

Afsluttende rapport for Syncsense® på Regionshospitalet Horsens

VR-løsning giver en aktiv pause til indlagte patienter

Beskrivelse af testforløb

Fra marts til juni 2023 har Kirurgisk Sengeafsnit på Regionshospitalet Horsens testet Syncsense® VR-løsning. Syncsense® VR-løsning består af en bevægelsessensor (der er blevet monteret på træningscykler), en tablet samt en VR-brille indeholdende VR-film/optagelser fra naturen og byen.

Nogle af hovedkonklusionerne er, at VR-løsningen især for immobile patienter giver en pause og en god oplevelse, imens det for mere selvhjulpne patienter giver fysisk og/eller mental træning, hvor patienterne fastholdes og motiveres undervejs i træningen.

Formålet med testforløbet og testmetodikker

Formålet med testforløbet har været at undersøge, hvorvidt VR-cykling kan give øget mobilisering af indlagte patienter og skabe merværdi for dem. Kirurgisk sengeafsnit har ofte patienter som ligger indlagt over længere tid, og derfor er mobilisering særligt på dagsordenen. Derfor har testforløbet haft fokus på måleparametrene: aktivitet, værdi for patienter og brugervenlighed.

Testforløbet har strakt sig over 3 måneder. I alt har 1 Fysioterapeut og 1 Ergoterapeut deltaget i testforløbet, og disse har ved afslutning udfyldt et spørgeskema. Derudover har der været 64 træningssessioner og der blev udfyldt et registreringsskema ved hver test. Undervejs har der været afholdt evalueringsskemaer.

Installation og oplæring

En fysioterapeut blev oplært i brugen af VR-løsningen og har efterfølgende givet det videre til en ergoterapeut kollega. Terapeuterne har haft nemt ved at integrere løsningen i arbejdsgangen og anvende løsningen uden store udfordringer med hverken teknik eller arbejdsgang.

Testresultater af måleparameteret "aktivitet"

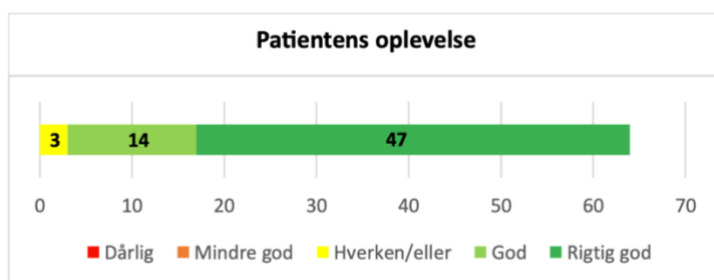
Udfyldelsen af registreringsskemaer viser, at der i alt er blevet registreret 64 træningssessioner. For selvhjulpne patienter er der registreret 34 træningssessioner med en gennemsnitlig træningstid på knap 15 min, derudover 17 træningssessioner med delvist selvhjulpne patienter med en gennemsnitlig træningstid på knap 13 min, samt 13 passive træningssessioner med immobile patienter med en gennemsnitlig træningstid på knap 18 minutter. Terapeuterne har vurderet, hvilken kategori patienten tilhører. Træningsformen med løsningen har primært været siddende (47 ud af 64), men især for immobile patienter har løsningen været anvendt som en oplevelse for patienten (for 11 ud af 13). Hertil angiver personalet, at løsningen er med til at fastholde og motivere patienterne i træningen og gennemførelsen af en video, der varer 15 minutter.

I vurderingen af træningen som aktivitet har løsningen for alle patienter på nær 1 været et add on og ikke som erstatning for en anden form for træning. Med add on menes der, at træning med VR fungerer som ekstra fysisk aktivitet enten, at patienten træner længere tid eller at patienten ikke ville have trænet, hvis det ikke havde været VR træningen. Hertil supplerer personalet igennem spørgeskema, at patienter kommer mere ud af sengen eller motiveres til at træne, såfremt de har modtaget VR-træning.

