

Spielerisch wieder gesund werden



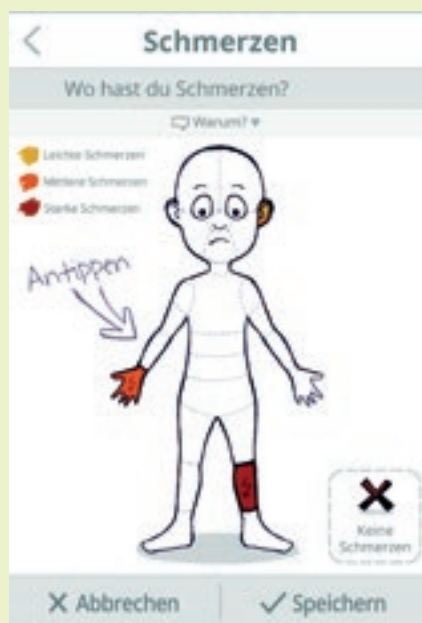
Mit einem Krankenhausaufenthalt allein ist es bei schwerkranken Kindern oft nicht getan. Sie müssen nach der Akut-Behandlung lange zu Hause bleiben und selbstständig Buch über ihre Symptome und Körperfunktionen führen. Um die Kommunikation zwischen Arzt und Patient zu verbessern, wurde das Projekt INTERACCT ins Leben gerufen, das auf einen spielerischen Zugang in der Kommunikation setzt. Dazu entwickelten die St. Anna-Kinderkrebsforschung, die Universität für Angewandte Kunst Wien, die Universität Wien (Institut für Computing and Entertainment und Fakultät für Psychologie), die FFG sowie T-Systems Austria eine E-Health-Plattform samt App für schwerkranken Kinder.

E-Health-Plattform für Website und App

Die entwickelte E-Health-Plattform kann auf Smartphones und Tablets genutzt werden und stellt quasi den digitalen Kommunikationskanal zwischen Arzt und Patient her. Auf einer Seite, dem Clinical Interface haben nur Ärzte Zugriff. Sie können dort einstellen, welche Daten zu erfassen sind und später auch die Ergebnisse abrufen. Um auch die Kinder zu motivieren, ihre Daten auch regelmäßig einzugeben, setzt man bei INTERACCT auf interaktive Spiele. Ärzte können die eingegebenen Daten auswerten, sie sehen, wie die Kinder bestimmte Spiel-Aufgaben meistern und können damit wieder Rückschlüsse auf das Befinden ziehen.

E-Health-Plattform für junge HSZT-Patienten

Die E-Health-Plattform wurde speziell für junge Patienten mit einer Blutstammzelltransplantation (hämatopoetische Stammzelltransplantation – HSZT) entworfen und entwickelt. Die Hauptaufgabe von INTERACCT besteht darin, die Kommunikation der Patienten und Ärzte zu verbessern und somit lebensgefährliche Komplikationen schneller erkennen zu können. Die Befolgung der Therapieanweisungen sowie die häufige Beschreibung des aktuellen Ge-



sundheitszustandes sind für eine erfolgreiche Nachbehandlung essenziell. INTERACCT fokussiert besonders auf die Verbesserung der Compliance der Patienten, indem das Design so ansprechend wie möglich gestaltet wird. Dies umfasst ein spielerisches User-Interface sowie die Einbindung von Computerspielen in einer Online-Welt.

Multidisziplinärer Ansatz

Die Schnittstellen umfassen die klinische Forschung, Design Thinking sowie Informations-Kommunikationstechnik (IKT). Die erweiterte Arzt-Patient-Kommunikation bietet den Ärzten die Möglichkeit, Verhaltensänderungen frühzeitig zu erkennen und eine entsprechende therapeutische Maßnahme zu setzen, bevor sich eine ernste Komplikation daraus entwickelt. Das Tool reagiert letztlich also auf Verhaltensänderungen der Patienten. Wird beispielsweise die eingenommene Flüssigkeitsmenge zu gering, werden die Patienten durch Spiele motiviert mehr zu trinken. Durch das ansprechende Design wird die Interaktion mit dem Tool gefördert sowie die langfristige Einhaltung von Therapiemaßnahmen verbessert. Lange Anreise- und Spitalswartezeiten werden durch die Online-Kommunikation reduziert, was vor allem bei immungeschwächten und chronisch kranken Patienten ein großer Vorteil ist. INTERACCT benötigt keine eigens entwickelte Hardware. Die Datensammlung umfasst ausschließlich Informationen wie Ess- und Trinkgewohnheiten, Stuhlgang oder Schmerzen, wie schon bisher in den Gesundheitstagebüchern der Patienten. Klinische Untersuchungen müssen so nur noch während der verpflichtenden Besuche im Krankenhaus durchgeführt werden, was für die jungen Patienten eine enorme Erleichterung darstellt. ::

www.t-systems.at

www.interacct.at

