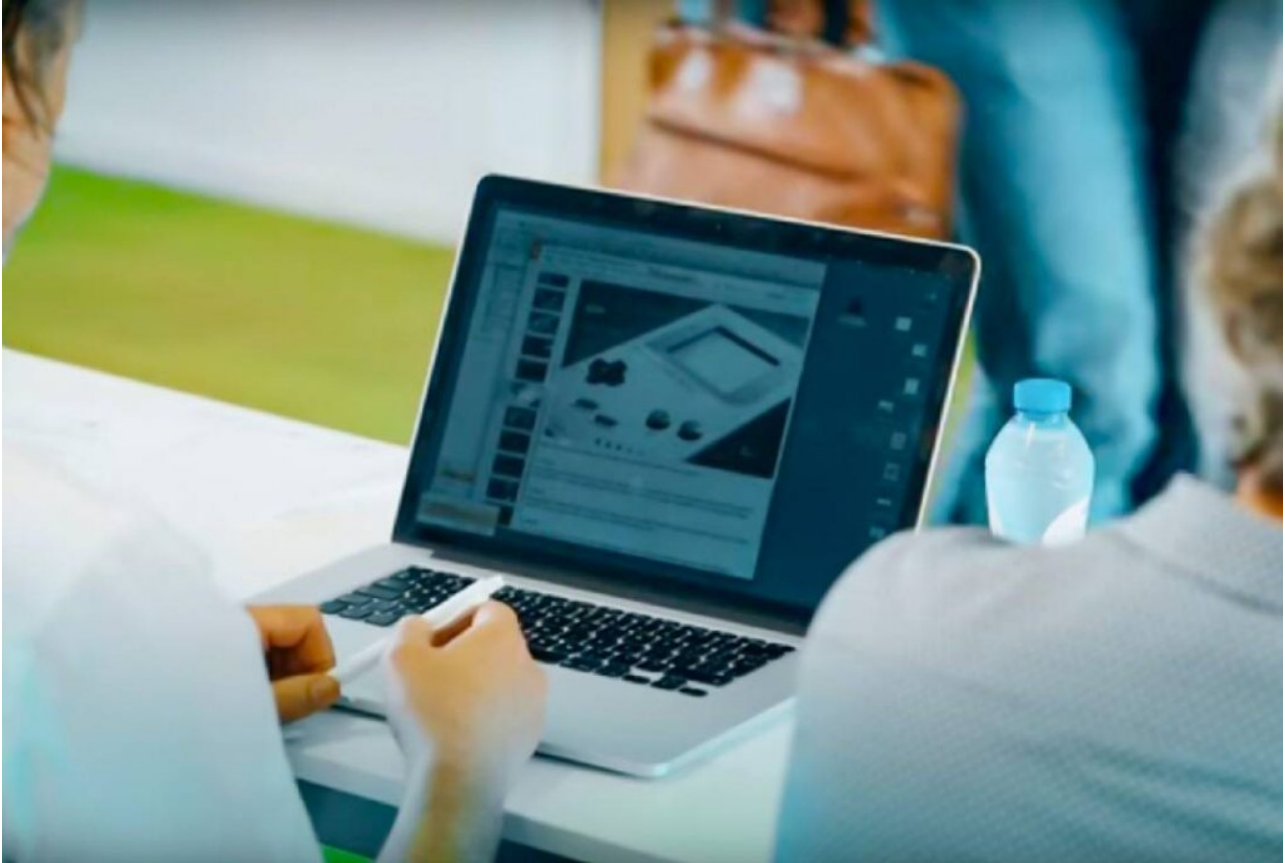


Derde editie Dutch Hacking Health: patiënt centraal

25 april 2018



[Dutch Hacking Health](#) is een landelijke zorghackathon, die elk jaar wordt gehouden. Dit jaar namen ziekenhuizen deel in Leiden, Groningen, Maastricht, West-Brabant, Nijmegen, Utrecht en Ubbergen. De missie van de wereldwijde organisatie achter Hacking Health is om innovatie en digitale technologieontwikkeling in de gezondheidszorg te versnellen en te verbeteren.

Hacking Health Utrecht

Tijdens Hacking Health Utrecht waren 200 zorgprofessionals, ICT'ers, ontwerpers, ondernemers, studenten en patiënten actief. 25 teams werken aan oplossingen op basis van het thema 'patient in the lead'. Het ging dan ook meestal om patiëntgerichte verbeterideeën. Van goedkopere dure medicijnen (dankzij blockchain) tot een moedervlekscanner ('check je vlek'). Van een virtuele 3D-kennismaking met het ziekenhuis (ter geruststelling) tot een EPD dat het werken over de muren van divisies mogelijk maakt (één afspraakbrief voor patiënten). Van een sociale robot in de jeugdzorg (minder bedreigend voor jongeren) tot een smart toilet met poepmeter.

