

SOCIAL IT KATALOG

Spændende løsninger og produkter inden for social IT



Kataloget er udarbejdet i oktober 2014 af Socialt Udviklingscenter SUS og Living IT Lab, som del af projektet, 'Living IT Lab', der er finansieret af Socialministeriet.

Dele af kataloget bygger på Socialt Udviklingscenter SUS' 2013-udgivelse, "Velfærdsteknologi på socialområdet".

Læs mere på:

www.livingitlab.dk

www.sus.dk



MINISTERIET FOR BØRN, LIGESTILLING,
INTEGRATION OG SOCIALE FORHOLD



Indholdsfortegnelse

Indledning	5
Velfærdsteknologiske nøgleord	6
Social IT	6
Plejeteknologi.....	6
Smarthome-teknologi (home automation).....	6
Sundhedsteknologi.....	6
Assistive Technology	6
Assisted Living Technology (ALT).....	6
eHealth	7
Pervasive Healthcare (PHC).....	7
Telemedicin (telesundhed)	7
Ubiquitous computing.....	7
Welfare technology	7
Wearables	7
Social IT apps	8
Kommunikation	8
BeMyEyes (gratis).....	8
JABtalk (gratis)	9
MyTalkTools Mobile (649,- / Gratis Lite-version)	9
GoTalk Now (529,-).....	10
ChatAble Dansk (1049,-)	10
Avaz Dansk (799,-)	11
Dragon Dictation (gratis).....	11
iPicto (13,-)	12
TapSpeak Choice (999,-).....	12
WhatsApp (gratis)	13
Predictable (1.049,-).....	13
Struktur og kalender	14
ShowMyDay (1.100,- til 2.450,- pr. licens)	14
Husketavlen (499,-)	15
Mobilize Me (abonnement).....	15
Dailyshopbox Shopper (gratis)	16
Autiplan (abonnement)	16
CanPlan (gratis)	17
FTVS HD - First Then Visual Schedule HD (99,-)	17
PictoPlan (gratis).....	18
KidToDo (7,-)	18
STRUKTUR (gratis)	19
PlaNet (abonnement).....	19
Arbejdsgange og sociale historier	20
Book Creator (32,-)	20
My Pictures Talk (19,-).....	21
Pictello (125,-).....	21
About a picture (19,-)	22
Scan How (gratis og abonnement)	22
Moment Diary (gratis)	23
Morning Kids (19,-)	23
MobilplanForAlle (kan kun benyttes, hvis kommunen har købt)	24
AutisMate (999,- / Lite)	24

Moviiss (gratis).....	25
Leg og læring.....	26
BRAIN+ opmærksomhed og hukommelsestræning til hjerneskadede (Gratis men med pris for enkelte ”kurser”)	26
Glad Tur (gratis).....	27
Task Hammer (gratis).....	27
Skriv og Læs (45,-)	27
Skrivetavlen (25,-)	28
Tic Tac Toe (gratis)	29
Puppet Pals HD (25,-).....	29
Behandling og selvmonitorering.....	30
Minvej (Gratis)	30
Minplan (gratis lite version og to betalingsversioner)	30
Monarca (Gratis).....	31
RheumaBuddy (Gratis).....	31
DayBuilder – digital platform til støtte for mennesker med depression.....	32
Optimism (gratis)	32
Social IT – Andre platforme.....	33
Sekoia.....	33
Touch and play	33
dukaPC	34
CarePlan	34
IBG – Interaktiv BorgerGuide.....	35
LetNet.....	35
MemoActive	36
DoDoneGone.....	36
BetterOff	36
Quaakin.....	37
Initiativer og projekter.....	38
Projekt “Implementering og spredning af Social IT i kommunerne” (2014-2015).....	38
Design af Relationer (2012-2014).....	39
Fremtidens plejehjem (2014-)	40
Social IT og skizofreni i Region Nordjylland (2014-)	41
Idéklubben (2014-).....	42
Videncenter for hjælpemidler og velfærdsteknologi ved Glostrup Hospital (nov. 2014-)	42
OPI-Lab: Living Lab (2011-2014).....	43
SESEMA: Teknologi til voksne udviklingshæmmede (2009-2010)	43
Fremtidens sociale IT.....	45
Interaktive materialer.....	45
EEG (Hjernebølgeteknologi).....	46
Eye-tracking	46
Lokaliseringsbaseret teknologi.....	47

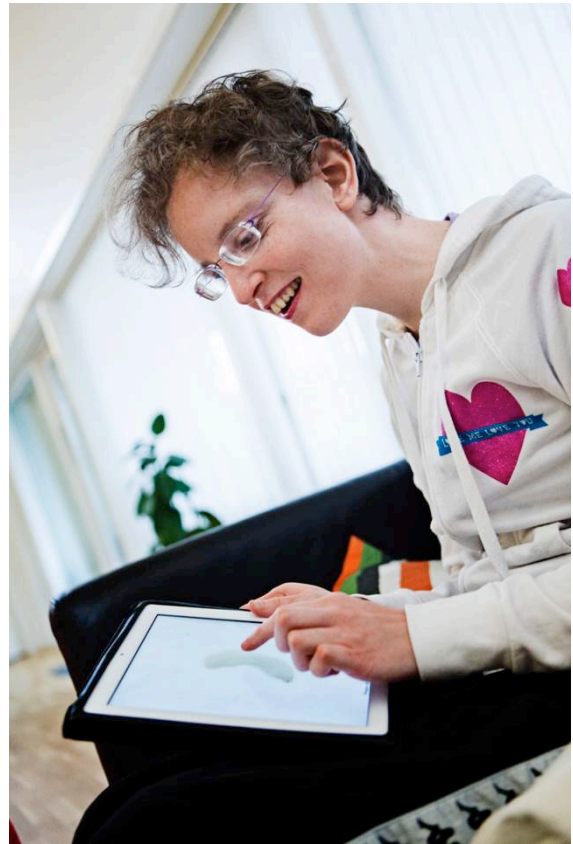
Indledning

Social IT har de seneste år vundet frem under paraplybegrebet, 'velfærdsteknologi'. Det velfærdsteknologiske felt på socialområdet er i dag i høj grad præget af Social IT. Men hvad er Social IT egentlig?

Ud fra konkret erfaring med at udvikle, sprede og implementere Social IT til mennesker med funktionsnedsættelser, har Socialt Udviklingscenter SUS og Living IT Lab udarbejdet dette katalog, som giver et indblik i hvad, der findes, hvad der skabes og hvad, der i fremtiden vil blive skabt.

Nogle af de apps, som nævnes i kataloget, er under udvikling og / eller afprøvning som del af projekter, hvor andre er på markedet og kan downloades i App Store (iOS) eller Google Play (Android).

Kataloget er blevet til som del af projektet 'Living IT Lab', der er finansieret af Socialministeriet.



Velfærdsteknologiske nøgleord

Social IT

Teknologi der anvendes af brugere til kommunikation, til at skabe sociale netværk og samvær, samt til underholdning, leg, mestring og læring (fx computerprogrammer, hjemmesider, apps på smartphones, tablets og computere). Eksempler: Skype, YouTube, Herbor, digital dagstruktur, 'tale-til-tekst SMS', læringsapps samt betjeningsudstyr som øjenstyring, 0/1-kontakt mv.

Plejeteknologi

Teknologi der anvendes til at varetage fysisk pleje og omsorg af mennesker med primært fysiske funktionsnedsættelser samt ældre med plejebenhov. Eksempler: Vaskerobotter, spiserobotter, løftmaskiner.

Smarthome-teknologi (home automation)

Teknologi, der knytter sig til styring af funktioner, der gør boligen intelligent og tilgængelig. Eksempler: Styring af døre, elektrisk lys og vinduer med kontakter eller digitalt interface. Kendes også under den engelske term Home Automation.

Sundhedsteknologi

Generelt begreb for teknologi med fokus på sundhed, herunder psykiatri, rehabilitering og ergoterapeutisk behandling.

Assistive Technology

Teknologi anvendt til at assistere mennesker med funktionsnedsættelse - inkluderer hardware, software, IT mv.

Assisted Living Technology (ALT)

Et paraplybegreb, der beskriver anvendelse af teknologi til støtte i hjemmet - fx med henblik på at en borger kan blive længere i hjemmet ved at give øget selvstændighed gennem anvendelse af velfærdsteknologi. Kendes også som Ambient Assisted Living (AAL) eller Assisted Living Services (ASL).

eHealth

Engelsk term for sundhedsydelser, der involvere alt fra informatik til udførelse af sundhedspleje via IT. kommunikation, sensorer mv.

Pervasive Healthcare (PHC)

Teknologi, der muliggør frigørelse af sundhedsydelser fra tid, sted, art og organisation. Se også ubiquitous computing.

Telemedicin (telesundhed)

Brugen af IT til digitalt understøttede sundhedsfaglige ydelser over afstand. Fx hjemmemonitorering, videokonference, billedudveksling mv. Kendes også under den positive italesættelse "telesundhed" eller den engelske term "telehealth".

Ubiquitous computing

Computer-assisteret teknologi, der kan forekomme alle steder og i alle sammenhænge samtidigt (modsat traditionel kontekst-afhængig computerbrug som på et kontor). "It i al ting" - computerkraft er indbygget i alle genstande, vi omgås, fx køleskabet, radioen, toilettet mv. Kendes også som pervasive computing, ambient intelligence og everyware.

Welfare technology

Oversættelse af velfærdsteknologi, dog primært brugt i engelske oversættelser af dansk materiale.

Wearables

Teknologi, der kan tages på - Tøj og tilbehør, der inkorporerer en teknologi. Eksempler: Google Glass, Apple Watch og GPS-ure.

Social IT apps

Apps er ofte det første, man tænker på, når man tænker Social IT. Det er der en god grund til. Apps er nemlig det absolut mest tilgængelige, bredt set, og samtidig også det, der skiller sig mindst ud fra "normal" IT. Rigtig mange mennesker har tablets og smartphones og mulighederne for at tilgå hjælpemidler, der før i tiden i langt højere grad krævede dyrt hardware, er nu ofte tilgængelige som download – og tilmed meget billigere.

Apps er et godt sted at starte, hvis man er interesseret i hjælpemidler til kommunikation, struktur, arbejdsgange, leg og læring, samt selvmonitorering. Disse fem "retninger" udgør opdelingen af følgende afsnit.

