

# "Powerup i livets spill!"

In real life a quarter CAN give you another life  
>>> ■

1. premie:  
20 000 kroner

## -En spillhelse konkurranse

**100 000 i premier + inntil 3 x 250 000 NOK  
i forprosjektfinansiering.**

**Regionale Forskningsfond – Hovedstaden, Sunnaas Sykehus, Innovasjon Norge, The Gathering 2013 og Oslo Medtech inviterer til en kreativ konkurranse i utvikling av spillapplikasjoner og spilltreningscenter til bruk i helse- og omsorgssektoren.**

### **Introduksjon:**

Med konkurransen "Powerup i livets spill!" ønsker vi å stimulere til utvikling av helt nye og friske forslag til helse- og omsorgsløsninger. På The Gathering finnes det et vell av deltagere som bruker spill og datateknologi fullt ut hver dag. Med en lang og rik historikk i kreative konkurranser gir dette samarbeidet TGs deltagere en solid sjanse til vise fram hvor kreative de er.

Premiene skal belønne og skape grobunn for å utvikle teknologi i Norge basert på en unik plattform for utvikling av fremtidens helsetjenester. Konkurransen er åpen for alle deltagere i alle aldre.

EU's digitale agenda peker på at anvendelse av IKT i helse kan redusere helsekostnadene med 20 %, samtidig som kvaliteten på tjenestene øker. Gode behandlingstilpasninger basert på spillteknologi kan øke motivasjonen, gi brukere/pasienter en opplevelse av egenmestring, samtidig som de selv kan utføre mer egen-behandling – og slik komme raskere tilbake til sitt normale liv.

Les mer om motivasjonen for konkurransen nederst i dette dokumentet.

-----

## Fase 1: Ideskisse:

- Innsendingsfrist: Lørdag 30. mars kl 09:00
- Bidrag skal leveres gjennom det web-baserte compo-systemet.
- Premiering: The Gathering, lørdag 30. mars kl 18:00
- Juryen vil vektlegge oppfinnsomhet, gjennomføringsmulighet og de funksjonelle muligheter man beskriver i ideskissen.
- Pengepremier og konkurranseregler:

## Spillapplikasjon

1. premie: 20 000 NOK
2. premie: 15 000 NOK
- 3-5. premie: 5 000 NOK hver

### Konkurranseregler for spillapplikasjon:

Lag en idé/skisse/konseptbeskrivelse for en spillapplikasjon som bidrar til å forbedre og/eller effektivisere dagens helse- og omsorgssektor, feks utfordringene listet opp ved Sunnaas sykehus nedenfor.

Konkurransbidrag som også demonstrerer, ved hjelp av enkel prototype, hvordan spillet vil fungere, vil få ekstra oppmerksomhet av juryen.

Innleveringsfrist: Kl 09:00 lørdag 30. mars - Bidrag skal leveres gjennom det web-baserte compo-systemet.

## Spilltreningscenter:

1. premie: 20 000 NOK
2. premie: 15 000 NOK
- 3-5. premie: 5 000 NOK hver

### Konkurranseregler for spilltreningscenter:

Lag en idé/skisse/konseptbeskrivelse for et spilltreningscenter som bruker spillteknologi for å stimulere til trening av sanser, motorikk av fysisk eller psykisk art e.l. Man vektlegger evnen til å bruke teknologi tilgjengelig innenfor de neste 24 månedene som gjør at senteret lettere kan bli virkelighet. Teknologi som f.eks. 3D, VR, Oculus Rift, Kinect, Playstation Move og Google Glasses som gir helt eller delvis full sansedeltagelse i ulike settinger kan være forslag for få til dette.

Bygg det neste farerommet til X-Men, verden fra The Matrix eller holodecket fra Star Trek til bruk i norsk helsevesen. Legg med konkrete eksempler på hvordan senteret kan tas i bruk for de konkrete utfordringene du vet om selv eller som listet opp ved Sunnaas sykehus.

Innleveringsfrist: Kl 09:00 lørdag 30. mars - Bidrag skal leveres gjennom det web-baserte compo-systemet.

## Fase 2: Konsept med prosjektbeskrivelse og budsjett:

- Innsendingsfrist: Tirsdag 30. april 2013
- Forslag registreres på: [www.regionaleforskningsfond.no/hovedstaden](http://www.regionaleforskningsfond.no/hovedstaden)
- Premiering: Oslo Medtechs sommerfest 4. juni 2013 kl. 18:00
- Pengepremie: Vi kårer tre vinnere som hver får inntil 250 000 NOK

## Utfordringer som spillet kan løse, Case Sunnaas HF:

Se for deg [Sunnaas sykehus](http://www.sunnaas.no) med sine pasienter og ansatte. Sykehuset skal snart bygge et nytt bygg som gjør at teknologi i bygget kan bygges inn i et spill. Som spillutvikler vil du kunne lage det spillet som gjør at Sunnaas gir sine pasienter en bedre hverdag.

