



Ege Jespersen
Direktør og ejer af AATE VR
VR og sundhed siden 2015
7 ansatte

SundSim VR

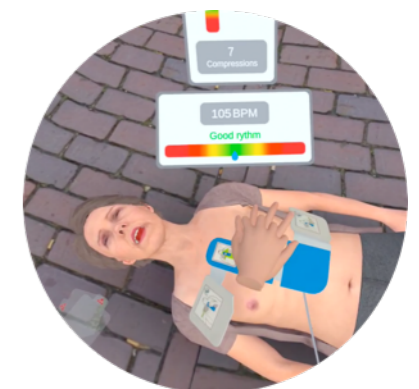
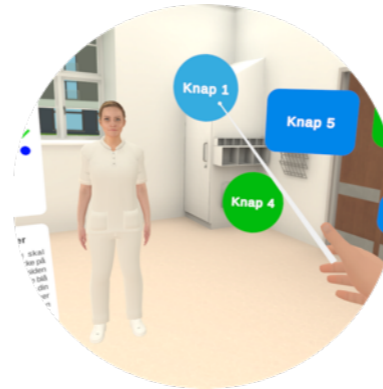


→ Fremtidens simulationstræning i sundhedsområdet

SundSim VR er en platform med 7 full-scale læringsscenarier på nuværende tidspunkt

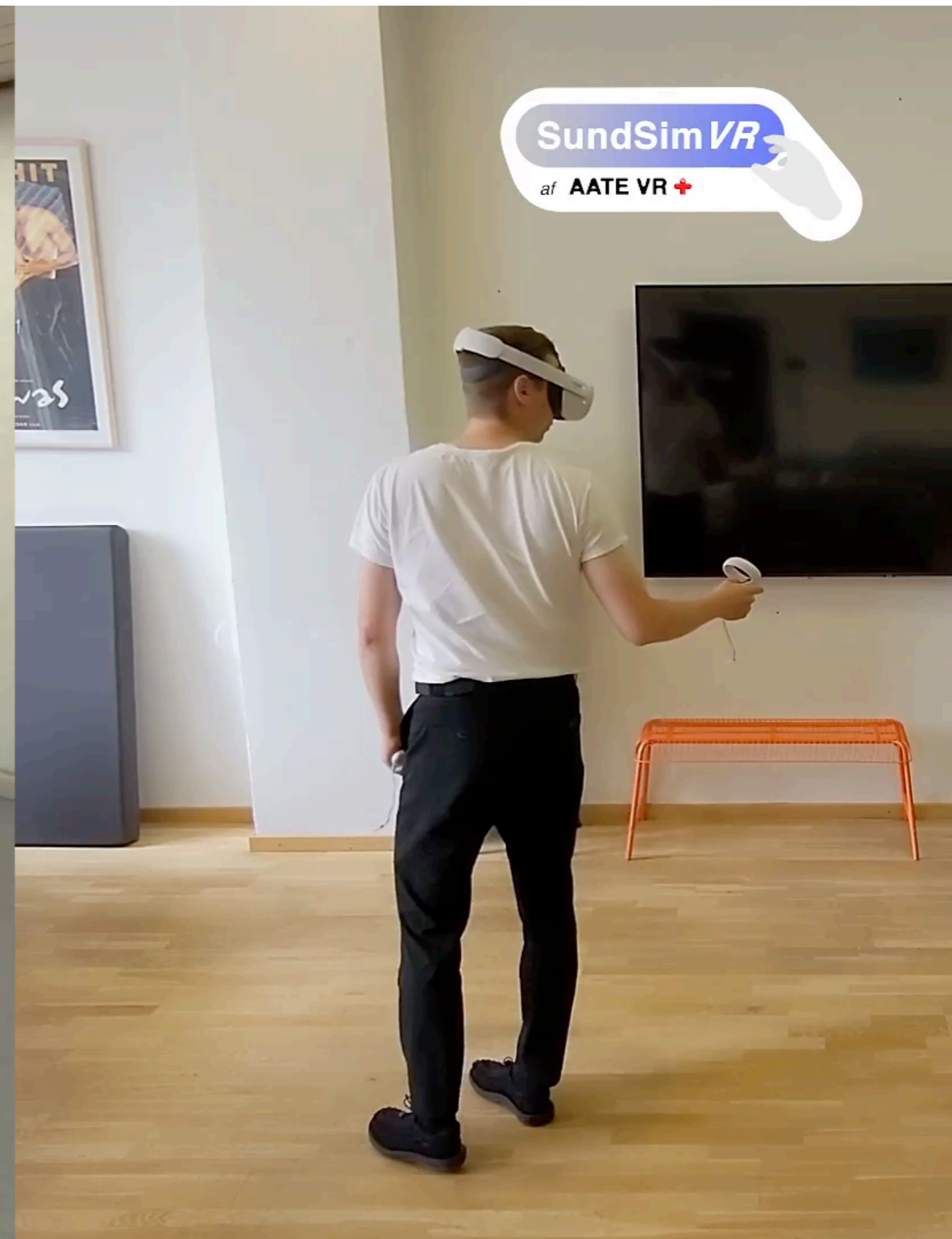
- *Generel VR-introduktion*
- Behandling af borger med KOL i eget hjem
- Hjerte-Lunge-Redning og anvendelse af hjertestarter
- Basal Genoplivning på hospital
- Basal Genoplivning på tandlægeklinikken
- Everyday Nurse
- Forflytning af funktionsnedsat borger/patient
- Anatomi og fysiologi

