

Indstilling for projektet VR-TRAINER

RESUMÉ

Indstilling:	Tilsagn	
Ansøger	Wacky Studio IVS	
Økonomi	Samlet budget: 1.011.584,50 kr. Syddansk OPI-pulje: 758.688,38 kr. Egenfinansiering: 252.896,13 kr.	
Formål	Det primære formål er at teste, hvordan VR som et praksisnært, men sikkert 3D VR-miljø kan træne eller genopfriske en klinisk procedure for sygeplejersker inden den udføres på patienter. VR er et relevant værktøj for projektets løsnings potentiale ved at øge patientsikkerheden og opkvalificere den enkelte sygeplejerske. Sekundært vil projektet undersøge, hvordan VR kan indgå på uddannelsesinstitutionerne som led i en onboarding.	
Point ved bedømmelse (min. 13 for tilsagn)	21 ud af 36 mulige	
Indstilles til tilsagn fordi	Projektet har afsat i en valideret udfordring i den offentlige sektor og præsenterer en prototype, som med stor sandsynlighed, via projektets aktiviteter, kan videreudvikles tilstrækkeligt til opnå projektets effekter. Dernæst vurderes det, at projektets løsning har et betydeligt skaleringspotentiale på landets ca. 50 sygehuse.	
Effekter	Efter projektperioden (0-4 år efter) <ul style="list-style-type: none"> Anslået skabt omsætning: 6,5 mio kr. Heraf anslået skabt eksport: 0 mio. kr. Nye skabte job: 8 	Efter projektperioden (5+ år efter) <ul style="list-style-type: none"> Anslået skabt omsætning: 13,5 mio kr. Heraf anslået skabt eksport: 4,1 mio. kr. Nye skabte job: 14
Økonomiske partnere	<ol style="list-style-type: none"> Wacky Studio IVS, CVR: 35822674, P-nr.: 1019279657 OUH – Center for Innovativ Medicinsk Teknologi, CVR: 29190909, P-nr.: 1003309680 Nordfyns Kommune, Sundhed og rehabilitering, CVR: 29188947, P-nr.: 1016542519 UCL, CVR: 30859480, P-nr.: 1021437405 SDU – Institut for Entreprenørskab og Relationsledelse, CVR: 29283958, p-nr.: 1008133707 	

SAGSFREMSTILLING

Hvad er VR-TRAINER?	Hvorfor er projektet relevant?	Hvordan gennemføres projektet?
<ul style="list-style-type: none"> Et 3D VR-miljø over kliniske arbejdsprocedure til onboarding, træning, opkvalificering af sygeplejersker. Der sættes fokus på en specifik procedure – sondeanlæggelse i samarbejde med Afdeling S på 	<ul style="list-style-type: none"> Den offentlige part beskriver, at sygeplejersker ikke føler sig tilstrækkeligt trygge ved at udføre deres arbejde i kraft af manglende tid på afdelingen til at læse og træne en klinisk arbejdsprocedure inden den udføres på patienten. Usikre og utrænede 	<ul style="list-style-type: none"> Iterative brugertest af VR-miljøet over proceduren for sondeanlæggelse på afdeling S på OUH med 18-30 brugere. UCL og Nordfyns Kommune deltager også for at bidrage med viden om hhv. onboarding af nyuddannede sygeplejersker og

<p>OUH.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Via integrerede lærings- og gamification-elementer belønnes sygeplejersken mens denne træner proceduren. Samtidig sikres et stort læringsudbytte. 	<p>sygeplejersker udfordrer patientsikkerheden og kvaliteten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • VR er et relevant og risikofrit værktøj at træne færdigheder i inden for sundhedssektoren. Udviklingsmæssigt har VR nået et detaljeringniveau, hvor situationer og øvelser kan modelleres og programmeres meget virkelighedsnært 	<p>træning/opkvalificering for hjemmesygeplejersker.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opsamling af brugererfaringer i samarbejde med OUH. • Videreudvikling af VR-miljøets opsætning, læringsselementer, motivationsevne og præcighed ift. den skrevne procedure
---	--	--

Det indstilles,

At Welfare Techs bestyrelse beslutter, at projektet modtager **tilsagn** fra Syddansk OPI-pulje 2019-2021 på **758.688,38** kr. fordi

- Welfare Techs bedømmelsesudvalg vurderer, at projektet tilvejebringer en løsning, med snarlig markedsintroduktion.
- Projektet har afsat i en velafdækket offentlig udfordring i forhold til opkvalificeringen, træning og onboarding af sygeplejerske.
- De angivne effekter om omsætning, eksport og antal jobs virker sandsynlige, eftersom der på landsplan findes ca. 50 hospitaler med mange afdelinger, som alle opererer efter samme arbejdsprocedurer. Når først VR-miljøet på den enkelte arbejdsprocedure er udviklet kan den omkostningseffektiv implementeres andre steder, hvorfor ansøger vurderes at have en skalerbar løsning.
- Additionalitetskravet er opfyldt – idet VR-miljøet ikke i samme grad kan udvikles praksisnært uden deltagelse fra den offentlige part.

