

Indstilling

RESUMÉ

Indstilling:	Tilsagn	
Projektpræsentation	VR SOSU Platform	
Ansøger	VitaSim	
Økonomiske partnere	Videncenter for velfærdsteknologi vestdanmark (VFV)/v. SOSU Nord Aalborg, CVR: 29553165, P-nr.: 1019215187. Syddansk Universitet – Institut for Entreprenørskab og Relationsledelse, Kolding, CVR: 29283959, P-nr.: 1008133707	
Formål	At udvikle en platform hvori VR-baserede undervisningsmaterialer komplementerer eksisterende undervisning af SOSU-studerende. VR-materialet kan udvikles af underviserne selv. VR-materialet kan deles blandt studerende og andre uddannelsesinstitutioner, så den studerende opnår større udbytte af undervisningen og klædes bedre på til at varetage et job efter endt uddannelse.	
Indstilles til tilsagn fordi	Projektets løsning giver SOSU-skoler mulighed for at tilbyde individualiseret og kvalificeret undervisning via VR på en kosteffektiv måde til gavn for den primære plejesektor (flere gennemfører studiet og med højere vidensniveau). Der er tale om en løsning med høj innovationshøjde som har et forventet stort, gavnligt potentiale på andre sundhedsfaglige uddannelser.	
Effekter	Efter projektperioden (0-4 år efter) Anslået skabt omsætning: 27.8 mio kr. Heraf anslået skabt eksport: 13.5 mio. kr. Nye skabte job: 30	Efter projektperioden (5+ år efter) Anslået skabt omsætning: 34,7 mio. kr. Heraf anslået skabt eksport: 23 mio kr. Nye skabte job: 29
Økonomi	Samlet budget: 1.205.370 kr. Syddansk OPI-pulje: 904.027,50 kr. Egenfinansiering: 301.342,50 kr.	

SAGSFREMSTILLING

Welfare Tech bedømmelsesudvalgets beskrivelse af projektet:	<p>I projektet skal en VR-plattform til SOSU-området testet og videreudvikles. Platformen giver institutioner og undervisere mulighed for selv at tilpasse undervisningsmaterialet i VR på en omkostningseffektiv måde, dele og modtage feedback på skabt materiale og dokumentere effekten af VR-brugen hos den studerende.</p> <p>Formålet er at afhjælpe SOSU-skolernes udfordringer som følge af den demografiske udvikling og en voksende mængde af teknologiske og ikke-teknologiske hjælpemidler. Den enkelte SOSU-studerende står over for et voksende, kompliceret pensum. Det forstås og læres inden for den normerede uddannelsestid, så den studerende er klar til at indgå kvalificeret på arbejdsmarkedet efter endt uddannelse. Der er derfor behov for innovative undervisningsværktøjer såsom VR-løsninger, hvor den studerende kan repetere pensum og træne færdigheder i et trygt miljø.</p> <p>Nuværende VR-løsninger er ufleksible og dyre at tilpasse til det omskiftelige pensum. Nærværende projekt tester og videreudvikler en VR-plattform som</p>
---	--

	<p>undervisningsværktøj, der med en holistisk tilgang til elementerne i VR-plattformen, lægger op til, at de kan deles og licenseres til andre brugere på platformen. Projektet fokuserer på at teste de identificerede VR-værktøjer med SOSU-skolers undervisere og studerende for derigennem at tilpasse og videreudvikle dem. Dette sker gennem flere iterative udviklingssprints, som sikrer præcis udvikling til målgruppen. Projektets aktiviteter dækker over workshops, brugertest i samarbejde med 17 personer (pensumansvarlige, 4 undervisere og 10 studerende), dataindsamling og -analyse samt videreudvikling.</p> <p>Outputtet er en testrapport og en forfinet prototype.</p>
<p>Welfare Techs bedømmelsesudvalgs sammenfattede vurdering og konklusion.</p>	<p>Det vurderes, at projektet sætter fokus på og afhjælper relevante udfordringer hos SOSU-skolerne med VR som innovativt undervisningsværktøj. Det er Welfare Techs bedømmelsesudvalgs (herefter udvalget) vurdering at projektet har høj innovationshøjde, og der ikke findes lignende løsninger på markedet. Udvalget vurderer også, at ansøger besidder kompetencer i en unik kombination med både teknisk og medicinsk baggrund således VR-plattformen kvalificeres teknisk og fagligt. Projektet gør det muligt for ansøger at dokumentere effekterne i VR-plattformen som undervisningsværktøj, som senere kan bruges til at gevinstrealisere.</p> <p>Forretningspotentialet vurderes at være tilstrækkelig tilstede for at opnå de angivne effekter i forhold til øget omsætning og eksport, dog i mindre grad for antallet af skabte job. Plattformen har et stort potentiale som undervisningsværktøj nationalt på andre af landets sundhedsfaglige skoler såsom sygeplejersker, radiografer mv., men også internationalt hvor samme demografiske udfordringer og teknologisk udvikling præger sundhedssektoren. Det vurderes derfor at forretningspotentialet er endnu større end beskrevet i nærværende ansøgning, og at VR-plattformen potentielt kan blive meget stor.</p> <p>Derfor indstilles projektet til tilsagn.</p>

