

Maartenskliniek leidt consortium VR-toepassingen voor revalidatie

25 januari 2018



Een nieuwe loot aan deze tak is een nieuw Europees consortium onder leiding van de Sint Maartenskliniek. Dat gaat met een subsidie van 2,4 miljoen euro aan de slag om VR-toepassingen te ontwikkelen voor gebruik in revalidatietrajecten. Het consortium heeft daarnaast vier miljoen euro bij elkaar gebracht.

Het VR4REHAB project zal de komende drie jaar bedrijven, universiteiten en revalidatieklinieken bij elkaar brengen om VR-toepassingen te ontwikkelen en onderzoeken, die revalidatiebehandelingen verbeteren en het herstelproces versnellen. De subsidie is afkomstig van het Het Interreg North-West Europe programma.

Nieuwe VR-toepassingen via EU-samenwerking

De Sint Maartenskliniek is al ruim 80 jaar gespecialiseerd in de behandeling van klachten op het gebied van houding en beweging, met onder andere een eigen revalidatie-afdeling. De kliniek heeft de afgelopen jaren al ervaring opgedaan met VR in de vorm van de GRAIL loopsimulator. De kliniek wil nu via het Europese consortium, samen met partners uit de industrie, universiteiten en revalidatieklinieken, nieuwe VR-toepassingen ontwikkelen die patiënten verder in beweging kunnen brengen.

- Het consortium bestaat uit:
- Sint Maartenskliniek (NL)

- European Association of Virtual Reality and Augmented Reality (BE)
- St. Mauritius Therapiekliniek (BE)
- Teesside University (UK)
- Royal Free London NHS Trust (UK)
- Université de Lille 1 - Sciences et Technologies (FR)
- Games for Health Europe (NL)

De leden van het consortium leveren naast een inhoudelijke, ook een financiële bijdrage waarmee het VR4REHAB project de komende drie jaar beschikt over ruim 4 miljoen euro.

Verbetering revalidatietrajecten met VR

Projectleider Remco Hoogendijk, tevens manager innovatie voor de Sint Maartenskliniek, verwacht dat VR4REHAB revalidatietrajecten kan verbeteren en vooral leuker maken: “VR biedt ongelooflijke kansen om therapie leuk te maken. Op die manier kunnen we de therapietrouw vergroten. Daarnaast bieden digitale (VR) games, aangevuld met sensoren, de kans om beter te meten wat er gebeurt met de patiënt tijdens de oefeningen. Tegelijkertijd bieden digitale games kansen om oefeningen relatief gemakkelijk aan te passen op de individuele behoeften van de patiënt. Bovendien moet het allemaal compact en draagbaar worden. Nu oefenen onze patiënten nog op de omvangrijke GRAIL loopsimulator in de kliniek. Ik wil die GRAIL straks mee naar huis kunnen geven.”

VR-tools die aansluiten op behoeften patiënt

Binnen het VR4REHAB programma worden de komende jaren diverse activiteiten georganiseerd. Daarbij worden ontwikkelaars, kennisinstellingen en revalidatieklinieken uitgedaagd om VR revalidatie tools te ontwikkelen, die aansluiten op de behoeften van patiënten en hun therapeuten. Tegelijkertijd wordt het effect van deze VR-therapie bij patiënten onderzocht.

Hoogendijk hierover: “Dit programma kan de revalidatieklinieken een enorme boost geven op het gebied van behandeluitkomsten, en tegelijkertijd mooie kansen creëren voor VR-bedrijven om een nieuwe markt te vinden.”