

Track 3:

Mens erger je niet


www.wij hebben
de toekomst



provincie Drenthe



nationaal programma
groningen



Bedenk – gebruik makend van gametechnologie – iets stressverlagends om 1) de tijd mee door te komen als je in het ziekenhuis ligt om uit te zieken of wacht op bezoek, de verpleging of een ingreep. Of 2) iets dat afleidt van een vervelende of pijnlijk behandeling.

Opdrachtgever

Jullie opdrachtgevers zijn Treant en ITHub. Treant is een zorgorganisatie in de regio Drenthe en Zuidoost-Groningen met zowel ziekenhuis- als ouderenzorg. IT Hub is een netwerk waar mensen met talent, bedrijven, scholen en technologie elkaar ontmoeten. Ze helpen scholen en bedrijven om samen te werken en dragen bij aan de digitale vooruitgang in Noord-Nederland. Jullie contactpersonen zijn: Linda Altena (hoofd spoedeisende hulp Treant) en Jactinthe Gijsman.

Probleem

Treant is een grote organisatie met 17 locaties voor ouderenzorg en 3 ziekenhuizen in Hoogeveen, Stadskanaal en Emmen. De locatie in Emmen is het centrum voor acute zorg en heeft ook de Spoed Eisende Hulp (SEH). Op de SEH in Emmen is het vaak druk, met gemiddeld 60-70 patiënten per dag.

Patiënten komen naar de SEH met acute klachten en kunnen niet altijd meteen geholpen worden. Dit betekent dat ze soms lang moeten wachten in de wachtkamer. Er wordt een onderscheid gemaakt tussen patiënten die direct hulp nodig hebben en degenen die even kunnen wachten, wat triage wordt genoemd.

Doelgroep

De doelgroep waar jullie rekening mee moeten houden zijn patiënten en hun begeleiders. Omdat het wachten op een onderzoek of behandeling stressvol kan zijn, zou het handig zijn om middelen te hebben die de spanning voor patiënten en hun begeleiders verminderen.

Opdracht

Voor deze opdracht verwachten de opdrachtgevers een ontwerp van een product, gebruikmakend van gametechnologie, dat stress verlagend werkt voor patiënten en hun mogelijke begeleiders die aan het wachten zijn op de spoedeisende eerste hulp. Daarbij is het verstandig om te denken aan de volgende onderdelen:

Voorwaarden opdracht hackathon

1. Je idee/game moet geschikt zijn voor de leeftijdsgroep:

- > Kinderen 4 t/m 12
- > Jongeren 13 t/m 25
- > Volwassenen 26 t/m 70
- > Ouderen 70+ (pensioen)

2. Onderzoek naar wat is stress (fysiologisch) is en welke symptomen men hierbij ervaart

3. Het product werkt stress verlagend in diverse situaties

4. Het thema van het product bestaat uit één van de onderstaande variaties:

- > Patiënten die op een verpleegkundige/arts wachten.
- > Patiënten die op uitslagen of een behandeling wachten

5. Vormgeving/concept

- > Gebruiksvriendelijke 'bediening'
- > Eigentijdse vormgeving

Aan het eind van de hackathon verwachten de opdrachtgevers dat jullie team een creatieve presentatie geeft. Deze presentatie moet in woord en beeld uitleggen wat jullie idee is voor het nieuwe product. Ook willen ze weten waarom jullie voor dit product en thema hebben gekozen en hoe jullie tot deze keuze zijn gekomen.

Tips en oriëntatie op de opdracht

Om een creatief en innovatief eindresultaat van de hackathon te bereiken, volg je deze werkvormen:

1. Onderzoek de situaties:

Onderzoek waarvoor patiënten naar de spoedeisende hulp komen. Denk aan verschillende leeftijdsgroepen en situaties zoals koorts of een gebroken been.

2. Verzamel informatie:

Verzamel informatie over de eisen van de opdracht en noteer dit in je logboek.

3. Kies een leeftijdscategorie:

Maak een keuze uit een van de vier genoemde leeftijdscategorieën.

4. Maak een woordweb/mindmap:

Maak een woordweb of mindmap die uitlegt wat gametechnologie is, wat het doel ervan is, en geef acht voorbeelden.

5. Verzamel informatie over spelvormen:

Verzamel en documenteer informatie over zes spelvormen (zowel analoog als digitaal) die helpen bij stressvermindering.

6. Kies een leeftijdscategorie:

Maak een definitieve keuze uit een van de vier genoemde leeftijdscategorieën (dit punt is tweemaal genoemd en benadrukt het belang ervan).

De opdrachtgevers verwachten dat jullie team elk van deze stappen volgt om tot een goed eindresultaat te komen.

Brainstormen

Aan de hand van deze gevonden informatie ga je brainstormen over jullie idee om een doeltreffend product te ontwerpen. Let daarbij steeds op het hoofddoel van deze opdracht en vergeet daarbij het thema niet!

Houd daarbij rekening met:

1. Toegespitst op jullie leeftijdsdoelgroep
2. Haalbaarheid van het doel van het product

Spuugmodel

De opdrachtgevers verwachten dat je van de uitkomst van jullie brainstorm een spuugmodel maakt. Een spuugmodel is een eenvoudige, snelle versie van jullie idee, bedoeld om een basisvisie te geven. Dit model is bedoeld als ondersteuning van jullie pitch.

