

SWIMM



Mark Smits



Baantjes trekken is saai

Zwemmen is niet zo populair,
maar wel heel gezond





It's time to change!



Mark Smits
Ontwikkelaar Swimm

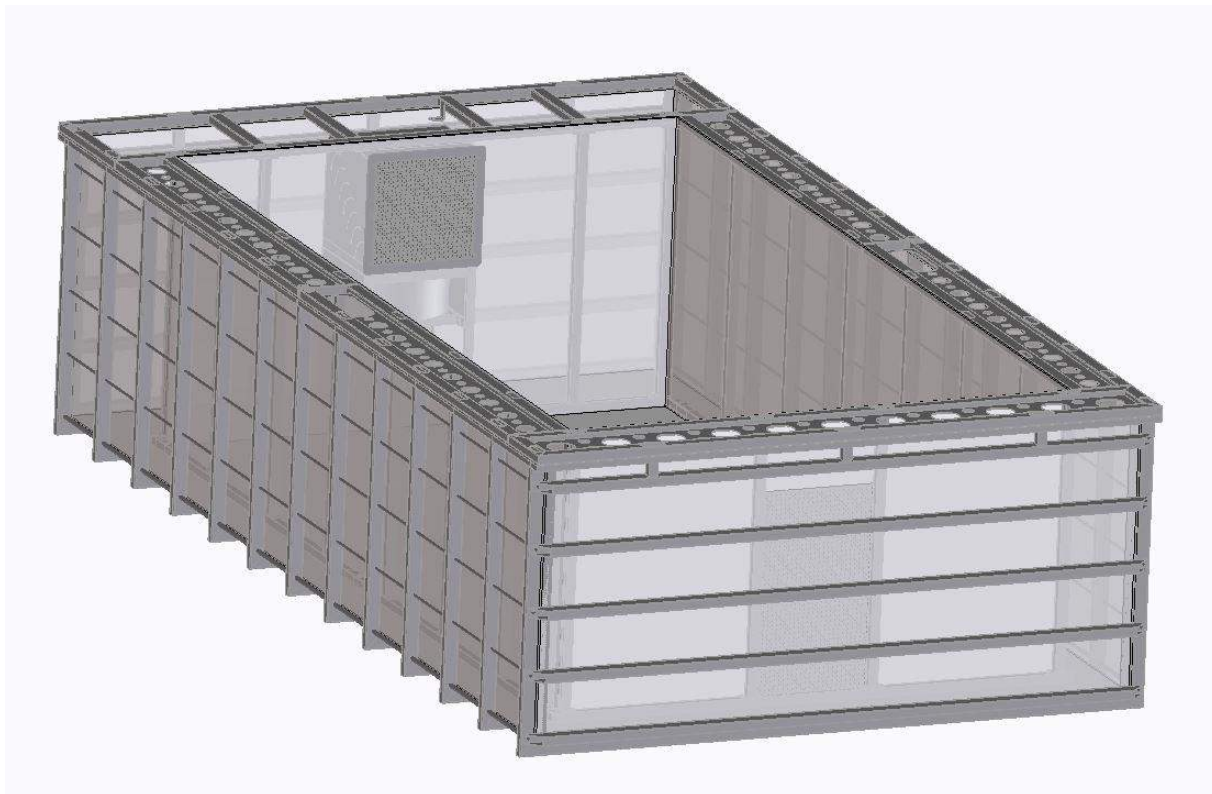
Het **zwembad van de toekomst** hebben we nodig omdat:

Om mensen; en dat zijn **jeugd en ouderen** op een **leuke ontspannende manier** te laten **bewegen** in het water om **zichzelf fitter te voelen**.

Kenmerken van het zwembad van de toekomst

- interactief
- Compact
- energiezuinig
- ongekend qua technische mogelijkheden

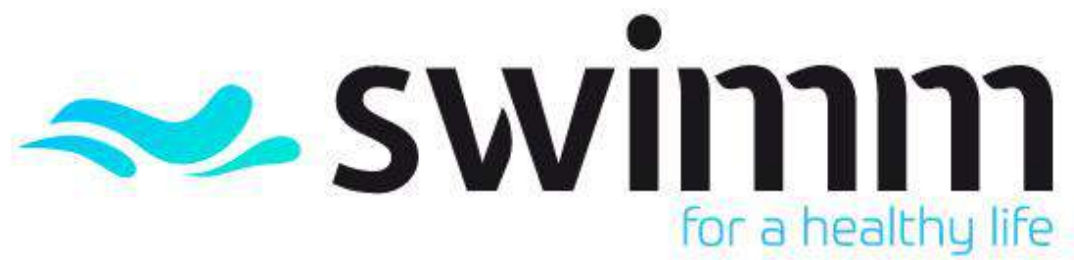
-Anders dan we gewend zijn!!



