

### SPRINT nieuwsbrief 28 - maart 2016

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

Herman Kuis, secretaris SPRINT



In dit nummer:

- ◆ Eerste SPRINT- PhD-dag in april
- ◆ Falls Prevention Festival in Bologna

### ► Eerste SPRINT-PhD-dag in april Leven na de Promotie

Promovendi binnen SPRINT hebben een bevoorrechte positie, vinden Charissa Roossien en Roy Reints. Charissa: 'Wij hebben het unieke voordeel dat de samenwerking tussen wetenschap en het bedrijfsleven al vanaf de start van het promotieonderzoek een integraal onderdeel vormt van het onderzoek. Zo leer je vroegtijdig kennismaken met beide werkculturen.'

Roy: 'Die wisselwerking tussen die verschillende culturen maakt SPRINT-onderzoek bijzonder en de werkomgeving uitdagend. Het geeft een nieuw soort interactie aan je onderzoek en nieuwe impulsen aan het opbouwen van een netwerk binnen, maar juist ook buiten de academische wereld.'

#### Wetenschap & Bedrijfsleven



Charissa doet haar promotieonderzoek binnen het project [SPRINT@Work](mailto:SPRINT@Work) naar de gezondheidsbevordering op het werk. Ze hoopt medio 2018 te promoveren. Roy doet onderzoek binnen het [Symbionics](http://www.symbionicsproject.nl)-project: Co-Adaptive Assistive Devices, en promoveert naar verwachting in 2019. Samen hebben ze de primeur van de or-

ganisatie van de eerste SPRINT-PhD-dag in april in Groningen.

**Thema:** Het leven na het promotieonderzoek. Voor zich zelf zijn er al wel uit hoe de toekomst er uit moet gaan zien. 'Onze interesse gaat uit naar onderzoek doen in het bedrijfsleven.' De keuze klinkt al redelijk definitief zo vroeg tijdens hun onderzoekstraject.

**Charissa:** 'Binnen de opleiding Biomedical Engineering, die we beiden gedaan hebben, is toegepast onderzoek leidend. Het is vraaggestuurd onderzoek dat een duidelijke relatie heeft met de industrie. We willen vanuit kennis tot een concreet product komen. Bedrijven investeren ook in je onderzoek in de verwachting dat ze iets tastbaars krijgen. Zo ontwikkelen wij binnen SPRINT@Work een toolbox voor gezondheidsbevordering voor op de werkvloer. Toegepast onderzoek doen in een omgeving waar het product centraal staat, vind ik boeiend.'

**Roy:** 'Wat ik zelf interessant vind, is me bezig houden met de strategie hoe een product succesvol op de markt te brengen. Ik merk dat ik als onderzoeker steeds meer plezier krijg in de commerciële benadering bij productontwikkeling. Binnen de wetenschap sta je dicht bij de gebruiker, omdat je onderzoek doet voor een specifieke patiëntgroep. Het bedrijfsleven biedt meer de context een product te ontwikkelen dat daadwerkelijk op de markt komt en dus ook gebruikt gaat worden.'



Maandag 15 februari j.l. promoveerde Mike van Diest aan de Rijksuniversiteit Groningen op zijn onderzoek *Developing an exergame for unsupervised home-based balance training in older adults* (schaatsgame). Mike is de eerste PhD die op SPRINT-onderzoek promoveerde. Van Diest is nu werkzaam bij Philips Consumer Lifestyle in Drachten als Function Developer.

#### Eerste PhD-dag is vooral ook kennismaken

Op dit moment wordt de laatste hand gelegd aan het definitieve programma van de PhD-dag. Postdocs en start-up-ers, inmiddels werkzaam in de academische wereld en/of als ondernemer, zijn uitgenodigd hun ervaringen met de promovendi te delen. De middag wordt vooral gebruikt om het community-gevoel onder de promovendi te versterken. Ervaringen te delen. Juist ook om elkaar voor te bereiden op de periode na de promotie. Kennis maken met elkaar.

