

**SCHOUDE**  
voor elkaar

In het project **Voor elkaar** zijn diverse smart online tools ontwikkeld waarmee individuele kennis omgezet kan worden naar collectieve ervaringskennis. Een film illustreert de uitdagingen van ouders in het bevorderen van participatie van hun kind en het idee van "Bundeling van individuele ervaringen naar collectieve ervaringskennis".



Smart online tools maken het mogelijk om:

- = de persoonlijke zoektocht naar informatie/ervaringen van ouders te optimaliseren en personaliseren (informatie clusteren, toegankelijker maken, met elkaar te delen en elkaar vinden) = **2Find, 2Collect, Connect2Person, 2BeQuestioned**;
- = individuele ervaringen te bundelen naar collectieve ervaringskennis = **Connect2community** (Connect2Facebook, Connect2www.wijzer);
- = individuele gebruikers te stimuleren om actief deel te nemen en actief te blijven vanuit het motto 'samen zijn we sterk en altijd up-to-date' = **2Collaborate**

Daarnaast zijn ook de prototypes ter ondersteuning van het systeem ontwikkeld = een **Persoonlijk profiel van gebruikers, 2Scrape & Data history**.

Project partners:



Mede mogelijk gemaakt door:



Meer informatie:  
Zuyd Research  
Lectoraat A&P /Faculteit ICT /Lectoraat Data intelligence  
Nieuw Eyckholt 300, 6419 DJ Heerlen  
T +31 (0)45 400 60 60  
M ict@zuyd.nl  
I www.zuyd.nl  
Contactpersonen: barbara.piskur@zuyd.nl;  
marcel.schmitz@zuyd.nl

# 2Collaborate

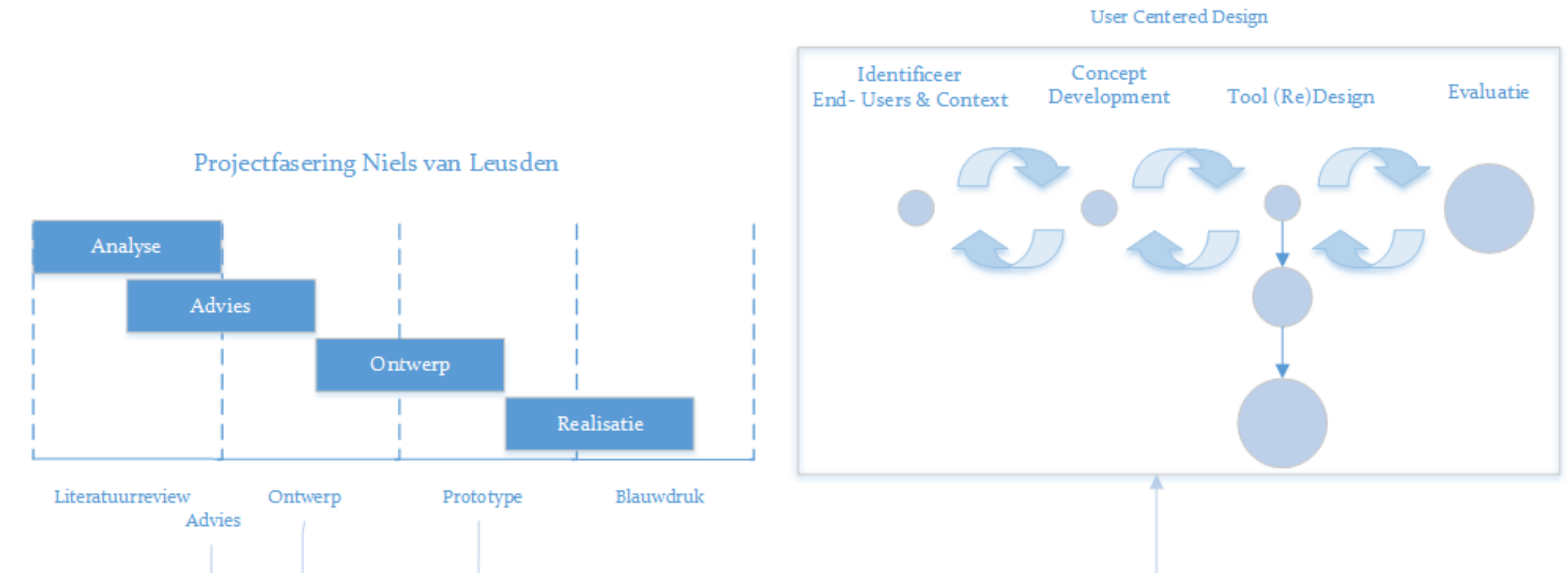
**Auteur:** N.G.A. van Leusden—1, J. Aarts—2, drs. M.J.W.M. Schmitz—1, dr. B. Piškur – 2  
**Instelling:** 1—Lectoraat Data Intelligence, Zuyd Hogeschool  
2—Lectoraat Autonomie en Participatie van Chronische Zieken, Zuyd Hogeschool

## AANLEIDING

Binnen het toekomstige ecosysteem moeten gebruikers (ouders) zoveel mogelijk gestimuleerd worden om hun kennis en ervaringen uit te wisselen/ toe te voegen zodat het systeem gevuld wordt en ervaringskennis actueel blijft. Maar ook dat ouders een antwoord op hun vragen kunnen vinden. Het doel van deze deel-opdracht was een methodiek te ontwikkelen die op diverse manieren de ouders binnen een ecosysteem gesticuleert om hun kennis en ervaringen te delen.

## AANPAK

Er is gekozen voor een systematische—gecombineerde aanpak met de User Centered Design, de HBO-ICT Life Cycle, en Design Science Research volgens Wieringa.



