

SPRINT nieuwsbrief 23 - juni 2015

Met deze nieuwsbrief willen wij u op de hoogte houden van nieuwe ontwikkelingen binnen ResearchCenter SPRINT.

Herman Kuis, secretaris SPRINT



In dit nummer:

- * **Leefstijl & SPRINT-onderzoek**
- * **Serious Gaming: Moonwalker & Bodybuilder**

► Van voeding naar gezondheid



Deze maand presenteerde technisch-wetenschappelijk directeur van SPRINT Bart Verkerke SPRINT-onderzoek op diverse podia in Nederland. Afgelopen week tijdens de North Sea Conference in Assen. Het North Sea programme 2015 is onderdeel van INTERREG, een Europese subsidieregeling die samenwerking binnen Europa stimuleert voor meer innovatiekracht. Eerder bezocht Verkerke de jaarlijkse bijeenkomst met het Topconsortium voor Kennis- en Innovatie Food & Nutrition bij Friesland Campina in Leeuwarden. In beide presentaties stond de oudere werknemer centraal. Hoe kun je deze zo lang mogelijk aan het werk houden? Eén van de aspecten is voeding. Verkerke: 'SPRINT richt zich op het verbeteren en herstellen van de mobiliteit van ouderen. Gezondheid en leefstijl spelen daarin natuurlijk een belangrijke rol. Voeding in combinatie met beweging is daarin een belangrijke pijler. Zeker bij oudere mensen, waarin spierkracht door immobiliteit en vaak minder eten, afneemt. Aandacht voor voeding is niet nieuw binnen SPRINT-onderzoek. Voeding en leefstijl zijn belangrijke elementen in SPRINT@Work waarin onderzoek wordt gedaan hoe de Nederlandse bevolking langer en gezond aan het werk te houden. De stap die we nu als SPRINT gaan maken, is voeding als vierde pijler meenemen in al ons onderzoek naast de cognitieve, fysieke, en sociale aspecten.'

Nieuw onderzoek

Een multidisciplinaire aanpak die op termijn moet leiden naar nieuw onderzoek op het gebied voeding, beweging en dus levensstijl. Verkerke: 'Na afloop van de presentatie in Leeuwarden ontstond een interessante discussie met vertegenwoordigers van bedrijven die producten ontwikkelen op het gebied van lifestyle en voeding waaronder Philips Eindhoven. Door kennis te bundelen zouden we met een brede aanpak een gezondheidsplatform kunnen ontwikkelen met monitoringssystemen, die inzicht geven in voedingspatronen en de levensstijl van mensen. Op basis van die gegevens kan preventief advies worden gegeven of interventies worden voorgesteld om de conditie van mensen te verbeteren. Op basis van het resultaat hiervan kan het advies steeds worden verbeterd, een self-learning systeem. Dit zal resulteren in Healthy Ageing, langdurige zelfstandigheid van ouderen en het voorkomen van chronische aandoeningen.' Wordt vervolgd.

► Zorg als onderneming



Eind mei organiseerde expertisecentrum Healthwise van de Rijksuniversiteit Groningen en het UMCG het eerste gezamenlijke voorjaarssymposium in Groningen. Managers, professionals en onderzoekers in de zorgsector, wetenschap en beleidswereld discussieerden over het actuele thema: 'Economische afwegingen in de zorg: zorgmarkt in beweging'. Hoogleraar Informatiemanagement Hans Wortmann van de Faculteit Economie en Bedrijfskunde en projectleider van SPRINT@Work, gaf tijdens het symposium een workshop 'Business case van een zorginnovatie'.