Tilskuddet kan maksimalt udgøre 75 % af de godkendte støtteberettigede udgifter.

Afgørelse

Bestyrelsen godkendte indstillingen.

Uddybende bilag vedr. OPI-projektet:

1. Faktuelle oplysninger

J.nr.	18-0038-05
Projekt navn	VR Trainer
Ansøger	Wacky Studio IVS
Adresse	Kochsgade 31C 1TH
Postnummer og by	5000 Odense C
Kontaktperson	Christian Nørrelund
Kontakt oplysninger på kontaktperson	cn@wackystudio.com , T: 30 42 02 51
Kommune	Odense Kommune
CVR nummer	35 82 26 74
Web-adresse	https://wackystudio.com/dk/

Ansøgers erfaring med lignende produkter	Wacky Studio har stor erfaring fra tidligere Virtual Reality-projekter og fra udvikling af softwareløsninger generelt. Derudover arbejdes der tæt sammen eksisterende kunder, i forhold til markedsføring og forretningsstrategi. Kompetencerne og knowhow til udvikling af VR Trainer, herunder arbejdsproceduren sondeanlæggelse, findes in-house.
Nøgletal for den private ansøger:	Seneste regnskabsår: Nettoomsætning: 429.93,00 Nettoomsætning: 1.300,00 Egenkapital: 13.662,00
Ansøgers beskrivelse af projektet:	<p>Formålet med dette projekt er at teste og videreudvikle [VR Trainer], en prototype til virtuel simulering af en sondeanlæggelse i et praksis- og virkelighedsnært 3D-miljø. Derudover at teste, hvordan [VR Trainer] kan indgå som et supplement til uddannelse og opkvalificering af det sygeplejefaglige personale. Det sygeplejefaglige personale på Afdeling for medicinske mavetarmsygdomme, afdeling S på OUH, oplever, at de mangler tid, ressourcer og overskud til at give og modtage oplæring i en lang række sygeplejefaglige procedurer. Dette skaber utryghed hos den enkelte, udfordrer patientsikkerheden og kan resultere i, at personalet ikke kan imødekomme arbejdspladsens forventninger til faglighed.</p> <p>Projektets løsning har til formål at øge den faglige kvalitet samt have fokus på patientsikkerhed, tryghed og ensartethed ved anlæggelse af en nøje udvalgt procedure, sondeanlæggelse.</p> <p>Virtual reality har i andre brancher vist sig at være et godt redskab til at træne og simulere nye arbejdsgange, procedurer, systemer og teknologier for at øge læringsudbyttet og sikre en virkelighedsnær læringsoplevelse.</p> <p>I testforløbet vil [VR Trainer] blive videreudviklet, så denne stemmer helt præcist overens med den i forvejen meget nøje beskrevne procedure for sondeanlæggelse. Sygeplejerske med stor erfaring og forskellig teknologiforståelse vil i testforløbet bidrage med uvurderlig viden for at sikre, at proceduren udføres korrekt. De vil desuden bringe deres erfaringer med</p>

