

Partners



Corné Versluis
c.versluis@arq.org
www.arq.org



Prof. Miranda Olf
m.olf@amc.uva.nl
www.amcpsychiatrie.nl



Guntur Sandino
mgsandino@clevr.net
www.clevr.net



Steve Lauriks
slauriks@ggd.amsterdam.nl
www.ggd.amsterdam.nl



Peter Klumpenaar
P.Klumpenaar@ggz-nhn.nl
www.ggz-nhn.nl



Bart Schrieken
schrieken@interapy.nl
www.interapy.nl



Michiel Sala
michiel.sala@littlechicken.nl
www.littlechicken.nl



Frans Steenbrink
frans.steenbrink@
www.motekforcelink.com



Prof. Heleen Riper
h.riper@vu.nl
www.triple-ehealth.nl



Hans Luijkx
hans@ijsfontein.nl
www.ijsfontein.nl

Geïnteresseerd in onze applicaties?

Geïnteresseerd om een van onze applicaties ook in uw instelling te gebruiken of eens in het echt te gebruiken? Neem contact op met Corné Versluis, projectleider eGGZ Centrum, via: c.versluis@arq.org

Bekijk onze producten online!

www.e-mence.org/nl/projecten/eggz-centrum/producten

eGGZ Centrum

Nienoord 5 T: 088 330 51 65 www.e-mence.org/eggz
1112 XE Diemen c.versluis@arq.org



Hier wordt geïnvesteerd in uw toekomst. Dit project wordt mede mogelijk gemaakt door het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling van de Europese Unie



eGGZ Centrum is tot stand gekomen met financiële steun van de provincie Noord-Holland

Werk met ons mee!

Om het kennisplatform succesvol te laten zijn is samenwerking een vereiste. Wij roepen zoveel mogelijk GGZ-aanbieders, huisartsen, onderzoekers, ICT-ontwikkelaars, gemeenten (Wmo), zorgverzekeraars, bedrijven en andere geïnteresseerden op, met ons mee te werken.

Met ervaring en expertise op het gebied van eMH-ontwikkeling en implementatie, kan het eGGZ Centrum zorginstellingen helpen om eMH cliëntgericht en met een multidisciplinaire aanpak succesvol toe te passen in hun organisatie.

Daarnaast kan het eGGZ Centrum samenwerken met onderzoeksinstituten voor het valideren en verzamelen van data; contact leggen met verzekeraars voor bekostiging van meer gevalideerde toepassingen en tot slot het MKB een ingang bieden tot de (versnipperde) GGZ-markt.

Het eGGZ Centrum kan:

- Adviseren over het gebruik van e-mental health producten
- Trainingen geven voor het gebruik van e-mental health
- In co-creatie GGZ-innovaties ontwikkelen
- Producten vermarkten via haar MKB-partners
- Een hub creëren voor de ontwikkeling van innovatieve projecten



De Virtual Reality producten van het eGGZ Centrum

Het eGGZ Centrum heeft vier applicaties ontwikkeld. Twee daarvan zijn gericht op de behandeling van depressie; de twee andere op agressie en PTSS. Interesse om één of meer van onze applicaties te gebruiken? Neem contact met ons op!

Het eGGZ Centrum

Het eGGZ Centrum wil de implementatie en ontwikkeling van e-mental health op nationaal niveau versnellen.

E-mental health kan een antwoord bieden op de toegenomen vraag naar geestelijke gezondheidszorg (GGZ). Nederland is koploper binnen Europa als het gaat om het ontwikkelen van e-mental health toepassingen, maar het daadwerkelijk inzetten van e-mental health interventies loopt in de praktijk nog achter.

Waarom een eGGZ centrum?

Verschuivende maatschappelijke ontwikkelingen, zoals automatisering, keuzestress, meer nadruk op zelfredzaamheid, hebben de afgelopen jaren geleid tot een toenemende vraag naar geestelijke gezondheidszorg. De overheidsuitgaven hiervoor zijn de afgelopen jaren gestegen naar een bedrag van bijna 7 miljard euro per jaar. Om de kosten beheersbaar te houden zal de GGZ zich anders moeten organiseren, zodat goede zorg toegankelijk blijft voor iedereen.

Zorg via internet, ook wel e-mental health (eMH) genoemd speelt hierbij een belangrijke rol. Met eMH in een gemixte vorm, waarbij de cliënt vaste contactmomenten heeft met de behandelaar en thuis ook zelf aan de slag gaat, wordt de cliënt directer betrokken bij de behandeling. Daarnaast biedt eMH meer tools om sneller de grip op het leven terug te krijgen. Zo kan goede zorg toegankelijk blijven.

De laatste jaren hebben diverse partijen veel ontwikkeld, maar zijn nog maar weinig instellingen in de GGZ structureel met eMH gaan werken. Om hierin verandering te brengen is een integrale aanpak nodig. Instellingen zullen op eMH moeten worden ingericht en de wereld van het onderwijs zal de behandelaar van de toekomst moeten opleiden. Daarnaast is snellere validatie van toepassingen noodzakelijk en is het van belang dat de toepassing ook werkelijk gebruikt gaat worden.