Klein compact trainingszwembad

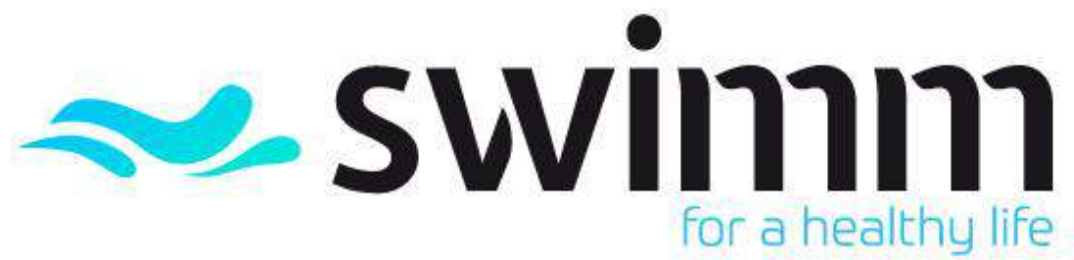
“intelligent pool “

- Gekoppeld aan het internet.
- Brede gladde stroom water.
- Gemaakt voor zwemtraining.
- Gemaakt voor bewegen in water.
- Aangestuurd door een kleine PLC



sportief





Gezond oud worden





zorgsector



Onze missie:

Maak het voor iedereen interessant en uitdagend om in het water te gaan bewegen om zo te werken aan een ontspannend, gezonder en sportiever leven.



swimm

for a healthy life

Hoe gaan
we dit dan
veranderen?



games



Lachend bewegen



Het zwembad van de toekomst

gamification

competitie



games

Vraag 1) Competitie zwemmen

- Sensor in de swimm meet de afstand tot de zwemmer.

Lijnsensor (zijwaarts) of ultrasone sensor? (recht van voor)

Of nog iets anders?

- Doel: De plc van de Swimm regelt de snelheid van de zwemmer door de stromingsnelheid aan te passen.

Gevolg: vrij zwemmen word mogelijk op 8m2

Nieuw: mensen kunnen vanuit iedere swimm competitie zwemmen en online delen op het “zwemplatform Swimm”

In sportscholen komen Swimm intelligent pool's te staan. De computer genereert allerlei competitieve lijsten op basis van de prestatie die als feedback bij mensen terugkomt.

Doel: iedereen krijgt een positieve impuls op basis van zijn beweging en word positie gestimuleerd om “volgende week” weer opnieuw te gaan.

Vraag 2) water games

- Sensor in de swimm reageert op beweging.

Ideeën voor sensoren?

- Sensor in de swimm reageert op aanraking.

Ideeën voor sensoren?

- Doel: De plc van de Swimm reageert op de game die is ontwikkelt door de stroming van het water aan te passen afhankelijk van de aard van de game en het behaalde level.

Gevolg: een game stimuleert de beweging. Een beweging word een spel een daardoor leuk om te doen!

Nieuw: watergame's kunnen een nieuwe impuls geven om veel meer kinderen en ouderen in het zwembad te krijgen en lekker fit te worden / blijven

In sportscholen komen Swimm intelligent pool's te staan. De computer genereert allerlei competitieve lijsten op basis van de prestatie die als feedback bij mensen terugkomt.

Doel: iedereen krijgt een positieve impuls op basis van zijn beweging en word positie gestimuleerd om "volgende week" weer opnieuw te gaan.

Voorwaarde Sensoren:

- 100% waterbestendig / waterdicht
- Betrouwbaar

Voorwaarde omstandigheden:

- Kraakhelder water
- Licht chloor houdend water



-Bewegen / zwemmen is
gezond en laat mensen
weer lachen.



 **swim**



For a Healthy life.
