

# Digital technology-enabled home health care

Citation for published version (APA):

van de Weijer, S. C. F. (2021). Digital technology-enabled home health care: gamification in online cognitive therapies for Parkinson's disease. [Doctoral Thesis, Maastricht University]. Gildeprint Drukkerijen. <https://doi.org/10.26481/dis.20210901sw>

## Document status and date:

Published: 01/01/2021

## DOI:

[10.26481/dis.20210901sw](https://doi.org/10.26481/dis.20210901sw)

## Document Version:

Publisher's PDF, also known as Version of record

## Please check the document version of this publication:

- A submitted manuscript is the version of the article upon submission and before peer-review. There can be important differences between the submitted version and the official published version of record. People interested in the research are advised to contact the author for the final version of the publication, or visit the DOI to the publisher's website.
- The final author version and the galley proof are versions of the publication after peer review.
- The final published version features the final layout of the paper including the volume, issue and page numbers.

[Link to publication](#)

## General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal.

If the publication is distributed under the terms of Article 25fa of the Dutch Copyright Act, indicated by the "Taverne" license above, please follow below link for the End User Agreement:

[www.umlib.nl/taverne-license](http://www.umlib.nl/taverne-license)

## Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us at:

[repository@maastrichtuniversity.nl](mailto:repository@maastrichtuniversity.nl)

providing details and we will investigate your claim.

Stellingen behorend bij het proefschrift

**Digital technology-enabled home health care  
Gamification in cognitive interventions for Parkinson's disease**

1. Mensen met Parkinson zijn in staat om een cognitieve videogame interventie in de thuissituatie effectief uit te voeren - *Dit proefschrift*
2. Bij cognitieve videogame interventies is actieve ondersteuning en coaching op afstand vereist om therapietrouw te bewerkstelligen - *Dit proefschrift*
3. Verandering in de connectiviteit van het default mode netwerk is geassocieerd met cognitieve achteruitgang bij mensen met Parkinson en kan bijdragen aan de evaluatie van toekomstige interventies - *Dit proefschrift*
4. Het belangrijkste aspect voor het succes van een health game is niet de fun-factor, maar de bereidwilligheid om beter te worden - *Dit proefschrift*
5. Zorginnovatie is alleen succesvol indien deze in het DNA van de organisatie zit.
6. Er bestaat geen enkele neuropsychologische interventie die voor iedereen geschikt is.
7. Een effectieve health game leert alle nieuwe vaardigheden aan vóóordat de speler stopt met spelen.
8. In tegenstelling tot het geven van onvoldoendes, kan gamificatie in het onderwijs bijdragen door trial-and-error te bekrachtigen - *Impact*
9. Als je aan gras trekt, gaat het niet sneller groeien.
10. It's wrong that we spend the first years of a child's life teaching it to walk and talk, but the rest of its life to be quiet and sit down - *Neil deGrasse Tyson*
11. Practice doesn't make perfect. Practice reduces the imperfection - *Toba Beta*

Sjors C.F. van de Weijer  
1 september 2021