	<p>kommunikation og patientinvolvering i spil. Sygeplejen i Nordfyns Kommune og undervisere og studerende fra UCL vil i den sidste testfase kvalificere [VR Trainer] og komme med deres input til hvordan prototypen yderligere kan justeres for præcist at matche de behov der er for færdighedstræning i et kommunalt- og uddannelsesmæssigt miljø.</p> <p>Brugeren af [VR Trainer] vil blive guidet gennem proceduren, så den udføres forsvarligt og korrekt ved hjælp af feedback fra speak og visuelle virkemidler. [VR Trainer] er udviklet med forankring i kendte mekanismer fra digital spiludvikling, hvor der benyttes elementer til at guide og belønne brugeren, når den ønskede brugeradfærd opnås. Personalet får med [VR Trainer] mulighed for at genopfriske og afprøve proceduren, og kan fejle uden konsekvenser. Ambitionen er, at [VR Trainer] fremadrettet skal videreudvikles og udbygges med flere sygeplejefaglige arbejdsprocedurer</p>
Partnere og deres roller i projektet:	<p>Ansøger:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wacky Studio IVS, CVR: 35822674, P-nr.: 1019279657 <i>Leadpartner for projektet. Har stor erfaring fra tidligere Virtual Reality projekter og fra udvikling af softwareløsninger generelt. Derudover arbejdes der tæt sammen eksisterende kunder, i forhold til markedsføring og forretningsstrategi. Kompetencerne og knowhow til udvikling af [VR Trainer], herunder arbejdsproceduren sondeanlæggelse findes in-house.</i> <p>Økonomiske partnere:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. OUH – Center for innovativ medicinsk teknologi, CVR: 29190909, P-nr.: 1003309680 <i>Fungerer som det primære offentlige testmiljø i forhold til at gøre VR simuleringen så praksisnær og relevant som muligt. Den specifikke afdeling for testen er afdeling S (Afdeling for medicinske mave-tarmsygdomme) med udgangspunkt i proceduren for anlæggelser af sonder, som afdelingen ofte praktiserer.</i> 3. Nordfyns Kommune, Sundhed og rehabilitering, CVR: 29188947, P-nr.: 1016542519 <i>Deltager i den afsluttende workshop i forhold til at gøre VR simulering af den sygeplejefaglige procedurer så virkelighedsnær og relevant som mulig og teste overførbareheden af proceduren, der er udviklet og testet på OUH til kommunalt miljø.</i> 4. UCL – Erhvervsakademi og Professionshøjskole, CVR: 30859480, P-nr.: 1021437405 <i>Bidraget med studerende og undervisningsmiljøer, hvor formålet er, at teste VR Trainers didaktiske overvejelser, intuition, brugervenlighed og læringsoplevelse som værktøj til at kvalificere fremtidens sygeplejerske.</i> 5. SDU – Institut for Entreprenørskab og Relationsledelse, CVR: 29283958, p-nr.: 1008133707 <i>Bidraget med viden og sparring omkring OPI-processer, forretningsudvikling og kommerialisering.</i>
Øvrige netværksdeltagere:	-

Projektstart/projekt slut:	10/02/2020	31/01/2021
----------------------------	------------	------------

Projektets hovedaktiviteter:	Output:	Resultater / effekter på kort og på langt sigt:
<ul style="list-style-type: none"> - Behovsrevalidering mellem projektpartnerne - Koordinering af test-setup og evalueringsdesign - Brugertest på Afdeling S på OUH - Dataindsamling, -behandling og -analyse via observationer, interviews og spørgeskemaer med henblik på tilretning og videreudvikling af prototypen - Softwareudvikling - Afsluttende workshop med OUH, Nordfyns Kommune og UCL - Udarbejdelse af evalueringsrapport 	<ul style="list-style-type: none"> - Evalueringsrapport med sammenfattende feedback fra brugertest - Tilpasset prototype der bedre opfylder offentlige aftagers behov 	<p>Anslået skabt årlig omsætning i kr efter projektet er slut.</p> <p>År 1-2 efter: 2,4 mio DKK År 3-4 efter: 4,1 mio DKK År 5+: 7,0 mio DKK</p> <p>I alt: 13,4 mio DKK</p> <p>Heraf anslået øget årlig eksport i kr.</p> <p>År 1-2 efter: 0 År 3-4 efter: 0 År 5+ efter: 4,1 mio. DKK</p> <p>I alt: 4.1 mio. DKK</p> <p>Anslået antal årligt skabte job</p> <p>År 1-2 efter: 3 DKK År 3-4 efter: 5 DKK År 5+ efter: 6 DKK</p> <p>I alt: 14</p>

2. Økonomi og statsstøtte:

Ansøgt finansiering:	Ansøgt:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter	1.011.584,50 kr.	100	
Ansøgte midler	758.688,38 kr.	75	Syddansk OPI-pulje 2019-2021 (Regionalfond)
Egenfinansiering	252.896,13 kr.	25	Ansøger finansierer egenfinansieringen med timer.

Indstillet finansiering:	Indstillet:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter	1.011.584,50 kr.	100	
Indstillede midler	758.688,38 kr.	75	Syddansk OPI-pulje 2019-2021 (Regionalfond)
Egenfinansiering	252.896,13 kr.	25	Ansøger finansierer egenfinansieringen med timer.

Kommentarer til budget og finansiering:

Projektets budget og finansiering er i overensstemmelse med retningslinjerne for Syddansk OPI-pulje 2019-2021.

