



HospitalHero



HOSPITAL HERO

TEKST: ANNE VAN ZWIJTEN | FOTOGRAFIE: PRIVÉCOLLECTIE

TWEE KINDERVERPLEEGKUNDIGEN OP MISSIE, ZO ZOU JE NICOLE DONKEL (50) EN VERONIQUE VAN NOORT (40) HET BEST KUNNEN OMSCHRIJVEN. ZE HEBBEN BEIDEN TIENTALLEN JAREN ERVARING OP DE KINDERAFDELING VAN HET LUMC IN LEIDEN, EN ZIJN AMBITIEUS ALS HET GAAT OM KWALITEITSVERBETERINGEN OP DE AFDELING. ALLEREERST VOOR DE KINDEREN DIE ER KOMEN, MAAR OOK TEN AANZIEN VAN DE BEGELEIDING VAN OUDERS BIJ HET TRAJECT VAN HUN KIND. EÉN OP DE VIJF KINDEREN IN NEDERLAND KOMT MET REGELMAAT IN HET ZIEKENHUIS. DAN HEBBEN WE HET OVER ZEVEN À ACHT KEER PER JAAR, VAAK VOOR NARE BEHANDELINGEN EN INGREPEN, ZOALS BLOEDPRIKKEN.

"We horen vaak van ouders terug dat het thuis sprankelende watervallen zijn, vol grapjes, maar zodra ze op de poli komen klappen ze dicht en raken angstig en gestrest", vertelt Nicole. "Ouders lopen daardoor op de toppen van hun tenen en voelen zich zelf ook gespannen", vult Veronique aan. Dat kan beter én anders, denken zij. De voorlichtende folders en pedagogisch medewerkers doen prima werk, maar in deze tijd van digitalisering zijn er zoveel meer mogelijkheden om ouder en kind voor te bereiden en de behandeling minder angstig te ondergaan. >

Met deze gedachte in hun achterhoofd meldden ze in mei 2017 zich aan voor het jaarlijkse Dutch Hacking Health weekend. Een weekend waarin iedereen (zorgverleners, patiënten, ouders) een idee kan inbrengen en pitchen. Nicole en Veronique kregen een award voor hun idee: de app Hospital Hero.

DOEL

Een positieve, minder stressvolle ziekenhuiservaring voor kinderen met een chronische aandoening die regelmatig het ziekenhuis bezoeken.

De Hospital Hero-app kan gratis worden gedownload op de iPad van de kinderen. Ze kiezen een Hero: een dier of avatar, die hen vervolgens in spelvorm meeneemt door het ziekenhuis. In hun vertrouwde thuissituatie maken ze kennis met hoe het ziekenhuis eruitziet, op welke afdeling ze komen, waar de behandelkamer is en wat daar gaat gebeuren. Op de dag dat de behandeling plaatsvindt mag de iPad mee. In de hal van het ziekenhuis kan het kind al zoeken naar nieuwe dieren of avatars door middel van Virtual Reality. In de behandelkamer zelf ziet het kind de Hero 3D in de ruimte, deze blijft tijdens de behandeling bij het kind. Er kan voor verschillende thema's gekozen worden, bijvoorbeeld voor een prinsessenomgeving of een oerwoud. Ook is er rekening gehouden met diverse leeftijdscategorieën. Het bereikte level wordt opgeslagen, dus het kind kan bij een volgend bezoek doorspelen naar een volgend level.

VOORDELEN

- Voorspelbaarheid door aansprekende voorbereiding;
- Weerstand wegnemen;
- Afleiding;
- Minder stress voor kind en ouder;
- Stoer spel dat ze aan vriendjes kunnen laten zien;
- Informeert ouders.

DRIVE

"Kinderen zijn zo puur en eerlijk, als ze iets echt niet willen, moet je heel wat uit de kast trekken, wij denken dat een spelelement daarbij kan helpen", zo stellen de dames. Zijn ze niet bang dat hun eigen rol anders wordt als het kind met de app bezig is? "O nee hoor", zegt Veronique. "Onze rol blijft, het spel voegt alleen iets toe." "Ja", vult Nicole aan, "door interesse te tonen in het kind, door met hen mee te gaan in het spel, leuken we hun bezoek op."

STAND VAN ZAKEN

Binnen het LUMC is er een klankbordgroep gestart met daarin kinderen, ouders, artsen en pedagogisch medewerkers. Zij denken mee over de wensen omtrent de app. Daarnaast zijn Nicole en Veronique druk bezig met fondsenwerving. Ze worden daarin ondersteund door de LUMC Vrienden Stichting.

TOEKOMST

De app wordt in een testfase eerst ingezet bij het bloedprikken, aangezien dat de meest voorkomende behandeling is. Daarna zullen andere volgen, zoals bij het inbrengen van een maagsonde, vernevelen, ECG's maken enzovoort.

DROOM

Afsluitend vraag ik wat hun grootste droom is. Daar hoeven Nicole en Veronique niet over na te denken. "Dat alle zieke kinderen in Nederland die vaak een ziekenhuis bezoeken, deze app in de toekomst kunnen gebruiken."

Met alle vertrouwen dat dit ze gaat lukken, neem ik afscheid van deze gepassioneerde kinderverpleegkundigen. •

Volgen hoe dit project verdergaat?

Kijk op www.hospitalhero.nl

Prototype



HospitalHero

Een app voor kinderen die de ziekenhuis ervaring gamificeert en daarmee stress reduceert.

op basis van augmented reality!



Het Concept

Probleemstelling

Een ziekenhuis bezoek is voor veel kinderen een stressvolle ervaring.

Oplossing

De app waarin een game kinderen meeneemt om een "reis door het ziekenhuis" te maken wanneer er een bezoek is gepland:

- 1) De veilige thuis omgeving verbindt met de ziekenhuis omgeving
- 2) Het kind op speelse wijze voorbereidt op de behandeling
- 3) Helpt te ontspannen tijdens de behandeling
- 4) Het kind na de behandeling beloont

Realisatie

- Opschaalbaar
- Uitbreidbaar
- Personaliseerbaar
- Trend adaptief
- Educatief
- Snel realiseerbaar
- Flexibel businessmodel

www.hospitalhero.nl | info@hospitalhero.nl

Dit is een actie voor

LU
MC Vrienden Stichting

Uw donatie maakt het verschil!

IBAN: NL40INGB0007522135
t.n.v. LUMC vrienden stichting
o.v.v. Hospital Hero

Dit project is bedacht en wordt momenteel verder ontwikkeld door:
Nicole Donkel & Veronique van Noort