Efter brug af løsningen ønsker blot 2 ud af 29 patienter ikke at prøve løsningen igen. For lidt under halvdelen af træningssessionerne (29 ud af 64) er det første gang med VR-brillen, imens resten af træningssessionerne har det været nogle, der har afprøvet VR-brillen mere end en gang. Efter igangsættelse af VR-træningen er træningssessioner primært blevet gennemført med supervision (gældende for 53 ud af 64 træningssessioner), hvor sessioner uden supervision har været med immobile patienter, som har fået en positiv oplevelse og et pusterum for sygdom ved at se en film med VR-briller uden at anvende sensor/træningscykel. Hertil suppleres det, at løsningen således ikke er blevet tilbudt uden supervision med sensor/træningscykel, da målgruppen er for dårlig til dette. Det vurderes, at VR-brillerne understøtter øget aktivitet.

Testresultater af måleparameteret ”værdi for patienter”

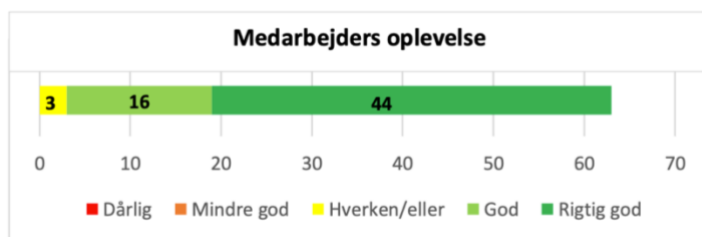
Udfyldelsen af registreringsskemaer viser, at patientoplevelsen har været god eller rigtig god i 61 ud af 64 træningssessioner (svarende til 95 pct). Hertil suppleres det, at patienterne med løsningen får en pause fra sygdom og hospitalsindlæggelsen, hvilket har stor værdi for patienterne.



Igennem spørgeskemaer vurderer personalet, at VR-træning i høj eller meget høj grad har en gavnlig effekt for patienterne især med effekt på gladere patienter, bedre rammer for motivation samt større aktivitetsniveau.

Testresultater af måleparameteret ”brugervenlighed”

Løsningen anses som meget brugervenlig af personalet. Medarbejdernes oplevelse ved brugen af løsningen er i 95 pct. af træningssessionerne blevet vurderet som god eller rigtig god.



Hertil suppleres der i begge spørgeskemaer, at den tid som er blevet brugt på at aktivere patienterne med VR-løsningen i meget høj grad er værdifuld og tiden værd.

Hovedkonklusioner

Hovedkonklusionerne for testforløbet er, at VR-løsningen kan anvendes til forskellige patientgrupper, hvor medarbejderne har vurderet patienters grad af selvhjulpen. For selvhjulpne patienter er VR-træning primært anvendt som fysisk træning, imens løsningen for immobile patienter primært er blevet anvendt til at give en god oplevelse. Både blandt patienter og medarbejdere vurderes oplevelsen for 95 pct. vedkommende som høj eller meget høj.

Løsningen er med til at fastholde og motivere patienterne uanset træningsform og formål ift. gennemførelsen af en video, der varer 15 minutter. Løsningen har ikke for målgruppen været mulig at anvende uden supervision dels pga. af kvalitet af træningscykel, dels var der behov for at

fastholde og motivere samt for at kunne have en fælles 'oplevelse' med efterfølgende samtale. Løsningen anses primært som et add-on og ikke som en erstatning for en anden træningsform. Løsningen er meget brugervenlig og tiden brugt på at aktivere patienter angives som værdifuld og tiden værd.

Kontaktoplysninger

Simon Bruntse Andersen (Adm. direktør, Syncsense ApS). Mail: simon@syncsense.io. Tlf: 61683568. Trine Wildt Andersen (Innovationskonsulent, Regionshospitalet Horsens). Mail: trwand@rm.dk. Tlf. 2960 7840.

Info om VR-løsningen

Syncsense® VR-løsning består af en VR-brille, en bevægelsessensor samt en tablet, der indeholder Syncsense® software. VR-løsningen kan kobles til forskelligt træningsudstyr som fx cykler og NuStep med bevægelsessensoren, og når sensoren "bevæges" fremvises der sansestimulerende film i VR-brillen. VR-løsningen indeholder +100 specialdesignede VR-film/spil samt et data compliance modul, hvor brugen af VR-løsningen løbende kan monitoreres ud fra datarapporter. VR-film/spillene har primært fokus på natur- og kulturoplevelser og er primært designet til patienter (og borgere) som er umotiverede, inaktive, sengeliggende, isolerede og/eller ensomme.