Kommunikation

Afsnittet giver eksempler på apps, der bruges til at muliggøre kommunikation for mennesker med funktionsnedsættelser, som har talevanskeligheder eller intet verbalt sprog. Udover direkte at gøre det muligt for brugere at kommunikere med omverdenen, kan apps i denne kategori også bruges til at understøtte og udvikle den pædagogiske praksis for professionelle. Slutbrugeren af apps i denne kategori kan opnå større indflydelse på sit liv, styrke sociale færdigheder og opbygge selvtilid og personale kan opnå bedre kommunikation med brugeren.

BeMyEyes (gratis)

BeMyEyes er en app, som er udviklet til blinde og svagtseende, der, via deres kamera i smartphone eller tablet og et online netværk af frivillige, kan få støtte i udfordrende situationer online. Eksempelvis kan man som blind stå med to dåser i hænderne uden at vide hvilken, der indeholder hvad. Her benyttes BeMyEyes-app'en, som ringer en frivillig op. På smartphone'ens skærm hos den frivillige ses nu et live videobillede af de to dåser, så den frivillige hurtigt kan fortælle den blinde om, hvilken indeholder hvad.



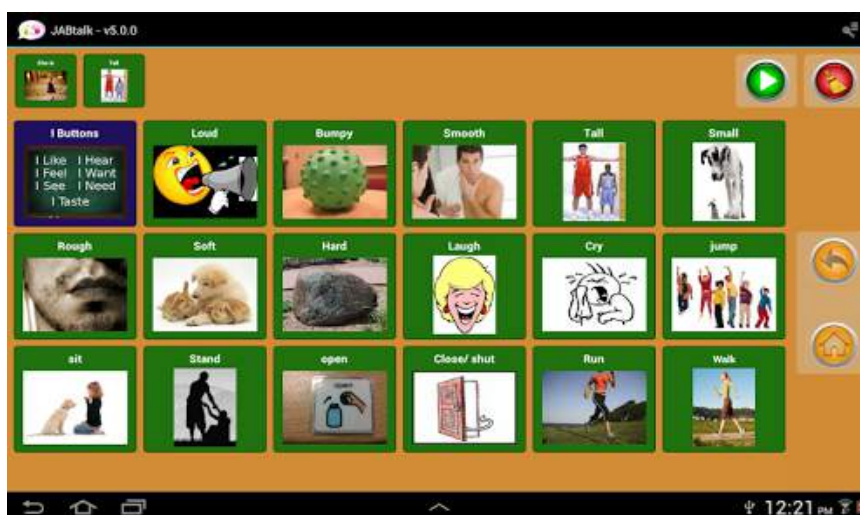
Egnet til: Blinde og svagtseende

Platform: iOS og Android

Link: www.bemyeyes.org

JABtalk (gratis)

JABtalk er en app til mennesker med talevanskeligheder. Ved at kombinere en personlig stemme og billeder med en meget enkel brugergrænseflade leverer JABtalk en kommunikations-app, der er både sjov at bruge og nem at lære. Med JABtalk har brugeren mulighed for at indtale egne beskeder og gemme billeder. App'en har en engelsk brugerflade.



Egnet til mennesker med: Afasi, hjerneskade, cerebral parese, udviklingshæmning

Platform: Android

Link: www.play.google.com/store/apps/details?id=com.jabstone.jabtalk.basic&hl=da

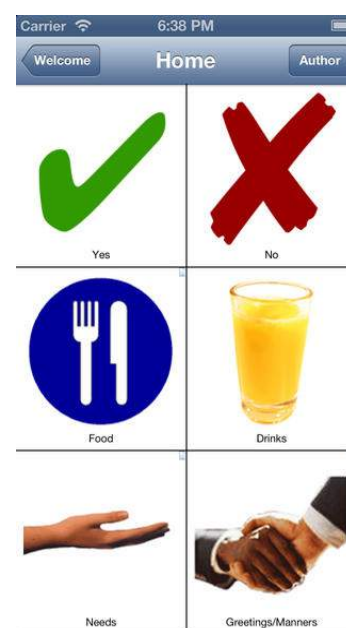
MyTalkTools Mobile (649,- / Gratis Lite-version)

Denne app er en ultrasimpel kommunikationsplatform, hvor knapper skabes ved brug af fotos, videoer, symboler og indtaling af beskeder. App'en har mange funktioner og kan også bruges til arbejds gange. App'en kan være lidt vanskelig at sætte op, men når man har forstået logikken, er den nem at bruge.

Egnet til mennesker med: Cerebral parese, udviklingshæmning, hjerneskade, afasi

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/us/app/mytalktools-mobile/id324286288?mt=8



GoTalk Now (529,-)

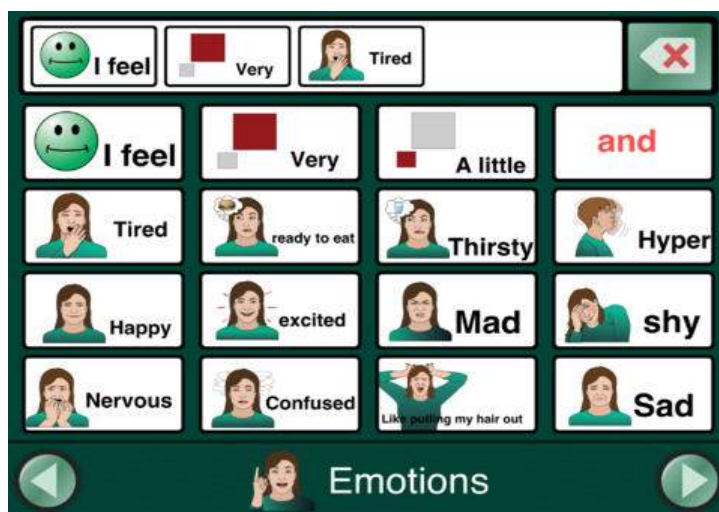
Via brugertilpasset layout og navigation skaber app'en en omfattende kommunikationsplatform. App'en understøtter optaget lyd samt tekst-til-tale, der kan kombineres med det medfølgende katalog over symboler. Findes i en dansk udgave.

Egnet til mennesker med: Afasi, cerebral parese, udviklingshæmning, hjerneskade

Platform: iOS

Link:

www.itunes.apple.com/dk/app/gotalk-now/id454176457?mt=8



ChatAble Dansk (1049,-)

ChatAble Dansk er en oversat app til hverdagskommunikation, der kan bruges hjemme, i skole, på arbejde og andre steder. App'en giver brugeren adgang til at kommunikere via individuelle, symbolbaserede brugerflader. Understøtter foto og symboler i forskellige visninger.

Egnet til mennesker med: Cerebral parese, udviklingshæmning, hjerneskade, afasi

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/us/app/chatable-dansk/id883166658?mt=8



Avaz Dansk (799,-)

Avaz Dansk er en oversat AAC-app. App'en kombinerer billedsymboler med talesyntese og kan hjælpe brugeren til at kommunikere og udvikle deres sprogfærdigheder.

I Avaz kan brugeren eller støttepersonen selv lave nye elementer – enten ved hjælp af kamera, fotoalbum eller ved hjælp af det bibliotek af symboler, der er i app'en. Der er desuden en dansk stemme, som læser op, hvad brugeren skriver ved nye symboler.



Egnet til mennesker med: Cerebral parese, udviklingshæmning, hjerneskade, autisme

Platform: iOS & Android

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/avaz-dansk-billedkommunikation/id587737867?mt=8

Dragon Dictation (gratis)

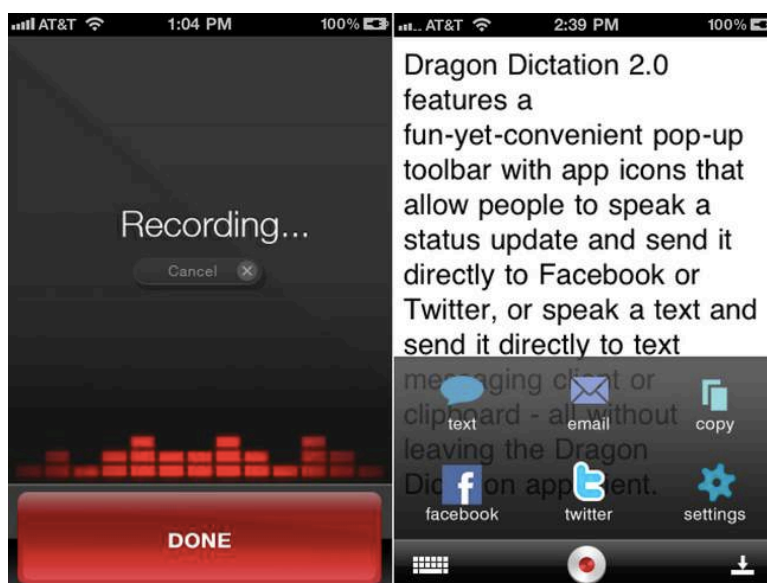
Dragon Dictation er et stemmegenkendelsessystem, som genkender dansk sprog. App'en giver mulighed for, at man fx indtaler en besked og derefter ser beskeden på skrift. Man kan bruge det til at diktere fx en sms, e-mail eller statusopdatering på Facebook.

Egnet til: Alle

Platform: iOS

Link:

www.nuancemobilelife.com/apps/dragon-dictation



iPicto (13,-)

iPicto er en simpel app med et stort katalog af forskellige piktogrammer (4000+). Det bruges i kommunikationssituationer, hvor budskaber kan afklares eller tydeliggøres via visuelle elementer. Piktogrammerne kan gemmes direkte på enheden eller eksporteres via mail.

Udover den umiddelbare støttefunktion, som iPicto tilbyder, kan brugen af app'en også understøtte udviklingen af kommunikationsevner generelt.

Egnet til mennesker med: Afasi, hjerneskade, cerebral parese, udviklingshæmning

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/ipicto/id423225072?mt=8



TapSpeak Choice (999,-)

TapSpeak Choice er en amerikansk AAC-app. Man kan opsætte og tilpasse sit eget kommunikationspas eller -board med et grid på op til 56 ikoner/felter. App'en har medfølgende ikoner (Pixon) og understøtter 40 sprog i tekst-til-tale.

Egnet til mennesker med: Afasi, hjerneskade, cerebral parese, udviklingshæmning

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/tapspeak-choice/id408507581?mt=8



WhatsApp (gratis)

WhatsApp er et chatprogram, der kan sende indtalte beskeder. Beskederne bliver ofte anvendt som talende SMS'er af mennesker med dysleksi eller fysiske handicap, der gør det svært at benytte sig af et digitalt tastatur.