Statsstøttevurdering:

Det er vurderingen, at projektet indebærer statsstøtte i forhold til den deltagende virksomhed. Dette afløftes som lovlig statsstøtte ved anvendelse af de minimis-reglerne. Dette indebærer, at virksomheden kan modtage op til 200.000 euro i de minimis-støtte inden for en treårig regnskabsperiode. Ud fra det oplyste, er det Welfare Techs vurdering, at den deltagende virksomhed kan modtage de minimis-støtte på ansøgningstidspunktet. De minimis-beløbet fra Syddansk OPI-pulje 2019-2021 til den deltagende virksomhed udgør på ansøgningstidspunktet **575.250,00 DKK**

3. Uddybende vurdering

Welfare Techs uddybende vurderinger:

Forhistorie/baggrund: VR som simuleringsværktøj har nået et teknologisk højt niveau, der gør det muligt at programmere og modellerer virkelighedsnære miljøer. VR bliver derfor interessant for sundhedssektoren idet miljøet kan komplementere traditionelle undervisningsformer og tilbyde relevant træning uden at gå på kompromis med patientsikkerheden eller kvaliteten. I VR-miljøet kan der tilmed inkluderes flere motivationsskabende elementer, som højner læringsniveauet.

Udvælgelseskriterier:

1. Ansøger og ansøgningen opfylder beskrevne krav

- Lead-virksomheden har kapacitet og kompetencer til at gennemføre de beskrevne aktiviteter og løfte opgaven som projektleder/leadpartner

Welfare Techs bedømmelsesudvalg (herefter udvalget) vurderer, at ansøger har kapacitet og kompetencer til at gennemføre projektets aktiviteter. Ansøger, Wacky Studio beskæftiger 2 årsværk og har erfaring med programmering og modellering af VR som læringsmiljø til at lære konkrete arbejdsprocedure inden fra andre brancher. Virksomheden har desuden viden og erfaring med kontekstualisering af for de teorier, projektets VR-miljø skal benytte.

- **En velbeskrevet forretningsplan og plan for markedsintroduktion af produktet/løsningen**

Udvalget noterer forretningsplanen samt plan for markedsføringsintroduktionen som veldefinerede, velbeskrevne og grundige. De anvender aftagermålrettede strategier og underbygger forventningen til projektets effekter.

- **Det offentlige behov og interesse er klart og afdækket tilstrækkeligt på ansøgningstidspunktet**

Udvalget noterer, at projektets formål er tilstrækkeligt valideret og forventningsafstemt med den offentlige samarbejdspartner. Det virker sandsynligt, at projektets løsning helt eller delvist kan opfylde behovet for supplerende læringsmetoder, træning og genopfriskning af arbejdsprocedure på sygeplejeområdet til gavn for kvaliteten i sundhedsopgaven og patientsikkerheden.

- **Projektet skal være additionelt – dvs. ikke kunne gennemføres eller gennemføres i samme omfang uden tilskud fra puljen**

Projektets løsning afhænger af input og erfaringer fra sygeplejersker, der udfører en given procedure for at kunne udvikle de nødvendige og relevante elementer i VR-miljøet. Udvalget vurderes, at dette ikke kan gøres i samme omfang uden midler fra Syddansk OPI-pulje 2019-2021.

- **Projektets test-setup er velbeskrevet og realistisk i forhold til projektets aktiviteter og output**

Udvalget vurderer at projektets test-setup er velstruktureret, veldefineret og relevant for evalueringsrapporten som projektets output. Der arbejdes med iterative testforløb, hvor input opsamles og valideres og efterfølgende inkorporeres i prototypen til yderligere test. Dette sikrer et større udbytte af testforløbene og kvalificerer prototypen undervejs i projektet. Aktiviteterne inddrager et relevant og realistisk antal brugere fra OUH, UCL og Nordfyns Kommune i forhold til outputtets validitet – en erfaringsrapport over projektets brugertests.

