

Tilmelding til "Løvens Hule – til grisens overlevelse"

Projekt PattedriseLIV har til formål at reducere dødeligheden blandt pattedrise og/eller smågrise. For at få alle hjørner dækket af, søger vi personer, der har en idé eller et produkt, de gerne vil eftervise. Effekten af idéen/produktet skal være, at flere grise overlever indtil 30 kg.

Blandt de indkomne forslag bliver der efter 28. februar 2017 udvalgt maksimalt 10 ideer/produkter til præsentation i "Løvens Hule – til grisens overlevelse".

Personerne bag de udvalgte ideer/produkter skal præsentere ideen/produktet i "Løvens hule – til grisens overlevelse" 28. marts i 2017.

Her vil Løverne:

- Udvælge de dem bedste og mest bæredygtige ideer/produkter, som skal demonstreres i en vilkårlig besætning i idémagerens nærområde.
- Fordele et økonomisk tilskud på i alt 200.000 kr. til de fem ideer/produkter.

Idémagerne får herefter seks måneder til at demonstrere effekten i en vilkårlig besætning, som SEGES udvælger i deres nærområde. Det står idémageren frit for at måle effekten i en selvvalgt besætning sideløbende. På svinekongressen mødes idémagerne igen med løverne. Her skal idémagerne give løverne en status og fremlægge relevante besætningsdata, der underbygger effekt og giver et billede af tilbagebetalingstiden.

Hvem kan deltage?

Du kan deltage, hvis du har lyst til at gøre en forskel for dødeligheden i svineproduktionen!!

F.eks.

1. En producent, medarbejder, elev med en god idé, som er anvendt i egen besætning og synes andre vil få gavn af, f.eks.
 - a. Færrest muligt ammesøer på min facon
 - b. "Håndværkerbælte" til de redskaber der oftest bruges i farestalden, så arbejdstiden bruges på at passe grisene frem for at vaske behandlingsvogne
2. Et koncept som en rådgiver/dyrlæge/virksomhed vil afprøve, f.eks.
 - a. Arbejdsplanlægning via ny metode
 - b. Hurtigere og bedre kastration
 - c. Et koncept, der fastholder motivationen hos alle typer af medarbejdere
3. Et produkt, som et firma ser et perspektiv i, f.eks.
 - a. Tildeling af små mængder skorpiongift giver øget livskraft hos smågrise

Kun din fantasi sætter grænser ☺

På dette skema kan du tilmelde dig og din idé/dit produkt.