Egnet til mennesker med: Afasi, hjerneskade, cerebral parese, udviklingshæmning

Platform: iOS og Android

Links:

- www.itunes.apple.com/us/app/whatsapp-messenger/id310633997?mt=8
- www.whatsapp.com/?l=da



Predictable (1.049,-)

Predictable er et tekst-til-tale program – en app til alternativt og støttende kommunikation (ASK). App'en kan udover almindelige tekst-til-tale-funktioner foreslå og oplæse de mest sandsynlige næste ord, man vil skrive og man kan tildele ord, man vil have læst op, symboler. Som noget specielt kan man med Predictable også skrive ord med fingeren.

Egnet til mennesker med: Dysleksi, hjerneskade, cerebral parese, udviklingshæmning

Platform: iOS

Link:

www.itunes.apple.com/dk/app/predictable/id404445007?mt=8



Struktur og kalender

Apps i denne kategori kan hjælpe brugere til at strukturere hverdagen, give overblik og øge selvstændighed og indflydelse på eget liv. Mange af denne type apps er bygget op om en traditionel kalenderstruktur, men udnytter samtidig også langt mere pædagogiske brugerflader og funktionaliteter.

Enkelte aktiviteter i kalendere har ofte tilhørende forklaring og / eller delaktiviteter, der tit understøttes visuelt, med lyd og med video. Kamera i smartphone eller tablet er ofte integreret til at kunne tage billeder af ting til visualisering af fx delaktiviteter.

Struktur-apps understøtter og udvikler pædagogiske muligheder i fx at give brugeren mulighed for mere struktur i hverdagen. De kan være med til at sikre brugeren kontinuitet, samt støtte brugeren i at udvikle selvhjulpenhed i sine aktiviteter. Ofte kan disse apps ses som en digital erstatning for fysiske hjælpemidler som fx boardmaker-lister.

ShowMyDay (1.100,- til 2.450,- pr. licens)

ShowMyDay er en gratis app, der benytter sig af licensbetaling for brugeroprettelse. Den er udviklet gennem et dansk samarbejde af fagfolk inden for pædagogik, autismeområdet og IT-konceptudvikling. App'en giver mulighed for at forældre, lærere og lignende fagpersoner kan organisere og strukturere et barns dag. Deres fokus på børn med autisme gør at app'en har for øje at sikre den tryghed og struktur, som barnet har brug for i sin hverdag ved, at de altid er forberedt på, hvad der skal ske i løbet af dagen. Udover denne strukturerende funktion tilbyder app'en også en række andre funktioner såsom belønningssystemer, opgavebeskrivelser, tovejskommunikation, ressourcemålinger og meget andet.



Virksomheden bag tilbyder også undervisning og rådgivning i brug af app'en (mod betaling op til 50 licenser, hvorefter undervisning tilbydes gratis).

Egnet til mennesker med: Autisme, udviklingshæmmede og ADHD

Platform: iOS og Android

Link: www.ShowMyDay.dk

Husketavlen (499,-)

App'en giver struktur i hverdagen ved at vise forskellige beskeder på faste tidspunkter i løbet af dagen – fx "Husk din medicin" eller "Nu er der morgenmad".

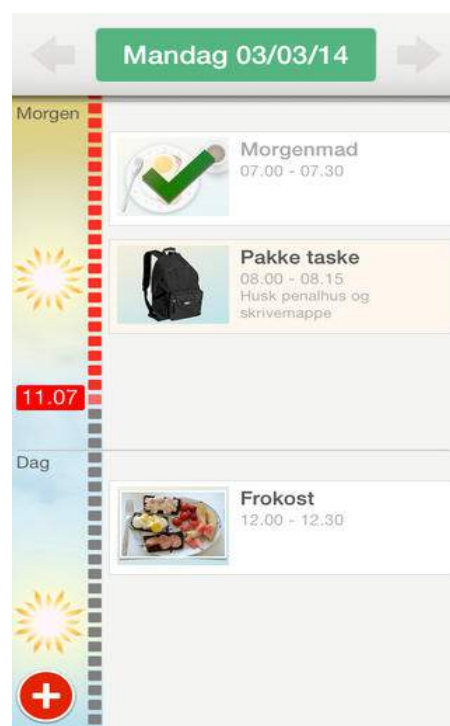
Hver besked kan vises med egne fotos eller fra det medfølgende katalog. App'en har flere avancerede funktioner så som fjernstyring, brugergrupper eller at den ikke kræver interaktion fra brugeren.

Egnet til mennesker med: Demens, udviklingshæmning, autisme

Platform: iOS

Link:

www.itunes.apple.com/dk/app/husketavlen/id436689262?l=da&mt=8



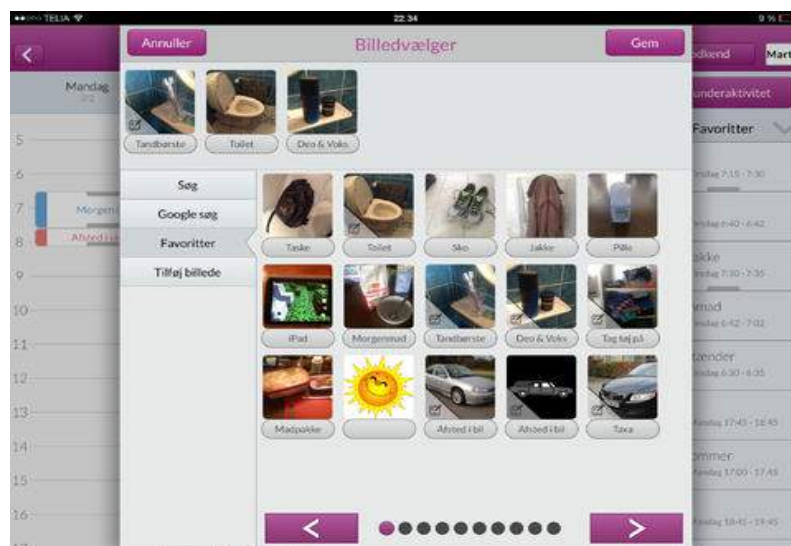
Mobilize Me (abonnement)

App'en er et visuelt støttesystem, der fungerer som planlægningsværktøj til at give struktur i hverdagen. Brugerens gøremål vises visuelt og kan gemmes i app'en af fx pårørende. App'en fungerer i forlængelse af hjemmesiden www.Organizer.Mobilize-Me.org. App'en er dansk og kræver tilkøb af månedlig licens.

Egnet til mennesker med: ADHD, autisme, udviklingshæmning

Platform: iOS og Android

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/mobilize-me/id547569497?mt=8



Dailyshopbox Shopper (gratis)

Dailyshopbox Shopper strukturerer indkøb gennem lister, der kan deles med andre. App'en sammenholder hvor mange varer, der er på listen, med antallet af varer i indkøbskurven. Varer kan samtidig kategoriseres efter butikkens opbygning, hvilket støtter gennemførelsen af indkøb. App'en fungerer i forlængelse af dailyshopbox.dk.

Egnet til mennesker med: Hjerneskade, ordblindhed, demens, udviklingshæmning, autisme

Platform: iOS og Android

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/id406716142?mt=8



Autiplan (abonnement)

App'en giver detaljeret planlægning med billeder og påmindelser til personer med behov for struktur og planlagte aktiviteter. Dagens aktiviteter oprettes i en webplatform og vises i app'en til brugeren. App'en kræver tilkøb af månedlig licens.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, hjerneskade

Platform: Android

Link:

www.play.google.com/store/apps/details?id=com.autiplan.view&hl=da



CanPlan (gratis)

App'en hjælper med struktur ved at beskrive opgaver og arbejds gange med billeder, videoer og lyd. Samtidig har app'en påmindelser og to-do lister. CanPlan er udviklet af CanAssist.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, udviklingshæmning, dysleksi

Platform: iOS

Link:

www.itunes.apple.com/us/app/canplan/id598687543?mt=8



FTVS HD - First Then Visual Schedule HD (99,-)

First Then Visual Schedule (FTVS) er en app til at skabe overblik og struktur på dagligdagen. App'en kan vise rækkefølgen og afspille tilhørende lydclip af dagens aktiviteter. App'en har timer, lyd, og billeder samt mulighed for at afkrydse overståede aktiviteter.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, udviklingshæmning, dysleksi

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/ftvs-hd-first-then-visual/id624035410?l=da&mt=8



PictoPlan (gratis)

PictoPlan giver visuel planlægning af dagen med billedelementer, som man kan indsætte for de enkelte aktiviteter, som dagen skal indeholde.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, udviklingshæmning, dysleksi

Platform: iOS

Link:

www.itunes.apple.com/dk/app/pictoplan/id733542401?mt=8



KidToDo (7,-)

En app, der giver et visuelt overblik over en række aktiviteter i kronologisk rækkefølge. App'en holder styr på, hvilke aktiviteter brugeren har klaret og kommer med en belønning, når alle aktiviteter er gennemførte. Belønningerne kan genses i et såkaldt trophy room.

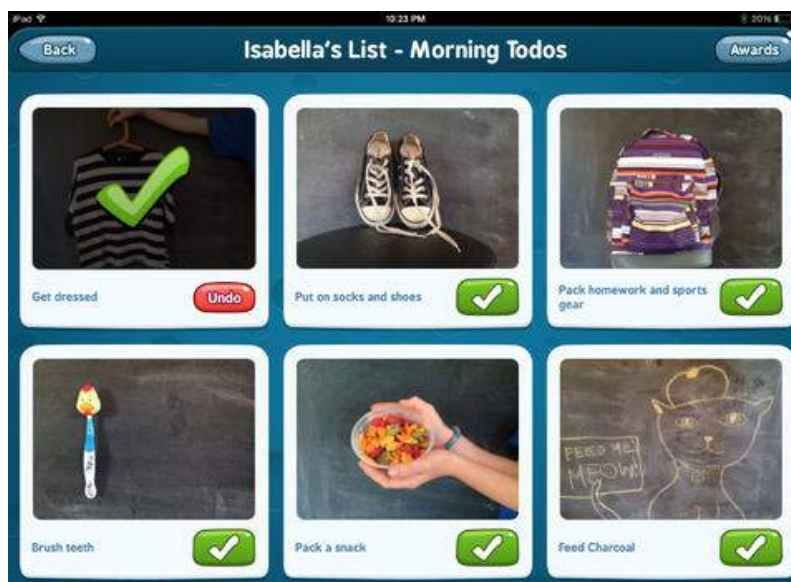
Egnet til mennesker med:

Autisme, ADHD, udviklingshæmning

Platform: iOS

Link:

www.itunes.apple.com/us/app/kidtodo/id680266073?mt=8



STRUKTUR (gratis)

Som flere andre dagsstruktur-apps fremstår STRUKTUR i et kalenderformat. Det specielle ved STRUKTUR er app'ens kameraintegration og meget simple interface. Hver dag fylder hele dagens tidsforløb skærmen og dagens aktiviteter står indskrevet som bokse ud for tilhørende tidsperiode. For hver aktivitet kan der tilslås en alarm.

