

Ny app til hjerne-gymnastik

Af Henrik Tüchsen Offentliggjort 28.06.13 kl. 14:32

Dansk konsortium lancerer ny hjerne-app til alle aldre i både Danmark og udlandet. Målet er også at kunne genoptræne hjerneskadede mennesker.

Det danske konsortium Brain+ er nu klar til at lancere en ny hjerne-app til iPhone og iPad.

App'en, der lanceres 1. juli i Danmark og om kort tid i en række lande, træner hjernen for almindelige mennesker i alle aldre, og snart kan bruges til genoptræning efter en hjerneskade.

Det oplyser Brain+ i en pressemeddelelse.

Projektet, der får offentlig støtte er et samarbejde mellem hjerneforskere fra Københavns Universitet og erhvervsfolk. Formålet er at udvikle næste generation af hjernetrænings- og rehabiliteringsprodukter, baseret på den seneste videnskabelige indsigt, oplyser Brain+.

”20.000-25.000 danskere indlægges årligt med hjerneskade efter bl.a. blodpropper eller ulykker. Efter akutte behandlinger er der gode muligheder for motorisk genoptræning, men ingen gode værktøjer til genoptræning af andre kognitive færdigheder, såsom opmærksomhed, hukommelse, planlægning og problemløsning,” hedder det i pressemeddelelsen, der henviser til, at debatten om DR-dokumentaren; ”Carina – Pigen der ikke ville dø”, understreger store huller i behandlingstilbuddet.

”Behovet er stort, og lige nu er der ingen gode muligheder for at fortsætte kognitiv genoptræning efter den akutte rehabilitering er færdig,” påpeger Derk Krieger, professor og overlæge på Rigshospitalets Neurologiske Klinik i meddelelsen.

Sådan hænger det sammen

Direktør og stifter Ulrik Ditlev Eriksen forklarer til MedWatch, at Brain+ projektet er et formelt konsortium bestående af de fire organisationer; Brain+, Københavns Universitet (KU) og de to it-firmaer, AppMonk og Clockwork Consulting.

KU får 50 pct. af lønomsatningerne finansieret af Fornyelsesfonden og resten finansierer KU selv. De 3 private selskaber får 60 pct. af lønomsatningerne finansieret af Fornyelsesfonden og finansierer selv resten via private midler.

Brain+ ApS er det private selskab, som står for den overordnede ledelse af konsortiet og bl.a. håndterer den samlede projektrapportering og økonomistyring over for Fornyelsesfonden, mens de andre parter har hvert deres delregnskab, skriver han i en mail og tilføjer:

”Det er hensigten, at Brain+ ApS på sigt skal blive en lønsom forretning - f.eks. lancerer vi om to måneder produktet i alle engelsktalende lande og i efteråret også i Tyskland og alle spansktalende lande. Samtidig er vi i fuld gang med at videreudvikle antallet af spil/øvelser som brugere kan træne med i App'en. Man kan downloade og i tidsbegrænset omfang bruge app'en gratis, eller købe f.eks. et 12 måneders abonnement for 65 kr.”

En bred målgruppe

I meddelelsen fremhæver Brain+, at der er tale om en bred målgruppe:

”Ønsket om at være mental skarp rangerer højt hos flertallet, både unge, som ældre, raske, som hjerneskadede. Problemet i dag er manglende viden om, hvordan hjernen kan trænes og udnyttes optimalt,” skriver firmaet og tilføjer, at der op til projektstart har været afholdt flere fokusgrupper.

”Fælles for alle er en udpræget interesse for at træne og vedligeholde hjernen uanset målgruppen. Dog varierer motivationen:

*Ønsket om at bevare hvad man har eller har haft er størst blandt de ældre. Specielt de pensionerede udtrykker frustration og faldende tillid til egne evner.

*Patienter med hjerneskade ønsker at fungere normalt igen. Denne gruppe har af alle det tydeligste behov for hjælp til genoptræning. Behovet strækker sig fra behandlingen i de akutte faser, og kan vare ved på ubestemt

tid, også længe efter at de officielle behandlingsforløb slutter.

*Ønsket om at præstere endnu bedre er tydeligt i de voksne arbejdende målgrupper. Mange ønsker at blive bedre til at huske nye ting, huske ting om venner og bekendte, fokusere på opgaver, tænke klarere og hurtigere.

*For unge er muligheden for tidlig dygtiggørelse tiltrækkende. For børn er det ofte forældrene, som har et brændende ønske om at give deres børn de bedste vilkår for et godt liv. Mange undersøgelser peger på at tidligt arbejde med læring og det mentale potentiale danner grundlag for personlig udvikling, social adfærd, og akademisk præstation.”

Fakta:

Første version af app'en indeholder to spil, som træner to af hjernens helt fundamentale evner: Opmærksomhed og hukommelse. I det ene spil - Kaptajnens udfordring - træner brugeren sin opmærksomhed og korttidshukommelse for at kunne styre sit skib sikkert igennem et farefuldt hav. I det andet spil - Husk mig – træner brugeren sin langtidshukommelse til bedre at kunne huske personlige informationer om en masse nye mennesker. En række andre hjernetræningsspil er under udvikling og vil løbende blive frigivet.

Kilde: Brain+