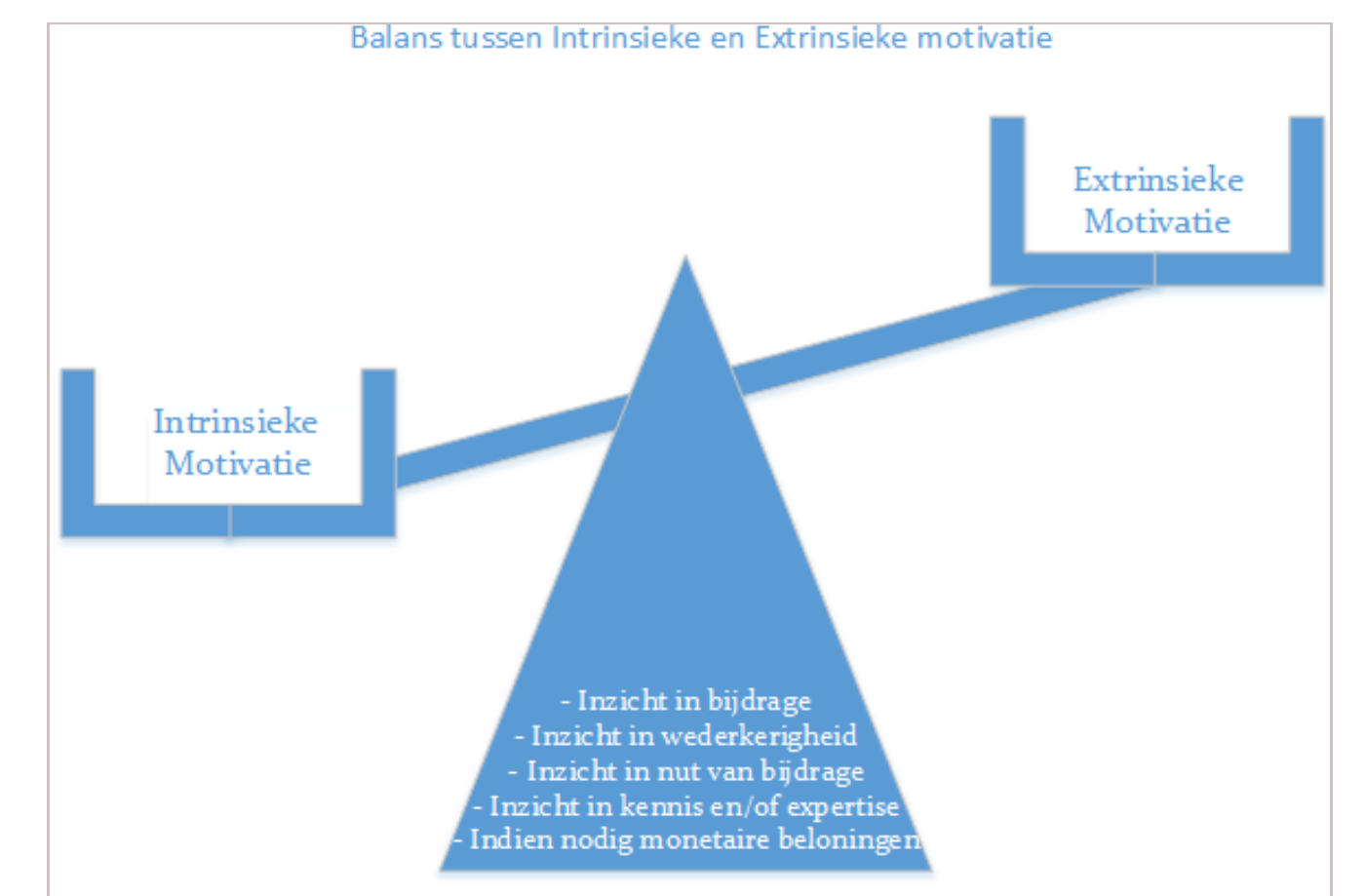
## RESULTATEN

Uit de analyse is gebleken dat een combinatie van extrinsieke motivatie (motiveren d.m.v. externe beloning) en intrinsieke motivatie (motivatie vanuit eigen wil of op basis van interne beloning) bevordert de bijdrage met betrekking tot kennisdeling. Literatuur laat zien dat de nadruk op de waarborging en verhoging van intrinsieke motivatie betere resultaten oplevert, omdat extrinsieke motivatie vaak slechts een tijdelijke oplossing biedt.

Binnen een ecosysteem zou de toepassing van waardering, als likes of andere vormen van waardering, inzicht geven in de wijze waarop een vraag of reactie bruikbaar was voor een ander individu.

Een vorm van een waardering kan een gebruiker laten inzien wat zijn of haar acties bijgedragen hebben aan het grotere geheel – de kennisbank.

Door deze verschillende mogelijkheden mee te nemen in een ontwerp van een paper-prototype is het mogelijk geweest om de factoren te testen door middel van een bordspel.



## CONCLUSIE

Het ontwikkelde Proof of Concept —2Collaborate - vormt een sterke basis voor verdere ontwikkeling van dit overkoepelende systeem. Volgens verschillende tests en gesprekken hierover met de gebruikers heeft het een positieve werking op de mate waarin men kennis en ervaring deelt en onderling uitwisselt.

## TOEPASSING

De eerste ervaringen met deze methodiek laten zien dat de ontworpen elementen bijdragen aan een verhoging van kennisdeling en stimuleren de deelnemers om actief te blijven participeren. Op deze manier is een concrete variant van het ontwerp ontstaan welke door is vertaald naar architectuurprincipes die samen zorgen voor een efficiënte implementatie in het grotere geheel – het ecosysteem. Het ontwikkelde spel kan als offline katalysator gebruikt worden om gebruikers te simuleren om te participeren in de online omgeving.