SundSim VR 





Forskellige behandlingsmuligheder til borger med KOL



https://youtu.be/iiH_s7Ros14



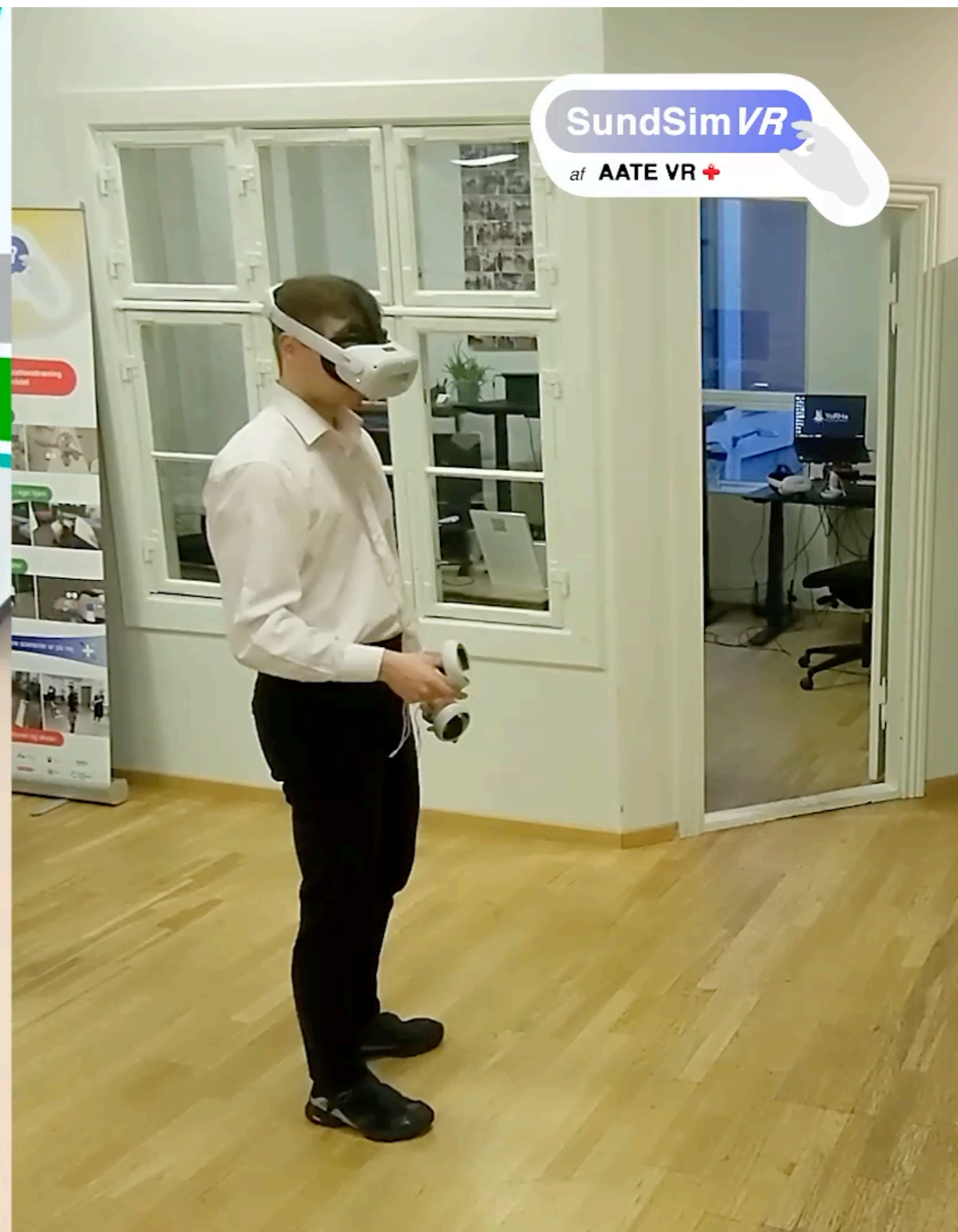
