



# Målrettet arbeid med innovative løsninger i omsorgstjenesten

Cecilie Campbell, ALV  
Rauma 19.03.2018

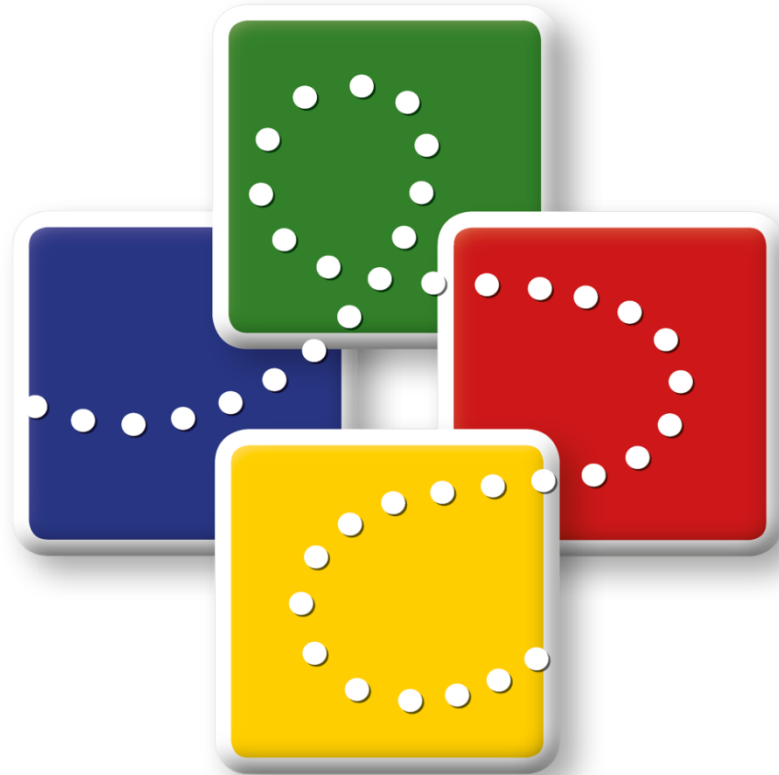
# ALV Møre og Romsdal

## Arena for læring om velferdsteknologi

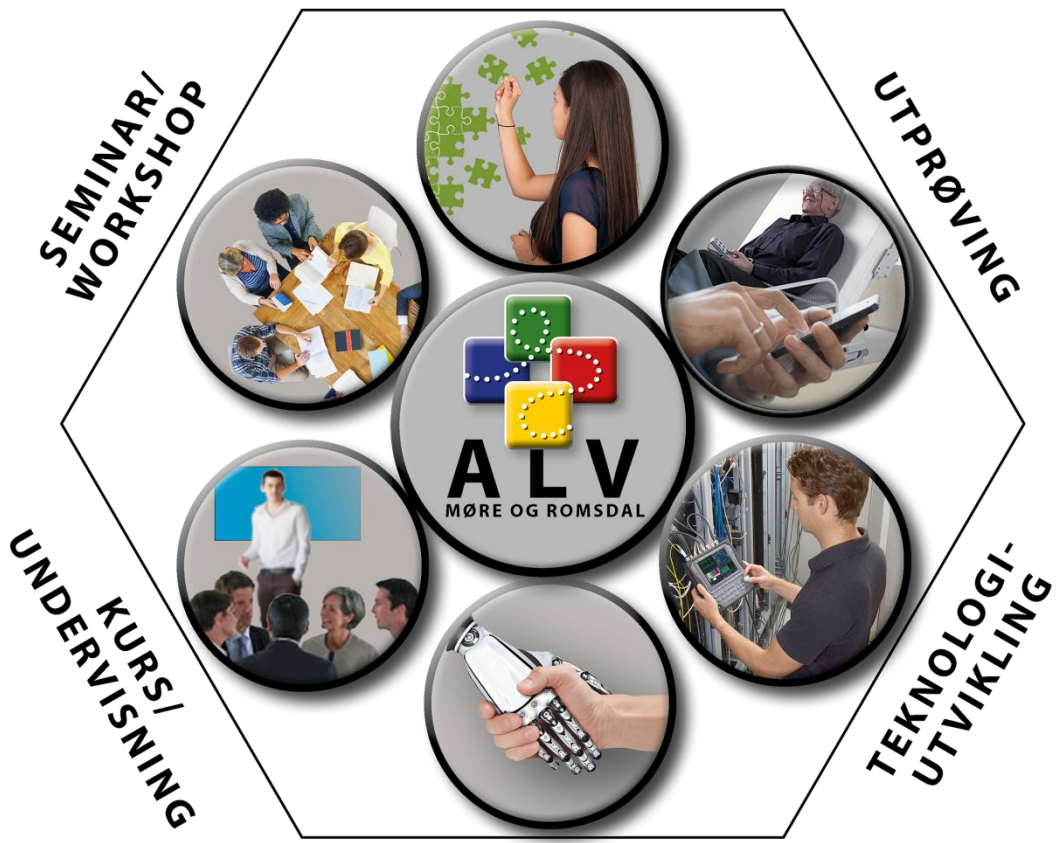


