

IDÈKATA- MED VELFÆRDSTEKNO- KOGNITIV OG FYSISK TRÆ- FRA VUGGE TIL GRAV



VIBORG
KOMMUNE

FORMÅLET med dette idékatalog er, at inspirere til nye måder at arbejde med fysisk og kognitiv træning på - så træningsområdet i Viborg Kommune fortsat kan udvikles.

Dette gøres ved at vise 36 forskellige træningsunderstøttende teknologier - hvor nogle er færdigudviklede og andre er under udvikling.

KATALOGET er bygget op omkring 5 punkter:

- Hvad er det?
- Hvem får gavn af det og hvordan?
- Motivation for borger
- Økonomisk perspektiv
- Mulighed for at prøve

Herved fås et kort overblik over mulige gevinster for borger, for medarbejdere og økonomisk.

INDHOLDET er udarbejdet i samarbejde med fysio- og ergoterapeuter, der er kommet med deres tanker omkring produktet, hvilke målgrupper, der kan have gavn af det og hvordan det kan bruges. Dog er deres vurderinger kommet ud fra billeder, video og beskrivelser - og dette kan ikke erstatte en "hands-on" test.

KILDER og LINKS findes bagerst i kataloget.

Kognitiv og fysisk træning
fra vugge til grav
Idékatalog

Version 1.2
Udgivet d. 15-04-2014

Kontaktperson
Jette Hede Skytte
jhe@viborg.dk

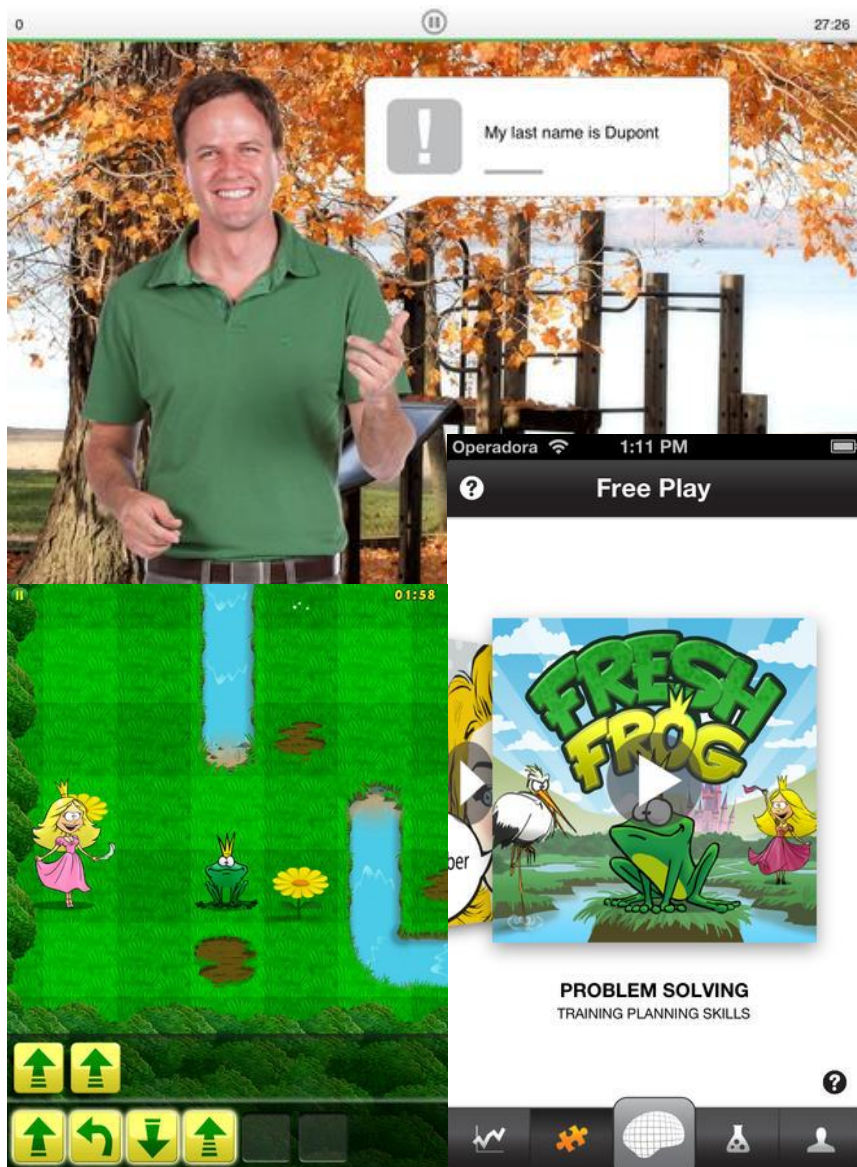
www.viborg.dk/velfærdsteknologi

Velfærdsteknologi
Innovationscenter for Sundhed og Omsorg
Job og Velfærd
Viborg Kommune
Prinsens Allé 5
8800 Viborg
Danmark



Indholdsfortegnelse

Brain+	1	ReflexFET	19
Treax Pads.....	2	Undervisningsmåtter.....	20
fitLight Trainer	3	Happy Rehab.....	21
PlayAlive	4	DigiCorpus	22
Neuro Gym Tech.....	5	Dynamic Stair Trainer	23
Pro Terapi - HUR	7	Lumosity	25
RoboTrainer Light.....	8	Professional Hjernetræning.....	26
Katjo.....	9	Konsolspil.....	27
BandCizer.....	10	Touch & Play	28
Silbot 3.0	11	Inimove	29
Mitii	12	Assisted Walking Device	30
Narrative Clip	13	Brain Training Unotan	32
KOLrehab.....	14	Back App.....	34
ICURA	15	Saebo	35
My First App	16	Ikkos	36
Det Levende Gulv	17	Sway Balance.....	37
Elektronisk hest	18	spree	38



- **Hvad er det?**

Brain+ er en app til iPhone og iPad, der giver kognitiv træning/hjernetræning og som tilpasser sig den enkeltes evner.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

App'en kan være med til at hjælpe senhjerneskedede, børn og ældre - i princippet alle der kan få gavn af kognitiv træning. Den primære gruppe er dog børn og unge.

App'en kan være med til at styrke hukommelsen og opmærksomheden. Den er dog under udvikling, og det forventes at der vil blive tilføjet funktioner der styrker den eksekutive hjernefunktion, problemløsning og intelligens på 5 forskellige områder.

Det er et hjælpemiddel brugeren altid kan have med og bruge i det daglige.

- **Motivation for borger**

Det er sjovt at spille og der er mulighed for at udfordre ens venner på Facebook til at overgå ens score. Derudover er der et belønningssystem, der motiverer til at blive bedre.

- **Økonomisk perspektiv**

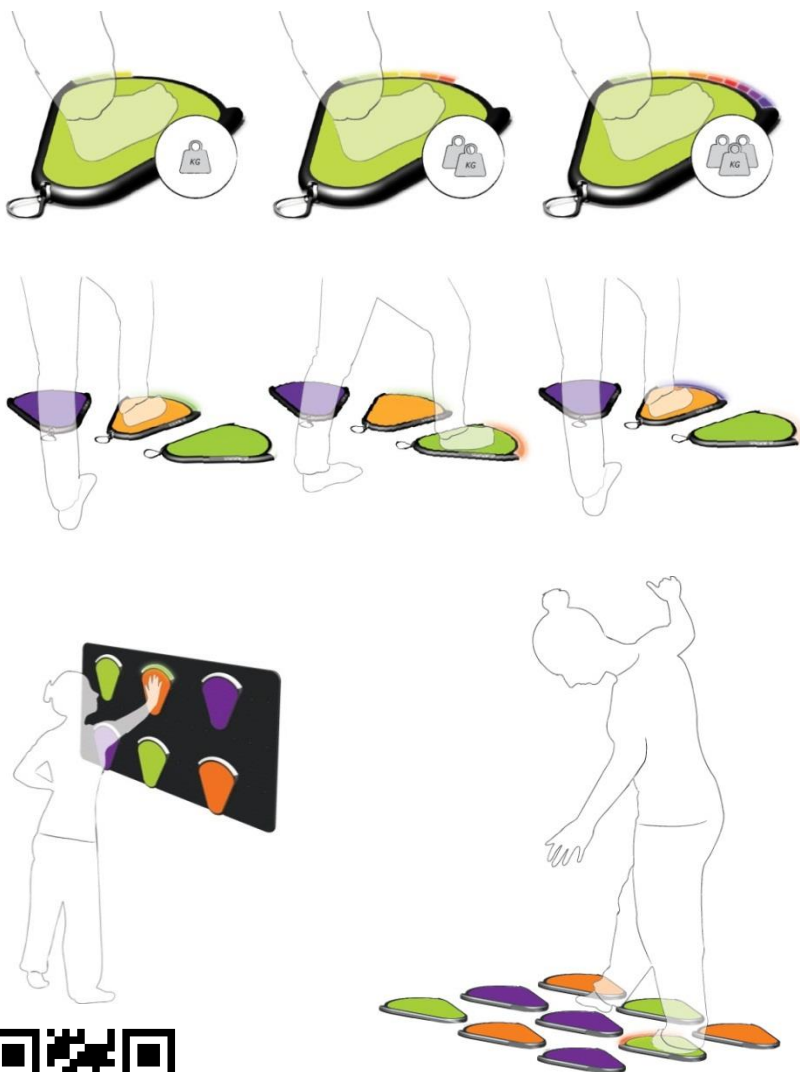
App'en er som udgangspunkt gratis i App Store, men der skal tilkøbes flere funktioner, koster det 25,00 kr. for 3 måneder eller 65,00 kr. for et år. Derudover skal brugeren have en iPhone eller iPad.

Borgeren vil i nogle tilfælde selv kunne bruge app'en efter en introduktion. Andre vil have brug for terapeutens tilstedeværelse.

- **Mulighed for at prøve**

App'sene findes ikke i Viborg Kommune, og skal derfor hentes i App Store for at teste funktionaliteten.

Treax Pads



• Hvad er det?

Treax Pads er et træningssystem, bestående af et antal trykfølsomme "pads" (plader), med et lys på fronten. Lyset kan enten vise en skala over hvor hårdt tryk der bruges eller vise den farve pad, brugeren næste gang skal sætte foden på. (kan også vægmonteres og bruges til hænder eller andet). Opstillingen er fleksibel og antallet af pads kan varieres.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Treax Pads kan bruges til senhjerneskadede og som sjov træning til børn.

De træner både kognitivt, såsom perception, opmærksomhed, koncentration m.m. og motorisk træning, som balance, koordination, vægtbæring, vægtoverføring og syn. Det kan dog være et problem at bruge dem for borgere med nedsat farvesyn/farveblindhed.

Produktet vil også kunne bruges i fx gange på plejecenter/skole m.m., for at skabe lidt ekstra liv.

• Motivation for borger

- Sjovt/ spændende
- "Farverigt"
- Konkurrence-element
- Sammenlignelige parametre
- Stimulerende
- Overføring til hverdagssituationer

• Økonomisk perspektiv

En *Treax Pads* pakke med 12 pads koster 28.811 kr. og udstyr til vægmontering koster 4.855, begge priser u/moms.

I nogle tilfælde vil *Treax Pads* kunne bruges af borgeren alene, men vil dog kræve en introduktion. Ikke alle borgere vil kunne gøre det uden therapeuthjælp.

• Mulighed for at prøve

Der findes et sæt i Viborg Kommune. Det er muligt at låne det, for at teste på egne borgere.



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)

fitLight Trainer



• Hvad er det?

fitLight Trainer består af 8 til 32 LED/sensorer (antallet kan tilpasses brugerens behov) som er trådløst forbundet med en *PDA controller*. Disse LED lyser på skift op eller siger en lyd, og skal så aktiveres/deaktiveres af brugeren ved at røre den, eller at bevæge noget foran den op til 80 cm væk. Disse kan sættes op efter behov, både inden- og udendørs. Det er muligt at få data/feedback fra *PDA controlleren* både mens øvelsen står på og efter.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

fitLight Trainer kan bruges af både sportsfolk og til rehabilitering af fx senhjerneskedede. Der ses et stort potentiale i dette træningsredskab og mange borgergrupper kan få gavn af det, fx også børn med ADHD. Den kan også sættes op i gangarealer for at skabe liv.

fitLight Trainer træner både kognitivt, såsom perception, opmærksomhed, koncentration og reaktionsevne m.m. samt motorisk, som balance, koordination, kondition m.m.

