



di mah

digital innovation
with mind and heart

www.di-mh.com



Tillsammans med dig sprider vi
kunskap och förbättrar hälsan
genom meningsfull
digitalisering.



Affärsidé

Med drivkrafterna i gamification tillsammans med digital innovation revolutionerar Dimh området hälsa



A R G U M E N T E N

- ✓ Tydligt ansvar – vi äger det övergripande ansvaret för lösningen från idé till drift och förvaltning
- ✓ Erfarenhet
- ✓ Kompetens
- ✓ Engagemang
- ✓ Leveransmetodik
- ✓ Leveranssäkerhet - Dimh är ett team där det alltid finns minst 2 resurser inom respektive kompetensområde. Backup och bollplank är alltid tillgängligt.
- ✓ Branschkunskap



VÅRA KOMPETENSER

Våra kompetenser:



Animation



AR & VR-utveckling



2D & 3D-Grafik



Full stack
programmering



Konceptutveckling



Affärsutveckling



QA & Testning



Rådgivning



Projektledning



AI &
Spelutveckling



UI / UX design

Innovationsupphandling utmaningar & mål

Upphandling Upphandling SKR

"Det finns ett stort nationellt intresse av att kunna hitta alternativa lösningar till personalstöd. Förbättrade och effektivare arbetsprocesser är avgörande för att kunna möta framtiden och de utmaningar som finns i Sveriges kommuner, exempelvis kompetensförsörjning, demografi och digital transformation." (RFI inför upphandling)

Innovations upphandling genomförd av SKR och 8 pilotkommuner med ambition att skapa en mötesplats med mervärden för alla som har intresse inom området KASAM där samtliga parter i samhället samverkar.

Mål

- Agenda 2030
- Minska utanförskap
- Stötta demokratiska processen
- Digital inkludering
- Integration i samhället
- Minska belastning på offentlig sektor
- Öka livskvalitet

Målgrupp:

Primär målgrupp- potentiella brukare:

Medborgare som har ett stödbehov som skulle kunna tillgodoses med en tjänst/produkt (digitalt hjälpmedel eller välfärdsteknik).

Sekundär målgrupp-redan befintliga brukare:

Får sitt stöd tillgodosett av vård- och omsorgsförvaltningen och har ett beviljat biståndsbeslut för det.



DÄRFÖR SKALL DU DELTA I ARBETET MED KASAM PORTALEN

- EN (1) Mötesplats för ett mer inkluderande Samhälle -

Påverkan Verksamheter

Utökat deltagande i den demokratiska processen

Agenda 2030

Förenar offentlig sektor och näringsliv i målet mot Agenda 2030

Återanvänder & sammanfogar befintliga investeringar

Skapar arbetstillfällen

Förenklad upphandlingsprocess

Aggregerad data för planering

Knyter samman aktörer kring digital inkludering

Adresserar resursutmaningar inom offentlig sektor

Optimerar samhällsresurser

Lönsam affärsmodell ger ekonomisk överlevnad

Genväg för innovatörer

Påverkan Individiden

Fler inkluderas i det digitala samhället

Ökat självförtroende/självkänsla

Fler klarar skolan

Bättre hälsa

Minskad kriminalitet

Ökat socialt liv

Minskad utanförskap

Fler hittar in på arbetsmarknaden

Personcentrerat gränssnitt

Personifierad portal baserad på behov & intresse

Ökat deltagande i demokratisk process

Fler kan klara sig längre själva

Ökat välmående

Ökat människovärde

Status och kommande lanseringar

Aug 2022 och löpande

Utveckling i samarbete med deltagare i KASAM.
Via länk nedan visas status portalen.

[KASAM portalen](#)

Juli 2024

Lansering av version 1.0

Dec 2024

Lansering version 2.0

Målbild & potential

Målbild

Skapa en mötesplats med mervärden för alla som har intresse inom området KASAM där näringsliv och övriga verksamheter samverkar.

