindelijke doel is nieuwe technologische innovaties in de openbare ruimte te ontwikkelen die het maatschappelijk probleem van inactiviteit aanpakken. De focus ligt hierbij op de potentie en de toegankelijkheid van de openbare ruimte, zoals parken, speeltuinen, sportvelden en pleinen. Door de wereldwijde toename in verstedelijking, wordt de toegang tot deze ruimten steeds belangrijker. Het Smartmove concept maakt gebruik van een zogenoemd *DigiMesh* netwerk, waardoor men draadloos op lange afstanden met andere SmartMove sensoren en met smart devices (mobiel) kan communiceren.

## Smart hardlooperoute

Voorbeeld van een ontwikkelde route in Eindhoven



## Toegankelijkheid

Het Smartmove concept moet ook toegankelijk zijn voor mensen met een beperking



## Co-creatie

Samen met kinderen van de basisschool is er een spelontwerp gemaakt.



# Uitwerking

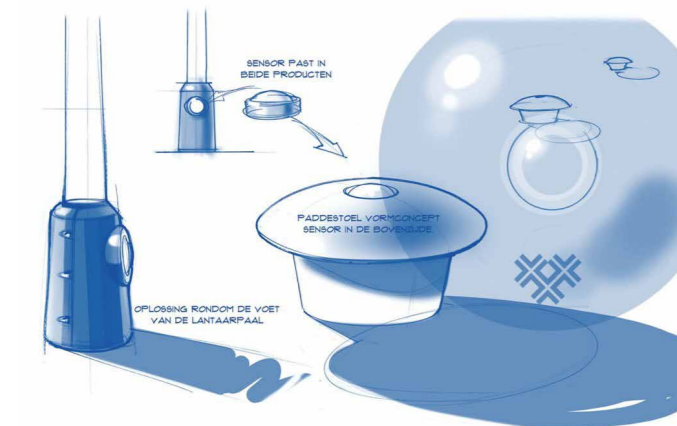
Na een gedetailleerde analyse van de lokale uitgangssituatie is met interviews informatie opgehaald bij belangrijke stakeholders. Vervolgens is gekeken hoe de ontwikkelde technologie in objecten in de openbare ruimte geïntegreerd kan worden en om wat voor infrastructuur dit vraagt. Aansluitend is nagedacht over ontwerpen voor dit soort interactieve beweegobjecten en zijn concepten voor mogelijke spellen die met deze objecten gedaan kunnen worden, bedacht. Ideeën van spelletjes zijn bijvoorbeeld kleuren zoeken

en puzzelstukjes verzamelen om een puzzel op te lossen. Spellens kunnen individueel worden gespeeld, maar ook in teams waardoor indirect ook een bijdrage aan de leefbaarheid van de wijk wordt geleverd.

De objecten kunnen met 3D printen lokaal in beton geprint worden, eventueel zelfs met geïntegreerd gemeentelogo. En gemeenten kunnen zelf een specifieke vorm ontwikkelen die past bij de omgeving.

## Technische behuizing

De technische behuizing heeft een vaste vorm, maar kan geplaatst worden in diverse objecten en omgevingen.