Indstilling

Det indstilles,

- At Welfare Techs bestyrelse beslutter, at projektet modtager tilsagn fra Syddansk OPI-pulje 2019-2021 på **904.027,50 kr.** – bevillingen kan maksimalt udgøre 75 % af de godkendte støtteberettigede udgifter.
- Det indstilles at tilsagnet er betinget af projektet forlænges til 10 måneder frem for de 8 måneder angivet i projektansøgningen. Det vurderes, at de beskrevne aktiviteter er nødvendige for at opnå projektets output og effekter, hvorfor en tidsmæssig projektførlængelse er mere gavnlig end nedskæring i det ansøgte beløb.

Afgørelse

Bestyrelsen havde ingen bemærkninger til projektet og godkendte indstillingen.

Uddybende bilag vedr. OPI-projektet: VR SOSU Platform

1. Faktuelle oplysninger:

J.nr.	18-0038-04
Projekt navn	VR SOSU Platform
Ansøger	VitaSim
Adresse	Videnbyen, Cortex Park 26 E, I.
Postnummer og by	5230 Odense M
Kontaktperson	Rune Jensen
Kontakt oplysninger på kontaktperson	ro@vitasim.dk
Kommune	Odense
CVR nummer	39959178
Web-adresse	www.vitasim.dk

<p>Ansøgers erfaring med lignende produkter</p> <p>Nøgletal for den private ansøger:</p>	<p>Virksomheden har fremstillet og solgt 2 VR-produkter til Syddansk Universitet (Klinisk Institut). Disse anvendes i kandidatuddannelsen på medicinstudiet. Udviklingen af produkterne er sket med støtte fra legater, fondsstøtte og præmiemidler (Mikrolegat, Møllerens fond, Startup Station Award 2018).</p> <p>Virksomhedens:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nettoomsætning: ca. 200.000 kr. dog slutter første regnskabsår 21.04.2020 - Nettoresultat: ikke opgjort, da først regnskabsår slutter 21.04.2020 - Egenkapital: stiftet med 5000 kr.
<p>Ansøgers beskrivelse af projektet:</p>	<p>VR SOSU platform er en platform til SOSU-uddannelsers undervisere selv designer, tilpasser og deler VR-baserede materialer og træningsværktøjer til undervisningen. Platformens forventede effekter er sænket uddannelsesfrafald, kosteffektiv udvikling af undervisningsmaterialer og tidsfrigivelse af undervisere til mere personlig sparring med studerende.</p> <p>Løsningen tager udgangspunkt i at mange SOSU-institutioner ønsker og ser en gunstig effekt af at inddrage virtual reality til undervisning og træning i teknologiforståelse, rutiner, pleje til/omsorg for mennesker i et trykt miljø. VR gavner også studerende med behov for individualiserede undervisningsforløb idet komplekst pensum kan trænes og læres mere praktisk, hvorved disse studerende fastholdes på uddannelsen på en kosteffektiv måde. Eksisterende VR-løsninger er både ufleksible og dyre i udvikling og tilpasning. Projekts VR SOSU platformen løser dette ved at fjerne de store økonomiske up-front omkostninger og gøre materialet redigerbart og fremtidssikret via en dele-økonomisk tankegang på hele platformen.</p> <p>Projektets skal:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) teste og optimere integrationen til eksisterende e-læringssystemer. (2) teste prototypen som læringsmateriale blandt SOSU-studerende og undervisere og (3) teste distributionsfunktionaliteten blandt undervisere, studerende og i undervisning i kraft af VFVs rolle som formidler af undervisningsmidler til næsten alle SOSU-skoler i Danmark.

