

## UITNODIGING VOOR DE: PCH – Game Bakery Creative Industry Challenge

### Aanmelden informatiebijeenkomst

Door middel van deze challenge willen de Game Bakery, de Hanzehogeschool, gemeente Groningen en het PCH Ecosysteem de E-Health industrie een toegevoegd perspectief geven vanuit de creatieve industrie. Aan jullie als creativelingen de kans om de E-Health industrie iets te bieden en gezamenlijk een startbedrag te winnen!

### Aanleiding:

Innovatie binnen het domein van E-Health en gebruik van Persoonlijke Gezondheids Omgevingen (PGO) zit de laatste jaren in een stroomversnelling. Maandelijks komen er nieuwe oplossingen op de markt om zorg op afstand, medische onderzoek op afstand, consulten op afstand en monitoring op afstand mogelijk maken. Zeker in de tijd van de pandemie is de behoefte aan deze oplossingen groter dan ooit.

Het PCH Ecosysteem ondersteunt verschillende organisaties, initiatieven en applicatiebouwers met netwerk, kennis en subsidies om innovatieve oplossingen te stimuleren. Ontwikkeling van E-Health oplossingen brengen een relatief grote complexiteit met zich mee, metingen moeten zeer betrouwbaar zijn, veiligheid en privacy moeten op het hoogste niveau gewaarborgd worden, en medische kennis moet accuraat en up-to-date zijn bij toepassing. Wellicht om deze reden ligt de nadruk van de ontwerpen van processen, applicaties en methoden vaak op de functionaliteit en de betrouwbaarheid hiervan.

Door middel van deze challenge willen de Game Bakery, de Hanzehogeschool, gemeente Groningen en het PCH Ecosysteem de E-Health industrie een toegevoegd perspectief geven vanuit de creatieve industrie. De creatieve industrie heeft haar focus namelijk niet op de functionaliteiten van een ontwerp maar op de beleving en motivatie van de gebruiker. Denk aan termen als "een app is leuk, fijn of intuïtief om mee te werken", of "een PGO wordt gezien als uitnodigend, praktisch, overzichtelijk en laagdrempelig".

Binnen de challenge zullen verschillende organisaties en initiatieven uit de E-Health industrie hun uitdaging pitchen. Ze beschrijven hier een doel, hoe ze waarde toe willen voegen, en welk doelgedrag vanuit gebruikers hiervoor nodig is.

## Met deze challenge zijn we op zoek naar:

Met de PCH-Game Bakery Challenge richten we ons dus specifiek op problemen en kansen rondom gedrag en motivatie in het gebruik en de adoptie van PGO's en E-Health oplossingen. Bijvoorbeeld:

- ◆ Adoptie van PGO's en E-Health oplossingen verhogen
- ◆ Gebruikers ondersteunen in het (goed) gebruiken van PGO's en E-Health oplossingen
- ◆ Ontwikkelaars van PGO's en E-Health oplossingen helpen om gewenst (gewoonte) gedrag onder hun gebruikers te stimuleren
- ◆ PGO's, E-Health ontwikkelaars en E-Health gerelateerde diensten helpen in het vormen van een user en developer community om co-creatie en synergie tussen betrokkenen te bevorderen.

**Zijn jullie in staat om een creatieve oplossing te bedenken voor gedragsbevordering of -verandering voor uitdagingen binnen het E-Health domein? Dan is deze challenge voor jullie bedoeld!**

## Over het PCH-Ecosysteem:

Het Personalised & Connected Health (PCH) Ecosysteem creëert in Noord-Nederland omstandigheden voor bedrijven, die zelf – of samen met anderen – nieuwe applicaties, innovatieve tools of diensten willen ontwikkelen die samenhangen met gezondheid, bewegen, sporten, voeding, lifestyle en preventie. Verrijking van het Persoonlijke Gezondheids Omgevingen (PGO's die het mogelijk maken voor burgers om regie te voeren over hun eigen gezondheidsdata) met doelgroep-specifieke toepassingen is eveneens een doel.

## Informatiebijeenkomst

We organiseren voor deze challenge een online informatiebijeenkomst op vrijdag 11 februari van 13:00 tot 17:00 uur. Hier zullen de verschillende organisaties uit de E-Health industrie hun uitdaging pitchen en in break-out sessies vragen beantwoorden om hun uitdaging te verhelderen. Aanmelden kan via onderstaande button. Aanmelden **is niet verplicht om aan de challenge mee te doen, maar wel aan te raden.**

**Aanmelden informatiebijeenkomst**

## Waar zijn we naar op zoek?

We zijn op zoek naar oplossingen voor de uitdagingen van de deelnemende organisaties/initiatieven. Specifiek zijn deze oplossingen gericht op het oplossen van problemen en kansen op het gebied van motivatie en gedrag.