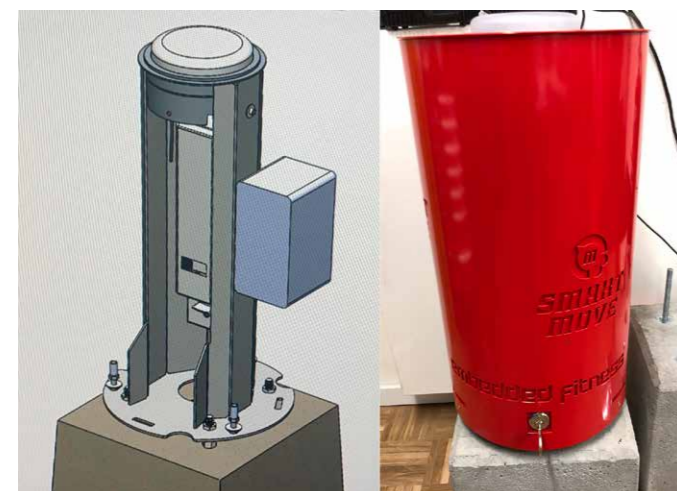


## Inpassing

Voorbeelden van inpassing van de behuizing in straatmeubilair



## Prototype

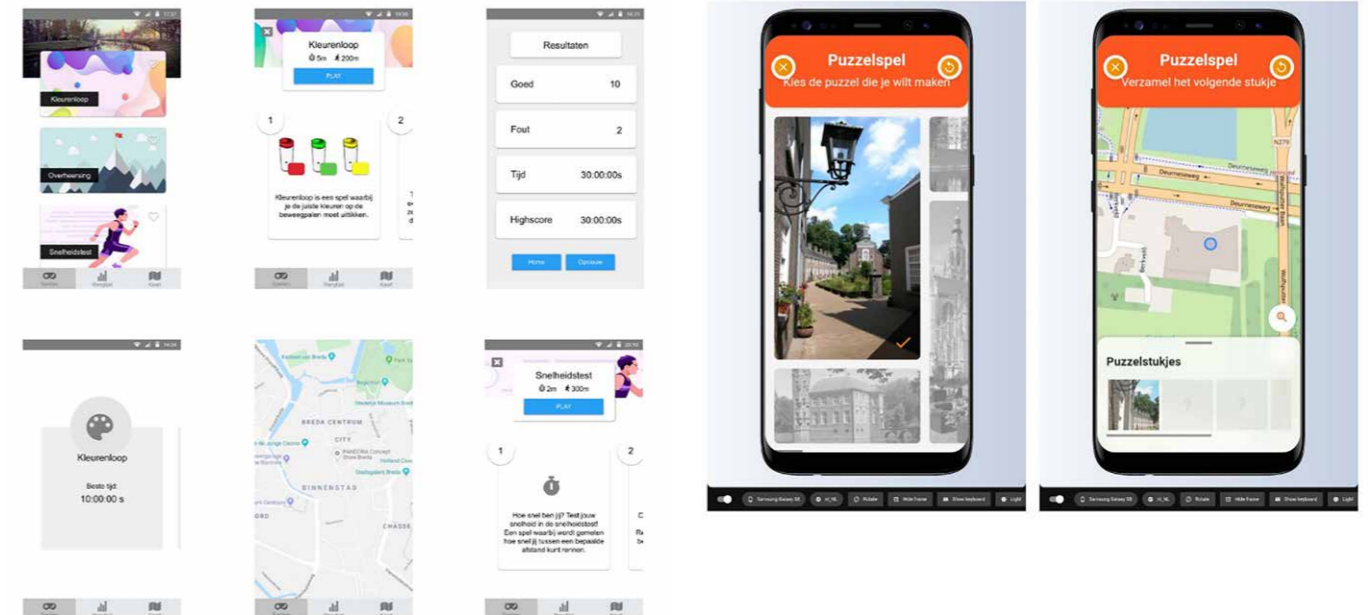


## Prototype



# What's next?

'Smartmove, de interactieve route naar een gezonde, actieve, samenspelende wijk.'



De Smartmove app biedt diverse spelconcepten voor verschillende doelgroepen

## Volgende stappen en aanbevelingen

Brainport Smart District heeft het onderzoek gefaciliteerd en wil als vervolgstap een pilot uitvoeren rondom locatie De Braak. Daar vindt een herontwikkeling plaats met nauwe betrokkenheid van de eindgebruikers (scholen, jeugd, verenigingen, ondernemers).

In samenwerking met Brainport Smart District gaan we een nieuw en duurzaam gezondheids-systeem ontwikkelen met focus op gezond leven door gebruik te maken van technologie en de omgeving, en inwoners in deze wijk aan elkaar te verbinden. Ook andere gemeenten, waaronder Breda, Venray en Den Haag, hebben interesse getoond

meer informatie:  
[embeddedfitness.nl](http://embeddedfitness.nl)