Partnere og deres roller i projektet:	<p>Ansøger: VitaSim IVS, Odense, CVR: 39959178, P-nr. 1024896109</p> <p>Økonomiske Partnere</p> <p>1. Videncenter for velfærdsteknologi vestdanmark (VFV)/v. SOSU Nord Aalborg, CVR: 29553165, P-nr.: 1019215187. VFV bidrager med usecases, undervisere og studerende til test af de tekniske og læringsmæssige funktionaliteter i VR SOSU platformen.</p> <p>2. Syddansk Universitet – Institut for Entreprenørskab og Relationsledelse, Kolding, CVR: 29283959, P-nr: 1008133707</p>
Øvrige netværksdeltagere:	-

Projektstart/projektslut:	01/02/2020	30/11/2020
---------------------------	------------	------------

Hovedaktiviteter:	Output:	Resultater / effekter på kort og på langt sigt:
<p>Behovsrevalidering med SOSU-Nords ledelse, undervisere og studerende</p> <p>Brugertest i undervisningsmiljøerne, certificering og workshops med ledelse, undervisere og studerende</p> <p>Dataindsamling og -behandling: Protokolforberedelse og dataanalyse af input og test</p> <p>Softwareudvikling – videreudvikling af platformen på baggrund af tests og workshops</p>	<p>1. En evalueringsrapport: Erfaringerne opsamles via fokusgruppeinterviews undervisere og studerende fordelt på flere workshops.</p> <p>2. Videreudvikling af produktet på baggrund af resultaterne fra brugertest, workshops og dataanalysen.</p>	<p>Effekt for:</p> <p>Virksomheden: projektet fører til øget viden om VR i undervisningen på SOSU-skoler. Platformen tilpasses og kan skaleres til andre SOSU-skoler og andre uddannelsesområder for at opnå øget salg.</p> <p>Det offentlige: En SOSU-skole kan i højere grad skræddersy individualiserede undervisningsforløb til den enkelte studerendes behov for dels at fastholde den studerende og dels klargøre denne til at varetage job efter endt uddannelse. Det offentliges behov har afsæt i øget teknologi- og pensumkompleksitet i de studerendes pensum</p> <p>Brugeren: Den enkelte studerende kan via VR opnå større forståelse af kompliceret pensum idet rutiner, teknologi og øvelser afprøves i et</p>

		<p>lukket, trygt miljø. For SOSU-skolen frigøres ressourcetimer fra undervisning til 1-1 sparring med de studerende.</p> <p>Anslået skabt årlig omsætning i kr efter projektet er slut. År 1-2: 1,05-3,9 mio. kr. År 3-4: 6,8-16,0 mio. kr. År 5+: 34,7 mio. kr. I alt: 62,6 mio. kr.</p> <p>Heraf anslået øget årlig eksport i kr efter projektet er slut. År 1-2: 1,5 mio. kr. År 3-4: 12 mio. kr. År 5+: 23 mio. kr. I alt: 53 mio. kr.</p> <p>Anslået antal årligt skabte job År 1-2 efter projektet er slut: 9 År 3-4 efter projektet er slut: 21 År 5+ efter projektet er slut: 29 I alt: 59</p>
--	--	---

2. Økonomi og statsstøtte:

Ansøgt finansiering:	Ansøgt:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter	1.205.370 kr.	100 %	
Ansøgte midler	904.027,50 kr.	75 %	Syddansk OPI-pulje 2019-2021 via Regionalfonden
Egenfinansiering	301.342,50 kr.	25 %	VitaSim bidrager med timer i projektet svarende til 301.342,50 kr.

Indstillet finansiering:	Indstillet:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter	1.205.370 kr.	100 %	
Ansøgte midler	904.027,50 kr.	75 %	Syddansk OPI-pulje 2019-2021 via Regionalfonden
Egenfinansiering	301.342,50 kr.	25 %	VitaSim bidrager med timer i projektet svarende til 301.342,50 kr.