- Partnerskap mellom 19 kommuner og NTNU
- Dynamisk nettverksorganisasjon

# ALV Møre og romsdal



# INNOVASJONS- STRATEGI OG PROSESSARBEID



SEMINAR/  
WORKSHOP

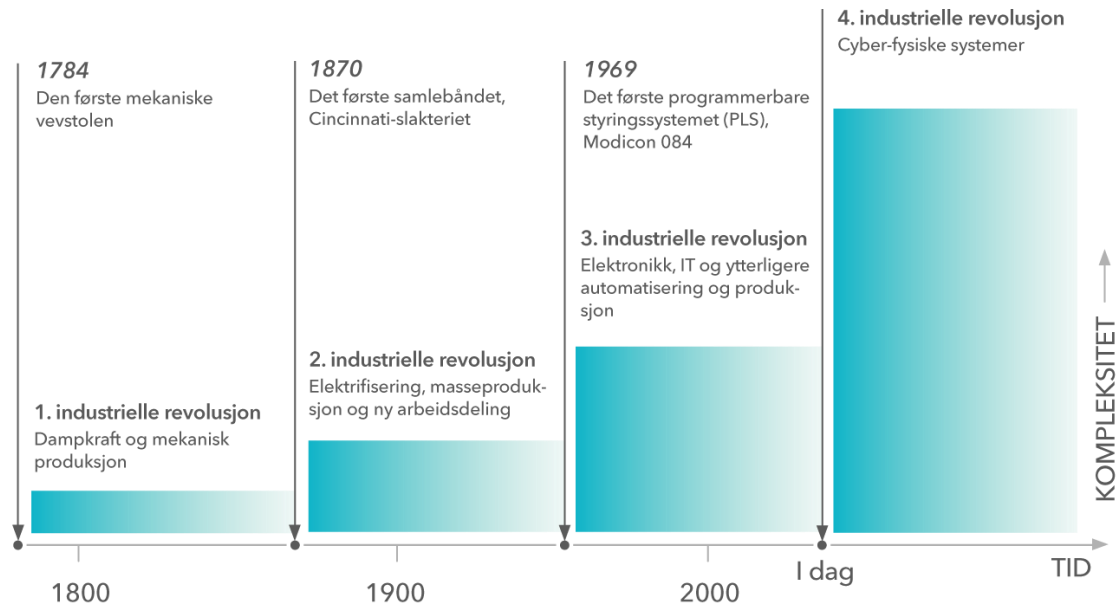
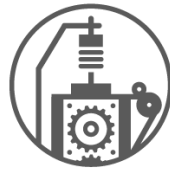
UTPRØVING