- Stat och Kommun
- Vård & omsorg
- Innevånare
- Företag
- CIVILSAMHÄLLE

Potential användare

Enligt SKR 30% av alla i arbetsför ålder.ca 1 620 000 individer i Sverige

Pensionärer

Individer med kompetensmässiga, kulturella och/eller språkliga utmaningar

Innehåll - ansvar – ägande

Innehåll

Löpande utveckling av funktionalitet och innehåll i samarbete med partners såsom kommuner och övriga myndigheter, Begripsam, Appsök (region Stockholm) och civilsamhälle. Upphandling av leverantörer av appar och tjänster.

Ansvar

Allt ansvar för regulatoriska frågor ligger på Dimh. T. ex. hantering av GDPR. All drift och datahantering sker i Sverige på Svenska servrar med Svenska ägare.

Ägande

Portalen ägs till 100% av Dimh i norden AB
(Dotterbolag till byBrick AB)

Samarbete

Syftet är att baserat på respektive parts kompetenser och erfarenheter skapa:

- Samarbetsmodeller och lösningar som leder till att individen finner sin plats i samhället och deltar i den demokratiska processen
- Ökad inkludering
- Förutsättningar för individen att i större utsträckning klara sig själv
- Förutsättningar för att finna en plats i arbetslivet samt
- En trygg plats där individen kan/vågar delta i den digitala världens utbud och möjligheter

UTMANING

KASAMPORTALEN - FUNKTIONER & TJÄNSTER

Utanförskap	Modererat socialt nätverk med chattfunktion.	Event / händelser inlagda av kommuner, myndigheter & civilsamhälle baserat på personliga val	Spontan-aktiviteter inlagda av användare av portalen	Samarbete med befintliga fysiska mötesplatser såsom bibliotek, föreningar med flera	Aktivitetsappar med modererad social interaktion
Deltagande i den demokratisk processen	Information från kommuner/myndigheter riktat till medborgare omarbetas till lättförståelig Svenska.	Information från kommuner/myndigheter riktat till medborgare översätts till valfritt språk	Ny kanal med stor tillgänglighetsnivå och attraktionskraft baserat på individanpassat innehåll	Inbjudningar för event som anordnas på kommunal nivå tillgänglighetsanpassat med översättning till valfritt språk	
Planera tillvaron & förmedla upplevelser	Aktivitetsdagbok där du kan dela upplevelsen med andra inklusive ljud och bild.	Lägg till röstinspelning	Lägg till video & bild	Lägg till platsinformation & länkar	Påminnelsehantering
Hur hittar jag appar & digitala tjänster för mig	Selektera appar och tjänster via sökfunktion på startsida baserat på kognitiva eller andra utmaningar och intressen.	Samarbete med specialister inom vård och omsorg som löpande arbetar med utvärdering av appar och tjänster och ger rekommendationer. <u>Appsök</u>	Baserat på valda personliga kriterier autogenereras löpande förslag på kvalitets och säkerhetsgodkända appar och tjänster	Tillgång till ett bibliotek av utvalda, kvalitets och säkerhets - godkända appar och tjänster med beskrivning och guide.	Baserat på målgruppsarbete utvärderar och implementerar KASAM löpande nya appar och tjänster. Utvärdering av befintliga leverantörer sker löpande och leverantörsbyte sker vid dålig leverans.