Kommentarer til budget og finansiering:

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

Statsstøttevurdering:

Det vurderes at den deltagende virksomhed modtager statsstøtte jf. de minimis-reglerne. Den deltagende virksomhed 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: 1.132.800 kr.

Welfare Techs uddybende vurderinger:

Forhistorie/baggrund:

VitaSim har tidligere lavet forskningsprojekter i samarbejde med SDU indenfor VR og undervisning. Et af projekterne omhandlede træning og læring af ultralydsscanning i VR. VitaSim har et in-house udviklingsteam med ekspertise inden for spil-, VR, frontend-, backend og webprogrammering, 2- og 3D design, brugertests hardwareviden og support med løbende dokumentationsudarbejdelse. Teamet indeholder også en med medicinsk baggrund, VR-løsningen matcher den faglige sammenhæng, den implementeres i sundhedssektoren. Der anvendes en iterativ udviklingsproces, hvor hyppige brugertests og udviklingssprints sikrer kvalitet og sammenhæng til aftageren af løsningen.

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**

Det vurderes, at ansøger er i stand til at lede et OPI-projekt i Syddansk OPI-pulje og opnå de beskrevne aktiviteter. Ansøger bruger en iterativ, systematisk udviklingsproces som i tidligere projekter har skabt succesfulde resultater. Derudover har ansøger også tilknyttet et advisory board med flere lektorer, en professor, overlæge og pædagogisk e-læringskonsulent.

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

Forretningsplanen er baseret på forskellige licenser til forskellige brugertyper; certificering, underviser og elever og en supportaftale. Dækningsbidraget er forholdsvis højt, og det vurderes sandsynligt, at ansøger kan profitere på salg af løsningen. Ansøger vil distribuere VR SOSU Platform gennem Videnscenter for velfærdsteknologi Vestdanmark, og desuden selv stå for salg gennem eksisterende netværk.

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

SOSU-skolerne udfordres af et stigende krav til antal færdiguddannede indenfor kortere tid grundet demografiske udfordringer samt et pensum der er tiltagende i kompleksitet og størrelse som følge af en voksende mængde teknologiske såvel som ikke-teknologiske hjælpemidler. SOSU-skoler efterspørger innovative lærings- og undervisningsværktøjer såsom VR til at løse udfordringerne. VR kan træne praktiske færdigheder, kommunikative evner og relevante situation i et trygt læringsmiljø. VR kan tilpasses den enkelte studerendes læringsstil, fastholde flere på uddannelsen og frigøre undervisningsmæssige ressourcer. VR-løsninger anvendes allerede på SOSU-skolerne, men disse er omkostningstunge at tilpasse ved pensumændringer og generelt ufleksible i deres opsætning. SOSU-skolerne har behov for en VR-løsning, som er mere tilpasningsdygtig i dens indhold og opbygning og kan indsamle data på elevernes brug for at skolerne, undervisere og studerende får gavn af de muligheder, VR giver.

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

Det vurderes, at projektet er additionelt. VitaSim har ikke ressourcer til alene at afholde udviklings- og testomkostningerne i den beskrevne løsning. Den præsenterede løsning er helt afhængig af den økonomiske støtte, hvor den offentlige part bidrager med input, så målgruppen rammes meget præcist. Projektet vil reducere tiden for markedsintroduktion og vil ikke kunne udføres inden for samme tidsramme uden støtte.

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

Det vurderes, at projektets test-setup er yderst velbeskrevet. Projektets aktiviteter og output er realistiske om end optimistiske jævnfør den vedlagte tidsplan. Bedømmelsesudvalget indstiller til at projektperioden forlænges med 2 måneder.

Projektets test-setup består af fire faser som alle indeholder deres egne udviklingssprints.

Fase 1 indeholder teknisk integration af platformen hos VFVest og SOSU-skolerne og underviserne. Via flere brugertest, workshops og udviklingssprint tilpasses løsningen.

Fase 2 består af videreudvikling af iterative brugertests, hvor løsningens brugervenlighed tilpasses

I fase 3 forberedes og tilpasses løsningen til "full scale test".

Fase 4 indeholder "full scale test" herunder dataindsamling, dataanalyse og udarbejdelse af erfaringsrapport.