We verwachten in de oplossing een uitwerking van een concept tot minimaal een klikbaar prototype (bijvoorbeeld gemaakt met Invision, Adobe XD) voor opdrachten waarin de vorm Creative design, User interface/ User experience of gamification is). We verwachten hiernaast ook dat er ontwerp documentatie is waarin de beoogde doelstellingen en toepassingsvorm uitgelegd en beschreven wordt.

Voor creatieve oplossingen rondom grafisch werk en/ of storytelling verwachten we minimaal dat het grafisch werk in zodanige staat is dat het bij een relevante doelgroep getest is op adoptie en impact. We verwachten hiernaast ook dat er ontwerp documentatie is waarin de beoogde doelstellingen en toepassingsvorm uitgelegd en beschreven wordt.

## Waar zijn we niet naar op zoek?

- ◆ Oplossingen die alleen tekstueel of in PowerPoint beschreven worden.
- ◆ Functionele oplossingen waarin de focus ligt op methode, functie of puur technische aspecten.

## Wat is er te winnen?

- ◆ Kans op opdracht ter waarde van €5.000,- om een prototype te realiseren en te testen met een doelgroep van de E-Health organisatie of het initiatief waarvoor de oplossing gemaakt is.
- ◆ Interessant netwerk van samenwerkingspartners binnen het PCH-Ecosysteem, Hanze-hogeschool, gemeente Groningen en de Game Bakery.
- ◆ Kans op een vervolgoopdracht, opschaling, of duurzame samenwerking bij een succesvolle acceptatie van het prototype.
- ◆ Daarnaast mag je rekenen op ondersteuning en samenwerking van de Game Bakery en gebruik van het online Co-Creatie platform (Just-Flow) met meeting/ workshop templates die jullie ondersteunen om het probleem, de succescriteria en verwachtingen van de organisaties die de oplossing vragen, gestructureerd in kaart te brengen.

## Jullie pitch/inzending kan gestuurd worden vanaf 12 Februari (max 4 pagina's / 12 slides)

- ◆ **De naam van de specifieke challenge** waarvoor de oplossing is bedoeld.
- ◆ **Beschrijving van het concept:** Geef een zo concreet mogelijke beschrijving van jullie concept oplossing en hoe deze aansluit op de (gedrags) doelstellingen (voor de korte en lange termijn), zoals gedeeld in de challenge pitch.
- ◆ **Beschrijving van beoogd eindresultaat:** Geef een korte beschrijving van welke stappen er nodig zijn om een prototype te maken en wat jullie daarbij nodig hebben van de organisatie die of het initiatief dat de challenge gepitcht heeft. Ga daarbij in op de contactmomenten, de benodigde toegang/materialen/data en een schets van het financiële voorstel bij succes voor de lange termijn. Leg ook uit hoe deze kosten opwegen tegen de waarde die de oplossing biedt voor de organisatie of het initiatief dat de challenge gepitcht heeft (bijvoorbeeld door meer klanten te werven, processen efficiënter te maken, kosten te verlagen of kwaliteit van het proces te verhogen).
- ◆ **Beschrijving team:** Geef een korte beschrijving van het bedrijf en team dat het prototype wil gaan realiseren.

De pitch mag in vrije vorm worden ingediend (presentatie/slide deck, briefvorm), maar moet als pdf-bestand (liggend of staand A4) worden geüpload (max. 30MB). Video's, voorbeeldwebsites, etc. kunnen daarin worden opgenomen als link.

## Beoordelingscriteria

- ◆ Verwachte impact van het concept op het beoogde gedrag (het doelgedrag wordt als onderdeel van de pitch gedeeld door de penvoerders van PCH Ecosysteem en evt. andere initiatiefnemers).
- ◆ Technische, juridische en ethische afwegingen.
- ◆ Langdurige effectiviteit van het concept wat betreft opbouw routine / terugkerend gedrag (bijvoorbeeld wekt het intrinsieke motivatie op).
- ◆ Inschatting praktische haalbaarheid ontwikkeltraject (realistische scope binnen gegeven tijd, juiste vaardigheden aanwezig in team).
- ◆ Economische haalbaarheid (leveren de kosten van het beoogd eindproduct en de implementatiekosten genoeg uiteindelijke waarde op).

## Voorwaarden deelname

- ◆ Ingeschreven bij de KvK.
- ◆ De oplossing voldoet aan alle geldende wet- en regelgeving. Waaronder specifiek de AVG.
- ◆ Voor digitale oplossingen: kunnen demonstreren van een klikbaar prototype.
- ◆ Voor (grafische) media oplossingen: grafisch/ visueel werk in zodanige staat dat het bij een relevante doelgroep getest is op adoptie en impact.
- ◆ In staat om binnen 2 maanden tot een eindresultaat te komen.
- ◆ De rechten op de IP van je prototype en bijgaande documentatie over te dragen aan de uitdager, je maakt de oplossing dus in opdracht van de uitdager.

**Timeline informatie >>**

## Timeline informatie