UTMANING

KASAMPORTALEN - FUNKTIONER & TJÄNSTER

Tillgänglighet Hantering av utmaningar: kognitiva – språkliga – kunskapsrelaterade m.m.	Via startsidan ställer användaren in portalen baserat på personliga val för optimal tillgänglighet, T.ex. önskat språk	Portalens innehåll såsom nyheter, event m .m. automatjusteras baserat på personliga val avseende språk och kognitiva förutsättningar	Portalens innehåll såsom nyheter, event m .m. automatjusteras baserat på kognitiva förutsättningar	
Hur skall jag hantera appar & digitala tjänster?	Tillgänglighetsanpassade steg för steg guider som kan avbrytas och återupptas när du så önskar.	Guider tillgängliga på valfritt språk	Guider innehållande symboler	Textuppläsning av guider
Tillgång och förståelse för nyheter	Nyheter omarbetas till lättförståelig svenska	Nyheter översätts till valfritt språk	Personlig selektering för önskade nyhetsflöden	Nyheter med textuppläsning
Myndighetskontakt	Förenklade flerstegsguider med språkhantering i portalen hjälper användaren att använda befintliga tjänster som kan avbrytas och återupptas när brukaren så önskar	Samarbete med berörda myndigheter för koppling till KASAM gränssnitt, såsom försäkringskassa, arbetsförmedling m.m.	Ljuduppläsning av guider	Korta filmer som komplement till guider
Integrering i samhället	Språkstöd för att förstå information från myndigheter och andra organisationer	Ett startpaket på vad du behöver göra för att integreras i det Svenska samhället innehållande aktuella dokument och guider på valfritt språk	Portalen kan anpassas efter behov och användarmängd och är tillgänglig omedelbart	
Hur hittar jag arbete ?	Förenklade flerstegsguider med språkhantering i portalen hjälper användaren att använda befintliga tjänster som kan avbrytas och återupptas när brukaren så önskar	Samarbete med arbetsförmedlingen för koppling till KASAM gränssnitt.	Samarbete med andra jobbgenererande verksamheter där innehåll kan översättas till valfritt språk	Guider tillgängliga på valfritt språk
Information för invånare	Via nyhetsflöden i portalen kan kommuner rikta omarbetad förenklad information till medborgare	Via språkhantering i portalen översätts vald information till önskat språk	Uppläsning-funktion av vald information	

UTMANING

KASAMPORTALEN - FUNKTIONER & TJÄNSTER

Upphandling av nya appar & tjänster	Portalen är upphandlad av SKR. I uppdraget ligger att teckna samarbetsavtal med leverantörer av appar och tjänster samt integrera dessa i portalen	Avtalsmall framtagen av SKR för avrop.	Portalen kan direktupphandlas enligt LOU som "sociala och andra särskilda tjänster" med tröskelvärde direktupphandling 8 109 450 kr.
Utveckling i samhället och den digitala världen. Föränderligt utbud av tjänster samt appar.	Löpande utvärdering av appar & tjänster sker av Kasam samt Appsök	Löpande anpassning av portalen baserat på regulatoriska förändringar, GDPR m.m.	Löpande anpassning och utveckling av portalen baserat på tekniska innovationer. AI m.m.
Erfarenhetsutbyte för deltagande verksamheter och individer	Yta för kommuner att diskutera och dokumentera samarbete kring KASAM	Yta för användare att utbyta erfarenheter	Yta för civilsamhälle med flera att diskutera och dokumentera samarbete kring KASAM
Aggregerad data för samhällsplanering och mätning KASAM	Via portalen kan aggregerad data om målgruppernas beteenden erhållas selekterat på intresseområde	Möjlighet att mäta kommunens nivå av KASAM	
Mötesplats för finansieringsfrågor	Yta för kommuner , civilsamhälle med flera att diskutera samarbete kring finansiering av lösningar för ökad KASAM		
Handledare/God man/Anhörig för stödberättigade överbelastade	Via portalen ersätts många av de uppgifter som Handledare/God man/Anhörig genomför i dag	Handledare/God man / Anhörig kan på distans stötta brukare via portalen	Brukare kan själv sköta sin vardag i större utsträckning via stöd av Portalen
Överbelastning befintlig personal	Via portalen ersätts många av de uppgifter som befintlig personal genomför i dag	Brukare kan själv sköta sin vardag i större utsträckning via stöd av Portalen	