• Motivation for borger

- Sjovt/ spændende,
- Konkurrence-element
- Sammenlignelige parametre
- Stimulerende
- Overføring til hverdags-situationer

• Økonomisk perspektiv

fitLight Trainer, bestående af 8 sensorlamper, 1 controller og 1 opladningskuffert, koster kr. 23.900 + moms. Prisen er inkl. levering i hele Danmark.

I mange tilfælde vil borgeren kunne sættes i gang af terapeuten og derefter klare øvelserne alene, da udførelsen er forholdsvis simpel. Derved frigøres terapeuten til andre borgere.

• Mulighed for at prøve

fitLight Trainer kan prøves på Vikærgården i Århus Kommune.



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)

PlayAlive



SPIDER

SPEED

SPEED/Individualiseret

• Hvad er det?

PlayAlive er forskellige muligheder inden for legepladser, der kombinerer det virtuelle med den klassiske leg. Dette gøres ved forskellige sensorer og lys/lyd og forskellige "spil". Der kan laves skræddersyede løsninger, så det tilpasses brugernes behov. Derudover er flere af spillene adaptive og tilpasser sig brugeren.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Målgruppen ligger primært hos børn, men andre borgergrupper kan også få gavn af nogle løsninger. For eksempel appellerer spillet eTennis også til "voksne" ([link](#)). Man kan derfor med fordel placere løsningen et sted hvor flere borgergrupper kan have gavn af den.

• Motivation for borger

- Konkurrence
- Socialt: Spille sammen med andre (hold)
- Gamification: at alm. leg på legepladsen får et "computerspilsselement"

• Økonomisk perspektiv

Alle løsninger kan tilpasses, men deres standardpakke (med faldunderlag osv.) *SPEED* koster 84.000 kr. og *SPIDER* koster 268.000 ekskl. installation, moms og fragt. Installation koster typisk 10.000 kr.

Nogle borgergrupper vil kunne anvende dette uden en terapeuts tilstedeværelse. Ved neurorehabilitering skønnes dette ikke muligt.

• Mulighed for at prøve

På Rosengårdskolen i Odense har *PlayAlive* sammen med skolen udviklet en legeplads formet som en labyrint, hvor kørestolsbrugere på lige fod med løbende børn kan lege med. (nederste billede)

På Volmers Plads i Vejle kan en helt individualiseret løsning ses.



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)

Neuro Gym Tech



Exercise Wheelchair (EWC)



Bungee Mobility Trainer (BMT)



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)

• Hvad er det?

Neuro Gym Tech laver forskellige løsninger der er specialiseret til rehabiliteringsområdet, fx 2 forskellige træningsmaskiner: *Bungee Mobility Trainer (BMT)* og *Exercise Wheelchair (EWC)*.

EWC er bygget på en standard letvægtskørestol og er et træningsredskab, der giver muligheden for at styrketræne via ryg/maveøvelser og udstrækning af benene (benekstension). Modstand gradueres ved at man til-/fravælger elastikker. Til ryg/mave træningen er elastikker hæftet på bagsiden af sædet til nederste del af stellet. Til benøvelser trækker man et specielt apparat ud fra under kørestolen, og hæfter den samlede gruppe af elastikker til et hæftningspunkt på forsiden af sædet. Ryglænet låses op med to kroge, for at tillade at både ryglænet og sædet bevæger sig under udstrækning og bøjning af torsoen (fleksion/ekstension af truncus). Bevægelsesmønsteret ligner det når man rejser sig til stående og anvender mange af de samme muskler. Øvelsen kan gøres alene eller samtidig med træningen af benekstension.

BMT består af et højdejusterbart, polstret sæde med fikseringsseler til bækkenet, som sikrer brugeren i redskabet. en række elastiske bånd ("bungee"), der justeres til gradvist at støtte brugerens kropsvægt under vægtbærende aktiviteter; et robust ståstel på 4 fritdrejende hjul med bremses; stellet, der kan justeres i bredden til breddesporet, ataktisk gangstil eller træningen af sidelæns gang; et frigående redskab der ikke er bundet til træningslokalet.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

EWC er ideel til anvendelse i plejecentre, aflastnings/rehabiliteringscentre samt i individuelle hjem, fx i tilfælde af sklerose. Den giver også mulighed for, at en svagere gruppe borgere har mulighed for at træne.

BMT blevet afprøvet med primært apoplexipatienter, herunder patienter med hjernestammeinfarkt med ataksi samt nedsat postural kontrol; patienter med højrehemisfære skade med moderat venstresidig parese, nedsat sensibilitet og nelect; samt patienter med venstre hemisfæreskade med moderat hemiparese, udtalt compensationstendens under gang og balanceusikkerhed.





ollator, faciliterer gangredskabet

til at patienterne opretholder ekstenderet truncus og giver mulighed for at gangtræne sikkert

- Mulighed for at træne med armene frigjort til sving
- Modstand fra redskabet facilitere øget aktivitet i truncus m.m. samt tyngdepunkt forskydning anterior
- Giver mulighed at træne afværgereaktioner i sikre rammer

- Understøttelse af sædet faciliterer øget truncus/ hofteekstension
- Fungerer rigtig fint mht. at kunne gangtræne på forholdsvist højt niveau i godt tempo og i sikre rammer både for patient og terapeut
- Rigtig godt redskab til stående at træne ét-bens-stand og træning af posturalkontrol og sidelæns gang
- Det er muligt at kombinere med andre ting, fx Kinect/Wii, da det giver frie arme

• Motivation for borger

Specielt *BMT* er motiverende, idet den giver borger tryghed fra at falde og frihed til at træne samtidig. Den kan bruges sammen med andre teknologier, hvilket giver bred mulighed for at finde noget, der motiverer borger.

• Økonomisk perspektiv

BMT koster 38.999 kr. og *EWG* koster 39.950 kr. Alle priser er uden moms. Ved indkøb fås 1 års serviceaftale samt 2 timers undervisning pr. maskine. Det er også muligt at leje maskinerne til 500 kr. pr. uge samt et leverings-/afhentningsgebyr på 1.000 kr., uden moms. Priserne er vejledende, da der er mængderabat.

Maskinerne vil i de fleste tilfælde kræve individuel træning, men i visse tilfælde vil *BMT* kunne bruges med hjælp fra andre end terapeuter - fx i forbindelse med aktiviteter på plejecenter.

• Mulighed for at prøve

Træningsmaskinerne findes ikke i Viborg Kommune, men der er mulighed for at låne maskinerne til test.



- **Hvad er det?**

Pro Terapi HUR er forskellige træningsmaskiner der vha. lufttryksteknologi tilpasser modstanden til musklernes faktiske ydeevne, uafhængig af bevægelsens hastighed. Altså ydes det samme tryk uanset hvor bevægelsen er i muskellængdespændingskurven. Der findes tre forskellige produktionslinjer, til henholdsvis kørestolsbrugere, rehabilitering og normal brug.

Alle træningsmaskinerne har en funktion med *HUR Smart Card*, som er et kort der indsættes i maskinen, så den genkender brugeren. Derved kan data om brugeren gemmes til terapeuten og kortet kan programmeres, så træningsmaskinerne automatisk indstiller modstand og træningsprogram til brugeren. Det er også muligt at indstille kortfunktionen sådan at den automatisk indstiller programmet til noget hårdere eller nemmere afhængig af brugerens præstation. Hvis denne automatik fravælges, skal programmet laves om på en pc af terapeut - det er ikke muligt at lave permanente ændringer på skærmen ved træningsmaskinen. Enten skal brugerne have et personligt kort eller der er en "kiosk" (touchskærm med kortlæser) hvor man logger ind på kortet. Efter brug logges ud, og data sendes ind. Derved dokumenteres træningen, hvilket er en fordel.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

De fleste borgergrupper kunne have gavn af disse træningsmaskiner, herunder specielt kørestolsbrugere, dog ikke børn.

Det er muligt at træne i nogle af træningsmaskinerne uden at skulle forflyttes ud af kørestolen, hvilket er en fordel. Derudover findes der mange forskellige træningsmaskiner, så det er muligt at vælge den form for træning, der er mest behov for.

- **Motivation for borger**

Borgeren kan træne selvstændigt, idet den er nemmere at bruge og indstille end træningsmaskiner, hvor der skal flyttes en split.

- **Økonomisk perspektiv**

Priserne kan findes i produktoversigten på deres hjemmeside, og ligger mellem 20.000 - 60.000 kr.

Idet id-korterne automatisk kan indstille træningsmaskinen, vise træningsprogrammet for den enkelte maskine, og vise hvilken maskine man skal træne næste gang, frigøres terapeuten fra dette.

- **Mulighed for at prøve**

Der findes p.t. 10 træningsmaskiner med HUR teknologien på Sundhedscenter Viborg.

RoboTrainer Light



• Hvad er det?

RoboTrainer Light er en træningsrobot baseret på snoretræk. Robotten er i stand til at simulere vægtløshed og forskellige grader af modstand til personer med nedsat funktionsevne, men kan også bruges til forebyggende træning og styrketræning. Test har vist positive resultater i forhold til genoptræning af perifer lammelse.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

RoboTrainer Light giver flere borgere med få kræfter mulighed for at træne i eget hjem. Den kan bl.a. give digitalt feedback til behandleren, som på den måde kan tilpasse træningen og følge borgerens fremskridt. Borgeren får mulighed for målrettet og selvstyret træning i hjemmet, og kan derved øge træningsfrekvens og træningsintensitet og derved den samlede effekt af træningen.

• Motivation for borger

Træningsmaskinen kan sættes op i hjemmet og er derfor nem at tilgå for borgeren og nem at bruge. Ydermere bliver der fulgt op på træningen, idet terapeuten kan få feedback.

• Økonomisk perspektiv

Produktet er ikke færdigudviklet endnu, men prisen vil ligge på ca. 50.000.

• Mulighed for at prøve

Der er ikke mulighed for at prøve produktet endnu, da det er under udvikling.

Katjo



• Hvad er det?

Katjo er et elegant træningsredskab i træ, der kan kombineres med social interaktion i et netværk med venner, kolleger og familie. Denne interaktion foregår vha. en sensor, der er spændt omkring træet, som indsamler data fra træningen. Hermed fås resultater der kan sammenlignes med andres.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Katjo kan bruges som en almindelig vægt, og derfor er der mange øvelser, den kan bruges til.

• Motivation for borger

De træningsredskaber der er i hjemmet pakkes oftest væk i gæsteværelset eller under sengen, da de ikke pynter, og måske er det derfor de ikke bliver brugt så tit. Fordelen ved *Katjo* er, at den er elegant, flot at have stående og lækker at røre ved - derfor vil de fleste ikke have noget imod at have den stående fremme. Dette vil sandsynligvis resultere i mere træning i hjemmet.

• Økonomisk perspektiv

Ingen pris da produktet er under udvikling.

Dette er et produkt, borgeren selv kan købe, hvis de kan se, at det kan motivere dem.

• Mulighed for at prøve

Da produktet er under udvikling, er der ikke mulighed for at prøve det.

BandCizer



• Hvad er det?

BandCizer er en intelligent elastik, hvor der under træningen indsamles data. De videresendes fx til fysioterapeuten, som på den måde kan få bedre indblik i øvelserne, der udføres imellem konsultationerne - og der kan dermed gives bedre feedback. Der kan også gives en direkte feedback til borgeren, idet det er muligt at få en app til sin telefon, der viser den udøvede kraft. Sensoren kommunikerer med telefonen via Bluetooth (BLE).