Ved oprettelsen af en aktivitet kan man opbygge aktiviteten i delmål, som hver kan få et billede og noget tekst tilknyttet som vejledende elementer. Ved en aktivitet med fire delmål, er der således fire punkter, som brugeren skal gå igennem for at fuldføre. En tjekliste-opdeling visualiserer vigtigheden af gennemgangen af hvert delmål.

Yderligere kan man tilknytte kontaktpersoner på hver aktivitet - igen med billede. App'en giver også mulighed for at bedømme dagen ud fra en 1-10 skala. Derefter kan man gå tilbage i tiden og følge en udvikling.



Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, udviklingshæmning, hjerneskade, demens.

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/kn/app/struktur/id692730085?mt=8

PlaNet (abonnement)

PlaNet er et støtteværktøj til planlægning, kommunikation og deling af information - baseret på ideen om et privat, socialt netværk, hvor brugere kan dele information og kommunikation med deres kontaktpersoner.

I PlaNet kan personer, som indgår i brugerens netværk, dele information og kommunikation fx. forældre, pårørende og støttepædagoger. Planlagte aktiviteter bliver vist på i et kalenderformat og det er muligt at kommunikere omkring aktiviteter samt følge udviklingen i hændelser over tid.



Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, udviklingshæmning, hjerneskade.

Platform: iOS og Android

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/planet/id839584752?mt=8

Arbejdsgange og sociale historier

Følgende afsnit oplister apps til brug i to sammenhænge, der dog ofte ikke nødvendigvis er tæt relaterede til hinanden, nemlig arbejdsgange og sociale historier. Listen indeholder apps, der kan være gavnlige i situationer, hvor brugere har behov for at blive støttet i forbindelse med fx tilgangen til eller rækkefølgen i arbejdsgange. Listen indeholder også apps, der så at sige kan "erstatte" de gamle kina-bøger, der har været brugt til at opbygge sociale historier til og for brugerne og deres pårørende, samt til personale.

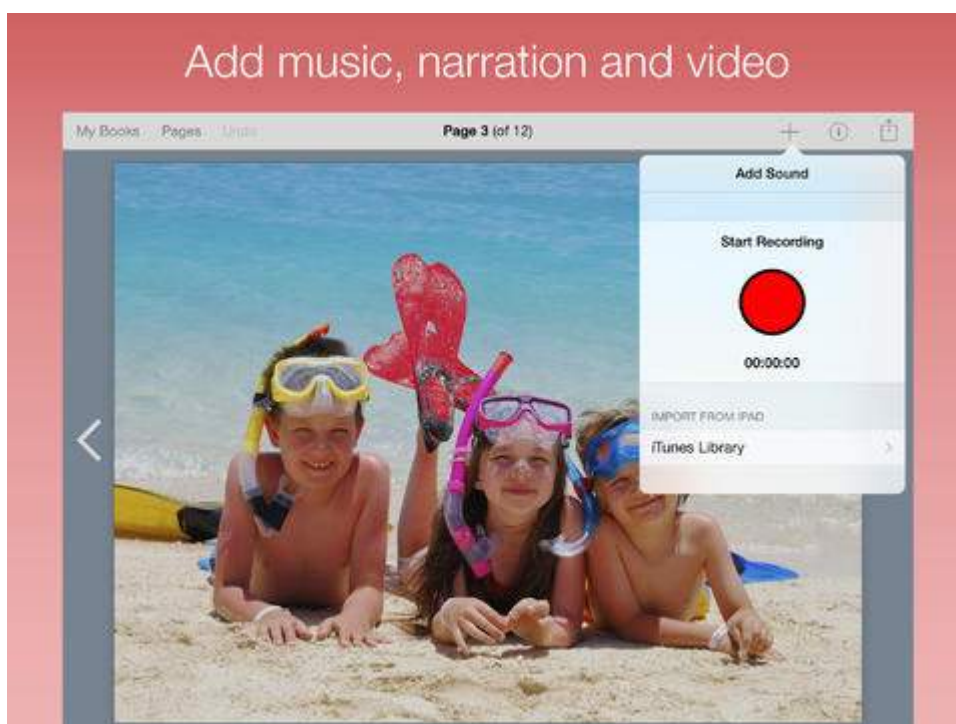
Book Creator (32,-)

Book Creator er et værktøjsprogram, hvor man kan producere egne bøger med video, billeder og tekst. App'en kan fx bruges til livshistorier, oplevelser, dagbøger, arbejdsgange mv. Man kan tegne direkte i app'en. Bøgerne kan sendes som e-mail eller pdf-fil.

Egnet til mennesker med: Autisme, cerebral parese, hjerneskade

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/da/app/book-creator-for-ipad-create/id442378070?mt=8



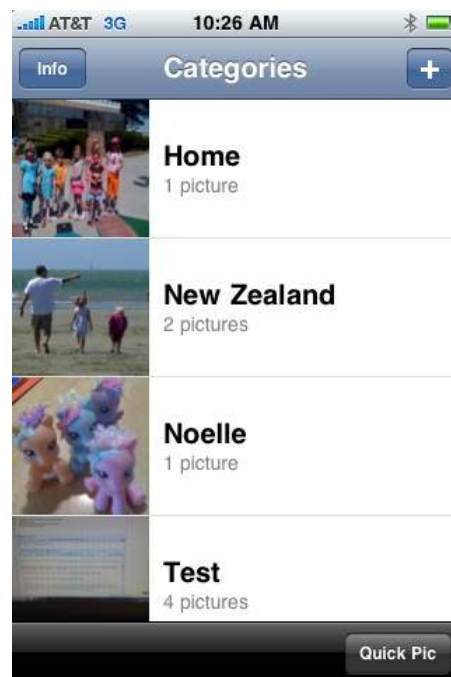
My Pictures Talk (19,-)

Med My Pictures Talk opretter brugere sociale historier med video og billeder, der skaber et personlig album. Kan bruges til visuelle skemaer, sprogekort eller egne historier og oplevelser. Understøtter egne optagelser eller tekst-til-tale. App'en findes på flere sprog, men endnu ikke dansk tale.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, cerebral parese, hjerneskadede, udviklingshæmning

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/my-pictures-talk-video-modeling/id368388315?mt=8



Pictello (125,-)

App'en kan oprette bøger og fotoalbum med lyd, billede og tekst, hvilket kan bruges til sociale historier og arbejdsgange. Bøger og album kan deles og eksporteres. Kan også benyttes som personlig kontaktbog, fotoalbum og oplevelsesbog. Som noget særligt understøtter app'en tekst-til-tale.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, cerebral parese, hjerneskade, udviklingshæmning

Platform: iOS

Link:

www.itunes.apple.com/da/app/pictello/id397858008?mt=8



About a picture (19,-)

About a picture er delt op i en bruger- og en hjælperdel. I brugerdelen kan man indtale lyd efter enten at have hørt én selv eller set et billede. Således kan barnet træne ordforråd og udtale. På hjælperdelen kan man gå ind og høre de indtalte lyde og lave øvelser.

Der er også mulighed for at opstille mål og følge sin interesse og opmærksomhed. App'en er designet til at træne sprogudvikling, men kan dog også benyttes til at lave fotoalbum, kommunikationspas eller sociale historier med billeder, tekst og lyde til. Billeder kan tages direkte med kameraet eller hentes i fotoalbummet.

Egnet til mennesker med: Cerebral Parese, hjerneskade, autisme, udviklingshæmning

Platform: iOS

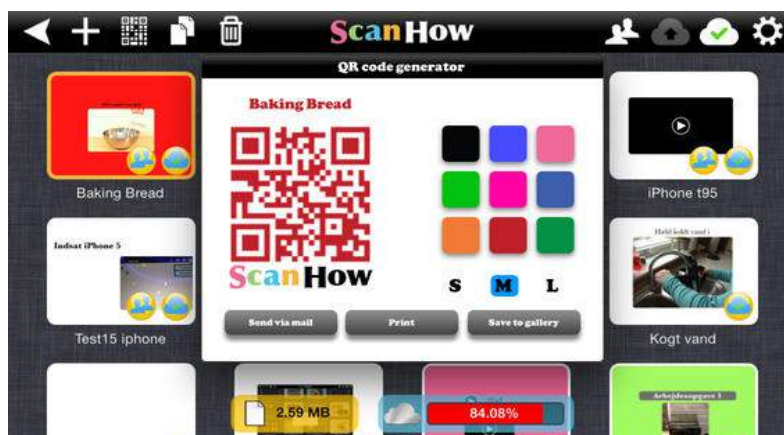
Link: www.itunes.apple.com/da/app/about-a-picture/id526365139?mt=8



Scan How (gratis og abonnement)

App'en kan visualisere og beskrive opgaver og sociale historier med billeder, videoer og lyd. Herefter kan historierne gives en QR-kode, der kan printes og efterfølgende scannes, hvorefter historien kan følges step-by-step.

I abonnement-versionen kan man tilknytte flere brugere og dermed dele og styre QR-koder og videoer mellem dem.



Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, udviklingshæmning, demens

Platform: iOS og Android

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/scan-how/id592656778?mt=8

Moment Diary (gratis)

Moment Diary er en app til at gemme og gense minder i en meget simpel kalender og listevisning. På specialområdet bliver app'en også brugt som kontaktbog, hvor man kan kommunikere i billeder, lyd, film og skrift.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, udviklingshæmning

Platform: iOS og Android

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/moment-dagbog-moment-diary/id352263913?l=da&mt=8



Morning Kids (19,-)

Morning Kids er en app, der hjælper og motiverer børn til at starte og gennemføre deres morgenrutiner. En bruger kan se små animerede film af de aktiviteter, de skal udføre, samt deres rækkefølge. Brugeren får point som belønning for at løse opgaver. App'en er ofte brugt til at give hverdagsstruktur til mennesker med autisme.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, udviklingshæmning

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/morning-kids/id593641771?mt=8



MobilplanForAlle (kan kun benyttes, hvis kommunen har købt)

Mobilplanforalle er et samarbejdsværktøj mellem en nøgleperson og en borger. Platformen hjælper på smartphones og tablets borgeren med at holde styr på aftaler samt minder borgen om fx at tage medicin. Samtidig kan ressourcepersoner og pårørende følge med i, om brugeren faktisk husker at tage sin medicin.