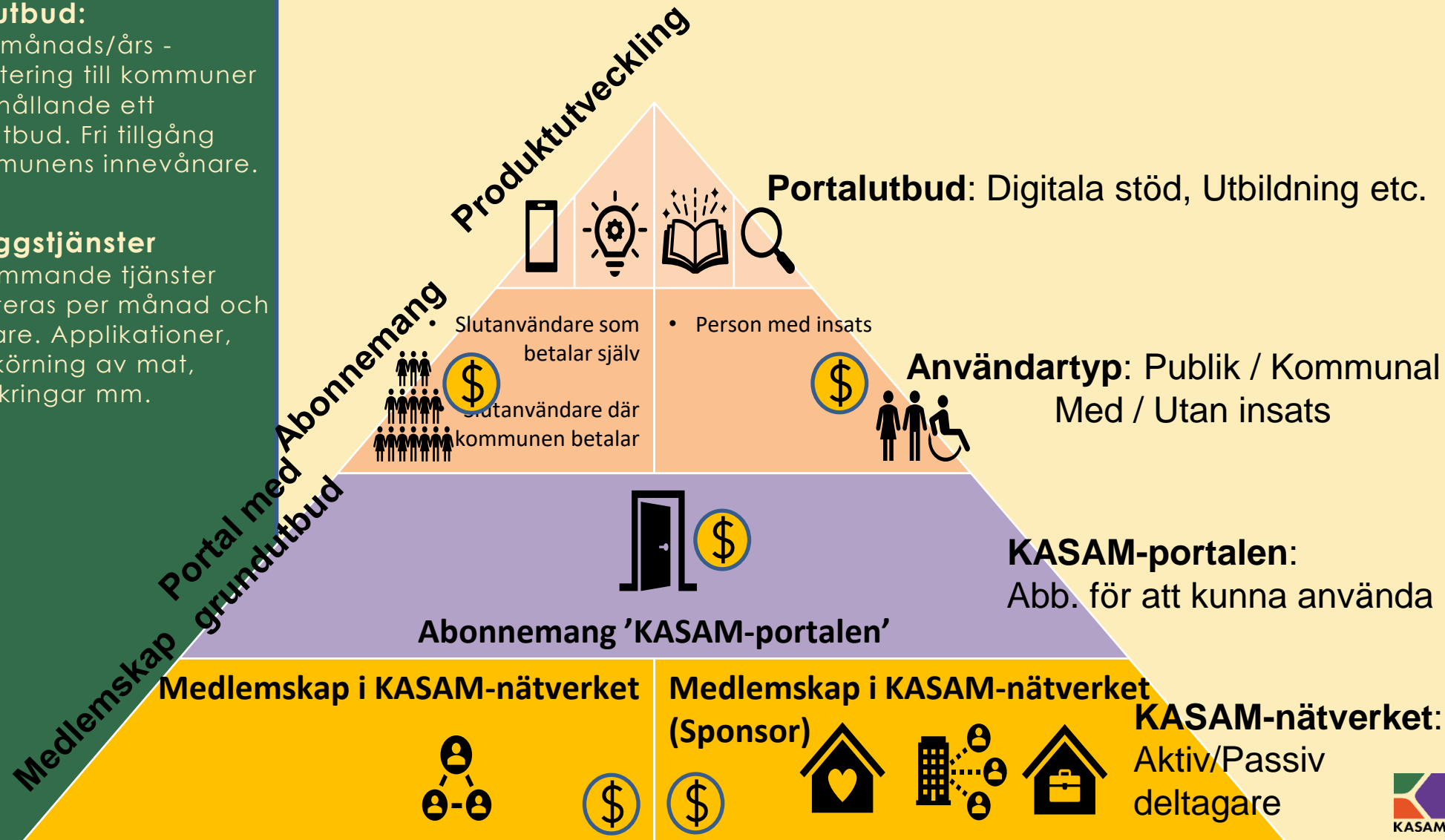
KASAM - debiteringsmodell

Basutbud:

Fast månads/års - debitering till kommuner innehållande ett basutbud. Fri tillgång kommunens innevånare.

Tilläggstjänster

Tillkommande tjänster debiteras per månad och brukare. Applikationer, hemkörning av mat, försäkringar mm.





Exempel på uppdrag

Divertini

Distraktionslösning med AR teknik baserat på ett Vinnovaprojekt med Astrid Lindgrens Barnsjukhus

<https://divertini.di-mh.com/>

VR strålning

Kund: Regionalt Cancercentrum Väst

VR-lösning skapar trygghet

Tillsammans med RCC väst (Regionalt cancercentrum Väst) och Maria Brovall, docent i omvårdnad vid Jönköpings universitet och forskare som lett detta projekt, har Dimh tagit fram en VR (virtual reality)-lösning.

Med hjälp av VR-lösningen kan patienter gå på ett virtuellt studiebesök på Sahlgrenskas strålningsavdelning. Tillsammans med en kompletterande App möjliggör VR-lösningen ett nytt sätt att hämta information på inför sitt första riktiga besök på avdelningen.

Förhoppningen är att lösningen ska få cancerpatienter att känna sig trygga och mer förberedda inför strålbehandlingen.

Dimh har bidragit med konceptutveckling, film, utveckling av VR-verktyg och app.