**Charissa:** 'Binnen SPRINT zijn 20 promovendi actief, maar we weten van elkaar soms niet dat we SPRINTERS zijn. Voor een deel is dat een logisch verhaal. Onze promovendi hebben hun onderzoeksbasis door heel Nederland. Voor een deel is het onderzoek inhoudelijk. De projecten waaraan promovendi werken, zijn zo divers aan inhoud en skills: van het ontwerpen van orthoses en protheses, tot aanvullend onderzoek binnen de sensortechnologie, of IT. Op de PhD-dag gaan we inventariseren wie wat waar doet en wie wat aan skills heeft ontwikkeld. We willen de fragmentatie zo gaan organiseren dat we een eigen denktank en een eigen SPRINT-helpdesk kunnen ontwikkelen om elkaar als promovendi te ondersteunen.'



**Roy:** 'Juist die blik van buitenaf kan van onschatbare waarde zijn om de kwaliteit van het onderzoek en onderwijs te verhogen. Binnen je eigen onderzoek ben je vooral bezig met je einddoel halen of papers schrijven. Een frisse blik van buiten kan tot nieuwe inzichten leiden.'

**Charissa:** 'En alle SPRINT-promovendi nemen een groot eigen landelijk netwerk aan bedrijven mee; een netwerk dat mede die blik van buiten waarde kan geven.'

**Roy:** 'Tenslotte willen we inventariseren of SPRINT haar promovendi ergens nog in kan faciliteren. Heeft iemand aanvullende werkruimte nodig? Zijn er wensen voor het volgen van bepaalde opleidingen, op het gebied van leiderschap of managementtraining bijvoorbeeld. Expertise die je in een leven na de promotie net dat beetje meer kan geven om je op de arbeidsmarkt te onderscheiden.'

#### Informatie

De SPRINT-PhD-dag op 26 april in het Van Swinderen Huys in Groningen is alleen op invitatie. Voor informatie kunt u contact opnemen met Charissa Roossien: [charissaroossien@incas3.eu](mailto:charissaroossien@incas3.eu)

### ► Schaatsgame maakt furore

#### Marktintroductie zorginnovaties

European Falls Prevention Festival 2016 in Bologna



**Ruud van de Bilt bezocht eind februari het European Falls Prevention Festival 2016 in Bologna. Het festival is dé internationale ontmoetingsplaats voor onderzoeksinstituten, onderzoekers, zorgverleners, medici en vertegenwoordigers uit de industrie op het gebied van valpreventie bij oudere mensen. Thema dit jaar was 'The Implementation of Innovation into Policy and Practice'.**

MT-lid Ruud van de Bilt kijkt voldaan terug op de 2 dagen: 'De introductie van de SPRINT-schaatsgame was gesprek van de dag.'

Ruud: 'Wat Bologna duidelijk maakte is dat er wereldwijd behoorlijke beweging zit bij het ontwikkelen van allerlei interventies om vallen bij ouderen te voorkomen, maar dat een doordachte strategie om grootschalig producten op de markt te brengen nog steeds een probleem is. Succesvolle marktintroductie loopt tegen de structuur van de financiering, terwijl de cijfers laten zien dat er een enorme groeiemarkt is voor deze zorgproducten. Marktintroductie van onze schaatsgame zou als voorbeeld kunnen dienen hoe kennis en kunde wel tot een commercieel product kan leiden.'

#### Moskou

'Allereerst is er de overweldigende media-aandacht bij de introductie van het prototype afgelopen maand. Het geeft aan dat de schaatsgame in een behoefte voorziet. Ouderen bellen stakeholders op die de game ontwikkeld hebben met de vraag waar de game besteld kan worden. In Bologna werd ik benaderd door een neurologe uit Moskou die interesse toonde. Duidelijk is dat de spelers de schaatsgame ontzettend nuttig vinden. Ze gaven aan dat het spelen een positief effect heeft en had op hun balans en welbevinden. Daar begint succesvolle marktintroductie natuurlijk mee.'

