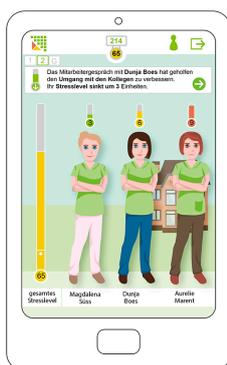


Stress Rekord

Erstellung der Inhalte für das Serious Game



In den vergangenen Monaten konnte das Team des Projektes „Stress-Rekord“ weitere Fortschritte bei der Konzeption der Spielgeschichte des Serious Games verzeichnen. Im Vordergrund steht seither die Contentproduktion. Diese umfasst die Entwicklung der Handlungssituationen und Szenarien, mit denen der Spieler

im Verlauf der Spielgeschichte konfrontiert wird, die Ausgestaltung der einzelnen Ereignisse und „Zwischenfälle“, auf welche der Spieler reagieren muss, die Festlegung der Reihenfolge der Interaktionen sowie die Aufbereitung der Lerninhalte. Im Rahmen dieses Arbeitsschrittes erfolgt ebenfalls die Ausarbeitung der Charaktere im Spiel. Später werden sie symbolisch für die personenbezogenen Belastungen stehen, mit denen die Pflegekräfte im Arbeitsalltag konfrontiert sind.

Entwicklung im gemeinsamen Dialog

Eine wichtige Aufgabe der konzeptionellen Arbeit ist es, die Spielgeschichte so realitätsnah wie möglich zu gestalten. Hilfreich hierfür ist der Dialog mit den interessierten Führungskräften, die das Projektteam durch ihr Feedback unterstützen. Gewinnbringende Impulse brachte beispielsweise die Vorstellung des Verbundprojekts im Rahmen eines Vortrags bei der Unterarbeitsgruppe „Gesundheitliche Versorgung“ (UAG) in Leipzig oder beim Fachtag „Betriebliche Gesundheit in der Pflegebranche“ in Plauen. Die Diskussion mit

den Stakeholdern (u. a. Vertreter der Krankenkassen und regionaler Gesundheitsorganisationen) zeigte einerseits, dass diese die geplante Lernumgebung als sinnvoll und als eine gelungene Innovation ansehen. Andererseits konnte das Projektteam weitere Ideen für Verbesserungen und Anpassungen im Entstehungsprozess mitnehmen.

Entwicklung eines Papierprototyps



Darüber hinaus entwickelte das Projektteam einen Papierprototyp, mit dessen Hilfe „Stress-Rekord“ hinsichtlich verschiedener

Aspekte wie Nutzerfreundlichkeit oder Verständlichkeit getestet wurde. Bei dieser Art des Prototyps werden alle wichtigen Elemente des Spiels (z. B. Buttons, Profile), die zur Erfüllung und Darstellung bestimmter Aufgaben notwendig sind, auf Papier skizziert. Anschließend wird eine Gruppe von Testpersonen gebeten, die gestellten Aufgaben auszuführen. Ein Mitglied des Projektteams übernahm hierfür die Rolle des „menschlichen Computers“, in dem er die Inhalte jeweils verschob oder sichtbar machte, so dass der Testspieler den Eindruck hat, er spiele an einem echten Computer. Der Papierprototyp bietet eine kostengünstige, schnelle und technisch leicht realisierbare Möglichkeit, die Spielkomponenten zu überprüfen. Aus den gewonnenen Informationen lässt sich nun schließen, welche Bestandteile der Lernumgebung gut funktionieren und bei welchen eine eventuelle Nachjustierung notwendig ist.