GoGlad

Kund: Hushållningssällskapet

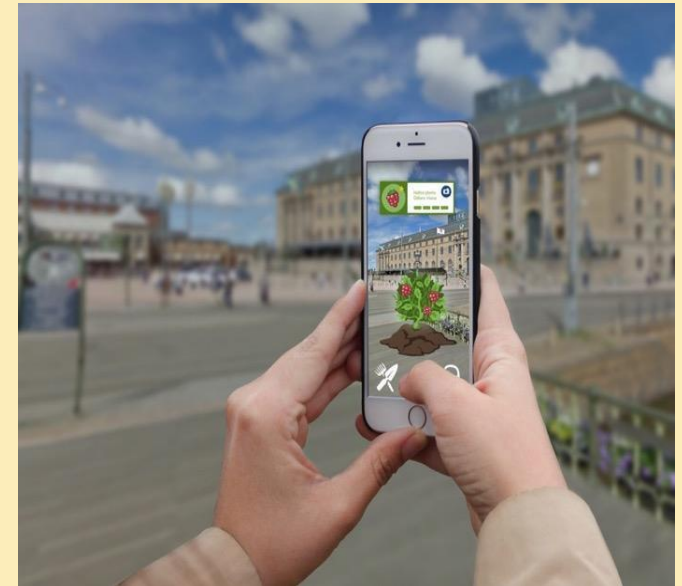
Motiverar till rörelse genom gamification.

GoGlad är ett digitalt spel med syfte att göra livet rörligare och roligare och riktar sig i första hand till ungdomar och vuxna med intellektuella funktionsvarianter.

- Tanken är att du ska kunna gå ut på en kort promenad, hitta virtuella frön, plantera dem, ta hand om dem, skörda dem för att sedan laga till olika recept för att ta dig vidare i spelet, Kristina Björkman på IUS innovation.

Vid sidan av att vara ett roligt spel leder GoGlad till ökad rörlighet och fler sociala kontakter, såväl virtuellt som i verkliga livet. Möjligheten att odla virtuella grönsaker några kvarter bort kan förändra ett stillasittande och ensamt liv.

IUS innovations del i projektet är konceptutveckling, speldesign, grafik samt frontend- och backendutveckling.



PCV-spelet, Spel för lärande kring personcentrerad vård

Kund: Göteborgs Universitet, Centrum för personcentrerad vård



Förklara forskning på ett enkelt sätt

Personcentrerad vård innebär att vårddagare inte bara ses som en patient med en diagnos utan som en hel person, med upplevelser och kunskaper som är avgörande för att vården av samma person ska bli bra.

För att sprida kunskap om personcentrerad vård bland vårdpersonal och närstående utvecklade vi PCV-spelet tillsammans med GPCC, Göteborgs universitet – Centrum för personcentrerad vård.

– När en forskningsbaserad verksamhet och ett spelföretag möts uppstår ett spännande möte. Vi har fått lära oss att använda texter och bilder på ett nytt sätt, och att tänka mer i speltermer, säger Irma Lindström Kjellberg.



PERSONRÅDET
CENTRUM FÖR PERSONCENTRERAD VÅRD, GPCC

Min utredning

Kund: BUP Västmanland



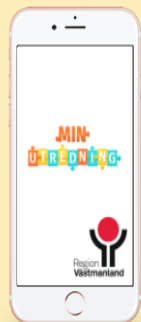
Förankra en utredningsprocess hos barn

Tillsammans med BUP Västmanland utvecklade vi en innovativ app som ska göra BUP-besöket mindre läskigt och krångligt. Appen Min utredning ska hjälpa de som genomgår en utredningsprocess att förstå samt följa med i vad som händer under en pågående utredning.

Barn, vårdnadstagare och utredare "bygger" tillsammans ihop en skraddarsydd utredning och appen ger barn och vårdnadshavare beskrivningar om händelser och möten som sker under processens gång. Under tiden utredningen pågår ser användarna av appen hur långt de har kommit och vad som återstår.

Det finns flera spelmekanismer under processen som tilltalar barnen som utreds. Barnet får först och främst skapa sin egna avatar och välja hår och kläder som hen tycker är om. Sedan går avataren längst en stig på en lekfull karta som ger en lätt och tydlig bild över vart i utredningsprocessen de är.