Mobilplanforalle består af tre elementer: 1) en internetbaseret portal til brugerens profil med en online kalenderfunktion, 2) brugerens mobil med en kalenderfunktion, der er synkroniseret med mobilplanforalle.dk, samt 3) et login til de ressourcepersoner og pårørende, der er omkring brugeren.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, demens

Platform: iOS og Android

Link:

- www.mobilplanforalle.dk/
- www.kl.dk/Administration-og-digitalisering/Styr-pa-livet-med-Mobilplanforalldk-id124441/



AutisMate (999,- / Lite)

AutisMate er en app, der kan hjælpe brugeren med at tilgå forskellige arbejdsgange og let finde vejledning til at løse dem. Hotspots på et billede (scene) aktiveres til at sende brugeren videre til vejledninger i form af tekst, lyd, billeder og video-instruktioner.

App'en anvender bl.a. GPS til at tilbyde relevante "scener", afhængig af sted, hvilket gavner situationer, hvor brugeren pludselig får brug for vejledning eller støtte. Brugerfladen, og dermed talesyntesen, er på engelsk, men kan sagtens benyttes til alt andet end tekst-oplæsning. Findes også i en gratis "Lite"-udgave.



Egnet til mennesker med: Autisme, hjerneskade, udviklingshæmning, afasi

Platform: iOS

Link: www.autismate.com/

Moviiss (gratis)

Moviiss er et støttesystem delt op i fire dele:

- En kalenderfunktion, hvor man kan bruge billeder, ikoner og videoer. Her kan brugeren blive mindet om forestående opgaver.
- En opgave-del, hvor de fleste dagligdags gøremål er optaget på video og nemt kan tilgås via den simple menu.
- En profil-del, hvor egne videoer kan tilgås. Det vil sige videoer, som er unikke for den enkelte bruger, såsom en video af hvordan brugeren pakker sin sportstaske.
- En timer-funktion, der fungerer som både almindelig digitalt timer men også som en visuel nedtællingsfunktion.

For at blive oprettet som bruger skal man sende en mail til moviiss@aalborg.dk og bede om at få tilsendt brugernavn og password.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD

Platform: iOS og Android

Link: www.moviiss.dk



Leg og læring

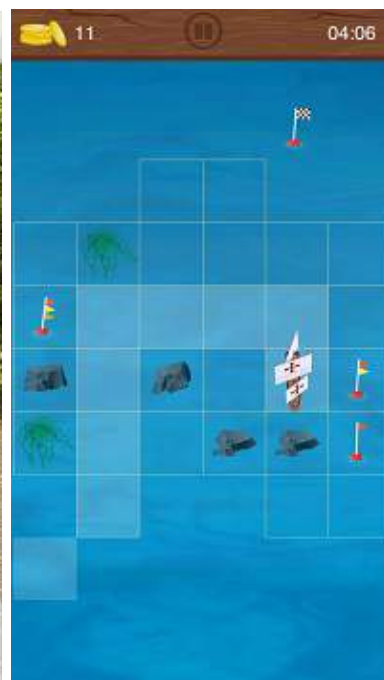
Her oplistes apps, der kan bruges i forbindelse med leg og læring. Denne kategori er karakteristisk ved også at indeholde mange apps, der ikke er udviklet specifikt til brugere med specielle behov. Apps i denne kategori spænder fra at være simple spil, der udelukkende henvender sig til brugeren, over spil der kan bruges fælles, til spil der understøtter læring af fx at skrive og læsning.

BRAIN+ opmærksomhed og hukommelsestræning til hjerneskadede (Gratis men med pris for enkelte "kurser")

Brain+ app'en er et træningsværktøj til folk med hjerneskader, der kan styrke mentale og kognitive evner. Den er målrettet rehabilitering af hjerneskadede, men også forebyggelse og udvikling hos raske personer.

Med Brain+ kan brugeren i samarbejde med behandleren fastlægge et træningsforløb med interaktive kognitive øvelser. Den enkelte brugers udvikling kan løbende følges og øvelserne justeres i intensitet og sværhedsgrad. App'en indeholder

to færdige øvelser, 'Kaptajnens udfordring', der træner korttidshukommelsen, og 'Husk mig' der træner langtidshukommelsen. Øvelserne træner evnen til at visualisere information og gemme det i hjernen fremover, samt at indkode ny information hurtigere og hurtigere.



Egnet til mennesker med: Kognitive vanskeligheder, hjerneskader, udviklingshæmning

Platform: iOS

Links:

- www.brain-plus.com/da
- www.ucn.psy.ku.dk/http://www.rigshospitalet.dk/menu/AFDELINGER/Neurocentret
- www.markedsmodningsfonden.dk/projekt/0/34/677

Glad Tur (gratis)

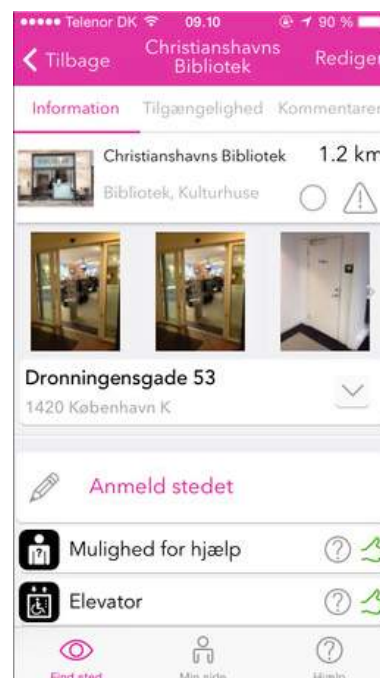
Glad Tur er en app, der nok bedst ville kunne kategoriseres som en 'fritids-app'. Glad Tur er en ny bruger-til-bruger baseret app, der skal gøre det lettere for mennesker med handicap, deres pårørende og venner at orientere sig om mulighederne for adgang til by- og kulturliv.

Med Glad Tur kan brugere orientere sig om tilgængeligheden ved spisesteder, cafeer, butikker, parker, museer, idrætsaktiviteter, kulturinstitutioner og meget mere. Man kan se andre brugeres anmeldelser af steder og selv anmelde steder, så andre brugere kan få glæde af det. Anmeldelserne giver overblik over fx adgangsforhold, støjniveau, om der er gode toiletforhold, parkeringsforhold og så videre.

Egnet til mennesker med: Udviklingshæmning, cerebral parese, hjerneskade mm.

Platform: Android og iOS

Link: www.gladtur.dk



Task Hammer (gratis)

App'en er ikke udviklet til specialområdet, men kan være oplagt at anvende, fordi app'en bruger game mechanics som motivation til at udføre opgaver. Man opretter sig selv som helt og opretter en række quests, som man skal løse. Disse quests kan være dagstruktursopgaver – og når de løses, bliver man belønnet med experience points, som man kan bruge til at gøre sin helt stærkere.

Egnet til mennesker med: Autisme, ADHD, udviklingshæmning

Platform: Android

Link:

www.play.google.com/store/apps/details?id=com.mdjsoftware.rpgtodo&hl=en



Skriv og Læs (45,-)

Skriv og Læs er en læringsapp udviklet til børn i 3-årsalderen. Man kan lave sine egne bøger og lære at skrive og læse.

App'en er testet i samarbejde med ledende danske læseforskere og støttet af Forsknings- og Innovationsstyrelsen. Forskerne fandt, at app'en styrker den tidlige læse- og skrivetilegnelse, motiverer børnene, inviterer til samarbejde mellem børn og voksne, opfordrer børnene til at være kreative og skaber selvstændighed og interesse for det skrevne sprog.

Egnet til mennesker med: Hjerneskade, udviklingshæmning, dysleksi

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/skriv-og-l-s-writereader/id590707197?l=da&



Skrivetavlen (25,-)

En læringsapp udviklet til børn mellem 3-10 år, der lærer brugeren at læse og skrive. App'en er designet til at følge brugerens læse- og skriveudvikling. App'en har seks funktioner:

- **BILLEDE:** Bogstavets egen lyd (standardudtale) og et billede, der knytter sig hertil som støtte til at huske bogstavets form.
- **LYD:** De forskellige lyde, et bogstav kan have (standard samt betingede udtaler).
- **NAVN:** Bogstavernes navne.
- **PUSLE:** Tavle, hvor der kan pusles og leges med bogstaver og skrives småord.
- **HUS:** Skrivehus, til skrivetræning af bogstaverne.
- **SKRIV:** Mulighed for at skrive lidt længere tekster og få støtte i processen vha. fx skrivekasser.



Egnet til mennesker med: Dysleksi, hjerneskade, udviklingshæmning

Platform: iOS

Link: www.itunes.apple.com/dk/app/skrivetavlen/id598577451?l=da&mt=8

Tic Tac Toe (gratis)

En legeapp med spillet "kryds og bolle". Man kan spille alene mod computeren, to på samme enhed eller to-og-to på hver sin smartphone eller tablet. En bruger kan oprette sin egen profil og vil modtage point for at spille. Gratisversionen indeholder reklamer, som kan undgås ved at købe en Pro version.

Egnet til mennesker med: Udviklingshæmning

Platform: iOS og Android

Link: www.itunes.apple.com/us/app/tic-tac-toe-free/id289278457?mt=8



Puppet Pals HD (25,-)

Puppet Pals HD er en app til leg og læring. Man kan oprette små dukkespil ved at kombinere billeder med de eksisterende figurer i app'en, og indtale sine egne lydsekvenser, der passer til. Kan fx bruges til sociale historier eller fortællinger.

Egnet til mennesker med: Afasi, hjerneskade, cerebral parese, udviklingshæmning

Platform: iOS

Link:

www.itunes.apple.com/dk/app/puppet-pals-hd-directors-pass/id462134755?l=da&mt=8



Behandling og selvmonitorering

Denne kategori dækker over apps, som støtter brugeren og evt. en støtteperson eller behandler i brugerens behandling og / eller løbende udvikling. Gældende for størstedelen af apps i denne kategori er, at brugeren indikerer status på fx humør med beskrivende tekst eller en karakterskala. Den data samles i et grafisk overblik, der, fx i form af digitale, delelige grafer over udvikling, kan hjælpe både bruger og støtteperson med at blive klogere på evt. mønstre og positive eller negative udviklinger.

Minvej (Gratis)

Minvej er en app, der giver mennesker med sindslidelser mulighed for at blive klogere på deres handlemuligheder og mønstre i forhold til deres lidelse. App'en er en krise-/forebyggelsesplan med en åben skabelon, der kan tilpasses den enkelte. Kriseplanen indeholder typiske elementer som fx beskrivelse af tidlige advarselstegn, idéer til handlemuligheder og risikosituationer. Det kan fx være at måle på omfanget af social kontakt eller ens humør. Samlet kan app'en derfor virke forebyggende på tilbagefald.