- **Projektets aktiviteter, output og effekter (effektkæde) er velbeskrevne og sandsynlige**

Projektets aktiviteter art, antal og sammensætning vurderes at være realistisk, således VR-miljøet kan

kvalificeres som værktøj til virkelighedsnær træning af arbejdsprocedurer. Der fokuseres blandt andet på design, 3D-modeller, brugerfeedback og interaktionen forud for prototypens tilpasning. Derudover indeholder aktiviteterne også test, hvor selve læringselementet, flowet, lydeffekter, oplevelsen i arbejdsproceduren mv. testes med brugere. Alle aktiviteter evalueres og samles i en erfaringsrapport. Udvalget noterer at kausalitetskæden er sandsynliggjort gennem forretningsplanen og markedsintroduktionsplanen. Heri angives det, at hospitaler udgør den største målgruppe med 50 stk. på landsplan. Alle arbejder efter samme kliniske arbejdsprocedure, hvorfor løsningen potentielt omkostningseffektivt kan skaleres op. Den sekundære målgruppe er kommuner og uddannelsesinstitutioner. Det vurderes derfor, at effekterne er sandsynliggjort.

2. Nyhed og værdiskabelse

- **Produktet/løsningen adskiller sig fra eksisterende produkter/løsninger på markedet med forbedret værdiskabelse**

Udvalget vurderer, at projektets løsning er ny på markedet, og at den bidrager med forbedret værdiskabelse for sygeplejersker. VR Trainer som VR-miljø til kliniske arbejdsprocedure eksisterer ikke på nuværende tidspunkt. VR er i sig selv ikke længere et innovativt læringsværktøj til træning af rutiner, kompetencer eller færdigheder, men sammenhængen VR Trainer fokuserer på, er ny.

- **Produktet/løsningen er relevant for målgruppen**

Eftersom ansøgningen redegør grundigt for det offentlige behov og problemstillinger ved træning, opkvalificering og onboarding af sygeplejersker, vurderer udvalget at løsningen er relevant for flere af landets hospitaler, kommuner og delvist også uddannelsesinstitutioner. Det bemærkes dog, at der om nødvendigt skal sikres tid til at den enkelte sygeplejerske bruger VR-miljøet, for at udbyttet opnås.

- **Udbyttet inden for følgende områder er velbeskrevet og sandsynligt:**
 - a. mere effektiv offentlig sektor

Projektet kan potentielt understøtte den nødvendige færdighedstræning af specifikke og ofte brugte procedure hos den enkelte sygeplejerske. VR kan fungere som et supplement til den eksisterende læring på sygehusets afdelinger uden konsekvenser for patientsikkerheden. Derudover understøtter VR-miljøet individuelle læringsstile til gavn for den enkelte sygeplejerskes videnniveau.

Sekundært deltager UCL og Nordfyns Kommune også i projektet. Førstnævntes bidrager med viden til VR Trainer i forhold til at inkludere VR som digital læringsmetode og simuleringsmiljø for at gøre studerende parate til den kliniske sammenhæng og potentielt reducere onboarding-forløbet. Sidstnævnte partners udbytte i projektet ses ved, at VR kan udgøre et supplement til anden uddannelse og tryghedsskabende initiativer i et kommunalt miljø, hvor den enkelte sygeplejerske opkvalificeres mere omkostningseffektivt

- b. bedre kvalitet i servicetilbuddet til borgere,

Borgere har gavn af projektets løsning gennem potentielt opkvalificeret og rutineret sygepleje. Patientsikkerheden forøges når sygeplejersken er mere rutineret og tryk ved proceduren. Det frigiver ressourcer til gavn for flere patienter.

- c. vækst i den private virksomhed,

Ansøger får stor indsigt i de specifikke udfordringer og behov, der er på afdeling S og opkvalificerer VR Trainer frem mod et endelig kommercielt produkt.

Projektet skaber et fundament for skalering når den nødvendige indsigt i og knowhow om en sygeplejefaglig arbejdsprocedure opnås i projektet. Denne viden strømlines og bidrager til udvikling af andre eksisterende og fremtidige arbejdsprocedurer.

3. Forretningsmæssigt potentiale og gevinst

- **Projektet skaber varig omsætningsvækst og arbejdspladser i Region Syddanmark**

På baggrund af ansøgers placering i Odense, projektets skaleringspotentiale og forretningsmodel vurderer udvalget også, at projektet kan opnå den ønskede gevinstrealisering i Region Syddanmark.

- **Et tydeligt kommercielt sigte med projektet og sandsynlighed af markedsintroduktion**
- Udvalget vurderer at VR Trainers nuværende udviklingsniveau kan opnå tilstrækkelig viden undervejs i projektet til at stå overfor nylig markedsintroduktion.
- **Produktet har et internationalt salgspotentiale**

Langt størstedelen af VR Trainers elementer såsom 3D modeller og miljøer kan genbruges på hospitaler uden for Danmark trods hospitaler ikke anvender samme arbejdsprocedure som projektets udgave. Derved kan der spares udviklingstimer og alene fokuseres på proceduren.