Min utredning är framtaget av psykologer, socionomer och läkare från BUP i Region Västmanland. Appen är en del av ett större projekt som har minskat utredningstiden för barnen från nio månader till tre månader.



PROMT

Kund: Karolinska Institutet



Rehabilitering efter hjärnskada

PROMT utvecklades på uppdrag av Rehabmedicinska kliniken på Karolinska i Huddinge och är ett spel som ska hjälpa patienter att rehabilitera förvärvade hjärnskador. Med hjälp av en så kallad "eyetracker" som läser av ögats rörelser spelar patientens olika minispel som tränar ögonen på varierande sätt. Genom att träna upp ögats synförmåga kan också förvärvade hjärnskador rehabiliteras snabbare.

Spelet har testats på riktiga patienter med goda resultat där alla tydligt har förbättrat sin synförmåga.



STRADA

Kund: Danderyds Sjukhus



Rehabilitering av grovmotorik efter en stroke

STRADA är utvecklat i nära samarbete med vårdgivare. Forskning visar att tidig och intensiv träning efter en stroke förbättrar möjligheterna att återfå ett normalt liv. Andra viktiga faktorer för en effektiv rehabilitering är att den är individanpassad, regelbunden och övervakad av vårdpersonal. Med hjälp av en rörelsekamera, mikrofon på patientsidan, står vårdgivaren i kontakt med patienten via en dator med videokamera. Detta gör att patienten kan rehabiliteras effektivt i hemmet.

Övningarna omfattar sju olika varianter som bygger på etablerade metoder och skalor specifikt för stroke-patienter. Övningarna är utformade som ett spel vilket leder till en högre motivation att träna hos patienterna.

Patientens rehabiliteringsplan förbereds av vårdpersonal som har tillgång till ett integrerat patienthanteringssystem i vilket all patientdata, träningsplaner och registrerade träningsutfall finns tillgängliga. Övningarna fokuserar på att bygga upp patientens styrka, rörlighet och koordination.



Danderyds Sjukhus



Robotdalen

Parkgömmet

Kund: Change Attitude



www.parkgommet.se



CHANGE ATTITUDE
THE POWER OF CULTURE TO END SEXUALISED VIOLENCE AGAINST CHILDREN

Unikt lärospel mot grooming för barn

Hur talar vi med barn om deras vardag på nätet? Hur gör vi barn uppmärksamma på grooming – att det finns vuxna som tar kontakt med barn för att längre fram begå sexuella övergrepp?

Läroplanen understryker skolans ansvar att ge eleverna redskap för att navigera säkrare online.

Genom att barnen

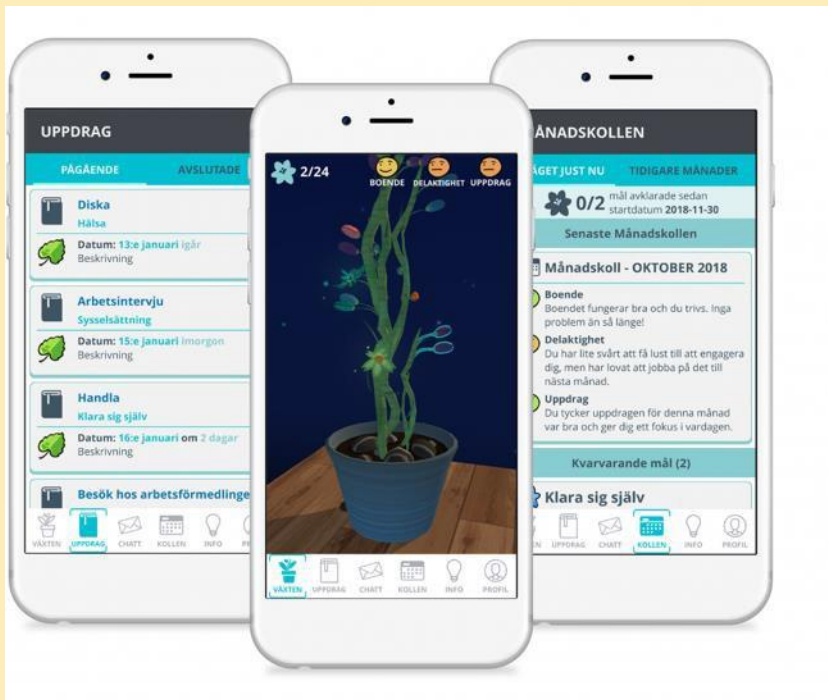
spelar Parkgömmet öppnar pedagogen för trygga samtal om grooming, självkänsla, gränssättning och rättigheter.