Egnet til mennesker med: Sindslidelser, depression

Platform: iOS og Android

Link: www.min-vej.dk



Minplan (gratis lite version og to betalingsversioner)

Minplan er en elektronisk kriseplan, der kan benyttes i mange af livets kriser. Minplan udfyldes af brugeren selv eventuelt med hjælp fra pårørende eller personale. Minplan indeholder de elementer en kriseplan sædvanligvis indeholder såsom kortlægning af netværk, symptomer/krisebeskrivelser, ideer til handlemuligheder og strategier, kontaktinformation til telefonrådgivning m.m..

Egnet til mennesker med: Sindslidelser

Platform: iOS og Android

Link: www.minplan.org



Monarca (Gratis)

Monarca er en applikation, der giver brugeren indikationer på, hvordan deres sygdom udvikler sig fra dag til dag. Hver dag skriver brugeren antal timer de har sovet, om og hvor meget alkohol de har drukket, angivelser af deres humør etc. Hertil registrerer applikationen automatisk, hvor meget brugeren har anvendt sin mobiltelefon, fx antal SMS'er og talte minutter. Til sammen skaber disse informationer en digital logbog, der kan informere brugeren om deres lidelse. Partnere:

Forsknings samarbejde mellem IT- Universitetet og Region Hovedstandens Psykiatri.

Egnet til mennesker med: Sindslidelser, depression

Platform: Android

Link: <http://video.itu.dk/video/4550686/monarca>



RheumaBuddy (Gratis)

RheumaBuddy er en selvmonitorerings-app til gigtramte, som dog har universelle funktioner, der gør den relevant for flere målgrupper med risiko for enten depression, humørsvingning eller dårlig hukommelse. Brugeren har mulighed for at vurdere hver dag ud fra en 10-skala ud fra humør, smerte, træthed og stivhed. Data fra ratings vil over tid bygge sig op og danne statistik, der kan være med til at give bruger og evt. støtteperson og / eller læge et overblik over udvikling. Yderligere kan man hver dag lave noter, med dertilhørende mulighed for at optage lyd (diktafon) og tage billede.

RheumaBuddy er udviklet af Daman og unge gigtramte, samt en reumatolog.

Egnet til mennesker med: smerter eller stivhed, sindslidelser, depression, demens

Platform: iOS

Link: www.rheumabuddy.com



DayBuilder – digital platform til støtte for mennesker med depression

DayBuilder er en integreret webapplikation og smartphoneapp, der giver brugeren mulighed for at tage kontrol over sin sygdom i tre trin: 1) Registrer, 2) Visualiser, 3) Reager. Ved at registrere forskellige faktorer om sit helbred – fx humør, søvn, stress, medicin, appetit – kan brugeren begynde at tage kontrol. Gennem DayBuilder app'en kan brugeren identificere gode og dårlige adfærdsmønstre gennem visualiseringer på skærbilleder.

Visualiseringerne fungerer som kognitivt adfærdsterapi-værktøj, som støtter brugeren i at tage gode beslutninger i sin hverdag.

Behandlere får adgang via upload'et cloud-data, hvilket giver mulighed for at skræddersy behandlingen bedre samt mulighed for at holde øje med borgeren mellem konsultationer og evt. gribe ind, hvis der er faresignaler. DayBuilder tilbyder på den måde også en ny form for kommunikation og samarbejde mellem patient og behandler.



Links:

- www.daybuilder.dk/
- www.depressioninfo.dk/daybuilder/
- www.regionh.dk/topmenu/Nyt_Presse/Nyheder/Arkiv/Ny+app+hjaelper+mennesker+med+depression.html

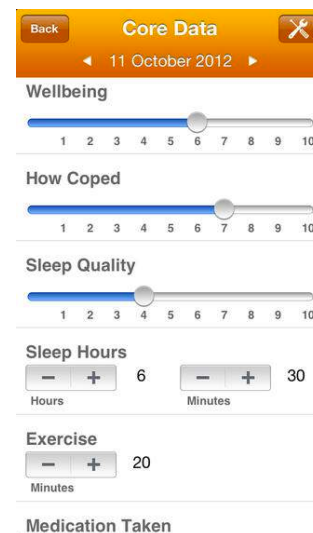
Optimism (gratis)

Optimism er en engelsk app, der kan foretage meget omfattende registreringer af fx humør. Gennem registrering kan app'en hjælpe med at udvikle strategier for, hvordan man kan arbejde med sin depression, bipolare lidelse eller andre sindslidelser

Udviklet til mennesker med: sindslidelser, depression, bipolare lidelser

Platform: iOS

Link: <https://itunes.apple.com/us/app/optimism/id352262677?mt=8>



Social IT – Andre platforme

Dette afsnit dækker over forskellig Social IT, der ikke er (primært) app-båret. Der er tale om både hjemmesider samt stand-alone programmer og teknologier.

Sekoia

Sekoia er en skærmløsning til ældre- og specialplejen med flere end 30 applikationer. Som en samlet platform, sætter Sekoia personalets faglighed i fokus, og de forskellige applikationer løfter de daglige arbejds gange med henblik på bedre arbejds- og livskvalitet.

Den digitale skærmløsning erstatter fysiske post-its og papir og giver samtidig en mere koordineret og dynamisk hverdag med mere tid til pleje og omsorg, færre fejl og mindre stress. Målet er at øge ansigt-til-ansigt tid mellem borgere og personale og samtidig reducere kontortid, utilsigtede hændelser og sænke sygefravær.

I dag anvendes Sekoia i Viborg, Fanø, Kolding, Fredericia, Holstebro, Odense og Næstved Kommune.



Egnet til: Ældre, pårørende og hjælpere

Link: www.sekoia.dk

Touch and play

Touch & Play er en touch-teknologi, der kan projiceres på alle overflader. Fx kan en hvid væg omdannes til sjove aktiviteter for enten kognitiv eller fysisk træning. Når der projiceres på en væg får berøringsfladen en størrelse, der inviterer borgeren til at dele oplevelsen med familie, venner eller evt. personale. Touch and Play er lavet af Applikator i samarbejde med Aabenraa Kommune.



De har i samarbejde med Autismecenter Syd udviklet otte spil dertil. Der er udviklet en version til ældre og demente og en version til borgere med handicap.

Egnet til: Ældre, demente, borgere med handicap

Links: www.applikator.dk/dansk/loesninger/touch-play.aspx

www.welfaretech.dk/nyheder/oeget-livskvalitet-med-kognitiv-og-fysisk-traening/

www.aabenraa.dk/borger/handicap+-+psykiatri

dukaPC

dukaPC er en brugervenlig computer med supersimpelt interface, som hjælper seniorer med at komme online, og få glæde af de mange muligheder computeren og internettet. dukaPC bruges fx til social kontakt på FaceBook og til at se YouTube-videoer.

Egnet til: Ældre, demente, udviklingshæmmede

Link: www.dukapc.dk

CarePlan

CarePlan er en individuel platform på Androidbaserede tablets og smartphones målrettet bosteder og plejehjem. Brugergrensefladen samler kalender, beskeder, øvelser, aktiviteter, smarthome-styring, Skype mm. i en nem indgangsportal. Den gør den ældre borger mere selvhjulpent, samtidig med at den letter personalets arbejde. CarePlan er udviklet af e-mergency og blev sidste år støttet af bl.a. ministeriet for by, bolig og landdistrikt i forsøgsprojektet.

I dag anvendes trivselsskærmene i Gentofte Kommune, Aalborg Kommune, Odense Kommune, Roskilde Kommune og Ishøj Kommune.



Egnet til: Mennesker med funktionsnedsættelser

Links:

- www.e-mergency.dk/journaler/e-mergency/trivselsskaerm
- www.facebook.com/emergencydk

IBG – Interaktiv BorgerGuide

IBG er en velfærdsteknologisk kommunikationsplatform, der består af 8 forskellige moduler, hvori alle beboere har sin egen profil hvor f.eks. tilmeldinger til aktiviteter, dokumenter, billeder, video m.m. kan overskues. Systemet er udarbejdet sammen med brugerne og kan tilpasses det enkelte bosted/centers behov. Dette resulterer i et stærkt pædagogisk værktøj. IBG giver borgeren et overblik over tilgængelig information gennem sin visuelle brugerflade og skaber herigennem inddragelse og indflydelse på eget liv. Personalet oplever en optimering af deres arbejdsprocesser, der frigør ressourcer til andre opgaver, dette f.eks. ved anvendelse af fælles bookingmodul til køretøjer og planlægning af ressourcer.



Platformen er oprindeligt udviklet i samarbejde med Socialt Udviklingscenter SUS, Gentofte kommune, og Region H. Løsningen bruges i dag med succes på et stigende antal bofællesskaber.

Egnet til: Bosteder, dagtilbud, aktivitetscentre (for mennesker med autisme eller udviklingshæmning), samt plejehjem.

Links:

- www.proreact.dk
- www.sus.dk

LetNet

LetNet er en simplificeret brugerflade til computere, der hjælper folk, som har svært ved at bruge en computer og internettet. LetNet kører som et computerprogram, hvor brugerne via stor tekst og store ikoner har mulighed for at søge på internettet, sende og modtage mails, skrive i tekstbehandlingsprogrammer, se billeder og videoer samt lytte til musik.

Der er indbygget vejledningsvideoer, som kan understøtte brugerne i at anvende LetNet. Afvikles på windows - herunder stationære computere, bærbare samt tablets.



Egnet til: Ældre, samt mennesker med udviklingshæmning

Links: www.letnet.dk

- www.youtube.com/watch?v=zbC-yukNgl

MemoActive

Memoactive hjælper dig med at huske aftalte tider, strukturere din dag, uge og måned, året rundt. I MemoActive viser en lysstøjl/lysprik, hvad tid på dagen det er. Påmindelser for aktiviteter kan modtages som alarm og personlig indtalt besked. Påmindelserne kan også indeholde informationer med billede og beskrivende tekst samt delaktiviteter, som kan krydses af.

Dette giver et godt overblik for brugeren og gør det lettere at udføre aktiviteter, som består af flere delmål. Medfølgende talesyntese kan bruges til at få oplæst instruktioner til aktiviteterne.

Alarm, vibration samt en personlig indtalt besked kan gives ved aktiviteternes starttid og/eller sluttid. Memoactive har også en forenklet telefonfunktion til samtaler og til normale tekstbeskeder (sms). MemoActive er en dyr løsning. Vær opmærksom på, at der er andre tilsvarende men billigere produkter på markedet.



Egnet til: Mennesker med kognitive funktionsnedsættelser.

