

01

gainplay studio

GAMES EN APPS DIE DE WERELD VERBETEREN

Al 10 jaar lang zorgen wij voor positieve verandering in het gedrag en de gewoontes van mensen. Dat doen we door middel van de games en apps die wij ontwerpen en bouwen. Omdat onze producten in onderzoek beter scoren dan bestaande methodes of therapieën hebben we er vertrouwen in dat wij de beste keuze zijn voor jou.

Wij kunnen jouw visie of idee vertalen naar een interactief werk. We begrijpen hoe we jouw doelgroep kunnen raken om te zorgen voor een verandering in gevoel tot gedrag, en kennis tot kunde.

In onze producten staat de gebruikerservaring altijd centraal. Of het nou gaat om advies, workshops, games of applicaties.



aandacht voor het proces

SAMEN ZOEKEN NAAR UITDAGING ÉN OPLOSSING

Iedere uitdaging vraagt om een andere workflow. Iedere doelgroep heeft een ander karakter. Wij schuiven daarom graag aan om met jou een innovatieve oplossing vorm te geven. Samen zien we welke uitdagingen er zijn en welke oplossing daarvoor het meest geschikt is.

Zo denken wij altijd oplossingsgericht met onze klanten mee. We zijn ervaren in bewezen designprincipes die we inzetten om de aansluiting te vinden tussen jouw visie en de doelgroep.



CASE: FOXFIT

Kinderen met astma helpen bewegen

Samen met longverpleegkundige en fysio-/oefentherapeuten zochten we naar manieren om kinderen met astma te motiveren meer fysiek actief te zijn. De uitdaging was daarbij hoe de astma behandeling beter

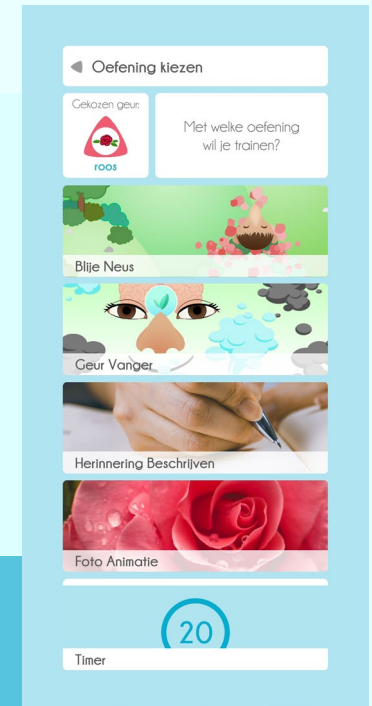
kon aansluiten bij het kind. Door slimme sensortechnologie kan een behandelaar de beweegdoelen monitoren en tijdens contactmomenten de beweegpatronen van het kind bespreken.

CASE: REUKTRAINING

Geef mensen hun reukvermogen terug

Met professoren, artsen, de patiëntenvereniging en patiënten op het gebied van reukstoornissen, ontwikkelden we een training om mensen hun verloren reukzin weer terug te krijgen. Tijdens een intensieve concept- en ontwikkelfase kregen patiënten weer grip op een aandoening die hun wereld bepaalt.

We combineerden therapeutische methodes uit bestaande behandelingen met psychologische principes van gamification om patiënten maximaal te ondersteunen in hun reuktraining.

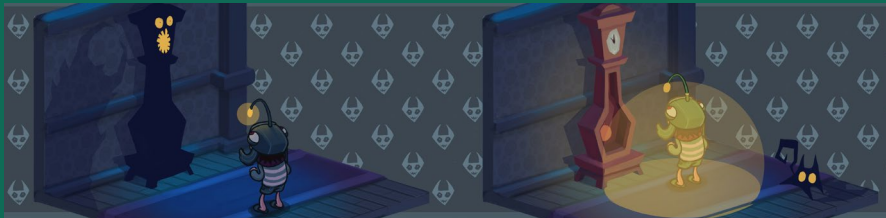


02

03

wetenschappelijk bewezen

WETENSCHAPPELIJKE THEORIEËN VERTALEN
NAAR DIGITALE MIDDELEN

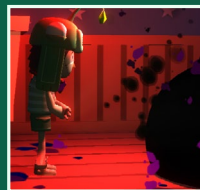
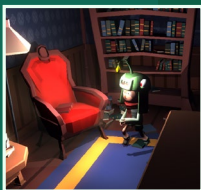
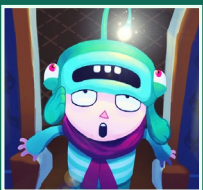


CASE: MINDLIGHT

Angsten beheersen en overwinnen

Kinderen met angstoornissen hebben een hoog risico op psychische problemen in hun latere leven. Om deze kinderen te helpen gaven we digitale vorm aan wetenschappelijk bewezen strategieën. Dat deden we met professoren van de Radboud Universiteit, therapeuten en de kinderen zelf.