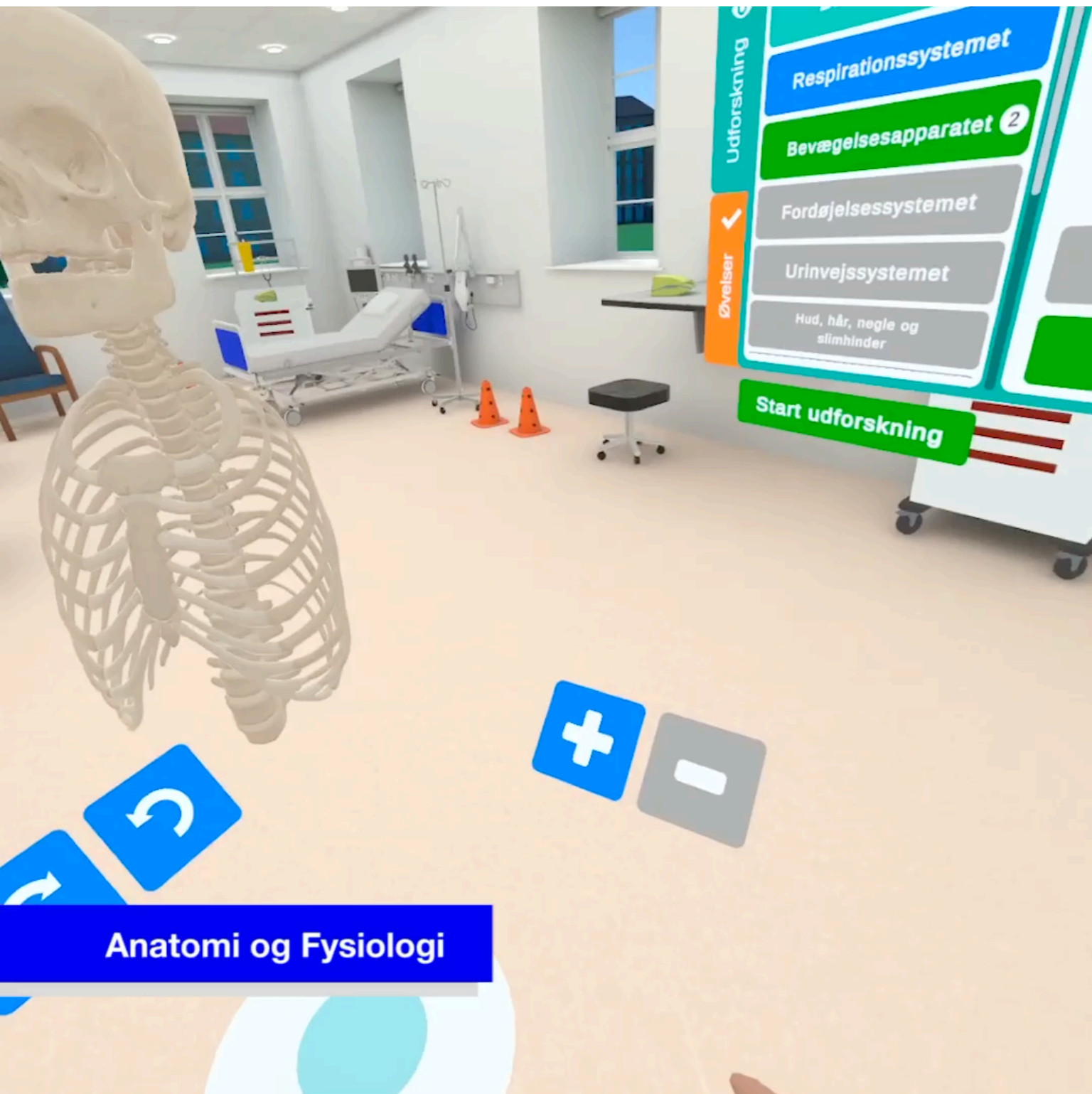
Et udsnit af SundSim VR-scenariet
'Forflytning af sengeliggende patient'