TEKNOLOGI-  
UTVIKLING

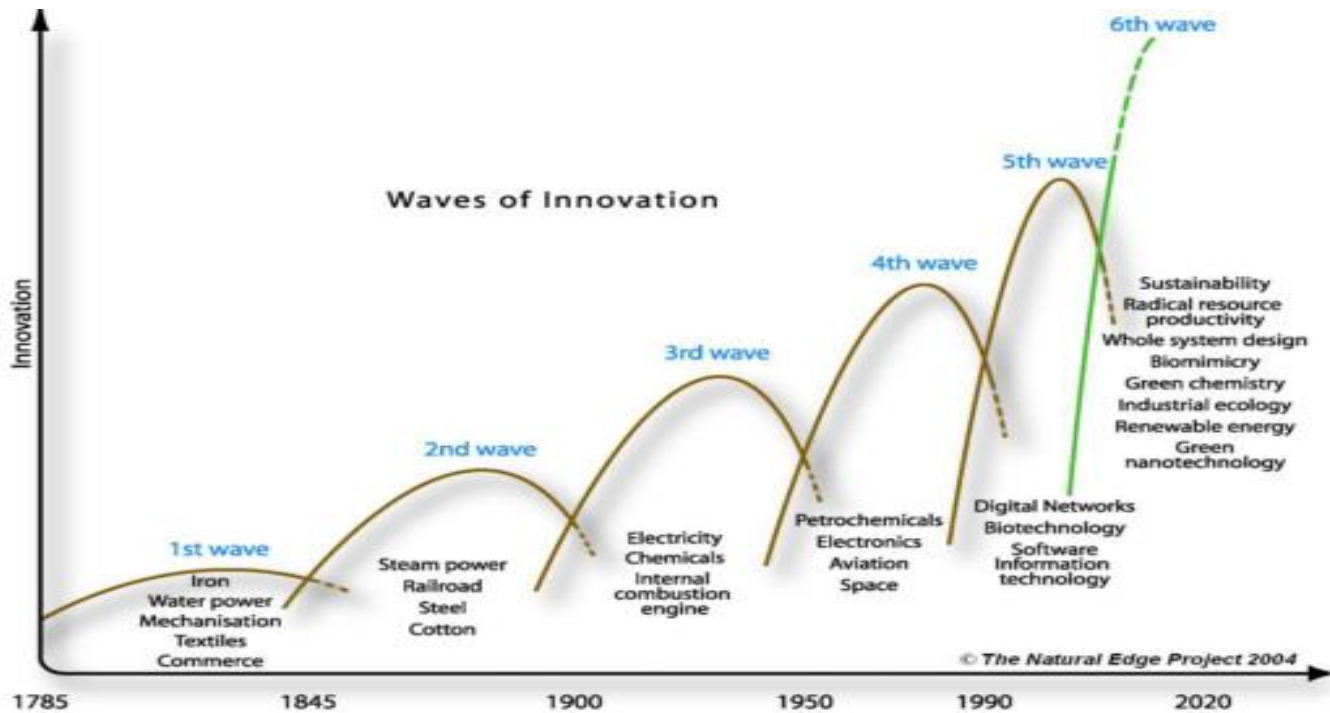
KURS/  
UNDERVISNING

FORSKNING

# Utvikling



# Innovasjon i bølger



# Den fjerde industrielle revolusjon

- Digitalisering
- Nye forretningsmodeller
- Uforutsigbart
- Stort tempo (gradvis- plutselig)
- Menneskelig konseptforståelse, kreativitet, etikk

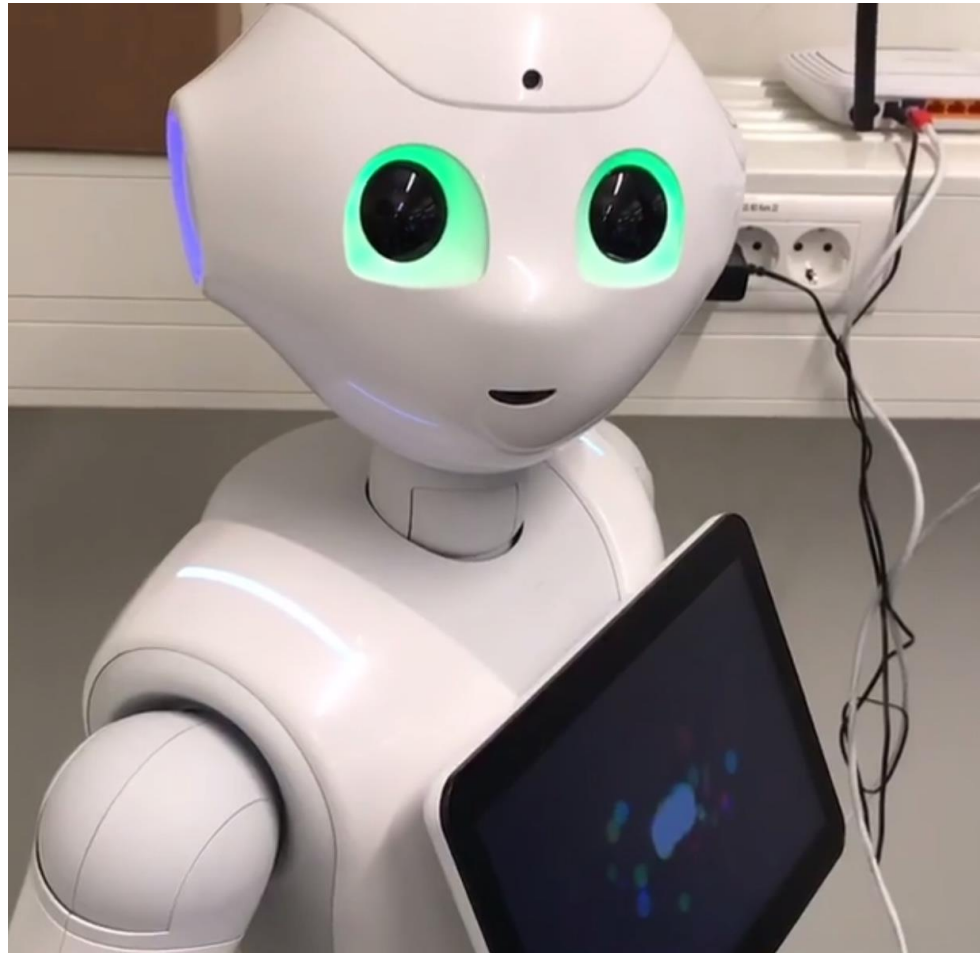
# Kjennetegn innovasjon i stor organisasjon

**Danse mellom en tilstand  
av kaos,  
og en tilstand  
av stabilitet.**

(Innovasjon som kollektiv presentasjon, Aasen/Amundsen))