Eksempler på problemer spillet kan løse:

Dagens problem/utfordring	"Drømme spillet" bidrar til....
Eks 1: Hvordan kan barn med en hjerneskade lære seg å holde tilbake impulser/den "umiddelbare" handling? Hvordan kan man lære konsekvensene av manglende impuls kontroll/styring?	Spillet gjør at du kan trene på å ta riktige avgjørelser raskt og se konsekvensene av en handling dersom den er feil. Økende vanskelighetsgrad og premier for å ta riktige valg.
Eks 2: Hvordan kan Sunnaas benytte teknologi i sitt nye bygg, som adgangskontroll og gps sporing til opptrening av sine pasienter?	Å gi belønning dersom pasienten har stått opp av sengen og gått en tur, både avstand og tid teller. "High score" vises og nye, krevende utfordringer gis hver dag.
Eks 3: Hvordan gi opptrening og behandling av pasienter samtidig som de kan få positive opplevelser og mestringsfølelse?	Briller som gir 360graders video projisering, dyser som gir ulike lukt opplevelser. Reis til syden og vær på stranda, spill ball, svøm en tur.

## Juryering

konkurransbidrag vil bli vurdert av en profesjonell jury – bestående av følgende personer:

- Kjell Øygarden, Regionale Forskningsfond – Hovedstaden (fase II)
- Sveinung Tornås, Sunnaas HF
- Tellef Thorleifsson, partner, Northzone Ventures (faseII)
- Simon McCallum, Høgskolen i Gjøvik (faseII)
- Roger Antonsen, Institutt for Informatikk, Universitetet i Oslo
- Vegard Skjefstad, The Gathering
- Egil Utheim, Oslo Medtech

### Spørsmål?

Dersom du har spørsmål kan disse rettes til en av følgende personer:

- Vegard Skjefstad, The Gathering, mobil + 47 901 19 966, [shady@crusaders.no](mailto:shady@crusaders.no)
- Kjell Øygarden, sekretariatsleder, Regionale forskningsfond – Hovedstaden, mobil +47 9679733 / [Kjell.Oygarden@akershus-fk.no](mailto:Kjell.Oygarden@akershus-fk.no)
- Egil Utheim, Advisor Oslo Medtech, mobil +47 975 02 170 / [egil.utheim@oslomedtech.no](mailto:egil.utheim@oslomedtech.no)
- Kathrine Myhre, CEO Oslo Medtech, mobil 93069634 / [kathrine.myhre@oslomedtech.no](mailto:kathrine.myhre@oslomedtech.no)

### Utvidet bakgrunn og motivasjon for konkurransen:

Spillteknologi, en ny plattform for å levere helsetjenester.

Analyser fra både nasjonale og internasjonale fagmiljøer har pekt på tre sentrale drivere i utviklingen av framtidens helsevesen (Samhandlingsreformen, 2009; Helse- og omsorgsplan, 2011; Halverson et al, 2012; Kapp, 2012). For det første, så er kostnaden ved helsetjenester per i dag betydelige - og de er økende. For det andre, så er det substansielle forskjeller i kvaliteten på helsetjenester mellom regioner og geografiske områder. For det tredje, så er tilgangen på helsetjenester ulik innad i populasjoner. Disse tre forholdene understreker betydningen av innovasjon for å opprettholde dagens målsetninger for framtidens helsetjenester.

I møtet med disse utfordringene er ny kunnskap om framtidens løsninger nødvendig. Tradisjonelt sett har helsetjenester blitt levert på tre arenaer: 1) På sykehus, 2) gjennom hjemmesykepleie ved pasientens bosted/oppholdssted, og 3) i klinikker/poliklinikker (Halverson et al, 2012; Kunnskapsdepartementet, 2012). Gjennom introduksjon av såkalte digitale helsetjenester, åpner det seg en fjerde dimensjon: *Den digitale plattformen* gir helt nye muligheter for å tenke formater og premisser for leveranse og innhold av helsetjenester. En digital plattform er eksempelvis eLæring, digitale treningsprogrammer, opplæring av pasientgrupper, bistand til livsstilsendring, innovative behandlingsmetoder.

Spillteknologi er en sentral driver for fremtidens helsevesen både i drift og i levering av tjenestene – noen eksempler:

Eks 1: Nye sykehusbygg - Case Nytt Østfoldsykehus:

“Akershus Universitetssykehus hadde i 2009 store utfordringer både teknisk, organisatorisk og ledelsesmessig i forbindelse med innflytting i det nye sykehusbygget. Dette har blant annet resultert i at pasientbehandlingen ikke ble utført så effektivt som planlagt, noe som både har medført økte ventelister og i

noe grad også korridorpasienter. Helseforetaket har som følge av dette også hatt økonomiske utfordringer, både i 2009 og inn i 2010.” - Anne Grethe Strøm Erichsen, brev til Stortinget, 26.11.2009. - (Årsrapport for 2009 og 2010 viser et tap på mellom 200 - 400 MNOK i denne prosessen).

Med dette som bakgrunn har Sykehuset Østfold blant annet satset på spillteknologi i forberedelsen til innflytting i 2015 se - finn.no for mer info:

<http://www.finn.no/finn/job/fulltime/object?finnkode=40243583>

Eks 2: Nye behandlingsformer - Case «Fra Ritalin til trening av arbeidsminne».

Forskeren Charlotte Lunde utvikler et motiverende spill for barn med ADHD som i fremtiden kan bli et alternativ til Ritalin. Se video av presentasjonen «Barn som spiller - alternativ til piller» - på Oslo Medtechs nettsider:

<http://www.oslomedtech.no/Events/Webcastsandvideos.aspx>