<https://youtu.be/Ny4Ful4kAmM>



CPR/HLR Simulator

https://youtu.be/XWnGMi_Lz6I



<https://youtu.be/6b0UIGKm2-E>



VR-læringsscenariet 'Everyday Nurse'

<https://youtu.be/MCCcp57LdP4>

Her er **SundSim VR** i anvendelse



Opdateret december 2023

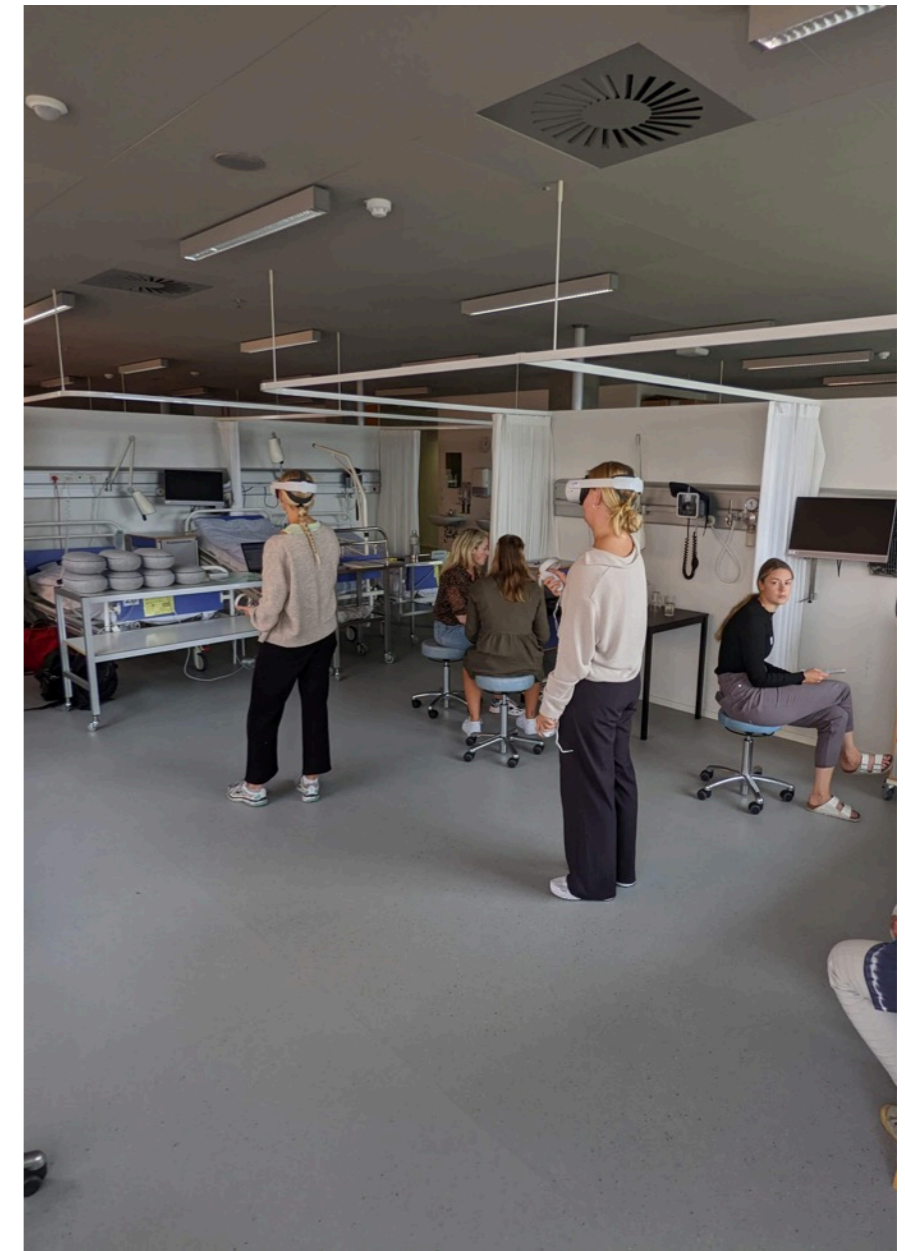
SundSim VR 

-partnere og meddesignere



Vibe Aarkrog, Aarhus Universitet, Vinter 2022

- '[...] **45 minutters VR-træning** og debriefing giver samme læringsudbytte som **150 minutters case-arbejde** og debriefing for SOSU-assistent elever, der er i gang med 1. skoleperiode. VR-gruppen opnåede også **samme niveau af self-efficacy og tryghed** efter undervisningen som kontrolgruppen.'
- 'Eleverne blev efter undervisningen også bedt om at besvare spørgsmålet: "Hvor tryk vil du være, hvis du skulle hjælpe en borger med KOL med hjælp fra en uddannet kollega, efter dagens undervisning?" [...] Der er en statistisk signifikant forskel mellem de to grupper, der viser et **højere niveau af tryghed** blandt VR-gruppen.'