Pitch

Aan het einde van de hackathon presenteer je het product waaraan jullie hebben gewerkt door een online pitchfilmpje van maximaal 1 minuut in te sturen. Hier zijn enkele stappen en tips om een overtuigend pitchfilmpje te maken. Tip: je kunt gerust foutjes maken, dingen overdoen en opnieuw opnemen. Net zolang tot jullie tevreden zijn! Met een beetje knip- en plakwerk maak je een mooie video en overtuig je de jury dat jullie idee het beste is en een prijs verdient.

Voorwaarden opdracht na de hackathon:

Na de hackathon heb je tot 11 november de tijd om één concept definitief uit te werken. De opdrachtgever gaat er tijdens de Dragons' Den vanuit dat je in je presentatie kan laten zien dat je alle stappen van het ontwerpproces hebt doorlopen.

1. Oriëntatie op stress verhogende factoren bij patiënten

De opdrachtgevers verwachten een onderzoeksrapport waarin stress verhogende factoren op patiënten, van de jouw gekozen leeftijdsgroep, beschreven staan. Uit dat rapport willen zij het volgende kunnen opmaken:

- > Wat zijn de uiterlijke symptomen van deze factoren
- > Wat zijn de psychische symptomen van deze factoren
- > Of dit te meten is

Meer informatie hierover vind je via deze en deze link.

2. Oriëntatie op de doelgroep

De opdrachtgever verwacht naast de gekozen leeftijdscategorie ook een keuze in het soort patiënt. Je maakt een keuze uit een van de volgende stress situaties:

- > Patiënten die op een verpleegkundige of arts wachten.
- > Patiënten die op uitslagen of een behandeling wachten

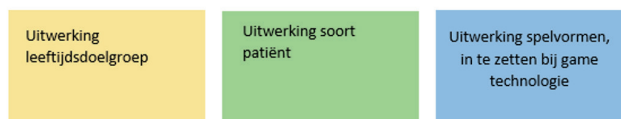
Beschrijf bij je gekozen doelgroep de verschillende stressfactoren die de patiënten kunnen ervaren en hoe dat te meten is. Minimaal 3 lichamelijke symptomen en minimaal 3 sociaal emotionele symptomen.

3. Experiment

De opdrachtgever verwacht van allebei de verschillende soorten symptomen een voorschrift van een eenvoudig te doen experiment waarmee de stress te meten zou kunnen zijn. Deze experimenten moeten ook worden uitgevoerd en de gegevens moeten worden bijgehouden in een logboek.

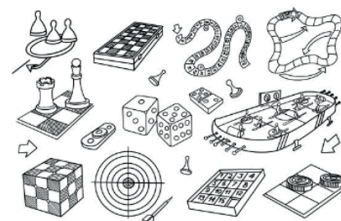
4. Brainstorm n.a.v. drieluik van doelgroep, thema en spelvorm product

De opdrachtgevers verwachten dat jullie met de inhoudelijke kennis (zie voorgaande onderdelen) en de creatieve weergave, die jullie opgeleverd hebben tijdens de hackathon, aan de hand van een drieluik het product verfijnen/ aanpassen naar een toepasbaar model. De opdrachtgevers verwachten een overzicht van minimaal 5 afwegingen in je logboek. Voorbeeld drieluik:



5. Schematische uitwerking

Van jullie uiteindelijke product verwachten de opdrachtgevers een schematische uitwerking. Er wordt tevens verwacht dat een goede onderbouwing bij deze uitwerking geleverd wordt. Voorbeeld schematische uitwerking:



6. Prototype

De opdrachtgevers verwachten een vertaling van de schematische uitwerking en het spuuigmodel naar een prototype.

7. Experiment van het prototype

De opdrachtgevers verwachten een toets van het prototype aan de hand van de ontworpen experimenten, zie deelopdracht 3. Zij verwachten een vergelijking van de gegevens van de experimenten en een afweging. Eventueel wordt het product aangepast aan de hand van deze toets. Beschrijf de eventuele aanpassingen in het logboek.

8. Afronding opdracht

Tijdens de afsluitende bijeenkomst op 15 november in het provinciehuis presenteer je jullie prototype met een uitleg van jullie idee aan de jury.



Hulp nodig?

Naast de input van diverse studenten en professionals die werken als industrieel product ontwerper, staat ook de IT-Hub paraat om jullie te helpen met de uitwerking van deze opdracht.

Beroep

Bij deze opdracht passen beroepen zoals industrieel ontwerpers, game technologen, en zorgprofessionals van de Spoedeisende Eerste Hulp (SEH). Industrieel ontwerpers zijn betrokken bij het bedenken en ontwerpen van gebruiksvoorwerpen, waarbij ze rekening houden met functionaliteit, materialen, technische aspecten en kosten. Game technologen werken aan de ontwikkeling van digitale spellen, waarbij ze zorgen voor uitdagende en boeiende spelconcepten die goed ontworpen zijn qua vormgeving en audio. Zorgprofessionals van de SEH geven feedback en zorgen ervoor dat het nieuwe product praktisch en nuttig is voor patiënten die acute zorg nodig hebben, wat cruciaal is voor het succes van het project.