



App Schlaganfall-Ring-Box (SRB)

Entwicklungsprojekt WS 2021/22 von Emely Grin und Franziska Reuschenbach

Der Schlaganfall Ring (Patientenorganisation) bietet Betroffenen eine Box als Hilfsmittel zur Unterstützung des ambulanten Nachsorgeprozesses an. Die Box befasst sich mit körperlichen Einschränkungen und Folgen des Schlaganfalls, die auch die soziale Teilhabe betreffen.

Die Box beinhaltet Karten mit Fragen, die es dem Patienten ermöglicht sich selbst einzuschätzen und seine Defizite zu erkennen und zu priorisieren. Dadurch kann die Kommunikation zwischen Patient und Ärzten sowie Behandler vereinfacht werden und Therapiepläne können besser angepasst werden. Auch der Umgang mit Behörden, Krankenkassen wird erleichtert, da benötigte Informationen durch die Box gegeben sind.

Allerdings gibt es diese Box nur mit Papierkarten mit den jeweiligen Fragen und vielen Patienten fällt es schwer, konzentriert einen Text zu lesen oder den Inhalt der Karten zu verstehen.

Die App SRB ist eine digitalisierte Box und bietet zusätzliche Funktionen an, wie Animation Videos und die Vorlese-Funktion um die Karten verständlich zu erklären. Anschließend kann die dargestellte Situation oder Symptome nach Priorität eingeordnet werden, je nachdem ob der Patient davon betroffen ist, dadurch kann dieser Behandlungspläne selbst mitgestalten. Die Box basiert auf einem etablierten Standard (ICF), deshalb ist Ärzten die ICF Klassifikation bekannt und können den Gesundheitszustand des Patient erfassen.

Die App hat eindeutige **Vorteile** gegenüber der Papierkarten. Zum einen ist es auf verschiedenen Endgeräten immer erreichbar und durch Audiospuren und visuelle Erklärungen werde die Karten verständlich erklärt, das motiviert den Patienten durch eine bessere User Experience und ermöglicht ein selbständiges Bearbeiten der Box.

Während des Projekts wurde ein Testing bezüglich der Animation der Karten durchgeführt mit der Unreal Engine und Faceware Studio. Als Ergebnis lässt sich sagen, dass mit Hilfe von MetaHumans Situationen oder Emotionen optimal dargestellt werden können. Ein MetaHuman ist eher statisch aber durch Body Rig lassen sich auch Details der Bewegungen ändern.

Als Fazit lässt sich sagen, dass die App die Behandlung effektiv unterstützt. Bei der Entwicklung wurde darauf geachtet, dass die App simpel und intuitiv gestaltet ist. Dabei stand die App im Vordergrund, so dass die Nutzung an die Einschränkungen der Nutzer angepasst wird. Im weiteren Verlauf wird die App in Zusammenarbeit mit der Organisation weiter ausgearbeitet und die Animation Videos hinzugefügt um durch eine visualisierte Erklärung der Karten eine präzise Einordnung zu ermöglichen.