Outputtet er en erfaringsrapport opsamlet på baggrund af fokusgruppeinterview samt en videreudviklet prototype af VR-løsningen.

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

Den valgte samarbejdspartner vurderes meget relevant for projektets output og effektkæde og dennes bidrag er meget velbeskrevet. Det vurderes også, at den offentlige part er tilstrækkelig inddraget for at opnå input, så VR-løsningen kan tilpasses målgruppen præcist. Det vurderes også, at effekterne er sandsynlige, dog er antallet af skabte job højt sat, om end ikke urealistisk, hvis internationale markeder også indtrædes.

- **Budgettet er realistisk i forhold til de beskrevne aktiviteter**

Bedømmelsesudvalget vurderer, at budgettet er realistisk i forhold til de beskrevne aktiviteter, og at partnernes budgetandel er passende for gennemførelsen af aktiviteterne og outputtet.

2. Nyhed og værdiskabelse

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

Det vurderes at VR-løsningen adskiller sig væsentligt fra eksisterende VR-løsninger på markedet. Ansøgers nærmeste konkurrenter tilbyder ikke tilpasning og deling af materiale på selve VR-platformen. VitaSim adskiller sig fra markedet ved at tænke holistisk samtidig med, at der lægges op til, at den enkelte bruger selv kan licensere materiale udviklet in-house til andre. Herved udvides forretningspotentialet for VitaSim og den enkelte brugers incitament til at bruge platformen. VitaSims hidtidige VR-løsning fokuserer på ultralydsscanninger og ikke SOSU-området. Det vurderes samlet, at løsningen er ny for virksomheden, men også for markedet.

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

Bedømmelsesudvalget vurderer, at VitaSims VR SOSU Platform på kosteffektiv måde kan understøtte SOSU-skolernes udfordringer med at imødekomme behovet for flere uddannet og kvalificeret sundhedsfagligt personale. Løsningen vurderes at være relevant for den deltagende SOSU-skole men også landets SOSU-skoler som helhed. Alle kan drage nytte af hinandens erfaringer, ideer og læring via platformens dele-funktioner

- **Udbyttet inden for følgende områder er velbeskrevet og sandsynligt**

a. **mere effektiv offentlig sektor**

Ved hjælp af platformens fleksibilitet og dele-funktion kan den offentlige sektor tilbyde effektiv og økonomisk fordelagtig undervisning og klargøre studerende til den virkelige verden. Udbyttet vurderes både velbeskrevet og sandsynligt.

b. **bedre kvalitet i servicetilbuddet til borgere**

Via VR kan den enkelte studerende i højere grad tilpasse læringsmetoderne til dennes læringsstil, fordi elementerne i VR kan trænes og erfares i "praksis". VR tilbyder et trygt træningsmiljø, der kan supplere eksisterende undervisning og at studerende i mindre grad frafalder. Det vurderes derfor at VR SOSU Platform kan føre til flere kvalificerede SOSU-medarbejdere men også en højere gennemførelsesprocent på uddannelsen. Hvilket betyder, at flere borgere vil modtage bedre pleje.

c. **vækst i den private virksomhed**

Det vurderes, at ansøger kan opnå større vækst, skabe flere arbejdspladser og opnå eksportmuligheder. Det redegøres for, at SOSU-skolerne ser løsningen implementeret, og at der grundet eksisterende VR-

Løsninger på skolerne er et forretningspotentiale for en VR-løsning, der både vil være billigere mere fleksibel end eksisterende løsninger.

3. Forretningsmæssigt potentiale og gevinst

- **Projektet skaber varig omsætningsvækst og arbejdspladser i Region Syddanmark**
Det vurderes at VitaSim med sin geografiske placering kan skabe varig omsætningsvækst og arbejdspladser i Region Syddanmark.
- **Et tydeligt kommercielt sigte med projektet og sandsynlighed af markedsintroduktion**
Der redegøres i ansøgningen for markedsintroduktion i 2021 i Danmark og 2023 internationalt. Det vurderes at være et klart kommercielt sigte med løsningen.
- **Produktet har et internationalt salgspotentiale**
Interessen og behovet for VR-løsningen i projektets form er tilstede internationalt, der står med den samme demografiske og teknologiske udvikling. Valg af distributionskanaler er allerede afsøgt og det løsningen vurderes til at have et klart internationalt potentiale.