



## **Zastosowanie Wirtualnej Rzeczywistości w redukcji percepcji bólu i stresu u małych pacjentów**

---

### **Cel szkolenia:**

**Celem szkolenia jest zapoznanie uczestników z innowacyjnym rozwiązaniem VR, które redukuje ból i stres u dzieci podczas procedur medycznych, oraz pokazanie, jak wyglądał proces tworzenia tego rozwiązania przy wykorzystaniu metody design thinking i współpracy z personelem medycznym. Szkolenie koncentruje się na praktycznym wykorzystaniu wirtualnej rzeczywistości w pediatrii, szczególnie w onkologii dziecięcej. Omawia wpływ VR na percepcję bólu, poprawę współpracy pacjenta z personelem oraz zmniejszenie konieczności farmakologicznego uspokajania dzieci.**

### **Wykładowcy:**

- **Paulina Ignatowska-Zaremba-Service Designer, Project Manager i CEO Fundacji K.I.D.S. Ponad 10 lat doświadczenia w projektowaniu usług i 5 lat doświadczeń w rozwoju projektów wspierających dziecięce szpitale, organizując współpracę międzysektorową (medycyna, technologia, biznes). Specjalizuje się w design thinking, user-centered design. Wcześniej odpowiadała w fundacji za budowanie relacji z Polskimi szpitalami pediatrycznymi.**
-

**Sabina Białek-Senior UX Designer @ Ørsted, Head of UXD Postgraduates Studies @ SWPS, Board Member & PX Director w Fundacji K.I.D.S**  
**Ekspertka w projektowaniu doświadczeń użytkownika i doświadczeń pacjenta (patient experience). Prelegentka wydarzeń związanych ze zdrowiem i technologią, prezentowała VC VR "Podróż do świata bez lęku" - redukcja stresu u dzieci podczas zabiegów. Aktywna edukatorka - prowadzi studia podyplomowe UX oraz rozwija metodyki UX w kontekście medycznym**

**Program szkolenia:**

- **Podstawy naukowe, przegląd badań i benchmarki międzynarodowe.**
- **Wyniki badań eksploracyjnych - potrzeby małych pacjentów i personelu medycznego.**
- **Proces projektowy: opracowanie rozwiązania, wyzwania i iteracyjne usprawnienia.**
- **Case study: wdrożenie rozwiązania w Centrum Zdrowia Dziecka i Dziekanowie Leśnym.**
- **Praktyczne aspekty: zastosowana technologia VR, treści immersyjne, współpraca z dostawcami.**
- **Metodyka: design thinking i user-centered design; współpraca środowisk medycznych, technologicznych i akademickich.**
- **Sesja demonstracyjna z użyciem headsetu VR i omówienie możliwych scenariuszy wdrożeniowych.**

**Szkolenie realizowane w partnerstwie z NIL IN Sieć Lekarzy Innowatorów  
i Fundacją K.I.D.S**