Sensoren kan bruges med flade elastikker med bredde over 50 mm, og giver mere nøjagtige målinger, hvis den er kalibreret til et bestemt mærke elastik, hvilket på nuværende tidspunkt sandsynligvis er TheraBand. Sensoren måler deformationen af elastikken. Derudover kan *BandCizer* bruges med ICURA software (se s. 15).

• Hvem får gavn af den og hvordan?

BandCizer er primært rettet mod borger, der skal lave hjemmetræning, hvor terapeuten derved kan følge med i denne træning via feedback. Produktet er anvendeligt i alle øvelser, hvor der indgår elastik. Terapeuten kan også vise på smartphonen, hvor meget elastikken må spændes ud, fx ved en "makslinje" som kurven kun må gå op til.

For at få feedbacken er det dog nødvendigt at have en smartphone.

• Motivation for borger

Motivationen ligger i den øjeblikkelige feedback, der viser styrken, gentagelser m.m., hvilket giver en "konkurrence-effekt". Derudover ligger der også motivation i, at terapeuten kan følge op på træningen.

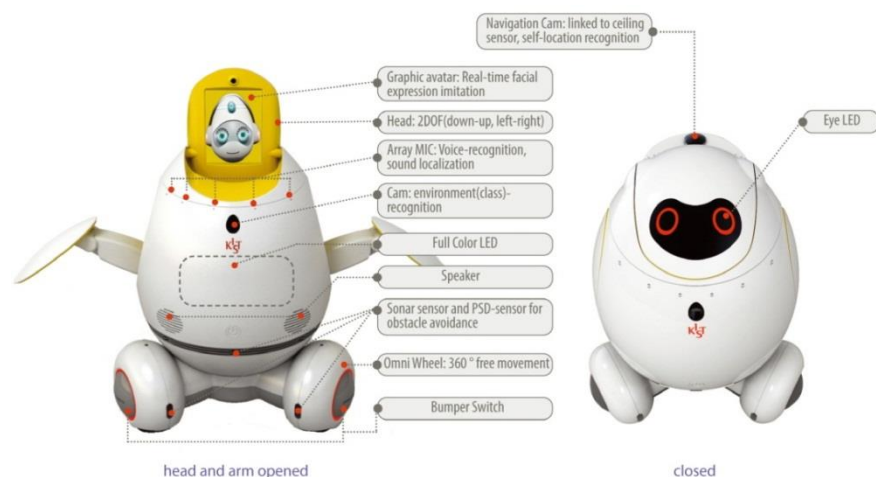
• Økonomisk perspektiv

Introduktionsprisen er ikke endeligt fastlagt, men ligger i område mellem 1.200-1.600 kr. for sensor inkl. en iPhone/iPad/iPod App til instruktion, feedback og monitorering ifbm. basis øvelser.

Når den kommer i masseproduktion forventes det, at prisen kan halveres til en pris på ca. 700 kr. pr. stk.

• Mulighed for at prøve

Det er muligt at få en testversion af firmaet, afhængig af hvad man ønsker at teste.



[Scan QR coden med link til video med Silbot](#)

- **Hvad er det?**

Silbot 3.0 er en robot designet til at hjælpe borgere med at styrke deres kognitive funktioner. Dette gør den ved at komme med instruktioner og bevæge sine arme og køre rundt. *Silbot* bruges ofte til at træne små hold på op til 8 personer. Fx kommer *Silbot* med ”mundtlige” instruktioner (på dansk) om at gå på bestemte felter på en måtte og borgerne skal så huske det og udføre det i den rækkefølge *Silbot* har sagt det. *Silbot* kan også bruges i kombination med tablets, hvor borgeren skal lave forskellige øvelser på denne.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Silbot er blevet brugt til velfungerende pensionister, der bor hjemme, hvor de kan komme til forebyggende træning. Men *Silbot* kan også bruges til sjov træning for børn, der skal have hjælp til at koncentrere sig og tidligt demente, der skal have trænet hukommelsen.

- **Motivation for borger**

Robotten er sød og menneskelig og gør det sjovere end fx at træne efter dvd i hjemmet. Det er også anderledes og kan virke motiverende på borgere, der er interesseret i ny teknologi.

- Økonomisk perspektiv

Silbot 3.0 koster ca. 200.000 kr.

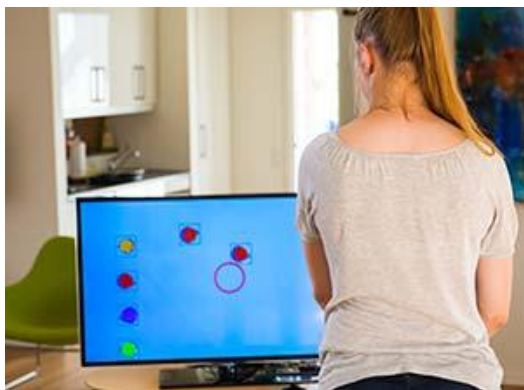
For at holdtræning med *Silbot* er økonomisk, skal det kunne klares uden at en terapeut er til stede. Robotten kan dog ikke klare hele undervisningen selv, men kræver der er en person til stede, der kan justere enkelte ting. Dette behøver dog ikke at være en terapeut.

På nuværende tidspunkt findes der ikke forebyggende træning for raske i Viborg Kommune, og de direkte omkostninger vil derfor føre til et negativt økonomisk resultat. Dog vil de indirekte effekter af sådan en træning kunne føre til udskydning af træning og hjemmepleje for ældre.

- **Mulighed for at prøve?**

På Vikærgården i Århus har de en *Silbot*, hvor det burde være muligt at se den efter aftale. Ellers er der mulighed for at se en video (nederste venstre hjørne).

Mitii



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)

• Hvad er det?

Mitii er internetbaseret og består af en terapeutdel og en træningsdel. Systemet genererer feedback til terapeuten om brugerens daglige træningsforløb, således at der kan holdes øje med hyppigheden og varigheden af træningen. Det er også muligt for terapeuten at skræddersy forløbene for forskellige brugere på samme tid. Træningsdelens interface består af spil og øvelser, der er tilpasset den enkelte bruger. Træningen foregår ved, at et webkamera/Kinect opfanger brugerens bevægelser og omsætter dem til styring af øvelserne.

Mitii bruges med en windows pc tilsluttet en Kinect.

• Hvem får gavn af det og hvordan?

Mitii er primært designet til børn med spatisk lammelse (cerebral parese) og studier har vist væsentlig forbedring af kognitive og motoriske færdigheder. Dog nævnes også personer med stress, ældre med balanceproblemer og børn og unge med hjerneskade.

• Motivation for borger

Øvelserne er udformet som spil, hvilket gør det sjovere at udføre.

• Økonomisk perspektiv

Det koster for enkeltforløb ca. 350 kr. pr uge pr. licens og det anbefales fra producentens side, at en borger træner 10-16 uger.

Mitii kan også bruges på plejecentre af aktivitetspersonale til træning af ældre, og der er en terapeut ikke være nødvendig.

• Mulighed for at prøve?

Det er muligt efter et kursus i *Mitii* på 1,5 dag, at have en prøveperiode på 10 uger, hvor man kan lære programmet at kende, inden man tager stilling til hvor mange licenser man ønsker.

Narrative Clip



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)



• Hvad er det?

Narrative Clip et lille kamera, du kan sætte fast på dit tøj. Den har ingen knapper, men tager et 5MP billede hvert 30. sekund og kan indeholde 4000 billeder, hvilket svarer til brug på over en dag. Kameraet kobles så til mobiltelefonen eller computeren, hvor den medfølgende software analyserer billeder og samler dem i "moments" (øjeblikke). Derudover indeholder den en GPS og holder styr på dato og tid, så det er muligt at søge på steder og tid, hvis der er et "øjeblik", du vil have genopfrisket. Når den tages af og lægges i fx lommen, stopper den med at tage billeder.

• Hvem får gavn af det og hvordan?

Særligt demente og personer med hukommelsestab kan have gavn af dette, da den kan bruges til fx særlige begivenheder, de gerne vil huske, eller en fotos af en gåtur fra deres hjemegn. Dette kan være en del af kognitiv træning, da de kan gense begivenhederne.

Hvis en borger falder hyppigt i eget hjem, og ikke kan forklare/huske hvad det skyldes, kan løsningen evt. bruges til at opklare, hvordan problemet opstår, idet kameraet kan fange situationen i et foto.

• Motivation for borger

Den er nem at bruge - borgeren skal ikke gøre noget selv. Det er opmuntrende at se billeder fra steder man kender.

• Økonomisk perspektiv

Narrative Clip koster 279\$ (ca. 1500 kr.). Derudover er der et abonnement på 9\$ (50 kr.) om måneden efter det første års brug.

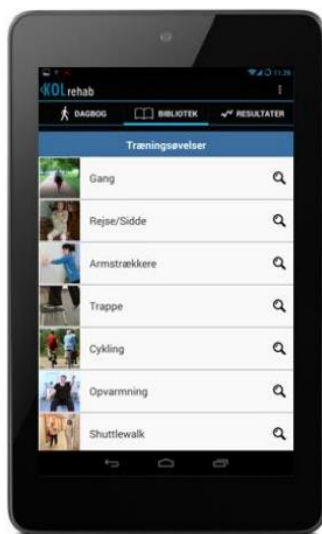
Dette kan være et produkt borgeren eller familie selv køber.

Hvis man ønsker at bruge dette, skal man dog være opmærksom på, at det som udgangspunkt ikke er lovligt at offentliggøre fotos af andre personer uden deres tilladelse.

• Mulighed for at prøve

Der er ikke umiddelbart mulighed for at prøve produktet.

HomeRehab



Bibliotek med video-øvelser



Grafisk resultatvisning



Rapport over borger-aktiviteter i kommune-modulet



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)

• Hvad er det?

HomeRehab er et digitalt støtteværktøj til KOL-borgere. Borgerne anvender en tablet eller en smartphone, og kommunens sundhedspersonale anvender en browser:

Borger

- Træningsdagbog og -videoer
- KOL Vidensbibliotek
- Visuelle træningsresultater
- Øjeblikkelig feedback
- Påmindelser og målsætninger
- Musik under træning

Kommune

- Email-rapporter
- Web-portal med rapporter
- Tilpasning af træning
- Oprettelse af borgere
- Beskeder til borgere

• Hvem får gavn af det og hvordan?

Produktet er målrettet KOL-borgere, men er under udvikling til også hjertesygdom og diabetes. *HomeRehab* gør brug af forskellige virkemidler, som hjælper borgeren med at opbygge gode vaner omkring fysisk træning og engagement i egen sygdom. I denne gruppe er specifikke bevægelser ikke så vigtige, mere at der er øget aktivitet. Der er også mulighed for at borgerne i et sådan netværk kan sammenligne resultater; "Hvor mange smileyer fik du?"

• Motivation for borger

Det er meget forskelligt hvilke virkemidler, der har motiverende effekt på den enkelte borger. Derfor indeholder *HomeRehab* en række elementer, som appellerer til forskellige persontyper:

- Online støtte fra terapeut som supplement til fysisk tilstedeværelse. Giver en fornemmelse af ikke at være alene med sin træning og sygdom.
- Løbende indtastning af træningsresultater, hvilket har en underbevidst påmindende og selvforstærkende effekt for mange borgere.
- Automatisk øjeblikkelig feedback fra programmet, bl.a. i form af en smiley, der bliver glad når man træner.
- Grafisk visning af træningsresultater over tid, hvilket har en motiverende effekt på borgere, der er orienteret omkring at opnå målbare resultater.

• Økonomisk perspektiv

Prisen af afhængig af antal brugere m.m., men et pilotprojekt med 10 tablets i et antal måneder vil koste 20.000 kr.



Scan QR koden eller klik her for link til video

- **Hvad er det?**

ICURA er et mobilt og interaktivt træningsredskab, der muliggør fjernmonitoreret træning. Produktet består af bevægelsessensorer, som kan registrere og måle kvantitet og kvalitet i hjemmetræningen og en mobilapplikation, som visualiserer øvelser og vejleder patienten.