# Roboter i Kjømda



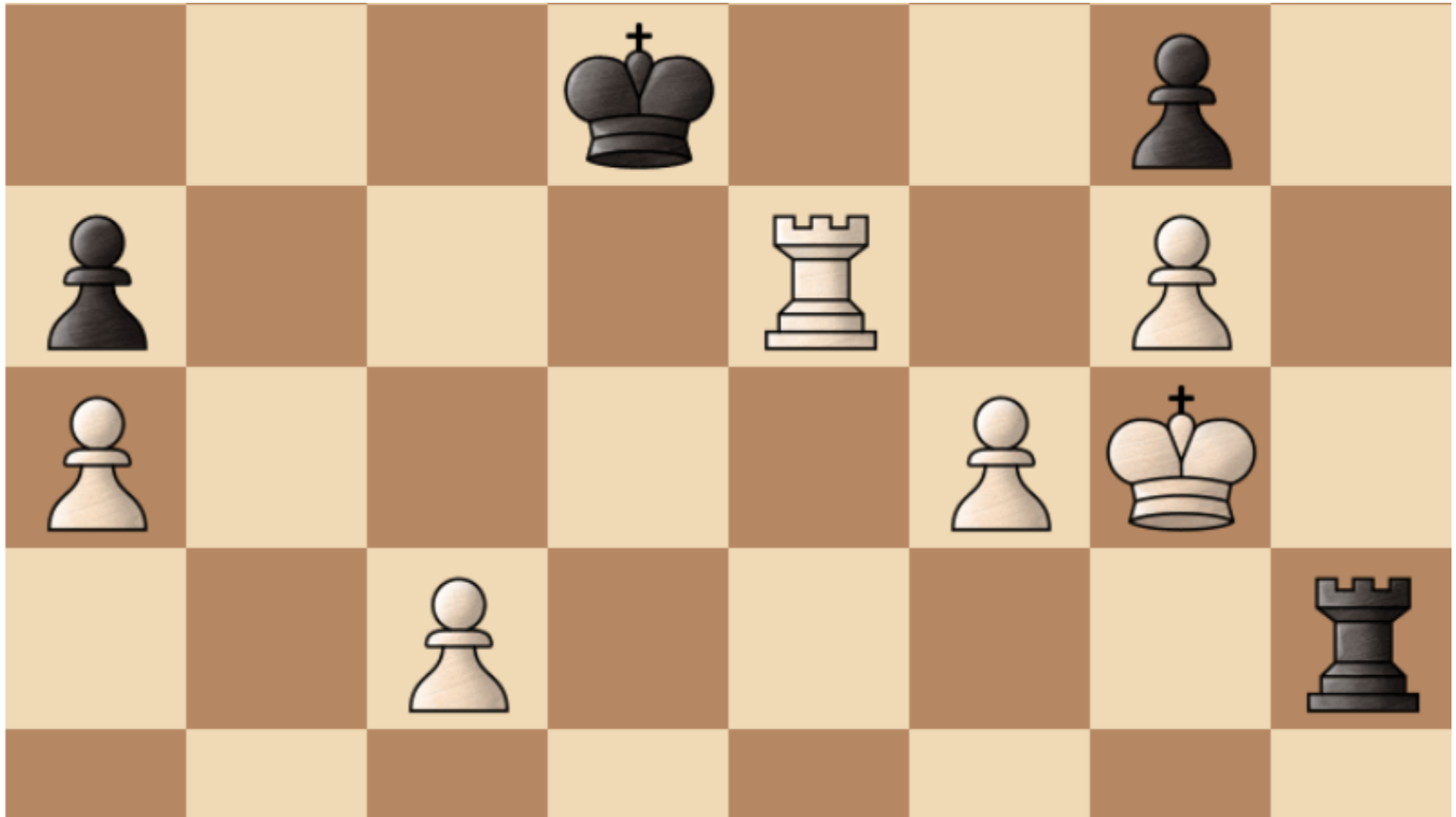
# Kunstig intelligens

- Maskin læring, algoritmer og intelligente beslutninger basert på data
- Dyp læring (deep learning) lære ved prøving og feiling

# Uttesting av roboter

- Deep learning
- Chatbot
- Aniktsgjenkjenning
- Identifisering av smerte

# ALPHA ZERO



# En begynnelse på veien

- Innovasjonssøknad fylkesmannen
- Forskningssøknad til RFF
- 3 PHD stillinger
- Studenter IKT, Helse og Innovasjon
- Kommunene/ Helseforetak

# VELFERDSTEKNOLOGI- HELSETEKNOLOGI

- Helseteknologi blir regnet som en kategori under velferdsteknologi
- Helsedata
- Uttesting; nye krav til nettverk.  
Legene må være med

# SPILLTEKNOLOGI/SPILLPSYKOLOGI



JEG KAN!