#### Zorgautoriteiten over de streep trekken

'De effectiviteit van de schaatsgame is op dit moment in een pilotstudie aangetoond. Wil je zorgautoriteiten over de streep trekken de game grootschalig te gaan gebruiken dan zal je breder wetenschappelijk onderzoek moeten opzetten om de game als zorgproduct gevalideerd te krijgen. We zijn in gesprek met onze stakeholders om wegen te vinden om dat proces te financieren. Daar heb ik echt vertrouwen in. Een recent onderzoek dat SPRINT heeft laten doen naar de maatschappelijke waarde van de schaatsgame toonde aan dat bij een investering van 1 euro in de game, er een rendement van 3-4 euro tegenover staat aan besparingen op zorgkosten. Maar je kunt de game als zorgverzekeraar ook aanbieden als innovatieve gadget bij het werven van nieuwe zorgklanten. Het kan alle kanten op.'



Ruud van de Bilt, SPRINT

#### Technische innovatie toevoegen

Ruud: 'Om de werfkracht van de game verder te vergroten, gaan we de game, in de huidige vorm, als algemene bewegingsgame op de markt te brengen. Dan gaat het vooral om te demonstreren dat het leuk is om op deze manier te bewegen en kunnen mensen ervaren dat ze er baat bij hebben. Tegelijkertijd levert het omzet op, wat een argument is bij de zoektocht naar financiers. Een volgende stap is technische innovatie aan de game toe te voegen. Apparatuur waarmee de gebruiker feedback krijgt over zijn of haar schaatsperformance bijvoorbeeld, de gebruiker mogelijkheden aanbieden waarbij de speler een hogere trainingslevel kan instellen. We kunnen de game uitrusten met een multiplayer-modus zodat je met meerdere mensen tegelijk kunt schaatsen in een virtuele omgeving, of aan de game andere sportelementen toevoegen. Die extra's zorgen dat je je ook gaat richten op nieuwe commerciële afzetmarkten buiten de zorgmarkt om. Dat maakt het voor investeerders aantrekkelijker om te investeren met het oog op de return-on-investment.'

#### Minder verzuim

'Interessante partij zijn ook de werkgevers. Zij hebben belang bij een organisatie waarin werknemers zo lang mogelijk gezond blijven. Werkgevers ervaren aan den lijve als ze op verzuim en ziektekosten besparen door innovatie op de werkplek. Dat maakt dat werkgevers ook veel eerder bereid zijn projecten te ondersteunen met geld en inzet. Ons lopende project SPRINT@Work, gezondheidsbevordering op de werkplek, laat dat commitment vanuit werkgeverskant ook al zien. Serious games, zoals onze schaatsgame, maken dan onderdeel uit van een toolbox waarmee werknemers kunnen werken aan fysieke, cognitieve, psychische en leefstijl problemen op het werk. Het SPRINT-verhaal om juist samen met partners en stakeholders een product te ontwikkelen en gezamenlijk ook het product op te schalen richting markt, ja, dat is een verhaal dat in Bologna indruk maakte.'

**Een presentatie van het Falls Prevention Festival vindt u [hier](#)  
Voor meer informatie kunt u contact opnemen met [SPRINT](#)**



**Schaatsen met SPRINT bij een populaire seniorenroep in Hilversum. Meer informatie over de schaatsgame vindt u [hier](#)**

■ De schaatsgame balanstreining is ontwikkeld o.l.v. dr. Claudine Lamoth, Center for Human Movement Sciences UMCG, in samenwerking met INCAS<sup>3</sup>, gameontwikkelaar [8D Games](#) in Leeuwarden en vele anderen.

■ Het rapport 'De Maatschappelijke Waarde van Exergames; kosten-baten analyse van de bewegings- en revalidatiegames van SPRINT, vindt u op de [website](#)