På en hjemmeside kan behandlere evaluere den udførte træning og desuden ændre træningsprogrammet efter behov.

ICURA indeholder følgende dele:

- **Bevægelsessensorer** som placeres på kroppen og registrerer positurer og bevægelsesmønstre.
- **Smartphone ICURA-app**, som vejleder patienten undervejs i træningen og indeholder træningsprogram, videnbank og beskedsystem.
- **ICURA-hjemmesiden** som opsamler og analyserer træningsresultater. Hjemmesiden er behandlerens redskab til at planlægge og evaluere hjemmetræning.

- **Smartphone** ICURA-app, som vejleder patienten undervejs i træningen og indeholder træningsprogram, videnbank og beskedsystem.

- **ICURA-hjemmesiden** som opsamler og analyserer træningsresultater. Hjemmesiden er behandlerens redskab til at planlægge og evaluere hjemmetræning.

ICURA platformen fungerer med andre træningsteknologier som fx BandCizer (se s. 10) og PEP Therapy System (til KOL-borgere), og vil løbende tilslutte andre teknologier.

Alle øvelser og hjemmesiden er på dansk.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

ICURA henvender sig til behandlere og patienter, der ønsker at bruge tidens nyeste teknologi til at effektivisere og kvalificere forskellige former for hjemmetræning.

Den er specielt god til de grupper, der ikke kan/har lyst til tage fri fra arbejde for at træne, fx yngre skadespatienter.

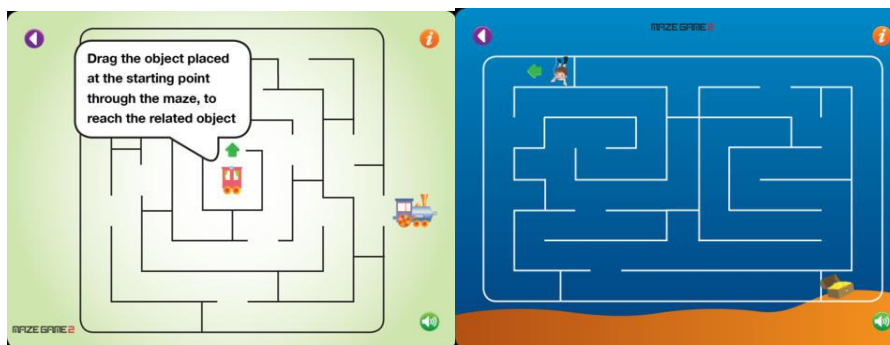
- **Motivation for borger**

Det er en nem og fleksibel løsning for mange, og det er muligt at følge med i sin egen udvikling. Desuden følger terapeuten med i træningen, hvilket har en motiverende effekt.

- **Økonomisk perspektiv**

Priserne begynder ved 170.000 kr. for 5 ICURA sæt med en 1 års licens, og er forskellig efter hvad man ønsker med i pakken.

My First App



• Hvad er det?

My First App har udviklet forskellige apps til børn fra 1,5 år og opefter. Herunder bl.a. *"What's different"*, hvor brugeren skal udpege den figur/ting, der er anderledes end de andre; *"Matrix Game"* hvor brugeren skal fuldende en matrix med forskellige figurer, så de står på række og *"Maze Game"*, hvor brugeren skal føre en figur gennem en labyrint hen til et objekt (mål). De fås i forskellige versioner med forskellige sværhedsgrader.

Apps'ene er kun til iPad og iPhone og kun på engelsk. Dog kræver spillene ikke at brugeren kan læse, da der kun er en smule introduktionstekst som en hjælper kan oversætte.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Den primære målgruppe for app'ene er børn. De forskellige apps gør, at barnet forstår sammenhænge, logisk tænkning, forskelle og får trænet rumforståelse, finmotorik m.m.

Apps'ene ville være gode i børnehaver, hvor de fleste har iPads til børnene nu.

Opgaverne kan bruges til kognitiv træning i alle ældre - dog skal man overveje om det er etisk at bruge til voksne.

• Motivation for borger

Det er et sjovt spil med flotte farver.

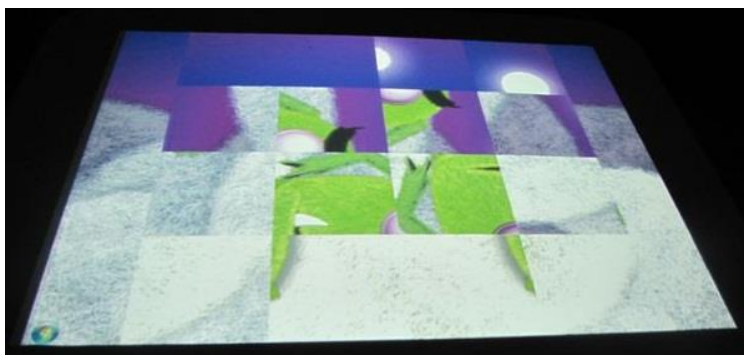
• Økonomisk perspektiv

Apps er gratis eller koster lidt for fuld version. (ca. 20 kr)

• Mulighed for at prøve

Hvis du har en iPad eller iPhone, kan du downloade fra App store og prøve den.

Det Levende Gulv



[Scan QR koden
eller klik her for
link til video](#)



• Hvad er det?

Det Levende Gulv – Eyeplay Express er en ny og interaktiv måde at gøre brugerne opmærksomme på at stimulere deres sanser via et projekteret billede på gulvet. Dette billede bliver levende, når en persons tilstedeværelse og bevægelse opfanges. Farverige grafiske udfordringer og lyde opmuntrer brugeren til at række ud, træde eller på anden måde at bevæge sig og blive en del af oplevelsen. Det er muligt at købe mange spil, der på forskellige måder træner borgeren.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

I årevis har kontrolleret følelsesstimuli været brugt for brugere med mentale handicap. Den afslappende og beroligende effekt har været kilde til stor glæde, velvære og tryghed. Dem med fysiske handicaps kan få stor glæde af at træne deres motoriske evner, samt træne koordineringen mellem hånd/øje, ved at bruge *Det Levende Gulv's* interaktive brugerflade.

- Meget velegnet til demente
- Stimulerer mental og fysisk aktivitet
- Rummer mulighed for flere deltagere samtidig
- Velegnet til alle aldre
- Mere sikkert og mere rent end fysiske spil da der ikke er fysiske dele – blot GULVET
- Stort udvalg i programmer

Produktet ville kunne bruges til målrettet træning, men også til at skabe liv og mulighed for spontan træning i gangene på plejecenter, børnehave, skoler, sundhedscenter m.m.

• Motivation for borger

Sjovt og socialt spil der giver mulighed for at flere kan være med.

• Økonomisk perspektiv

Løsningen med 10 spil koster 81.995 kr. og levering med opsætning m.m. koster 4.800 kr. Hvert ekstra spil koster ca. 5.000 kr.

• Mulighed for at prøve

Ved henvendelse til producenten burde det være muligt at afprøve produktet.

Elektronisk hest



[Scan QR koden eller klik
her for link til video](#)

• Hvad er det?

Den elektroniske hest (eller *Panasonic Joba Core Trainer*) er en træningsmaskine, der simulerer en hests bevægelser. Maskinen bevæger sig i 8-taller, fra side til side og frem og tilbage, så kroppen tvinges til at justere sin holdning for at genvinde balancen. Den er forprogrammeret med 3 forskellige programmer; hofte, talje og workout, som kan justeres med 9 forskellige hastigheder. Derudover er det muligt manuelt at kontrollere maskinen, og indstille den lige som man vil.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

- Forbedring af balance og koordinering
- Forbedret holdning
- Reduceret risiko for at pådrage sig skader i lænden
- Forøget styrke og fleksibilitet
- Forbedret funktionsdygtighed ved udførelse af daglige aktiviteter
- Stigning i muskelforbrændingens forbrug af glykose
- Mindre pres på led
- Træning udføres ved lav hjerterefrekvens
- Passiv træning

• Motivation for borger

Det er sjov og anderledes træning og udfordrende at holde balancen for brugeren.

• Økonomisk perspektiv

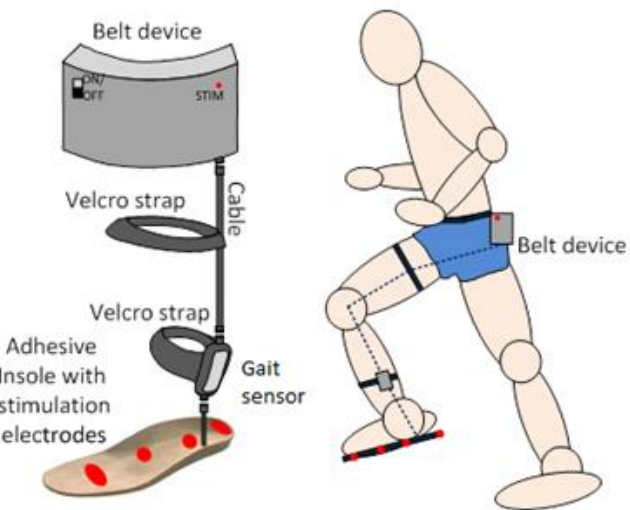
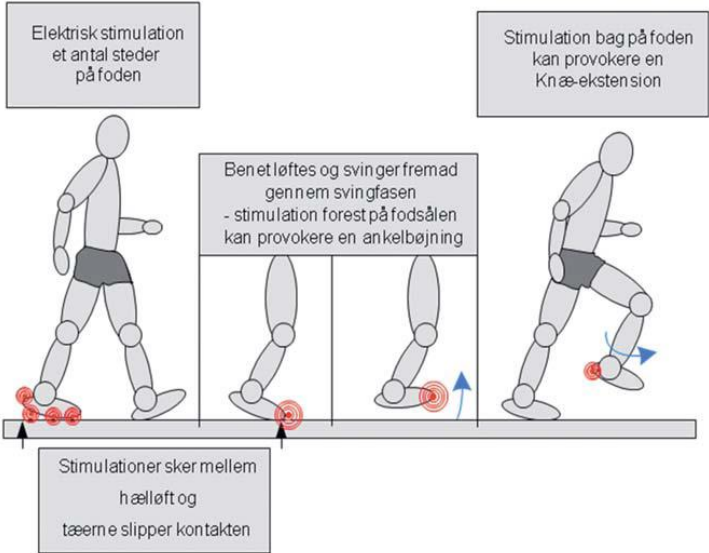
24.875,- inkl. moms og levering pr. fragtmænd.

Nogle kan klare denne træning alene, andre skal have hjælp fra terapeuten.

• Mulighed for at prøve

Der er mulighed for at prøve produktet i Mødrup på Plejecenter Toftegården.

ReflexFET



• Hvad er det?

ReflexFET er en gele skosål, der vha. elektroder stimulerer den naturlige gå-refleks/afværge refleks. Den består af en sål, en gangsensor, samt en anordning på bæltet, der styrer de elektriske stimuli. Patienten skal selv forsøge at gennemføre bevægelsen – de elektriske stimulationer sikrer blot, at den reelt kan gennemføres, hvorved hjernen kan genlære gangfunktionen. Der er altså ikke tale om et permanent hjælpemiddel men et redskab til brug på rehabiliteringscentre.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

- Hjertetilfælde
- Højresidet hemiparese
- Dårlig midtlinjefornemmelse

En fordel ved produktet er, at den kan bruges i det nuværende træningsprogram eller sammen med andre teknologiske løsninger (fx AlterG).

• Motivation for borger

Hvis brugeren oplever, at de kan udføre en bevægelse og får positiv respons vil de blive motive- ret til at træne mere.

• Økonomisk perspektiv

Produktet er under udvikling, og derfor er der ingen pris.

• Mulighed for at prøve

Produktet er under udvikling, og kan derfor ikke umiddelbart afprøves.

Undervisnings- måtter



• Hvad er det?