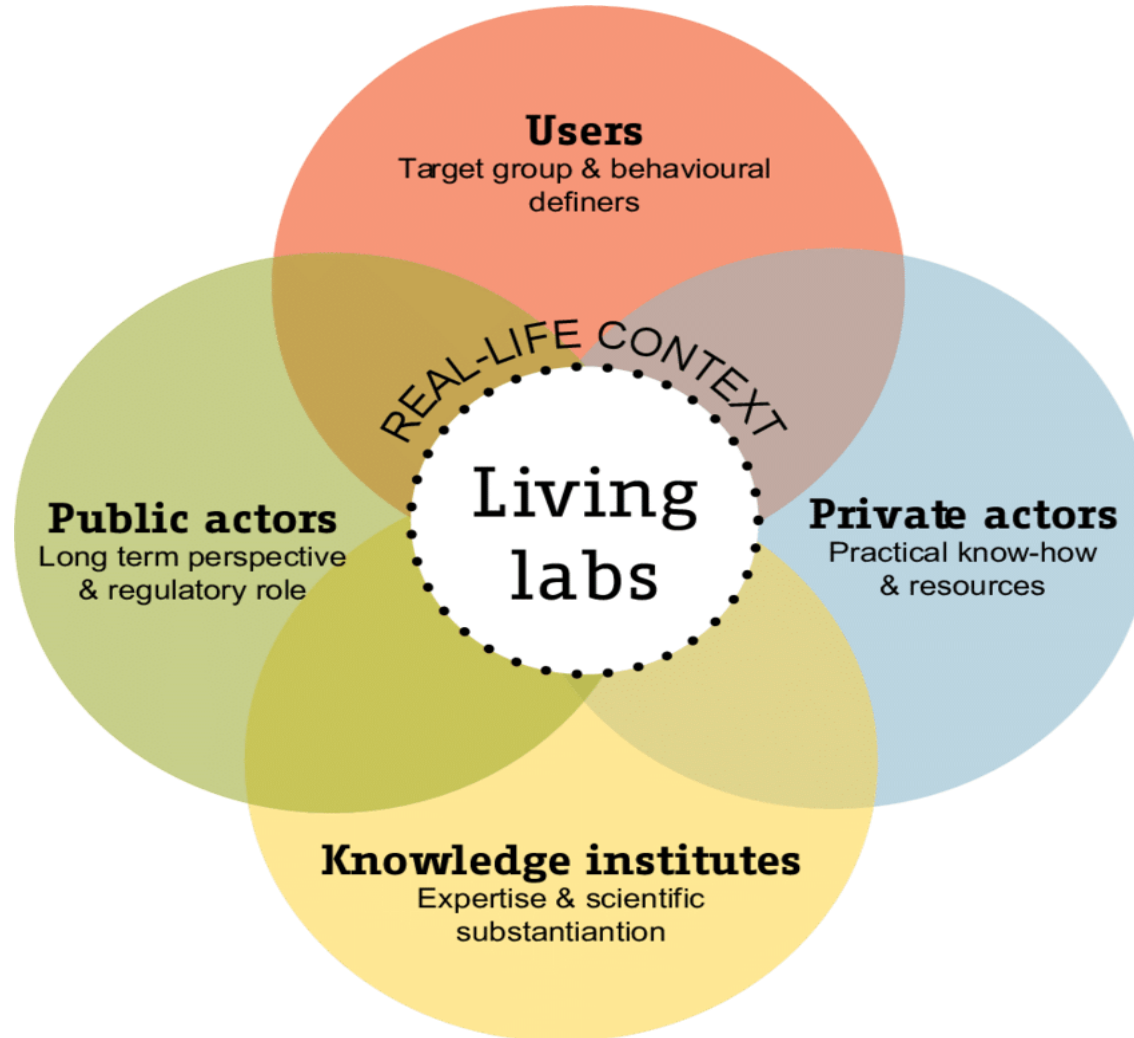




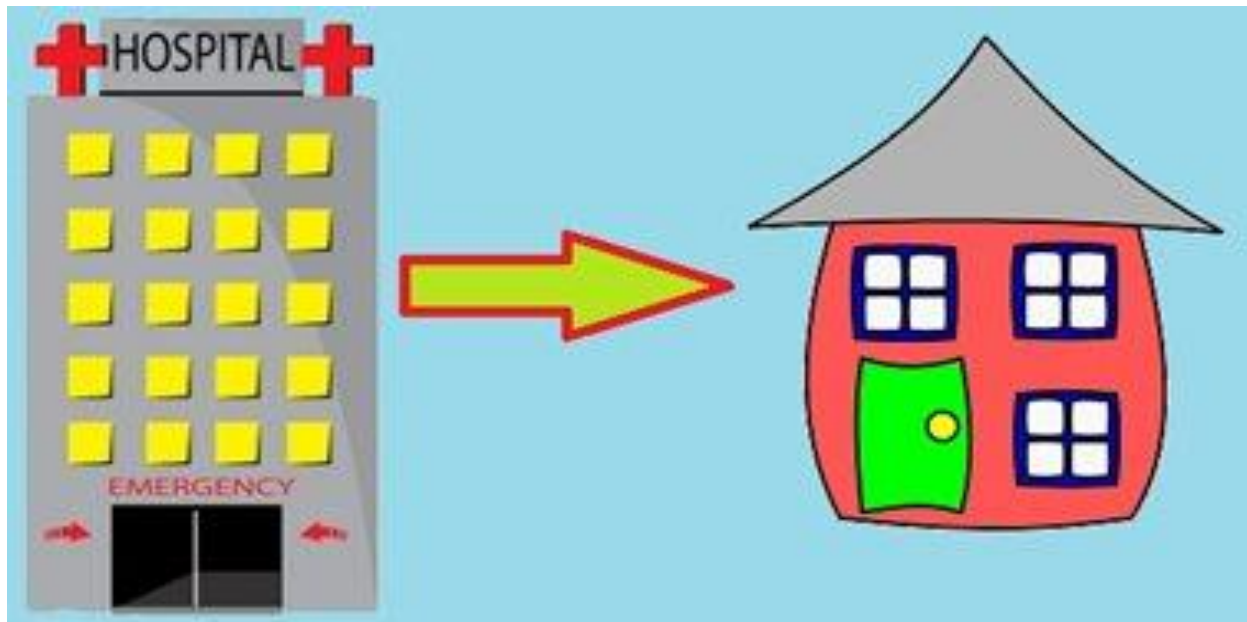
# Uttesting

- Norsk telemedisin, sensorer
- Hvordan blir fremtidens møbler?
- Hva blir et smart hus for fremtiden?
- Radarteknologi