De zorgsector kent heel veel innovaties, maar slechts een klein deel wordt een succes. Oorzaak, volgens Hans Wortmann: zorginnovaties worden vooral gestart vanuit de emotie. Starten vanuit de emotie levert vaak veel en prima plannen op, maar het is geen garantie dat die plannen uiteindelijk ook de eindstreep halen in de vorm van een innovatief product. En dat is toch het einddoel van iedere ondernemer. Initiatieven worden gestart zonder dat daar een business case aan ten grondslag ligt. Denk eerst goed na over het product dat je wilt ontwikkelen. Met welke partners je gaat samenwerken en hoe je die samenwerking optimaal organiseert.

Wortmann: 'Stel meetbare doelen. Wat wil je bereiken, op welke termijn wil je wat bereiken, in welk tempo. Las proces-evaluatiemomenten in. Willen we toch iets anders? Zet in je business plan hoe in te spelen op onverwachte marktontwikkelingen. Denk na over concept- en productontwikkeling. Belangrijkste misschien wel: maak dat je helder voor ogen hebt hoe je het product uiteindelijk in de markt gaat zetten. Als je die spelregels niet onder de knie krijgt, blijft een idee hangen in een goedbedoeld innovatief plan. Die zijn er in de zorg voldoende, maar heb je geen product. En dat is jammer.'

De presentatie van Hans Wortmann en een verslag van het symposium vindt u op de website van [Healthwise](#)

Nieuws

► MKB Innovatieregeling

Het kabinet en de regio's stellen in 2015 voor het eerst gezamenlijk ruim € 50 miljoen beschikbaar voor de Mkb-innovatiestimulering Regio en Topsectoren (MIT). Het doel is innovatie bij het midden- en kleinbedrijf over regiogrenzen heen te stimuleren. **De regeling sluit op 1 september** voor MIT regioloketten en op 15 september voor het landelijk e-Loket bij RVO.nl. Meer informatie via de [SPRINT-website](#)

► SPRINT partners in bedrijf

Binnen SPRINT zijn inmiddels meer dan 60 bedrijven partner in innovatief onderzoek dat bijdraagt aan het verbeteren en herstellen van de mobiliteit van ouderen. In de SPRINT-nieuwsbrief stellen ze zich kort aan u voor. In dit nummer: **VitalinQ** en **Medigel**. VitalinQ is een van de ontwikkelbedrijven binnen SPRINT@Work. Het Groningse Medigel ontwerpt serious gaming applicaties die bijdragen aan zorgpreventie en revalidatie.

Medigel: van Moonwalker naar Bodybuilder



Dat willen we allemaal wel: langzaam door een maanlandschap schuifelen vol oplichtende paddestoelen middels repeterende kniebuigingen en armstrekkingen. Een sprookje. Welkom in de wonderde en uitdagende wereld van Moonwalker. Moonwalker is een serious game ontwikkeld door het Groningse bedrijf Medigel in opdracht en in samenwerking met SPRINT.

‘De serious games die wij ontwikkelen, zijn virtuele spellen die ingezet worden bij het trainen van medisch personeel, nadruk leggen op een gezonder levensstijl, maar ook spellen die een revalidatieproces aangenamer maken,’ vertelt Nico Biemolt van Medigel. ‘In het laatste geval stimuleert en motiveert het ouderen moeilijke en saaie repetitieve handelingen in het revalidatieproces op een speelse manier te ondergaan.’

Moonwalker is ontwikkeld voor fysiotherapeutische doeleinden. Via gebruik van de Oculus Rift, een virtual reality-bril, kruipt de gebruiker in de huid van een astronaut. Het spel begint na een succesvolle maanlanding, waarna de space shuttle op onverklaarbare redenen uitvalt. De speler gaat de maan verkennen om de juiste materialen te vinden om zo de space shuttle te herstellen. De lichamelijke bewegingen die de speler uitvoert, brengen hem of haar verder in het spel. Spelenderwijs bewegen: innovatie vanuit Groningen. Dankbaar gebruik makend van nieuwe interfaces zoals Oculus Rift en Kinect. Biemolt: ‘De software van Kinect kan complexe gebaarherkenning, spraak- en gezichtsherkenning vertalen naar beeld.’