I Parkgömmet gömmer eleverna skatter på en äventyrsö, men det är någon som försöker komma åt deras ledtrådar till deras skatt. Parkgömmet är ett spel med inbyggd AR-teknik, det är en kombination av ett klassiskt brädspel och en app. Eleverna utmanas i roliga minispel, vinner guldpengar och tävlar mot varandra. Det sociala samspelet är en viktig del av spelet, liksom samspelet mellan sinnesintryck och motorik när barnen flyttar pjäserna på den fysiska spelplanen.

Efter avslutad spelomgång sker ett samtal, lett av pedagogen, som utgår från barnens upplevelser av spelet och deras egna erfarenheter från nätet. I metodmaterialet finns samtalskort, förslag på frågeställningar och mer information om grooming.

Sambuh

Kund: HVB hemmet för Sambuh



Appen som hjälper unga genom en boendeprocess på HVB-hem

Sambuh är en app med syfte att hjälpa ungdomar att uppnå sina mål under sin vistelsetid på HVB-hem. För att göra boendetiden mer konkret växer en digital planta fram under tiden appen används och när målen uppnås växer vackra blommor fram.

Målen med vad ungdomen ska uppnå för att räknas som färdiga med Sambuh är samma saker som tidigare skrivits i deras genomförandeplan. Eftersom målen blir för abstrakta konkretiseras de till flera små korta uppdrag. Om de klarar uppdragen växer en digital planta fram som representerar ungdomarnas utveckling. Ju bättre de klarar av sina uppdrag och är delaktiga desto mer växer plantan. När ungdomens kontaktperson på Sambuh anser att hen klarat av ett av målen växer blomman fram.

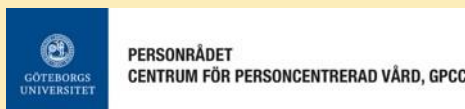
Appen kan på ett tydligt sätt visualisera och tydliggöra för ungdomarna vad det innebär att bo på HVB-hemmet. Ungdomarna blir mer aktiva under den tid de bor på hemmet. Målet är att ungdomarna ska klara hela sin självständighetsprocess, att de ska klara av att bo i ett eget boende. Med appens hjälp kan ungdomarna se vilka delar de behöver öva på och se hur mycket av boendetiden som återstår.

PicPecc

Kund: Göteborgs Universitet, Centrum för personcentrerad vård



PICPECC 



Hjälper barn att skatta sina symptom vid cancerbehandling

PicPecc är ett projekt som handlar om att ta fram en app för att barn med cancer ska kunna skatta sina symptom och välbefinnande. Kunden är Göteborgs Universitet (GPCC) och samarbetspartners är Uppsala Universitet, Högskolan i Väst, Högskolan i Borås, Sahlgrenska, Norra Älvsborgs Sjukhus (NÄL) Södra Älvsborgs Sjukhus (SÄS), Skaraborgs Sjukhus (SKAS), University of Pretoria, University of Free State, University of Western Cape och Red Cross Hospital.

Projektets syfte är att utveckla, implementera och undersöka användningen av ett digitalt verktyg, det vill säga bildmässigt barncentrerat stöd (pictorial support in person-centred care for children; Picpecc) för att ge barn som genomgår cancerbehandling möjlighet till optimal symptomlindring och ett ökat/bibehållet välbefinnande.

Barns rätt till kommunikation utgör grunden i detta projekt, och barns kommunikation gällande illamående, rädsla, smärta trötthet, ångest och välbefinnande har en central plats. Barnets egen berättelse utgör grunden för de professionellas beslut om vårdåtgärder. Användningen av personcentrerad vård inom barn och ungdomssjukvården medför flera utmaningar, såsom otillräcklig kunskap gällande barns psykosociala åldersrelaterade utveckling och/eller mognad eller otillräcklig språklig och/eller kulturell kompetens.