# LIVING LAB?



# Hospital at home, HJEMMESYKEHUS, Medisinsk avstandsoppfølging

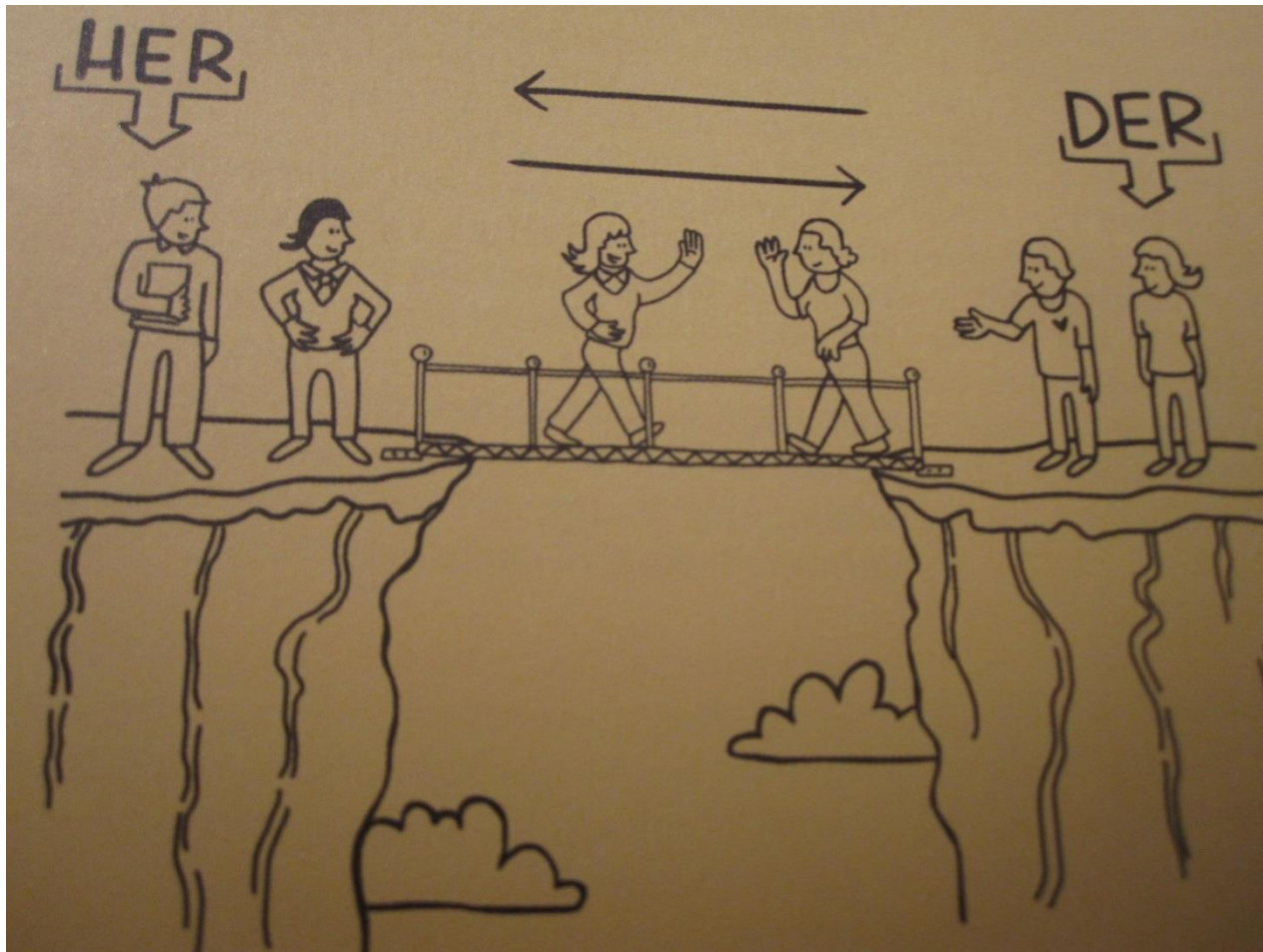


# LOVVERK



- Inngripende teknologi-  
helse og  
omsorgstjenesteloven,  
pasient og  
brukerrettighetsloven