Det er vinylmåtter med tabeller, lommeregner eller tastatur, så man kan lege og lære på samme tid. Fx kan det være at borgeren skal skrive en sætning på tastaturet ved at hoppe/gå/bevæge sig fra tast til tast.

• Hvem får gavn af det og hvordan?

Måtterne kan bruges meget bredt, da det er en simpel ting. Den primære målgruppe er de små klasser, hvor den kan bruges til at give undervisningen et fysisk udøvende element. Den kan også bruges af ældre, fx ved at de skal skrive deres navn ved at gå rundt på tastaturet. Dette træner balancen, retningsskift, afværgfunktion m.m. Den kan også bruges af hjerneskadede, fx ved at de skulle smide ærteposer hen på tastaturet og lave en sætning.

Måtterne kan bruges i gangarealer på skoler m.m. til at lave noget anderledes og spontan træning.

• Motivation for borger

Måtterne kombinerer kognitiv og fysisk træning på en simpel og sjov måde, hvor kun fantasien sætter grænsen for, hvordan man kan benytte dem, da det bare er "måtter" og der ikke er en teknologisk begrænsning.

• Økonomisk perspektiv

Det koster 8000,- inkl. moms for alle tre måtter, og det lidt dyrere at købe dem enkeltvis.

• Mulighed for at prøve

Der er ikke umiddelbart mulighed for at prøve måtterne.



- **Hvad er det?**

Der er mulighed for telerehabilitering, ved at terapeuten kan følge op på brugerens træning både live og ved statistik, samt IP-telefoni og videokonference. (Dette kræver dog en internetforbindelse.) Træningsmaskinen er lavet i tre udgaver C1, C1+ og C2 til henholdsvis børn, større børn og unge og voksne.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Brugeren træner specifikke muskelgrupper i underekstremiteterne ved hjælp af særligt udviklede computerspil. Den giver øget aktiv og passiv ledbevægelighed, forbedret balance og neuromuskulær kontrol. Systemet kan tilpasses den enkelte bruger for at opnå de bedste resultater.

- **Motivation for borger**

- **Økonomisk perspektiv**

- **Mulighed for at prøve?**

Produktet findes allerede i Viborg Kommune og bruges af forvaltningen Børn og Unge.

DigiCorpus

(ingen officielle billeder findes, så herunder er en "tilvirkning")



Andet der minder om dette, men med mere "spil" følelse er [Jintronic](#). Der findes også produktet [Reflexion Health](#), der næsten er det samme som DigiCorpus. Derudover findes også en løsning fra [Welfare Denmark](#).



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)

• Hvad er det?

DigiCorpus er en løsning til virtuel træning. Produktet består af software, der viser træningsøvelser, fortæller brugeren hvad denne skal rette, og sender data til terapeuten. Terapeuten kan ved hjælp af *Dashboard Trainer* (igennem en internetbrowser) tilpasse træningen til borgeren og følge med i, om denne har trænet og hvor godt. Dette klares ved hjælp af Kinect teknologi, som opfanger brugerens bevægelser.

Der findes 2 løsninger: *Center Trainer* og *Home Trainer*. *Center Trainer* består af en TV-skærm monteret på et mobilt stativ, hvortil der også er monteret en Kinect. Denne er beregnet til træning på centre. *Home Trainer* er en mobil løsning med en Kinect og en Mac-Mini. Dette tilsluttes borgerens eget TV eller pc-skærm.

• Hvem får gavn af det og hvordan?

Produktet er primært rettet mod genoptræning af patienter, der går på arbejde. Derved slipper de for at skulle tage fri for at træne på et center. Dog kan en sådan virtuel løsning bruges af mange og *Center Trainer* vil være ideel i forbindelse med holdtræning på center. Produktet har mange forskellige øvelser og de øvelser, man ønsker, kan indprogrammeres ved henvendelse til producenten.

• Motivation for borger

DigiCorpus er en anderledes form for træning, der kan være sjov at prøve for mange. Desuden kan det være en fordel for mange at træne i hjemmet.

• Økonomisk perspektiv

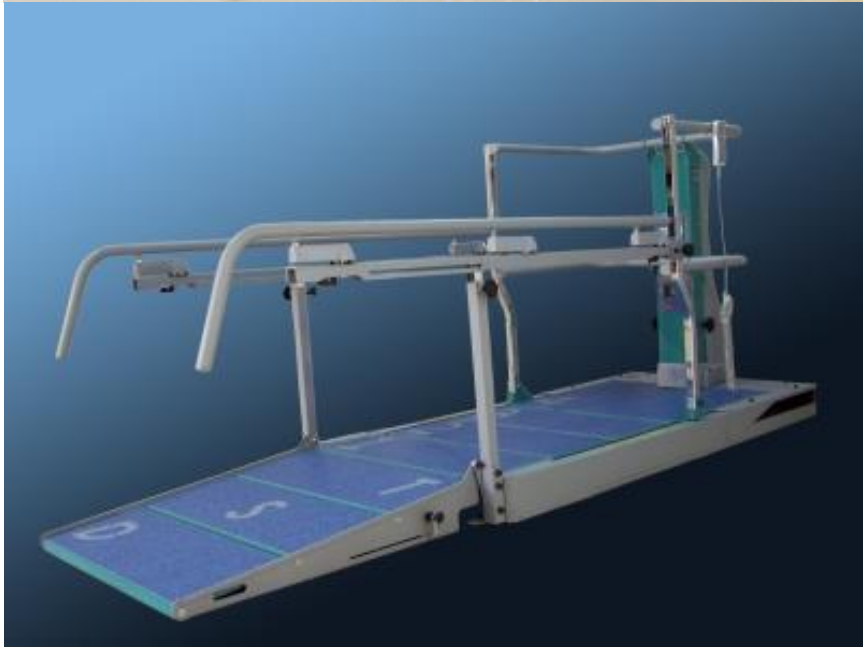
Center Trainer koster 149.500 inkl. 2 årig licensaftale + support. 10 stk. *Home Trainer* koster 99.500 kr. om året ved en 3-årig aftale. + support.

Ved *Home Trainer* frigøres terapeuten fra evt. individuel træning eller holdtræning og derved spares ressourcer. Ved *Center Trainer* spares også tid, idet borgeren kan gå hen til maskinen og starte træning selv.

• Mulighed for at prøve

Center Trainer afprøves på Birkegården i Stoholm fra 20. august 2014.

Dynamic Stair Trainer



• Hvad er det?

Dynamic Stair Trainer er en trappe, hvor højden på trinene kan justeres fra 0-16,6 centimeters højde. Derudover er produktet udstyret med gelændere, der også kan justeres i højden. Det er muligt at træne

- gang mellem gelændere på plan overplade
- gang mellem gelændere på ujævn overflade
- gå op og/eller ned af trapper

• Hvem får gavn af det og hvordan?

Produktet er designet til borgere i forskellige stadier af rehabilitering, som skal træne for at generhverve deres evne til at bruge trapper. Dette kan være som følge af sygdom, hjerteproblemer, hjerteslag, ortopædiske skader, operationer, neurologiske skader og amputationer. Helt generelt kan den bruges af alle, der har brug for fysisk genoptræning, også børn.

• Motivation for borger

Produktet giver en fleksibel måde at træne på, da den kan justeres, hvilket kan gøre det nemmere for mange at genoptræne deres evne til at bruge trapper. Desuden er den pæn og ser spændende ud, hvilket kan gøre, at borgerne får lyst til at prøve den.

• Økonomisk perspektiv

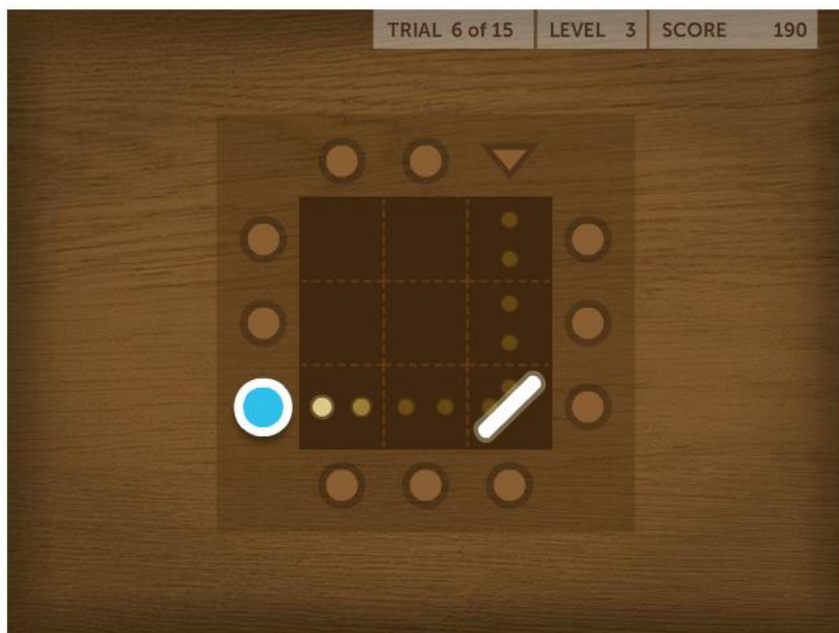
Produktet koster ca. 95.000 kr.

Produktet vil nok ikke kunne bruges uden en terapeuts tilstedeværelse, men vil nok hurtigere kunne genoptræne borgeren til selvhjulpenhed mht. trapper.

• Mulighed for at prøve?

Der er ikke umiddelbart mulighed for at prøve produktet.

Der findes et lignende dansk produkt, [*FlexStep Therapy*](#).



Let's check in

Scientists have demonstrated that mood and sleep can affect cognitive performance. Record these data to track your own trends.

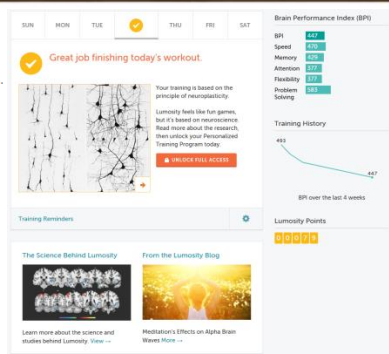
How do you feel today?



How many hours did you sleep last night?

≤5 6 7 8 9+

Next →



- **Hvad er det?**

Lumosity er et hjernetræningsprogram man kan tilgå fra internettet, beregnet til individuel træning, idet der ikke er en terapeutdel. Her kan man vælge, hvad man gerne vil træne. Det træner hukommelse, hurtighed, problemløsning, fleksibilitet og opmærksomhed.

Der gives så point efter, hvor godt man klarer de enkelte øvelser og det er muligt at følge sin egen udvikling. Der findes mange små spil/øvelser, der træner de forskellige ting.

Programmet er på engelsk, hvilket kan mindske målgrupperne.

• Hvem får gavn af det og hvordan?

Producenten angiver følgende målgrupper:

- Piger med turner syndrome
- MCI (mild kognitive impairment, let kognitiv svækkelse)
- Patienter der har fået kemoterapi
- Alle, for at modvirke depression i kognitive evner med alderen

- **Motivation for borger**

Øvelserne er udformet som små spil og der er et konkurrenceaspekt i det, da man hele tiden gerne vil forbedre sin score. Det er også muligt at sammenligne med andre brugere, og brugere i ens egen aldersgruppe etc.

- **Økonomisk perspektiv**

For at få den fulde version, hvor det er muligt at sammenligne med andre, at følge sin egne udvikling mere og træne 5 forskellige egenskaber om dagen, skal der betales. Ellers er det gratis. Det koster 450 kr. for et årsabonnement for en person.

- **Mulighed for at prøve**

Det er muligt at prøve en "light" version på deres hjemmeside helt gratis.