Het is dus niet meer de vraag *of*, maar hoe organiseer je de inzet van serious gaming in zorgsituaties. Biemolt: ‘Met SPRINT en het UMCG als zorgpartners om de hoek zit Medigel in een riant positie om samen nieuwe zorgspellen te ontwikkelen en in de praktijk te toetsen.’

Bodybuilder

Op dit moment is Biemolt samen met SPRINT-secretaris Herman Kuis bezig een tweede serious SPRINT-game te ontwerpen. De game zal worden ingezet binnen de opleiding Biomedical Engineering van RUG en UMCG. Werktitel: Bodybuilder. Biomedische Technologie is een ingenieursopleiding waarin je nieuwe technologie ontwerpt en ontwikkelt voor de gezondheidszorg. Denk aan revalidatiebots, kunstorganen, medische scans en protheses. Biemolt: ‘Bodybuilder wordt een trainingstool voor studenten om ze al tijdens hun opleiding en leerproces te laten ervaren hoe de prothese-in-tekentafel-fase in de praktijk aanvoelt. Studenten krijgen via serious games feedback over realtime-ervaring van prothesegebruik, terwijl er nog geen product is. Mooi natuurlijk.’



► VitalinQ: eigen gezondheid monitoren

Zelfmanagement ter bevordering van gezondheid, staat ook centraal bij de Groningse zorgonderneming VitalinQ. Een digitale Personal Health Assistant ondersteunt gebruikers bij het maken van een stappenplan voor een gezonde levensstijl. ‘VitalinQ biedt werknemers en werkgevers een digitaal platform in de vorm van een Personal Health Assistant waarbij de individuele werknemer zelf de regie kan voeren over de eigen gezondheid op het terrein van voeding, beweging en bewustwording,’ vertelt Hille Meetsma, directeur van VitalinQ.

Monitoren



Het zelfmonitoren van je eigen gezondheid klinkt ingewikkeld, maar volgens Meetsma is het inmiddels heel laagdrempelig. ‘Zelfmonitoring kun je voor een groot deel aanbieden via App’s. App’s die je op smartphones installeert. In combinatie met bijvoorbeeld inzet van sensortechnologie en wearables krijgt de gebruiker een prima inzicht in zijn gezondheid. De gemeten waarden worden opgeslagen in een persoonlijke databank die inzicht geven in gezondheidsrisico’s op bijvoorbeeld obesitas, diabetes, hart- en vaatziekten en andere leefstijl gerelateerde aandoeningen,’ aldus de Groningse zorgondernemer.

De Groningse health-onderneming werkt intensief samen aan Healthy Lifestyle Support met universiteiten, waaronder de Rijksuniversiteit Groningen en het UMCG, het Healthy Ageing Network Noord-Nederland HANNN en de noordelijke industrie, waaronder TNO. In samenwerking met de RUG heeft VitalinQ enkele jaren geleden een tool ontwikkeld waar werknemers zichzelf kunnen screenen op de vraag: Hoe ervaart een medewerker zijn gezondheid? Hoe voel ik mij vandaag?

Gezamenlijke aanpak

Volgende stap is Healthy Lifestyle Support Noord-Nederland in een gemeenschappelijke aanpak verder te ontwikkelen, vindt Meetsma. Producten voor gezondheidsmonitoring zouden vanuit een noordelijk valorisatiemodel, één loket, de markt op moeten. Maar dan is de *sky the limit*, aldus Meetsma. ‘We zijn in gesprek met het bedrijfsleven om te kijken waar we gezamenlijk beleid kunnen voeren. We zitten als VitalinQ in diverse Europese projecten. IT-ondernemer Fujitsu uit Japan wil onze tool inzetten voor preventie in de landen waar zij actief zijn. De internationale interesse in wat wij hier in Groningen doen is groot. Het zijn belangrijke contacten waar bijvoorbeeld ook SPRINT@Work op mee kan liften.’