- Datatilsynet, innebygd  
personvern og lagring  
av data

# Tjenesteinnovasjon



# FRIHET; TRYGGHET; MESTRING



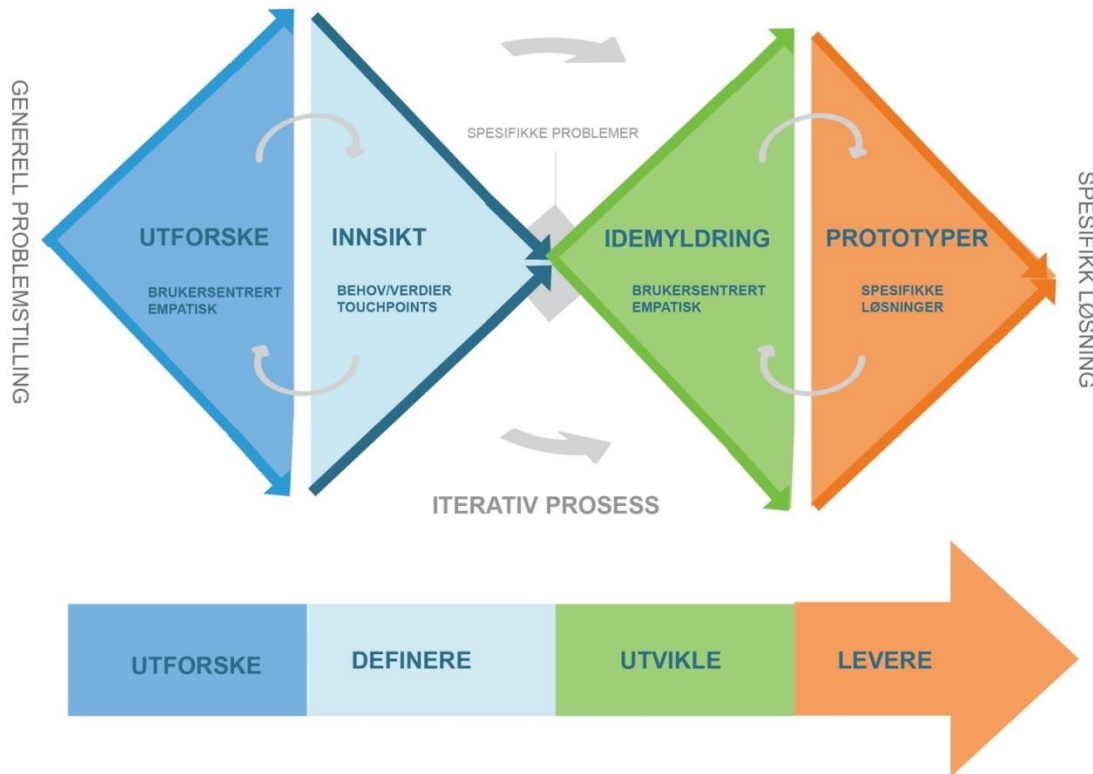
We wouldn't  
change HIM  
for the  
WORLD  
but we would  
like to change  
the WORLD  
for HIM.