- 'Der blev **tre uger senere** lavet opfølgende interviews. Eleverne fra **VR-gruppen kunne huske langt størstedelen** af det, de havde lært i VR. De kunne konkret beskrive, hvordan de vil håndtere en situation med en borger med KOL.'



Vibe Aarkrog (december 2022): 'Anvendelse af Virtual Reality på SOSU-assistentuddannelsen til træning i proceduren bag Tidlig Opsporing af Begyndende Sygdom (TOBS) og Kronisk Obstruktiv Lungesygdom (KOL)', Danmarks Institut for Pædagogik & Uddannelse, Aarhus Universitet

Forskningsaktiviteter hvor SundSim VR bliver anvendt

- Danmarks institut for Pædagogik og Uddannelse, Aarhus Universitet

Anvendelse af SundSim VR i kommunen
Anvendelse af SundSim VR i førstehjælpsundervisning
Anvendelse af SundSim VR på SOSU-uddannelserne

- Regionshospitalet Horsens, VIA University College & DPU Aarhus Universitet

Anvendelse af SundSim VR i simulationsundervisningen med studerende. *Psykologisk tryghed og self-efficacy*

- Tandlægeskolen Aarhus Universitet

Anvendelse af SundSim VR i simulationsundervisningen med studerende. *Kvantitativt effektstudie*

