

## Vacature: IWP DSH afstudeeropdracht dHealth Lab

06-06-2018

Titel van het vraagstuk	Hoe ontwikkel je een succesvol business model voor serious games in het kader van ehealth solutions?
Organisatie/bedrijf	dHealth Lab
Contactpersonen	<p>Madelon van Oostrom Lectoraat User Centered Design, <a href="mailto:m.van.oostrom@pl.hanze.nl">m.van.oostrom@pl.hanze.nl</a></p> <p>Austin D'Souza Lectoraat New Business &amp; IT, <a href="mailto:a.d.souza@pl.hanze.nl">a.d.souza@pl.hanze.nl</a></p>
Korte omschrijving van het onderzoeksvraagstuk	<p>Bij dHealth Lab worden ondernemers die ehealth solutions ontwikkelen ondersteund o.a. met het faciliteren van de vermarkting van hun ontwikkelingen. Daarvoor wordt door docentonderzoekers van de lectoraten New Business &amp; IT en User Centered Design (UCD) een productiseringsproces ontwikkeld en getest.</p> <p>dHealth Lab heeft als doel een open innovatie-omgeving voor eHealth oplossingen neer te zetten en de marktintroductie van nieuwe eHealth-innovaties te versnellen. Dit project wordt gepromoveerd door een consortium bestaande uit kennisinstellingen en bedrijfsleven en wordt gefinancierd door SNN. Projectpartners zijn Universitair Medisch Centrum Groningen (UMCG, penvoerder), Rijksuniversiteit Groningen (RUG), Hanzehogeschool Groningen (HG) en vertegenwoordigers van het MKB: Reconcept en Wild Sea. Vanuit de gamesector is in december ook 8d Games in representatie van de Stichting Game Incubator bij het consortium aangesloten, als aanvulling op de representatie van het MKB.</p>
Aanleiding tot onderzoeksvraagstuk en huidige situatie	De business modellen van ehealth solutions via serious games zijn nog weinig onderzocht. Startups in de creatieve sector die ehealth solutions ontwikkelen ondervinden diverse moeilijkheden om hun product (serious games) op een succesvolle manier op de markt te introduceren. De zorgsector is een complexe business omgeving met meerdere stakeholders en tegenstrijdige belangen waardoor het voor startups vaak onduidelijk wie de

	<p>probleemeigenaar nu is en hoe in een vroeg stadium de juiste stakeholders te betrekken zijn.</p>
<p>Gewenste situatie (en eventuele kaders, voorwaarden, oplossingsrichtingen)</p>	<p>De student ontwerpt een business model voor een serious game die ontwikkeld is als ehealth solution bij Dhealth Lab. Een concreet bedrijf met een specifieke case wordt betrokken bij dit vraagstuk.</p> <p>Dit model zal ontwikkeld worden op basis van de laatste kennis op het gebied van business modellen voor serious games in de ehealth sector. Het gewenste product van dit onderzoek is een adviesrapport waarbij betrokkene stakeholders, trendanalyse, benchmarking en bestaande casussen onderzocht zijn.</p>
<p>Doelgroep (maar ook: betrokkenen, stakeholders)</p>	<p>Creatieve startups in ehealth sector, CeOHA, Dhealth Lab, Lectoraten UCD en New Business &amp; IT.</p>
<p>Type studenten (opleiding, kennis, skills) en eventuele multidisciplinaire mogelijkheden</p>	<p>Bedrijfseconomie, marketing, business school</p>
<p>Aansluiting bij thema's (opdrachtgever en Hanze)</p>	<p>Ondernemerschap Healthy Ageing</p>