Professionel Hjerne-træning

To ting på samme tid

Scientific Brain Training PRO

Velkommen Peter Bahnsen

Startside Brugere Øvelser Min profil Min konto

<< Tilbage

Brugerinformation Øvelser Resultater Noter Meddelelser

Niveau

8
6
4
2
0

Turen går til ...
Jorden rundt
Organisering
Rigtigt sted, rigtigt tidspunkt
Hukommelse som en elefant
Våbenskjold
Hvor er tingene?
Restaurant
Former og farver
Ordet på bordet
Gamle skrifttegn
Overvågning
De hemmelige arkiver
Under pres
Basketball
Knæk koden
Forandring fryder
Stjernetrydning
Ordkløveri
Indviklede figurer
Rotation
Udsigtspunkt

Torsdag, 13. Februar, 2014
Varighed: 1 min. 8 sek.

Rigtigt sted, rigtigt tidspunkt

• Hvad er det?

Professionel Hjerne-træning er internetbaseret, hvilket giver maksimal fleksibilitet og muliggør træning individuelt, i gruppe, på skole/i klinik og hjemme.

Produktet har to kernekomponenter: 1) En række øvelser, der er designet til at træne specifikke, kognitive funktioner. Der er derfor særskilte øvelser, som kan anvendes til at træne f.eks. visuel indlæring og hukommelse, opmærksomhed, rumlige færdigheder og problemløsning. 2) Et administrationssystem, som gør det muligt for træneren at tildele klienten opgaver og at følge med i klientens/elevens arbejdsindsats og fremgang. Øvelserne kan hver især justeres i sværhedsgrad.

• Hvem får gavn af det og hvordan?

Professionel Hjerne-træning er samlet i tre programmer: Hjerneskadeprogrammet, Psykiatriprogrammet og Seniorprogrammet. De tre programmer er tilpasset forskellige målgrupper, men hvilket program man skal vælge afhænger i høj grad af, hvilken sammenhæng, træningen indgår i.

• Motivation for borger

Øvelserne er udformet som små spil, hvor man får en score for sin præstation, hvilket motiverer til at gøre det bedre næste gang.

Desuden kan terapeuten følge op på træningen, hvilket også har en motiverende effekt.

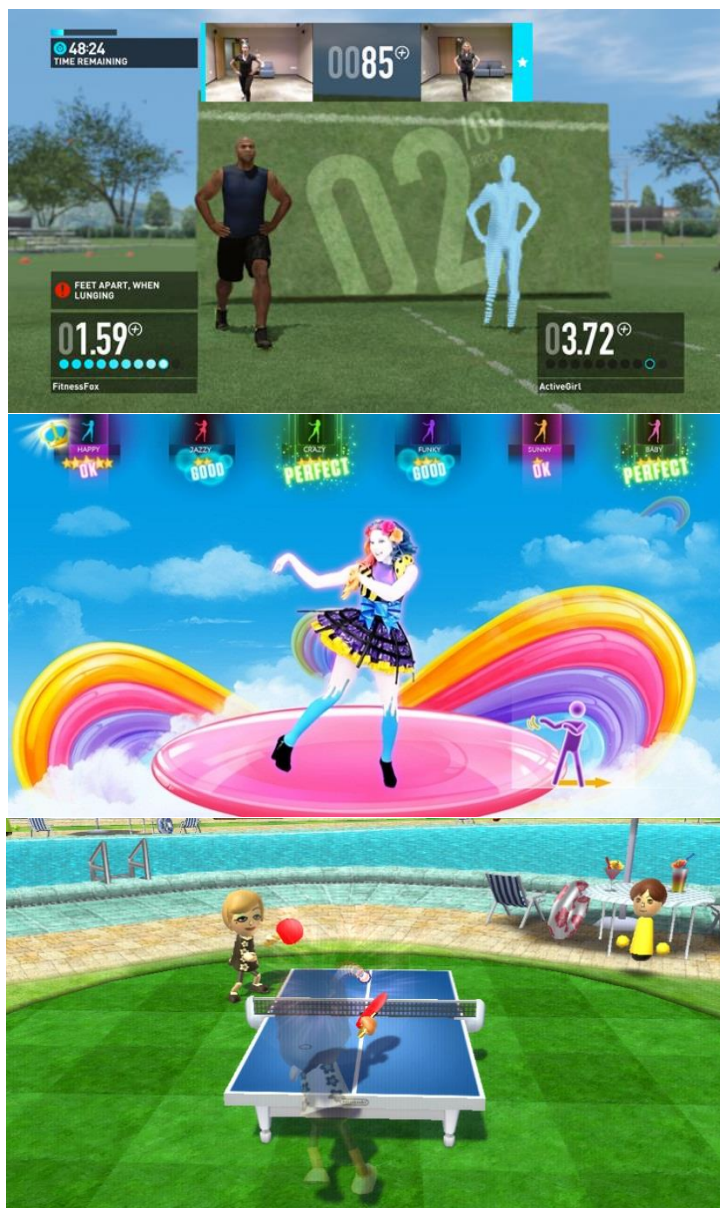
• Økonomisk perspektiv

Et grundabonnement med 10 aktive brugerkonti koster 420 kr./måned. 10 ekstra koster 275 kr./måned.

Træningen klares af borgeren selv, efter en evt. kort introduktion af terapeuten. Derefter skal terapeuten kun justere træningen med jævne mellemrum og følge op på borgerens træning.

• Mulighed for at prøve

Der er en 30 dages gratis prøve.



- **Hvad er det?**

Konsoller er fx *PlayStation 3* eller *4* eller *Xbox 360* eller *One* med *Kinect*, der vha. sensorer og kamera (*Kinect*) kan opfange brugerens bevægelser, så længe denne står foran TV'et. Det kan også være en *Nintendo Wii*, hvor man bruger kontrollere. Til konsoller fås flere forskellige spil, der kan bruges til træning på en lidt sjovere måde, fx:

- **Nike+ Kinect Training** er et spil, der laver et personligt træningsprogram til dig. Der er mange forskellige øvelser og det er muligt at følge med i sin udvikling, da spillet generer en score. Man kan også spille med andre over internettet, der har samme spil. Pris: 50 kr. til Xbox 360)
- **Xbox Fitness** er et spil, hvor man kan træne med de bedste amerikanske trænere. Der vises en video med øvelserne, og sensorteknologien opfanger bevægelser, hvilke muskler der bliver brugt og pulsen. Der gives en score afhængig af kvalitet og kvantitet af øvelserne, som kan bruges til at forbedre sig eller sammenligne med andre. Til Xbox One.
- **Just Dance 2014** er et dansespil, hvor man skal efterligne danseren på skærmen til musik, for at få point. Det er muligt at spille sammen med andre over internettet. Spillet koster ca .200 kr. til Xbox One og 360, samt PS3 og 4.
- **Wii Sports Resort** er et Wii spil med tennis, bowling og andre små spil, som styres med de medfølgende controllere. Dette er en god aktivitet til alle, også ældre, da det kan klares ved at sidde i stol eller kørestol så alle kan være med.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Mange af disse spil kræver, at man er forholdsvis frisk og forstår engelsk til en vis grad.

- **Motivation for borger**

Det er lavet til at være sjovt. Specielt dansespillene er motiverende for dem, der godt kan lide at danse.

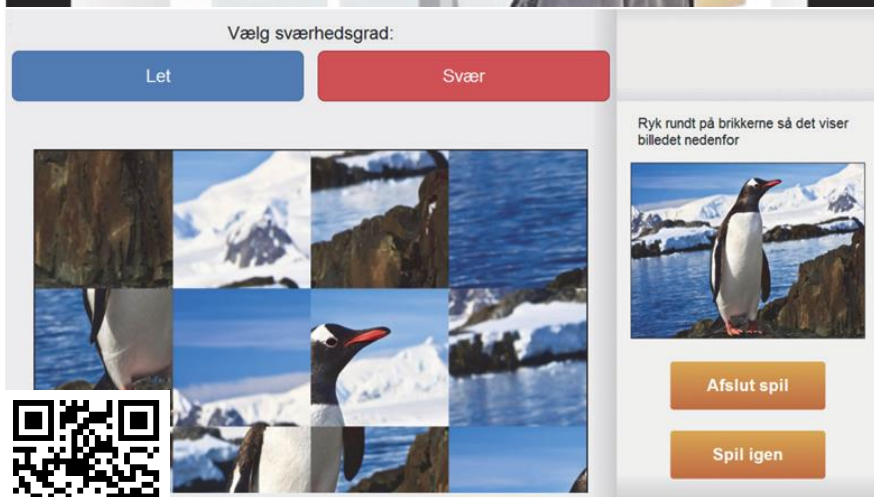
- **Økonomisk perspektiv**

Xbox One koster 3.800 kr., Xbox 360 koster 1.900 kr., Nintendo Wii koster ca. 2.200 kr., PlayStation 4 koster ca. 3.700 kr. Der findes dog også andre konsoller med lignende spil, som man kan sammenligne med.

- **Mulighed for at prøve**

Der er ikke umiddelbart mulighed for at prøve spillene inden køb. Evt. kan man henvende sig i elektronikbutikker.

Touch & Play



Scan QR koden eller klik her for link til video

• Hvad er det?

Touch & Play er en projektor, der laver en stor interaktiv berøringsflade som f.eks. et lærred eller en hvid væg. Størrelsen på berøringsfladen gør den nem at bruge, og der er mulighed for at flere kan bruge den på samme tid. Softwaren indeholder spil, videoer, lyd og billeder samt andre funktioner. Den kan desuden udstyres med et kamera, så borgere fx kan Skype med pårørende. Produktet er ikke bundet til denne software, og kan derfor bruges som alm. projektor.

Med et simpelt login er det muligt at tilføje brugernes personlige billeder og videoer. Det er derfor let for pårørende at lægge nye billeder og videoer ind på brugernes profiler uanset, hvor de befinder sig.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Touch & Play har en positiv effekt for brugere, som ofte har problemer med at opretholde meningsfuld fysisk og mental aktivitet i hverdagen. Produktet er udviklet i versioner til ældre og demente og borgere med handicap. De forskellige programmer giver kognitiv og fysisk træning.

• Motivation for borger

Produktet har mange små sjove spil, der kan være en god afveksling i hverdagen. Derudover kan den bruges til mange andre ting, de fleste borgere vil sætte pris på.

• Økonomisk perspektiv

Prisen pr. enhed er 49.000 kr., hertil kommer installation på 4.995 kr. og levering på 1.500 kr. Service, opdatering og hotline er på abonnement og koster 350 kr. pr. måned.

• Mulighed for at prøve?

Ved henvendelse til producenten burde det være muligt at prøve produktet inden køb.

Et produkt der minder om dette er [Ubi Interaktive](#).

Inimove



Inimove Snake



Inimove Complex



Inimove Cognitive



Inimove Complex Duo



Inimove Hand

- **Hvad er det?**

Inimove har udviklet træningsredskaber, der består af en række træskiver med små magneter indsat i dem, hvilket gør at de bevæger sig i et uforudsigeligt mønster. Målet er at samle dem alle, så de står over hinanden. Der er 5 forskellige træningsredskaber, der styrker forskellige ting.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Inimove forbedrer bl.a. finmotorik, koncentration, koordination samt styrker muskler og led i hånd, arm og skulder.

Producenten nævner følgende målgrupper: blodpropramte, børn med ADHD, håndledsskader osv.

- **Motivation for borger**

Det at redskaberne bevæger sig i et uforudsigeligt bevægelsesmønster, gør træningen sjov og udfordrende. Desuden kan brugeren træne selv, hvilket giver frihed.

- **Økonomisk perspektiv**

Træningsredskaberne koster uden moms (med forskelligt antal træskiver):

- Complex: 638 - 798 kr.
- Hand: 299 - 399 kr.
- Complex Duo: 789 - 1.359 kr.
- Cognitive: 798 kr.
- Snake: 791 - 1351 kr.

Efter introduktion kan borger træne med den selv uden hjælp fra terapeut.

- **Mulighed for at prøve?**

Vi har Inimove's produkter flere steder i organisationen.

Assisted Walking Device



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)



• Hvad er det?