- VIA University College

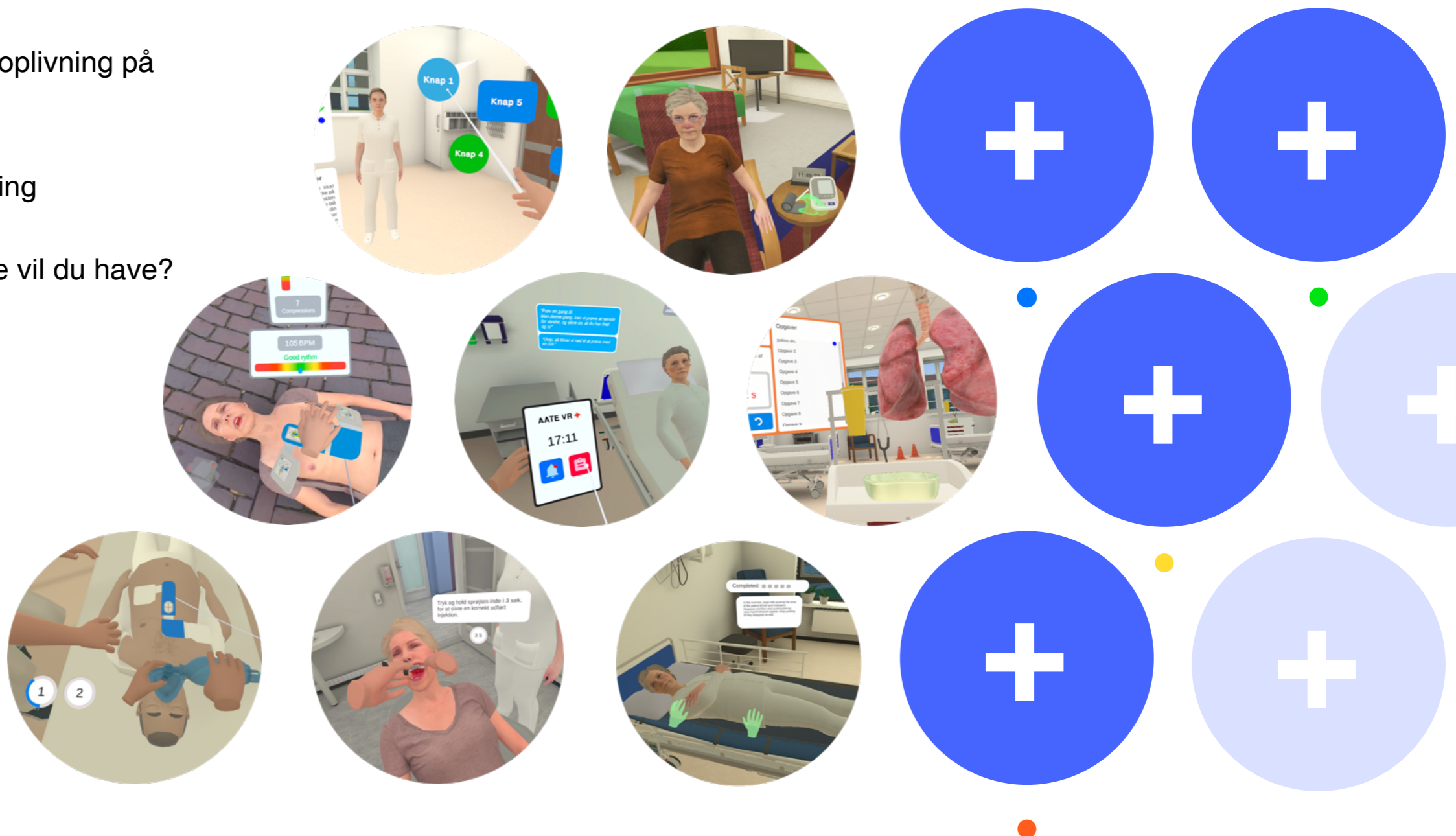
Anvendelse af SundSim VR i simulationsundervisningen med studerende



Vi vil arbejde på at tilføje flere træningsscenarier i fremtiden

- Medicinhåndtering
- Diabetesbehandling
- Avanceret Genoplivning på hospital
- Konflikt håndtering
- + Hvilket scenarie vil du have?

SundSim VR



Mulighed for udviklingssamarbejde

Vi ser et enormt potentiale og har evnerne og ressourcerne til at hjælpe jer med at realisere det.



Nøglen til at skabe den gode VR-træningsoplevelse er at sikre sig høj **brugervenlighed**, høj **tilgængelighed**, høj kvalitet i det **visuelle** og i **lyden**, bygge det på et **solidt fundament** og gøre det **modulbaseret**.



Tilføj mig her:



Ege Jespersen

SundSim VR 



Præsentationen er færdig.

Mange tak for jeres tid.