Link: www.abilia.dk/produkter/produkt.aspx?productgroup=267487&product=271442

DoDoneGone

DoDoneGone er en mobil webtjeneste, der hjælper mennesker med angstproblemer til at gøre netop det, som angsten forhindrer dem i.

Det kan fx være at køre bus, købe ind, tage

ordet blandt andre eller klatre op på en stige. DoDoneGone er også egnet til mennesker med kognitive vanskeligheder, der behøver enkle instruktioner for at kunne gennemføre aktiviteter alene eller til mennesker med psykiske lidelser, som skal trænes i sociale aktiviteter.

DoDoneGone

DoDoneGone er baseret på ergoterapeutiske eksponeringsøvelser. Der er to indgange til DoDoneGone: Som "instruktør" kan man oprette øvelser, og som "bruger" kan man udføre dem.

Egnet til: Mennesker med angst, kognitive vanskeligheder

Link: www.dodonegone.com

BetterOff

BetterOff er et program til nedtrapning af antidepressiv medicin. Programmet kombinerer mulighederne i self-tracking via app, online brugerforum og vidensbase og fagpersoners individuelle vejledning. Målet er at brugeren oplever en tryk proces med få eller ingen nedtrappings symptomer og gennem livsstilsændringer kan forebygge tilbagefald.



BetterOff er under udvikling.

Egnet til: Mennesker med depression, som tager antidepressiv medicin

Link: <http://afsniti.dk/betteroff/>

Quaakin

Quaakin er en social kommunikationsplatform til mennesker med særlige behov. Quaakin er et overskueligt og personligt alternativ til Facebook og andre sociale platforme.

Brugeren har adgang til otte funktioner: mail, fotoalbum, video galleri, venner, profil og personlig opsætning, væg, oplæsning og lydbesked.



Pris: fra 41,5 - 49,67/mdr. afhængig af privat eller institutions licenser.

Platform- og browser-understøttelse

Computer: PC, Mac

Telefon: Windows, Android og iPhone

Browser: Chrome, Firefox og Internet explorer

Egnet til: Mennesker med særlige behov, især kognitive vanskeligheder

Link: <http://www.flexsus.dk/da/hvad-tilbyder-vi/quaakin.html>

Initiativer og projekter

I dette afsnit kan du læse om aktuelle og nyligt afsluttede initiativer og projekter, der handler om Social IT.

Projekt “Implementering og spredning af Social IT i kommunerne” (2014-2015)

I 2014 igangsatte Socialt Udviklingscenter SUS et projekt, der skal booste implementeringen af Social IT, samt kickstarte og styrke vidensdelingen på landsplan.

Der er særligt fokus på at skabe et tæt og forpligtende samarbejde mellem kommunale social- og sundhedsforvaltninger og bosteder.

Projektet understøtter implementering og spredning af Social IT gennem en række aktiviteter:

- Organisering af kommunale taskforces, der sætter fokus på Social IT
- Etablering af et tværkommunalt netværk for videndeling om Social IT
- Afprøvning og implementering af en implementeringsguide
- Udvikling af overordnede kommunale strategier og handleplaner for spredning af Social IT.



Projektet vil også medvirke til at udvikle relevante værktøjer, fx til hvordan man kan dokumentere arbejdet med Social IT og tilføre bosteder ny viden om Social IT.

Resultater indtil videre (oktober 2014):

- Afdækning af udfordringer og specifikke behov for støtte foretaget på tilbuds- og kommunalt plan
- Lokale handlingsplaner udarbejdet med udgangspunkt i data fra afdækning og ved samarbejde i taskforces
- Landsdækkende, tværkommunalt vidensnetværksmøde afholdt
 - Debat om fokus for netværk
 - Oprettelse af digitalt kommunikationsplatform, som nu er under opstart
 - Video-interview1: www.youtube.com/watch?v=Hv8W5Or24vg&feature=youtu.be
 - Video-interview2 www.youtube.com/watch?v=qQyzBZGarXE

- Temadage om implementering og strukturteknologi afholdt for medarbejdere på tilbud i taskforces

Projektet er støttet af Helsefonden.

Læs mere: www.sus.dk/projekter/implementering-og-spredning-af-social-it/

Design af Relationer (2012-2014)

I 2012 igangsattes et projekt om relationsskabelse for mennesker med vidtrækkende fysiske og psykiske handicap på et bosted i Vejle, Skansebakken. Projektet har som mål at forbedre mulighederne for, at brugerne kan skabe bæredygtige, ikke-betalte og meningsfulde relationer til andre end personalet. Dette er sket gennem brug af metoder fra designverdenen. Sigtet har været, at brugerne oplever en forbedret eller bevaret livskvalitet, samtidig med at der frigøres personaletimer.

Designtilgang til social innovation

Designskolen Kolding har, med metoder fra designverdenen, i samarbejde med brugere og personale på Skansebakken udviklet ideer, som kan gøre det nemmere for brugerne at præsentere sig selv. I den sammenhæng er der købt iPads, som har muliggjort, at man har kunne starte på den digitale front. Hermed kunne studerende på Designskolen, på frivillig basis, komme på besøg hos brugere og hjælpe dem med at styrke deres personlige udtryk på Facebook.



Civilsamfundsengagement

Designerne har også set på, hvordan det omkringliggende samfund kan aktiviseres for at etablere nye relationer, og hvordan de relationer, brugerne allerede har, kan bruges anderledes. Dette har betydet nye relationer f.eks. til:

- frivillige fra lokalsamfundet
- korsangere og musikere, der blev inviteret til at rykke øvelokalet til Skansebakken
- hundeluftere
- besøgsvenner fra ULF (Udviklingshæmmedes Landsforbund) og Rødkilde Gymnasium samt tidligere ansatte
- andre beboere på Skansebakken, i aktivitetstilbud mv.

Design af Relationer vandt i 2013 KLs Innovationspris for et "systematisk gennemtænkt, planlagt, organiseret, gennemført og evalueret" projekt.

Læs mere:

- www.designafrelationer.com
- www.socialstyrelsen.dk/handicap/aktuelt_sik/projektet-design-af-relationer-vinder-cls-innovationspris

Fremtidens plejehjem (2014-)

Aalborg Kommune har igangsat et projekt med målsætning om at tilbyde optimale forhold for plejkrævende ældre og inkluderer bl.a. living labs. Projektet hedder "Fremtidens Plejehjem - trivsel og teknologi" og køres af Ældre- og Handicapforvaltningen.



Plejehjemmet er færdigbygget og lejlighederne på plejehjemmet er tætpakket med det nyeste velfærdsteknologiske udstyr. Fx:

- Opholdstuen og soveværelset har installeret et gulvsensorsystem
- Soveværelset og badeværelset har monteret et lofthejsesystem
- Badeværelset har et toilet med vaske- og tørrefunktion, samt en vaskesøjle med tørretumbler
- Det er muligt, at fjernbetjene lys via tablet-PC, som også anvendes til andre formål

Living Lab fast placeret på plejehjemmet

Living Lab Fremtidens Plejehjem (LLFP) varetager LAB-samarbejde med både private og offentlige partnere med henblik på velfærdsinnovation inden for ældrepleje- og omsorg.

LLFP er projektfacilitator i etablering af innovationsmiljøer, hvor de skal forbinde projektpartnere, brugere, projektorganisering og metode samt infrastruktur og teknologi. Målet er, at etableringen medfører nye produkter og services samt forskning/viden/praksis rettet mod velfærdsinnovation inden for ældrepleje- og omsorg.

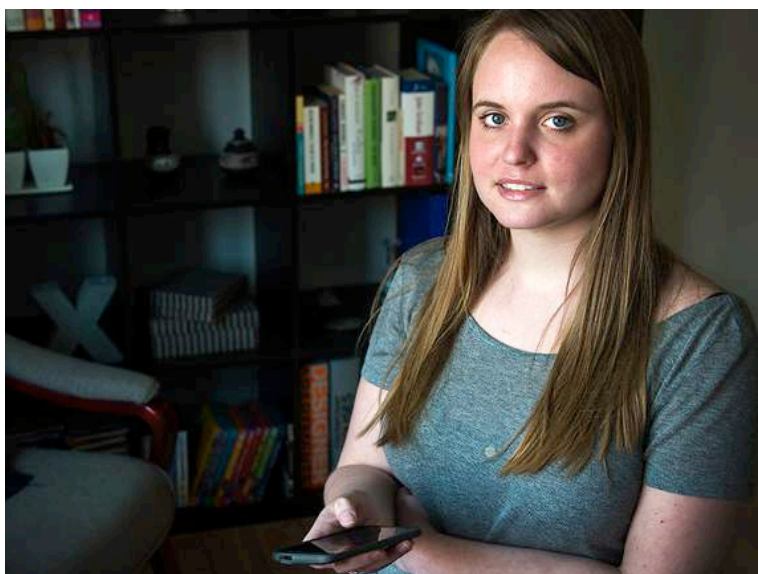
Læs mere: www.fremtidensplejehjem.dk/

Social IT og skizofreni i Region Nordjylland (2014-)

Region Nordjylland har i samarbejde med sygeplejersker, Enhed for Psykiatrisk Forskning, Idéklinikken og en gruppe unge og deres behandlere fra Ambulatorium for unge med skizofreni (OPUS) udviklet en online platform til støtte for mennesker med skizofreni. Trygfonden har ydet støtte til projektet.

Baggrunden for platformen, MindFrame, er et forskningsprojekt, hvor unge med skizofreni har efterspurgt en fleksibel og individualiseret løsning, der gør dem i stand til at forstå og håndtere det daglige liv med sygdommen og give dem håb i processen med at komme sig og komme videre i livet.

MindFrame er udviklet som en ramme, der kan give en et individuelt billede på sammenhænge mellem liv og sygdom. Sammen med sin behandler udvikler man sin 'ramme', så den matcher ens aktuelle udfordringer og retter sig mod det, man har brug for støtte til. Behovet for støtte omsættes til individuelle handlingsplaner i app'en, der gør, at støtten til selvhjælp altid er lige ved hånden; også støtten til at passe på sig selv, når man har det godt.



Hver dag laver man en hurtig evaluering af hvordan man har det på telefonen. Evalueringen vises efterfølgende i telefonen som en graf over et forløb på 14 dage. Evalueringerne kan ses af behandleren i en oversigtsskærm, så man i fællesskab kan blive klogere på mønstre, mulige sammenhænge og finde vej i livet. Ligger ens evalueringer udenfor den ramme man har opsat, går der en besked til både behandleren og patienten via systemet. På denne måde kan både positive og negative ændringer i den psykiske tilstand hurtigt spores, og hjælp og støtte er lige ved hånden.