Assisted Walking Device (eller Stride Management Assist Device) er en mobilitetsrobot, der hjælper med gangfunktionen. Den spændes omkring hoften og benene, og de små motorer hjælper så med at flytte benene fremad.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Produktet er beregnet til mennesker der kan stå og gå lidt, men har besvær med det.

Robotterne er færdigudviklede, men mangler at blive testet på mennesker. Dette forskningsprojekt er nu i gang. Her vil målgrupper også blive defineret. Dog vil den umiddelbart kunne bruges til gangtræning af ny hofte, frakturer, nedsat aktivitet over hoften, personer med lettere føleforstyrrelser, evt. lungepatienter osv.

• Motivation for borger

Motivationen vil komme fra den oplevelse brugeren vil få af at kunne gå bedre.

• Økonomisk perspektiv

Produktet er under udvikling og er ikke færdigt. Derfor er der ingen pris.

Det vil kræve hjælp at få løsningen på, men dette behøver ikke nødvendigvis at være en terapeut. Afhængig af borgeren vil terapeuten måske skulle hjælpe med balancen.

Brain Training Uno- tan

Total amount of coins

Question no. **16**

Correct answers: **15**

Remaining **42**

Score **640**

Level 8

Quit

100 100 5

10 5 500 50

100 1 500

881 1375 1321 1371

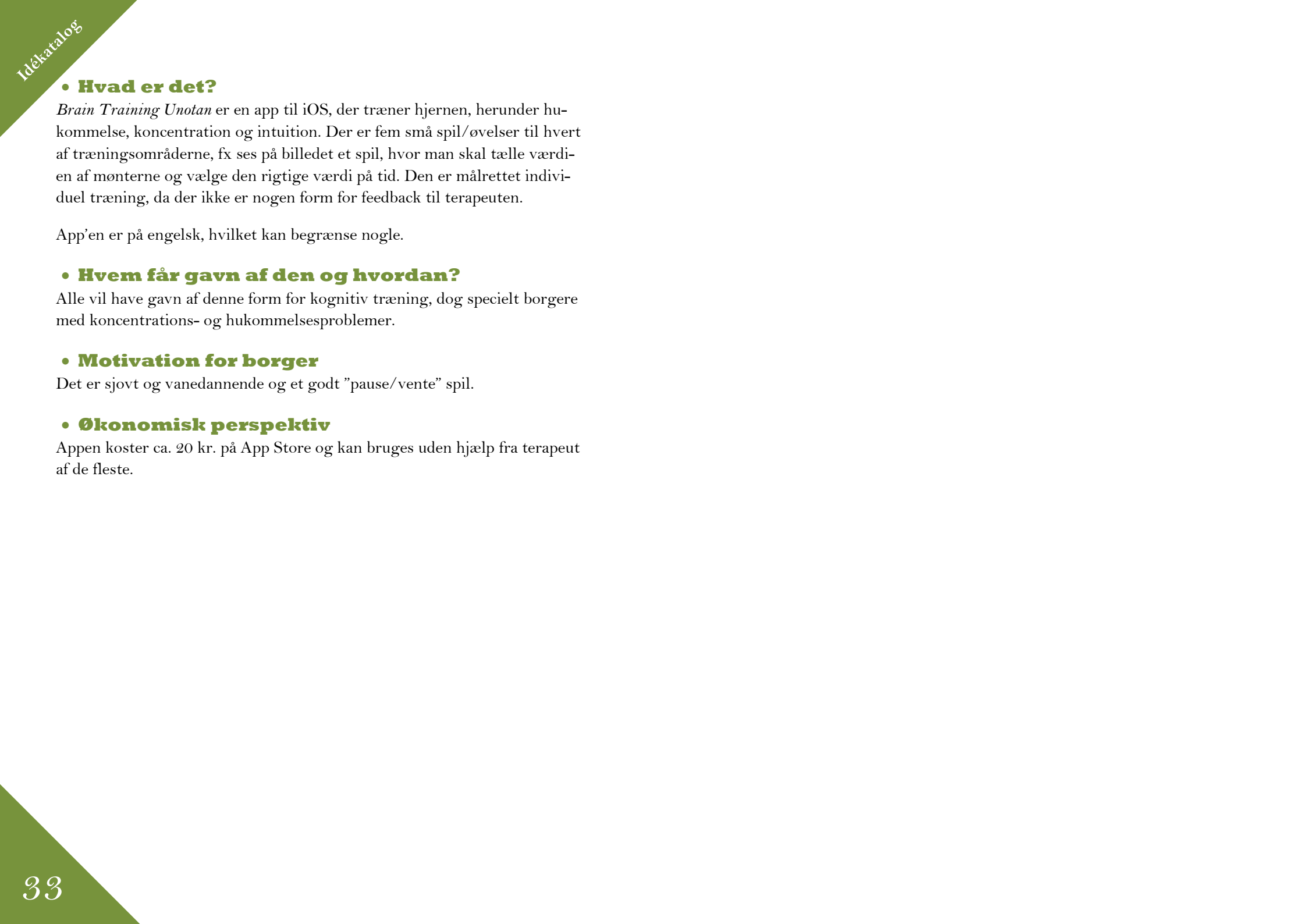
	Remember Colors	100% developed	1150	Description
3896 5468 1543	Remember Numbers	60% developed	780	Description
	Remember Circumstances	40% developed	720	Description
	Remember Faces	100% developed	1470	Description
	Remember Images	0% developed	280	Description

Memory Training

Concentration Training

Intuition Training

Settings



• **Hvad er det?**

Brain Training Unotan er en app til iOS, der træner hjernen, herunder hukommelse, koncentration og intuition. Der er fem små spil/øvelser til hvert af træningsområderne, fx ses på billedet et spil, hvor man skal tælle værdien af mønsterne og vælge den rigtige værdi på tid. Den er målrettet individuel træning, da der ikke er nogen form for feedback til terapeuten.

App'en er på engelsk, hvilket kan begrænse nogle.

• **Hvem får gavn af den og hvordan?**

Alle vil have gavn af denne form for kognitiv træning, dog specielt borgere med koncentrations- og hukommelsesproblemer.

• **Motivation for borger**

Det er sjovt og vanedannende og et godt "pause/vente" spil.

• **Økonomisk perspektiv**

Appen koster ca. 20 kr. på App Store og kan bruges uden hjælp fra terapeut af de fleste.

Back App



[Scan QR koden eller klik her for link til video](#)

• Hvad er det?

Back App er en balancestol, der træner og stimulerer støttemuskler i mave og ryg, mens du sidder. Stolen giver en behagelig siddestilling med åben hoftevinkel, der giver et naturligt svaj i ryggen. Stolen hviler på en rød kugle, der kan justeres. Skrues kuglen længere ned, bliver stolen mere ustabil og giver større træningseffekt. Fås i høj og lav udgave - men kræver et hævesænkebord, da stolen generelt er højere end kontorstole.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Stolen er beregnet til brugere der har problemer med bækken, hofter, ryg, nakke osv. Den bruges også af kontorarbejdende som forebyggelse mod fornævnte.

• Motivation for borger

Stolen har et flot design og det er muligt at vælge mellem mange forskellige farver og materialer.

At kunne arbejde som man plejer og "automatisk" træne, virker også tiltalende på brugere.

• Økonomisk perspektiv

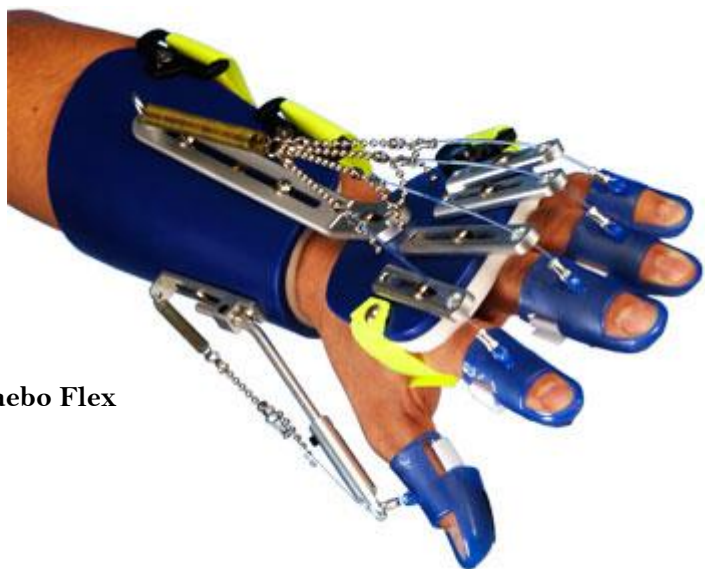
Back App koster ca. 4.000 kr. ekskl. moms og kan derefter bruges uden hjælp fra andre/terapeut.

• Mulighed for at prøve

Det er muligt at prøve stolen i 8 dage gratis ved henvendelse på deres hjemmeside. Ellers kan den findes i forskellige kontorforsyninger eller møbelforretninger.

Et alternativ kunne være en [Bobath bold](#) eller [Swopper](#).

Saebo Flex



Saebo Stretch



Saebo Reach



- **Hvad er det?**

Sæbo er forskellige produkter, der mekanisk ved hjælp af fjedre, hjælper med genoptræningen af fingre, håndled, hånd og albue.

Fx bruges *Saebo Flex* til træning i at samle bolde op. Udstyret strækker fingrene ud, mens brugeren har den på. Efterfølgende forsætter man øvelsen og ser hvor mange bolde man kan samle op. Dette øves hver dag, og vil på sigt træne hånden/fingrene op. (se også video link) Den kan også bruges som decideret hjælpemiddel i dagligdagen.

Nogle af produkterne (fx *Saebo Flex* og *Reach*) laves specielt til brugeren, for at få perfekt pasform. Derfor vil en "handske" ikke kunne bruges af andre.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

De fleste med nedsat funktion i hænderne til genoptræning, fx apoplexi og hemiparese.

- **Motivation for borger**

Motivationen vil komme, når bruger oplever den hjælp produktet yder til at få en bedre håndfunktion.

- **Økonomisk perspektiv**

Der skal indhentes specifik pris på produktet, men standardpriserne er, at

- en SaebStreach koster 349\$ (1.900 kr.) i USA
- en SaebFlex koster 1.690\$ (9.200 kr.) i USA

Det vil også være nødvendigt, at få hjælp til at tage "handsken" på, og få introduktion til optimal træning. Derefter skulle det være muligt at selvtræne en stor del af tiden.

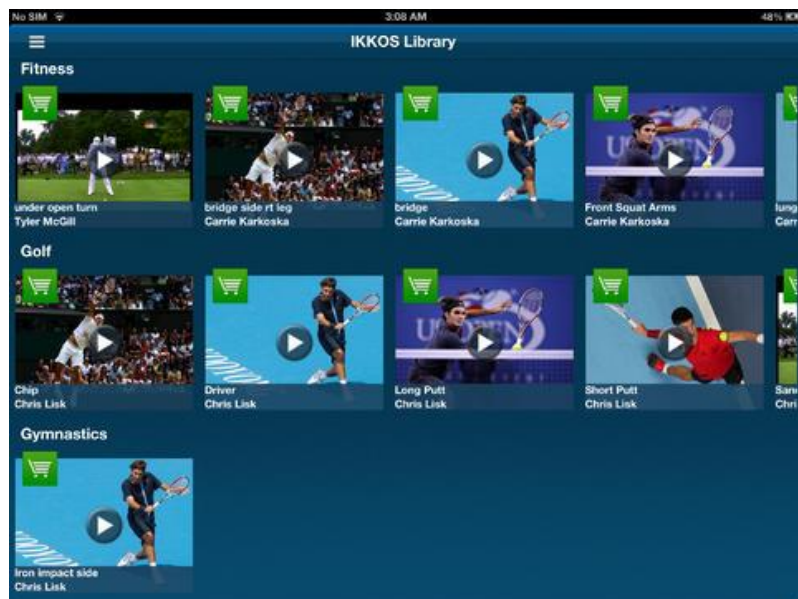
- **Mulighed for at prøve**

Ved kontakt til forhandler skulle det være muligt at få en demonstration.



