

Dr. Renate Ruckser-Scherb, MSc

FH Gesundheitsberufe OÖ, Neuromed Campus, Studiengang Ergotherapie, Linz

## **Einbindung von Betroffenen bei der Entwicklung von Trainingssoftware in der Neurorehabilitation**

### Einleitung:

Die Berücksichtigung der Bedürfnisse zukünftiger Anwender/innen ist eine zentrale Anforderung bei der Entwicklung von Produkten. Im Rahmen eines Forschungsprojektes versuchte ein interprofessionelles Team diesem Anspruch gerecht zu werden, und orientierte sich bei der Erstellung einer Trainingssoftware für die Neurorehabilitation an den Bedürfnissen von Betroffenen. Dazu wurde Feedback von Patient/inn/en der Neurorehabilitation eingeholt und in der Entwicklung berücksichtigt. Dabei entstand die spezielle Trainingssoftware namens „fun.tast.tisch.“, die auf einem Multi-Touch-fähigen Tisch (Samsung SUR40 mit Microsoft PixelSense) angewendet wird.

### Methode:

10 Patient/inn/en der Neurorehabilitation wurden in verschiedenen Phasen des iterativen Entwicklungsprozesses mittels einer nicht teilnehmenden Beobachtung basierend auf einem strukturierten Beobachtungsbogen beobachtet und anhand eines teilstrukturierten Interviews befragt. Die Ergebnisse wurden auf Grundlage der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring ausgewertet.

### Resultate:

Die entwickelte Trainingssoftware wurde von zahlreichen Betroffenen attraktiv empfunden, die Patient/inn/en hatten Spaß beim Üben, die gestellten Aufgaben konnten gut graduiert und an die individuelle Leistung angepasst werden. Es gab unzählige Anregungen zur Verbesserung von Inhalten, dem Feedback-Modus des Systems und zu Graphikaspekten des Programmes, die größtenteils umgesetzt werden konnten.

### Diskussion:

Die Einbindung der Betroffenen brachte für das interprofessionelle Entwicklungsteam viele wichtige Erkenntnisse. Diese bildeten die Grundlage für die effiziente Weiterentwicklung der Software. Die Beteiligung der Betroffenen bedurfte einer guten Planung und Organisation. Insgesamt war die Einbindung eine große Bereicherung und sichert eine größere Akzeptanz und Funktionalität der entwickelten Trainingssoftware.