De jury van Hacking Health Utrecht bestond uit Mirjam van Velthuis (CFO UMC Utrecht), Erik Kaufman (CFO FocusCura), Philip J. Idenburg (CEO BeBright), Niek van den Adel (patiënt) en Carlo Gaillard (hoogleraar en medisch manager en voorzitter van de divisie interne geneeskunde en dermatologie van het UMC Utrecht). Zij kenden prijzen toe in drie categorieën.

In Best human centered won 'De mens achter de patiënt' van Karen van Gelder en Annelies Hetharia. Zij bedachten samen met een team een digitale oplossing om zorgprofessionals meer informatie over de mens achter de patiënt te verstrekken, die van belang is voor de keuze van de behandeling. De oplossing is te zien op ynformmedical.nl."

De prijs voor Best innovation ging naar de zoutmeter van Jean Paul Vendeville, een E-healthtoepassing waarmee patiënten thuis met één druppel urine hun zout- en kaliumgebruik kunnen meten. De bijbehorende app registreert de metingen en geeft persoonlijke feedback en adviezen.

In de categorie Best datadriven healthcare won UrStatus van Teus Kappen. Deze tool geeft patiënten tijdens een ziekenhuisopname alle informatie over hun gezondheid overzichtelijk op een display (die ze nu alleen mondeling horen).

Hacking Health Maastricht

Ruim 70 artsen, onderzoekers, natuurwetenschappers, technici, designers en andere professionals namen deel aan deze derde editie van Dutch Hacking Health Maastricht. In Maastricht werden negen vraagstukken van diverse aard door evenzoveel teams geanalyseerd.

- De strijd werd gewonnen door het team dat zich boog over het probleem 'droge mond door beschadigde of niet goed functionerende speekselklieren'. Dat probleem komt voor bij mensen die zijn behandeld aan hoofd/halskanker, maar ook onder diabetici, bij mensen die lijden aan het syndroom van Sjögren en bij 10 procent van de ouderen tussen de zestig en tachtig jaar.
- De tweede prijs was voor het team dat een technische oplossing op maat creëerde voor iemand die na hersenletsel vaak valt. De derde prijs was er voor de ontwikkeling van een serious game om de mentale veerkracht van kinderen te vergroten.

De beloning voor de prijswinnende teams bestaat uit ondersteuning in natura door het Zorginnovatielab van het Maastricht UMC+ en Instrument Development Engineering and Evaluation (IDEE) van de Universiteit Maastricht. Het winnende team ontvangt ondersteuning ter waarde van 5000 euro, voor de nummers twee en drie is er respectievelijk 2500 en 1500 euro beschikbaar.

VR4REHAB in Sint Maartenskliniek

In de Sint Maartenskliniek (Nijmegen/Ubbergen) vond de eerste hackathon voor het VR4REHAB project plaats. 35 deelnemers (behandelaars, studenten, ontwikkelaars, designers en patiënten) kwamen bij elkaar om Virtual Reality toepassingen te bedenken om revalidatiebehandelingen verder te verbeteren. Van elf voorgestelde ideeën werden er vijf gekozen en in teams verder uitgewerkt tot een Virtual Reality concept. De teams kozen kleurrijke namen als: Attention: beware of the hand, All hands on deck, Movin(g) Reality, Get out! en Trunky XL.

- Het winnende concept kwam van het team Movin(g) Reality, met een toepassing voor zogenoemde 'augmented reality' voor looprevalidatie. In dit filmpje wordt het concept gedemonstreerd. De jury waardeerde met name de goede toepasbaarheid van het idee en -samen met het team- denken ze dat er binnen twee maanden een prototype kan worden gemaakt.

- De tweede plaats was voor het team Get Out!, zij presenteerden een idee om met virtual reality de pijnbeleving van mensen met chronische pijn te verminderen. De jury zag dat dit een oplossing kan zijn voor een hele grote groep mensen, en dat daarmee een belangrijk maatschappelijk probleem kan worden aangepakt.

De ideeën van Get Out! en Movin(g) Reality gaan door naar de landelijke finale van DutchHackingHealth op 14 mei in Utrecht. In het project VR4REHAB worden de beste ideeën van de Hackathons verder uitgewerkt in zogenaamde Game jams. De ideeën worden dan omgezet in werkbare prototypes.

VR4REHAB is een [internationaal samenwerkingsverband](#), ondersteund door het Interreg North-West Europe programma, dat de komende drie jaar bedrijven, universiteiten en revalidatieklinieken bij elkaar brengt om VR-toepassingen te ontwikkelen en onderzoeken, die revalidatiebehandelingen verbeteren en het herstelproces versnellen.

Meer weten over zinnige zorginnovaties en de implementatie? Op 22 juni krijgen honderden zorgprofessionals tijdens de ICT&health World Conference inzichten, antwoorden, handvatten en de beste voorbeelden op het snijvlak van zorginnovatie en de implementatie. Wilt u ook aanwezig zijn? Stel dan [hier](#) uw ticket veilig! Want ook dit keer geldt, vol is echt vol.