[Scan QR koden eller klik her for at se produktet
blive brugt som hjælpemiddel](#)

Ikkos



[Scan QR koden eller klik her for at se produktet blive brugt til træning](#)

• Hvad er det?

Ikkos er teknologi, der lærer brugeren bevægelser (og teknik) ved at se bevægelsen mange gange kombineret med lydsignaler, der hjælper med at efterligne bevægelsen med stor nøjagtighed.

Ikkos tilgangen aktiverer bestemte områder af hjernen, der er forbundet med bevægelse. Ved at se bevægelsen mange, vil hjernen føle som om, at man selv har lavet bevægelsen mange gange. Derved bliver det nemmere for kroppen at lave den. (se videoklip for eksempel)

Produktet kan købes som app, hvortil forskellige "videoklip" købes separat eller kan købes med "briller" med hovedtelefoner, hvor videoen kommer tættere på ens øjne, hvilket skulle have en større effekt, og gøre det nemmere at koncentrere sig fuldt ud om bevægelsen.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Ikkos er oprindeligt designet til sportsudøvere, der kan forbedre deres teknik, men teknologien kan også bruges til patienter med følgevirkninger fra slagtilfælde, cerebral parese osv. Der er mange patienter, der har behov for at genindlære et bevægelsesmønster.

På nuværende tidspunkt er der ikke mange videoer til genoptræning, men disse vil kunne tilføjes/udvikles.

• Motivation for borger

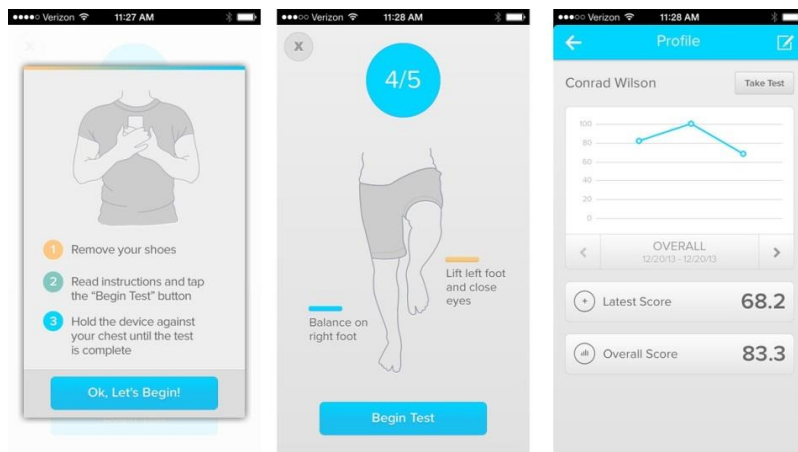
Motivationen ligger i, at der meget hurtigt skulle være synlige resultater.

• Økonomisk perspektiv

Ikkos brillerne med visse øvelser koster ca. 1000 kr. Derudover er der en gratis app, hvortil videoer med øvelser/bevægelser kan tilkøbes. App'en fungerer kun med iOS.

• Mulighed for at prøve

Der er ikke umiddelbart mulighed for at prøve produktet.



- **Hvad er det?**

Sway Balance er en app, der bruges til at måle brugeren balance på en skala fra 0 (ustabil) til 100 (stabil). App'en indeholder som standard 3 forskellige test: "Standing Postural Sway tests"; "Standing Tandem Sway Test" og "Single Leg Sway Test". Derudover kan der laves tilpassede test. Appen installeres fx på en iPhone, og ved at brugeren udfører forskellige test og holder telefonen presset ind mod brystet, måler telefonens sensorer bevægelse osv., og giver så en score.

Terapeuten, der har smartphonen, kan indkode forskellige brugere og lave løbende tests. Disse kan også tilgås fra en pc via internettet. Der er et ubegrænset antal patientprofiler.

Sway Balance kan kun bruges med iOS og kræver internetadgang.

Der findes små introvideoer til de fleste funktioner, dog er programmet og videoerne på engelsk.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

Appen kan bruges til rehabilitering og vurdering af faldrisiko, hvilket giver en stor målgruppe.

- **Motivation for borger**

Appen giver mulighed for at nemt og hurtigt at få en "score", så man kan følge sin fremgang, hvilket har en motiverende effekt. Det er nemt for borger at bruge, da terapeuten har alt arbejdet med at indstille den.

- **Økonomisk perspektiv**

App'en koster ca. 150 kr. pr. måned pr. terapeutbruger - og derefter kan der laves et ubegrænset antal borgerprofiler.

- **Mulighed for at prøve**

Det skulle være muligt at teste produktet ved henvendelse til producenten.

[Scan QR koden eller klik her for at se produktet blive brugt til træning](#)

spree



• Hvad er det?

spree er et pandebånd og en app til kun iOS (iPhone). Pandebåndet måler kropstemperatur, tiden du træner, hvor du træner (GPS, specielt interessant ved løb), din hastighed og puls. Denne information sendes trådløst til telefonen, hvor resultaterne kan ses i real-time.

Modulet, der måler alle disse ting, kan tages ud af pandebåndet, og bruges andre steder - dog fungerer ikke alle funktioner så.

App'en viser også hvornår brugeren er i den optimale træningssituation uden at blive for varm.

App'en er kun på engelsk.

• Hvem får gavn af den og hvordan?

spree appellerer primært til de yngre målgrupper, som en motivation til hårdere træning. Dog kan det selvfølgelig også være terapeut, der følger med på telefon mens borger træner, for at få kvantificeret data til at vurdere træningen.

• Motivation for borger

App'en måler nogle faktorer, der fortæller noget om træningens intensitet og kvalitet for nogle. Dette kan være udgangspunkt for yderligere forbedring, idet det er muligt at måle fremgangen.

• Økonomisk perspektiv

Produktet koster ca. 1.600 kr. stykket.

• Mulighed for at prøve?

Der er ikke umiddelbart mulighed for at prøve produktet.



[Scan QR koden eller klik her for at se produktet blive brugt til træning](#)

Kilder

BRAIN+

www.brain-plus.com

Inge Wilms, ph.d, BratLab, powerpoint

<https://itunes.apple.com/dk/app/brain+-hjernetr-ning/id601341022?mt=8>

Treax Pads

http://www.iaid.dk/da/index.php?option=com_content&view=article&id=45&Itemid=26

fitLight Trainer

<http://www.fitlight.ca/default.aspx>

<http://www.arcubal.dk/pris-og-levering/>

Play Alive

<http://playalive.dk/>

<http://carenet.nu/maanedens-profil/playalive.aspx>

Neuro Gym Tech

<http://www.experiential-tt.dk/>

www.neurogymtech.com

Pro Terapi - HUR

<http://www.proterapi.dk/Produkter/HUR.aspx>

<http://hurusa.com/index.asp?page=smart-card>

RoboTrainer Light

http://www.aarhus.dk/sitecore/content/Subsites/CareWare/Home/Om-CareWare/CareWare-2013/CareWare-2013-Konference-Program/Workshop-F/RoboTrainer-Light.aspx?sc_lang=da

<http://www.aarhus.dk/~media/Subsites/CareWare/Download-RoboTrainer-Light---Artikel.pdf>

Jesper Heltzen (jheltzen@gmail.com)

Katjo

http://www.aarhus.dk/sitecore/content/Subsites/CareWare/Home/Om-CareWare/CareWare-2013/CareWare-2013-Konference-Program/Workshop-F/Katjo.aspx?sc_lang=da

BandCizer

http://www.aarhus.dk/sitecore/content/Subsites/CareWare/Home/Om-CareWare/CareWare-2013/CareWare-2013-Konference-Program/Workshop-F/Elastik-Sensor.aspx?sc_lang=da

http://www.sdu.dk/nyheder/nyviden/alle_artikler/2012/september/elastikbaa

[nd](http://www.sdu.dk/nyheder/nyviden/alle_artikler/2012/september/elastikbaa)

<http://bandcizer.com/>

Silbot 3.0

<http://www.aarhus.dk/da/borger/sundhed-og-sygdom/Traening-og-rehabilitering/Sundheds-og-omsorgshotellet-Vikaergaarden/Velfaerdsteknologi/Hjernetraening-med-robot.aspx>

Mitii

<http://mitii.com/>

Narrative Clip

<http://getnarrative.com/>

<http://www.engadget.com/products/narrative/clip/>

<http://research.microsoft.com/en-us/um/cambridge/projects/sensecam/memory.htm>

HomeRehab

<http://aidcube.com/>

ICURA

<http://vimeo.com/57324657>

<http://www.yoke.dk/projects/icura-project>

<http://icura.dk/>

My First App

<http://www.myfirstapp.com/MyFirstApp/Home.html>

Det Levende Gulv

<http://goo.gl/OaoIJK>
www.multicare.dk

Den Elektroniske Hest

<http://www.hmi-basen.dk/blobs/produktblade/22286.pdf>

ReflexFET

<http://nordicneurostim.com/reflexfet.html>

Undervisningsmåtter

http://www.a-sport.dk/Webshop/Produkter/Motorik-Leg_-_Læring/Tastatur_matte.aspx

Happy Rehab

<http://www.hmi-basen.dk/r11x.asp?linkinfo=24390>
http://www.iaid.dk/da/index.php?option=com_content&view=article&id=55&Itemid=8

DigiCorpus

<http://www.digicorpus.com/>

Dynamic Stair Trainer

<http://www.clarkehealthcare.com/products/therapy-gym/Dynamic-Stair-Trainer/>
<http://www.rehabmart.com/product/dynamic-stair-trainer-27314.html>
<http://www.hmi-basen.dk/r11x.asp?linkinfo=15114>

Lumosity

www.lumosity.com

Professionel Hjernetræning

<http://www.professionelhjernetraening.dk/>
<http://dk.scientificbraintrainingpro.eu/>

Konsolspil

<http://news.xbox.com/2013/09/xbox-one-xbox-fitness-unveiled>
http://www.microsoftstore.com/store/mseea/da_DK/pdp/Nike+-Kinect-

Training-til-Xbox-360/productID.259416100

<http://www.metacritic.com/game/wii/wii-sports-resort>

<http://just-dance-thegame.ubi.com/jd-portal/da-DK/just-dance-2014/wii/>

Touch and Play

<http://www.applikator.dk/dansk/loesninger/touch-play.aspx>
<http://youtu.be/CepHKRGtroo>
<http://youtu.be/ssJFCd2yH-E>

Inimove

<http://www.hmi-basen.dk/r11x.asp?linkinfo=24235>
<http://inimove.dk/dansk/traening>

Assisted Walking Device

<http://world.honda.com/Walking-Assist/>
<http://www.fyens.dk/article/2353553:Indland-Fyn--OUH-skal-teste-robotter-for-Honda>

Brain Training Unotan

<https://itunes.apple.com/us/app/brain-training-unotan/id309133147?mt=8>

Back App

<http://www.hmi-basen.dk/r11x.asp?linkinfo=22240>
http://www.ergoforma.dk/back_app_trningsstol
<http://backapp.eu/da/>
<http://backapp.eu/da/bruke-back-app/sadan-traener-du-pa-back-app/>

Saebo

<http://www.saebo.com/products/saeboflex/>

Ikkos

<http://www.geekwire.com/2013/ikkos/>
<http://www.youtube.com/watch?list=PL25FRlBH6gvKQOhByUcA-NhpyqjF4ZBsD&v=FoJzt8y4Ur4#t=293>
<http://ikkos.com/>
<https://itunes.apple.com/US/app/id614466286>

Sway Balance

<http://swaymedical.com/>

Spree

<http://inhabitat.com/spree-smart-headband-tracks-exercise-performance-while-keeping-the-sweat-out-of-your-eyes/>

<http://spreesports.com/>



VIBORG
KOMMUNE

**Sundhed og Om-
sorg**
Innovationscenter

Prinsens Allé 5
8800 Viborg

Tlf.: 87 87 66 65

www.viborg.dk/