CAPITAL CITY  
Step  
UP for  
Down  
Syndrome  
Walk  
Lynch, Nebraska

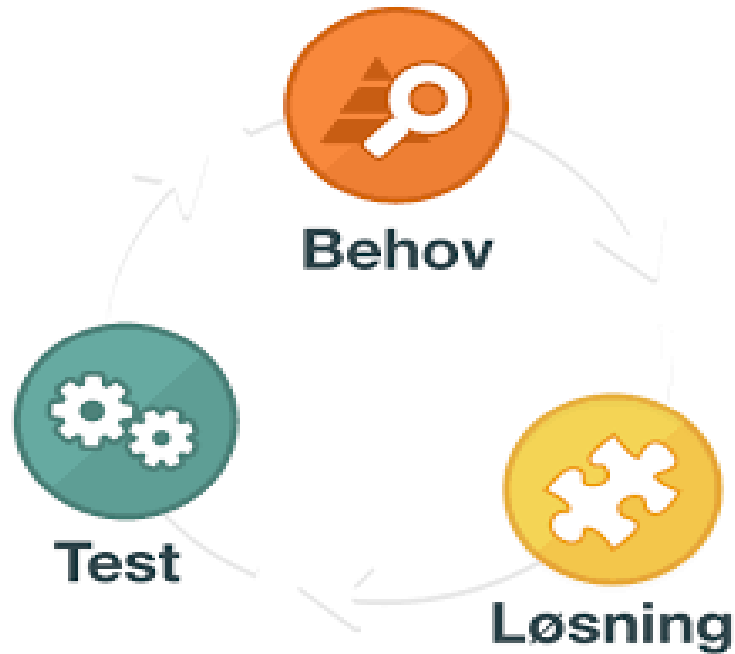
images for a lifetime  
photography

# Sluttbrukeren må med

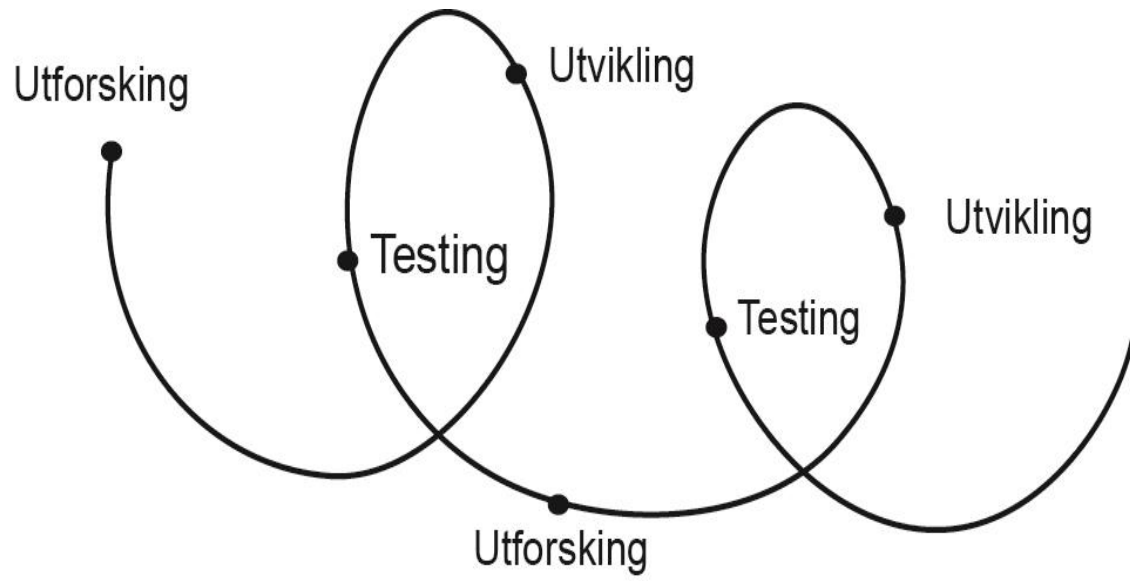
## Dobbel Diamant DESIGN PROSESS



# Iterativ prosess, sirkulær innovasjonsmodell (KS)







# Tjenestedesignmetodikk:

*“Design Thinking kombinerer analytisk og intuitiv tankegang og tillater involvering av alle interessenter i en samarbeidsaktivitet. Formålet med dette samarbeidet er å skape en felles vei mot en solid løsning” (Monika Hestad et.al, 2016).*

# Viktig i tjenestedesign

- Brukerens behov i fokus
- Identifiser interessenter
- Snakk og intervju brukere og interessenter
- Lag brukerreiser/tjenestereiser
- Finn touchpunkt og jobb med disse

# De fem fundamentene (KS)



# Gevinst



# Gevinstfordeling



# VIRTUAL REALITY

- Kan VR bidra til livskvalitet, læring og mestring?
- [https://www.facebook.com/n360.no/videos/1866864690011746/?hc\\_ref=ARRK1\\_Hgsv2xWy\\_xNjoneC8VYgZIs8bdQcKSDA1V5juNNL3c9IDXI\\_M7V8EZxx4GUTz0Q&fref=nf](https://www.facebook.com/n360.no/videos/1866864690011746/?hc_ref=ARRK1_Hgsv2xWy_xNjoneC8VYgZIs8bdQcKSDA1V5juNNL3c9IDXI_M7V8EZxx4GUTz0Q&fref=nf)

*“There's a way to do  
it better - find it.”*

THOMAS EDISON