Door middel van neurofeedback, exposure therapie en cognitieve gedragstherapie leren spelers gewoontes aan die emotionele veerkrachtigheid oplevert. Deze serious game werd daardoor een meeslepend trainingsveld.



De wetenschap levert continu bijzondere inzichten op die ons iets leren over gezonde leefpatronen. Wij vertalen wetenschappelijke inzichten naar game elementen waaruit nieuw gedrag kan ontstaan. We bieden de speler daarmee handvatten om nieuwe gedragspatronen aan te leren.

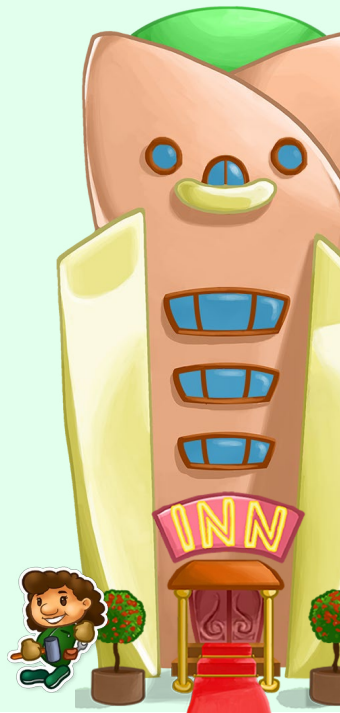
De manier waarop men van jongs af aan middels spel moeilijke concepten verkent is van grote waarde. De crossover tussen gamedesign en wetenschap zorgt ervoor dat we ons op het snijvlak bevinden van cognitieve psychologie, gedragswetenschap en entertainment.

CASE: DIGEST INN

Therapietrouw in de diëthetiek

Middels delayed gratification en andere gedragsinterventies leren spelers over de positieve en negatieve consequenties van eet- en beweeggedrag.

Zo wordt het spelenderwijs eenvoudiger om duurzame gezonde keuzes te blijven maken. Digest Inn is toepasbaar op ieder thema waar behandeltrouwan van belang is, en is wetenschappelijk bewezen binnen de diëtistenzorg voor mensen met overgewicht en obesitas.



04 patronen veranderen

GEDRAGSVERANDERING DOOR INTERACTIEVE BELEVING

CASE: LEVENSEINDE COACH

Het gesprek faciliteren rondom waardig sterven

Mensen met een concreet levenseinde perspectief en hun naasten leven in een wereld van verstoorde patronen. Uit persoonlijke ervaring weten we dat er nog veel onbeantwoorde vragen en onderbelichte onderwerpen zijn binnen de palliatieve zorg.

Een digitale interventie in een wereld van taboes kan voor veel mensen een startpunt zijn om de dood en overlijden bespreekbaar te maken. Het doorbreken van patronen en bieden van houvast als je wereld op zijn kop staat zagen we als een boeiende en belangrijke maatschappelijke uitdaging.



Een serious game of app gaat niet alleen om plezier maar juist om uitdagingen in het echte leven. De gebruiker is op zoek naar betekenis, wil het gevoel hebben goede beslissingen te kunnen nemen en is binnen een context van onzekerheid op zoek naar houvast.

Wij verplaatsen ons in de gebruiker om patronen te vinden die gedragsverandering in de weg staan. We ontwerpen nieuwe patronen die dit wél mogelijk maken en integreren deze succesvol in hun dagelijks leven.

We werken daarbij met de Self Determination Theory en de nieuwste psychologische inzichten. Gebruikers gaan aan de slag met het eigen gedrag en geven daar op een waardevolle manier invulling aan.

CASE: MONSTER ONDER MIJN BED

Het avondritueel vormgeven

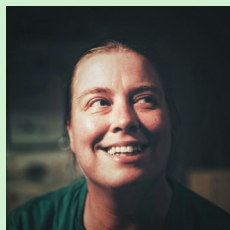
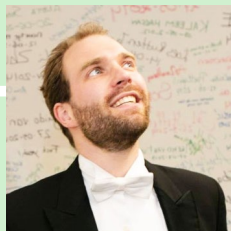
Een kind naar bed brengen kan een uitdaging zijn voor de ouder. Soms wil het meer spelen, samen zijn of is het bang om alleen in het donker te zijn.

De game realiseert een gedeelde activiteit tussen ouder en kind waardoor een plezierige routine voor het slapengaan ontstaat. Het kind vangt een monster in de slaapkamer en krijgt als beloning een verhaaltje dat de ouder voorleest.

De angst van het kind wordt niet ontkent maar omgezet naar positieve bekrachtiging: het gevangen monster verandert in een vriendje dat over ze waakt.



over ons



05

GainPlay Studio

gainplaystudio.nl

info@gainplaystudio.nl

Europalaan 400

3526 KS Utrecht

(+31) 06 21 83 86 99

We zetten ideeën om in concepten

Vertalen wetenschap naar interactie

Slijpen wensen scherp tot nieuwe inzichten

Zetten intentie om in actie