Projektet utgår från universell design, vilket innebär att alla skattningar förklaras och genomförs med stödfunktioner som text, bild och ljud. Detta projekt kommer tillsammans med barn med cancer, vårdnadshavare och vårdpersonal att utveckla Picpecc som bland annat kan användas för att rapportera symptom vid cytostatikabehandlingar, nålprocedurer, postoperativt efter kirurgi vid spondsättningar, samt vid stamcellstransplantationer.

PicPecc utvecklas i samarbete med GPCC och projektet är ett samarbetsprojekt mellan Sverige och Sydafrika. Detta är exempel på två länder med helt olika förutsättningar, men som ändå delar utmaningar där språkliga utmaningar är en av dessa.

Informationfilmer kring cancerbehandling

Kund: Regionalt Cancercentrum Väst och Sthlm/Gotland



Genom digital patientinformation kan man öka värdet i mötena mellan patient och vårdpersonal

På uppdrag av Regionalt Cancercentrum Väst och Regionalt Cancercentrum Stockholm Gotland har vi tillsammans med läkare och forskare tagit fram en serie patientinformationsfilmer kring cancerbehandling.

Genom att patienten hemma får möjlighet att kolla på förberedande filmer kring sin behandling och sitt första möte vid strålningsavdelningen kan man öka kvalitén och värdet i de möten som sedan görs mellan patient och vårdpersonalen.

Konceptet grundar sig i utbildningsmetoden Flipped Classroom eller Omvänt klassrum på svenska, som menar att man kan få ett större värde i de lärande tillfällena om man som elev, eller i detta fallet patient, kan ta del av material innan och använda tiden under mötet till frågor som kommit upp under tiden man läste på om ämnet.

Vi har tagit fram tre filmer vid namn Strålbehandling vid bröstcancer, Extern strålbehandling och Fysisk aktivitet och träning under cancerbehandling. För att se filmerna gå till Regionala cancercentrum i samverkans Youtube-kanal <https://bit.ly/PatientinformationRCC>

Webbaserat spel

Kund: Filmandtell



FILMANDTELL
REAL STORIES. REAL CHANGE.

VINNOVA



Space Secrets är ett webbaserat spel för barn att lära om våld i hemmet, våldets olika uttrycksformer och vägar till stöd. Spelet utspelar sig i det fiktiva solsystemet Nati med karaktärer bestående av robotar som lever i olika familjekonstellationer. Spelaren jobbar på en känslcentral och får i uppdrag att ta reda på varför ett antal robotbarn i solsystemet mår dåligt, har svårt att koncentrera sig i skolan, är nedstämda eller arga.

Spelaren får besöka solsystemets olika planeter och upptäcker då att allt inte står rätt till i robotarnas hem. Genom att tillgå minnesscenario från robotarnas liv, som skildrar scenarion där olika former av våld exemplifieras, lär sig spelaren om våldets olika uttrycksformer och vad det kan innebära för ett barn att bevittna våld hemma. Beta-versionen av spelet består av fem planeter som representerar fysiskt, psykiskt, socialt, ekonomiskt och sexuellt våld.

Idag är det minst 160 000 barn och unga i Sverige som ser, hör och känner till våld i hemmet. Forskning visar att upplevelser av våld under barndomen kan ge allvarliga konsekvenser för barn och ungas psykiska och fysiska hälsa samt utveckling. Genom att öka barns förutsättningar att inhämta information om våld i hemmet på barns egna villkor stärker vi deras kapacitet att våga berätta för en utomstående om de själva, eller någon de känner, är utsatta för våld i hemmet.

Ladda ner och testa

Finns i App Store och Google Play



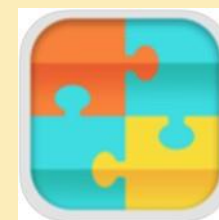
PCV spelet

En reflekterande resa kring vad personcentrerad vård innebär.



Parkgömmet

Digitalt verktyg till skolan för samtal kring grooming. (iPad)



Min utredning

Ett verktyg till barn som genomgår en utredning hos BUP vid Region Västmanland.

Nästa steg?

**MOVING
FORWARD!**