Læs mere:

- www.mindframe-app.dk/
- www.psykiatri.rn.dk/Service/Nyhedsbase/Nyhed?id=644a0fe9-02b1-466b-92c2-734915f14ef2

Idéklubben (2014-)

Idéklubben er en del af Sund Vækst i Københavns Kommune, der arbejder med velfærdsteknologi på Sundheds- og Omsorgsområdet. Idéklubben arbejder med at teste idéer og løsninger i praksis og derudfra skabe velfærdsteknologiske løsninger til borgerne i Københavns Kommune. Til at arbejde med idéer er det Idéklubbens hensigt at bringe borgere, virksomheder og forskningsmiljøer sammen.

Idéklubben har bl.a. en Idéportal, hvor man kan fremlægge sin ide til en teknologi eller et projekt og diskutere online med andre idemagere.

Idéportalen findes også som app (iOS og Android) og kan findes på Idéklubbens hjemmeside.

Læs mere:

- www.ide.kk.dk/
- www.kk.dk/da/om-kommunen/nyhedsliste/2014/3-kvartal/suf-velfaerdsteknologisk-hus

Videncenter for hjælpemidler og velfærdsteknologi ved Glostrup Hospital (nov. 2014-)

Region Hovedstaden opretter i november 2014 et videncenter for hjælpemidler og velfærdsteknologi på Glostrup Hospital. Det skal "bl.a. bidrage til forskning, udvikling og innovation inden for hjælpemidler, velfærds- og rehabiliteringsteknologiske ydelser". Ønsket er yderligere at gøre hjælpemiddelområdet mere overskueligt og være på forkant med udviklingen, i samarbejde med en bred vifte af aktører på området, samt at skabe bedre rammer for at skabe og udbrede ny viden.

Læs mere:

www.glostruphospital.dk/topmenu/Nyheder/Nyheder1/Arkiv+2014/Leder+ansat+til+nyt+Videncenter+for+hjaelpemidler+og+velfaerdsteknologi.htm

The screenshot shows the 'Idéklubben' website interface. At the top, there is a header with the text 'Sammen skaber vi nye teknologiske løsninger' and the Københavns Kommune logo. Below this is a form with two buttons: 'Send din idé' (pink) and 'Se alle idéer' (grey). A status bar indicates '81 brugere', '182 idéer', and '0 arkiverede idéer'. The main content area features a section titled 'Er du klar til at tage imod en udfordring?' with a photo of people and a '17 dage tilbage' badge. Below this is another 'Send din idé' button. The bottom section is divided into 'Udvalgte idéer' and 'Seneste aktiviteter'. The 'Udvalgte idéer' section lists several ideas with their dates and user counts, such as 'snakkelampe til ældre' (22-10-2014) and 'interaktive cykelstuer' (22-10-2014). The 'Seneste aktiviteter' section lists recent actions like 'oprettede snakkelampe til ældre' and 'oprettede interaktive cykelstuer'.

OPI-Lab: Living Lab (2011–2014)

OPI-Lab, "Laboratorium for offentlig-privat innovation og velfærdsteknologi", er et 3-årigt tværregionalt projekt, der inkluderer landets fem regioner og Socialstyrelsen samt en lang række kommuner, vidensinstitutioner og private virksomheder. Projektet ledes af Region Syddanmark og er en del af regionens samlede satsning på velfærdsteknologi. Projektet består bl.a. af delprojektet "Living Lab".

Living Lab ledes af Social- og Sundhedsforvaltningen i Frederikshavn Kommune. Projektet har til formål at demonstrere, hvordan man gennem OPI-samarbejde kan udvikle et "Living Lab" samtidig med, at der i udviklingen er fokus på nye modeller for offentlig-privat-innovation. Projektet tager udgangspunkt i etableringen af et botilbud (Living Lab) til meget svært senhjærneskadede borgere.



Læs mere: www.opilab.dk/opi-lab-projekter/projekt-3-living-lab/

SESEMA: Teknologi til voksne udviklingshæmmede (2009-2010)

Projekt "SESAMA" Teknologi til Selv- og Sam- Aktivitet for multihandicappede, udviklingshæmmede voksne er gennemført i 2009-2010 og forankret i botilbuddet Nexøhuset og Bornholms Regionskommune. Projektet var forankret i bo-institutionen Nexøhuset, hvor der bor 14 voksne, som er stærkt multihandicappede og udviklingshæmmede og hvor der arbejder ca. 20 medarbejdere. Relevante institutioner i regionskommunen har deltaget med henblik på senere udbredelse til bredere målgrupper.

Projektet ønskede at demonstrere, om det var muligt at opnå forbedringer og evt. ressourceoptimeringer gennem at anvende forskellige teknologiske løsninger til selv- og sam-aktivitet.

Konklusionen fra projektets evaluering er, at aktiviteter med teknologi *gør* en forskel, men at de i højere grad giver livskvalitetsforbedringer end ressourceoptimering. Der bliver flere valgmuligheder og det opleves som en forbedring både for beboernes livskvalitet, for personalets tilfredshed og arbejdsmiljø.

Læs mere: www.digst.dk/Digital-velfaerd/Initiativer-og-projekter/Projekter-under-Fonden-for-velfaerdesteknologi/Social-og-handicap/Ny-teknologi-til-selvaktivering-af-udviklingshaemmede-voksne

Fremtidens sociale IT

Interaktive materialer

Interaktive og intelligente materialer er et tværfagligt område, der blander kemi, materialelæring, interaktionsdesign, konceptudvikling og programmering for at skabe nye interaktionsformer mellem menneske og maskine.

Mødet mellem interfaces

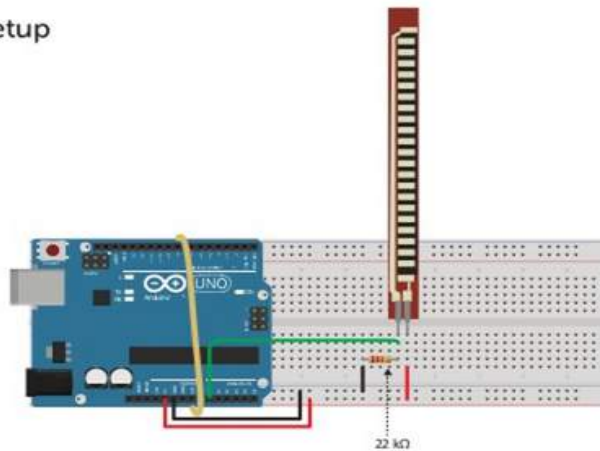
Mødet mellem menneske og maskine kan beskrives som mødet mellem to interfaces: det maskinelle interface, der består af sensorer, aktuatorer og computering og det menneskelige interface med sanser, kognition og handling.

Test og prototyper i Arduino

Arduino bruges ofte til at udvikle og eksperimentere med prototyper – og kan kobles til interaktive materialer.

Her er et eksempel på et særligt materiale, der er ledende, når det bøjes. Evnen til at lede aftager i takt med, at materialet rettes ud. Koblet med Arduino bliver det en sensor og interface mellem maskine og menneske, når vi manipulerer den.

Flex-sensor setup



Eksempel på flex-sensor setup i Arduino.

Interaktive materialer og Social IT

Fremskridt og nyudvikling inden for interaktive materialer giver mulighed for at udvikle nye typer Social IT produkter. Eksempler kunne være i arbejdet med biometrikker, hvor man fx kan bære et særligt interaktivt plaster – eller 'wearable computing' med nye former for interaktion via sensorer gemt i nye materialer med særlige egenskaber.

EEG (Hjernebølgeteknologi)

Teknologien virker ved, at vi tænker på at bevæge en kropsdel. Fx en arm eller et ben frem og tilbage eller mod højre og venstre. Disse intenderede bevægelser skaber elektroniske signaler, som kan opfanges af sensorer og bruges som input til at styre en computer.

På den måde kan hjernebølge-teknologi anvendes som tanke-interface til at styre alle former for computerbaseret velfærdsteknologi. Fx til kommunikation med omverdenen via taleprogrammer (Social IT) eller som interface til at styre hjemmet via smarthome-teknologi.



BrainWriter

BrainWriter er et apparat, der læser simple hjernebølger for at aktivere en mus til en computer, som gør det muligt for brugeren at tegne ved hjælp af tanker. Udviklerne, NotImpossible Labs, udstillede dette produkt på "International Digital Revolution Exhibit at The Barbican" i juni 2014 sammen med fx Google Glass.

Læs mere her:

www.techrepublic.com/article/the-brainwriter-the-200-open-source-wearable-for-the-paralyzed-that-can-read-and-write-thoughts/

Eye-tracking

Eye-tracking er en teknologi, der bruger sensorer, som opfanger øjets bevægelse og placering og dermed styrer fx cursoren på computeren som en mus. Teknologien er begyndt at bevæge sig hurtigt, specielt i forbindelse med tablet'ens udbredelse.

EyeTribe

Eye-tracking er ikke en ny interaktionsteknologi, men med forstående low-cost komponenters indtog på smartphone/tablet markedet vil det skabe nye velfærdsteknologiske apps og ikke længere være forbeholdt omkostningsfulde specialhjælpemidler.



Tablet med påsat eye-tracking udstyr fra The Eye Tribe.

TET har bl.a. udviklet mobil eye-tracking til tablets og annonceret en åben API til Android, Googles smartphone/tablet-styresystem. Hvis eye-tracking indbygges i fremtidens tablets og smartphones, så vil de give nye interaktionsmuligheder for app-markedet, hvilket kan føre til nye og innovative velfærdsteknologiske apps.

I dag kan man købe en eye tracker med tilhørende SDK (Software Development Kit) for omkring 600 kr. Det er en pakke, som på produktets nuværende stadie, dog udelukkende er rettet mod udviklere og teknologisk stærke personer. Det er med andre ord ikke klar til afbenyttelse i praksis.

Lokaliseringsbaseret teknologi

iBeacons

Apples iBeacon teknologi er en Bluetooth Lav-Energi (BLE) lokationsbaseret service. iBeacons er små lette og billige transmittorer, der sender et trådløst signal, som opfanges af apps på iPhone. Det er ikke Apple, der laver selve transmittorerne, men derimod 3. parts producenter.

Teknologien er lige nu under implementering i et antal



forskellige industrier inden for fx handel og flytrafik, men forventes også at kunne skabe store forandringer inden for Social IT. Her gør den lette, billige teknologi det muligt, i samarbejde med iPhones, at gøre statiske elementer i hverdagen "smarte". Fx vil et busstop udstyret med en iBeacon måske i fremtiden kunne fortælle blinde, hvornår deres bus kommer via en app, der så vil kommunikere med det specifikke busstop.