Daarom is het belangrijk eMH te ontwikkelen samen met alle betrokkenen, niet in de laatste plaats met de eindgebruikers. Het eGGZ Centrum is opgericht om zich sterk te maken voor deze integrale samenwerking. Het is dus niet verwonderlijk dat de aangesloten partijen zowel GGZ-instellingen, game-ontwikkelaars als universiteiten zijn.

Wat doet het eGGZ Centrum?

Door een integrale aanpak en samenwerking met MKB, kennis- en zorginstellingen wil het eGGZ centrum een brede en snellere opschaling van e-health in de GGZ realiseren.

Het eGGZ Centrum heeft de afgelopen drie jaar samen met partners een plaats willen creëren waar gewerkt wordt aan ontwikkeling, onderzoek en het in de markt zetten van eMH-producten. Het centrum richtte zich op:

- Kennis uitwisselen met bedrijven, kennis- en zorginstellingen
- De ontwikkeling van e-mental health applicaties voor bijvoorbeeld de behandeling van depressie, angst, ptss en agressie
- Het opzetten van een fysieke proeftuin waar iedereen producten kan testen en ervaringen uitwisselen
- De ontwikkeling van een snellere validatiemethode
- Het geven van eGGZ trainingen over de integratie van eMH in behandelingen

Meer informatie vindt u op onze website: www.e-mence.org/eggz

Doelstelling eGGZ Centrum

Door een integrale aanpak en samenwerking met MKB, kennis- en zorginstellingen wil het eGGZ centrum een brede en snellere opschaling van e-health in de GGZ realiseren, met als einddoel gepersonaliseerde-, toegankelijke- en betaalbare eMH-zorg in de GGZ.

3MDR 2.0 (Motekforce Link)

3MDR is een behandeling voor patiënten met een posttraumatische stress stoornis (PTSS). 3MDR is een therapie waarbij Virtual Reality en beweging worden gecombineerd.

Het verschil met EMDR is dat bij 3MDR visuele, auditieve en fysieke elementen zijn toegepast. Het imaginaire beeld van EMDR is vervangen door levensgrote foto's die in een 180-graden gezichtsveld worden getoond.

Veteranen met chronische PTSS die reguliere traumagerichte therapie ontvangen, blijken het therapeutische effect hiervan niet altijd volledig te kunnen benutten. Dit is het gevolg van constante vermijding, lage therapietrouw of drop-out. 3MDR doorbreekt de vermijding door de patiënt in een virtuele omgeving te laten bewegen naar zelf gekozen materiaal.

Doelgroep: personen met PTSS.

Doel: Innovatieve technologie gebruiken om bestaande EMDR therapievormen te versterken

Shadow's Edge (Little Chicken)

'Shadow's Edge' is de Nederlandstalige versie van de gelijknamige Amerikaanse app. Het is een mobiele game die jongeren uitdaagt om zichzelf te uiten, door te schrijven en te tekenen. De game helpt hen weerbaarder te worden, waardoor zij beter kunnen omgaan met fysieke en mentale uitdagingen. Gedurende het spel verkennen de spelers verschillende gebieden van een verlaten stad. De stad krijgt steeds meer kleur naarmate meer opdrachten zijn gedaan.

Doelgroep: jongeren van 13-18.

Doel: Voorkomen van depressie bij een langere opname in het ziekenhuis.

Ctrl 360 (ClevR)

'Ctrl 360' is een interactieve Virtual Reality-toepassing die GGZ-professionals traint in het omgaan met agressie. De toepassing bestaat uit twee delen. Het eerste deel is een observatie- en interpretatietraining waarbij de deelnemer diverse scenario's in een 360-graden video moet beoordelen. Het tweede deel bestaat uit een interactief rollenspel binnen een virtuele omgeving. Een trainer confronteert dan de deelnemer met bepaalde lastige situaties en gaat een gesprek aan. De deelnemer interacteert met een virtueel karakter dat bestuurd wordt door de trainer.

Doelgroep: medewerkers in de zorg.

Doel: Door gebruik van VR de effectiviteit van bestaande agressietrainingen vergroten

Lunchroom Zondag (Ijsfontein)

'Lunchroom Zondag' is een VR-omgeving waarin mensen met een depressie oefenen met het doorbreken van negatieve gedachtepatronen. Onder begeleiding van de therapeut stapt de patiënt de VR-wereld in als ober in een kleine lunchzaak. Hier ervaart de patiënt allerlei spannende situaties die een vicieuze, negatieve gedachtencirkel kunnen oproepen. Het spel wil de speler prikkelen om andere gedachten toe te laten en zo de cirkel te doorbreken.

Doelgroep: volwassenen die te maken hebben (gehad) met een depressie.

Doel: het effect van cognitieve gedragstherapie (meest gebruikt bij depressie) vergroten.