1. Navn, adresse, mail og telefonnummer Karl Johan Møller Klit, karljohanklit@gmail.com , 30311249
2. Beskriv dig selv og dine relationer til svineproduktionen Jeg er uddannet faglært landmand med speciale i svineproduktion Derefter uddannet dyrlæge med efterfølgende arbejde som praksisdyrlæge med svin Lige nu PhD studerende med fokus på undervisning af fagpersoner i svineproduktion
3. Beskriv din idé God Farestaldsmanagement Computerspil/simulation af farestaldsmanagement. Spillet omhandler de opgaver som skal udføres den første uge af grisens liv. Den største risiko for en pattegris er det personale som er ansvarlig for pasningen i farestalden. Derfor skal personalet udstyres med de kompetencer som vi ved kan øge overlevelsen. Kernekompetencerne i spillet er designet ud fra de største risikofaktorer for manglende overlevelse i farestalden. Kernekompetencer i spillet er : • Faringshjælp (vurdering og korrekt udførelse) • Huletræning • Farefeber og behandling (vurderer soen almenbefindende og vælge korrekt behandling) • Injektionsteknik, halekupering, kastration • Udvælgelse af egnede ammesøer • Pattegrisenes nærmiljø Spillet veksler mellem animation og videooptagelser som giver en stærk reference til den virkelige verden. Alle procedurer i spillet er demonstreret med en demonstrationsvideo som instruerer spilleren hvis der opstår tvivl om hvad opgaven går ud på. Når spillet startes overlever 95% af pattegrisene (hvilket er maximal score) Hver gang der en procedure udføres forkert eller der udelades en opgave har det konsekvens for overlevelsen, som falder. Når spillet er slut noteres den samlede overlevelse og en skriftlig opsamling på alle opgaver fremkommer. Spillet kan gentages så spilleren kan prøve de opgaver igen som ikke tidligere har været udført korrekt. Dette kan gentages indtil maximal score opnås. Spillet danner en fælles referenceramme for alle ansatte i en besætning omkring de faste procedurer. Desuden danner det grundlag for en diskussion af de opgaver spillet demonstrerer i forhold til de afvigelser der er i forhold til den enkelte besætning. Når der er udskiftning af personale vil en del af oplæringen være at spille god farestaldsmanagement så der hurtigt opnås en fælles forståelse med det eksisterende personale omkring opgaverne i farestalden. Den fælles forståelse er vigtig i forhold til stabilitet i pasningen i farestalden, hvor der normalt er et fast personale i hverdagen, men hvor der i weekender og ferier er afløsere. Disse afløsere vil være bedre klædt på til opgaven og pasningen vil blive udført på et stabilt niveau.
4. Beskriv din plan, som skal indeholde: a) Jeg vil tage ud i tre besætninger med en størrelse på mere 2000 søer. De ansatte får udleveret spillet og spiller en introduktion under min supervision. Herefter skal/kan de spille i deres fritid. Jeg vil tage på opfølgende besøg ud diskutere udbyttet af spillet efter en måned og igen efter 3 måneder. b) Introduktion i besætninger i Maj måned, opfølgning i Juni og august/september måned c) Effekt forventes opnået kort tid efter implementering d) Dødeligheden i farestalden skal opgøres for perioden efter implementering. Der opgøres på månedsbasis. Desuden vil der laves gruppeinterview med personalet om deres holdning og effekt af spillet. e) Spillet er udviklet, men skal opdateres ud fra den viden projektet/forløbet vil genere. Opdatering vil koste ca. 50.000kr Herefter vil spillet kunne implementeres til alle landmænd i Danmark uden omkostninger. f) Tilbagebetalingen vil være opnået på kort sigt gennem en national stigning i antal overlevende pattegrise. Hvis spillet bliver kommercielt er det op til en evt. køber at prissætte spillet. i. Umiddelbart skal der ikke bruges udstyr. Kørsel ud i besætninger er den største omkostning. Ca. 5000kr Efterfølgende skal der laves en opdatering baseret på resultaterne af gruppeinterviews som vil koste ca 50.000kr ii. Ikke aktuelt i dette projekt
5. Hvordan tænker du, at din idé kan motivere andre til at redde griseliv? Spil har en stor motivationsfaktor. Spil bruges i høj grad af unge mennesker på tablet mobiltelefoner og computer. Spillet har en high-score (overlevelsesprocent) og denne er synlig. Dette giver mulighed for at dyste mod andre besætninger og dermed involvere mange ansatte i dansk svineproduktion.

6. Jeg vil gerne inddrage følgende besætning for at demonstrere min idé: a) Besætninger er ikke udvalgt på nuværende tidspunkt. Den valgte besætning skal have valide besætningsdata (kontrolleres).	
7. Yderligere oplysninger	
☒	Jeg er indforstået med at dele mine erfaringer og viden på sociale medier, hjemmesider og i artikler samt til dokumentation af projektet
☒	Jeg er indforstået med, at billeder og videooptagelse af mig og min virksomhed bliver eksponeret i diverse medier
☒	Jeg er indforstået med, at jeg ikke modtager betaling for mine bidrag til projektet ved videregivelse af erfaringer videooptagelser mv. som nævnt ovenfor, og at SEGES har ret til at anvende materialet vederlagsfrit til videnformidling, uanset form
☒	Jeg er indforstået med, at eventuelle aftaler med, og honoreringer af rådgiverne jeg benytter i projektet, sker af SEGES
☒	Jeg kan deltage i Løvens Hule 28. marts 2017, Agro Food Park 15, Aarhus N, hvis jeg bliver en af de udvalgte
☒	Jeg kan deltage i svinekongressen 2017 - 24. og 25. oktober 2017 i Herning

Tilmeldingsskemaet udfyldes og sendes til dopf@seges.dk senest 28. februar 2017.

Venlig hilsen

Dorthe Poulsgård Frandsen
 Seniorkonsulent
 Anlæg & Miljø

D +45 8740 5351
 M +45 2020 0914
 E dopf@seges.dk