

Use Case 1

Patients' Rights & Innovative Teaching Strategy

Contributors

AlbaSim:

Dominique Jaccard, Pierre-Benjamin Monaco, Maxence Laurent,
Sandra Monnier, Audrey Huguenin

HESAV:

Dominique Correia de Oliveira, Delphine Bonnard,
Songül Yavavli, Félicia Bielser

Publications Date

V0.1 : Mars 2021

The co.LAB project is founded by the Swiss National Science Foundation (SNF) in the frame of the NRP 77 programme "Digital Transformation"

The PRITS project is supported by the HES-SO digital competence centre.

PRITS as a Use Case

The PRITS project is used as a use case for the co.LAB collaborative methodology and the improvement of the Wegas co-development platform.

PRITS Project

The Patient's Rights & Innovative Teaching Strategy (PRITS) project aims at developing a serious game to support health students in learning about patient rights.

The overall objective was to develop a serious game that will support the training of health professionals in the field of patients' rights by encouraging knowledge acquisition and practical skills development.

Collaborative multidisciplinary team

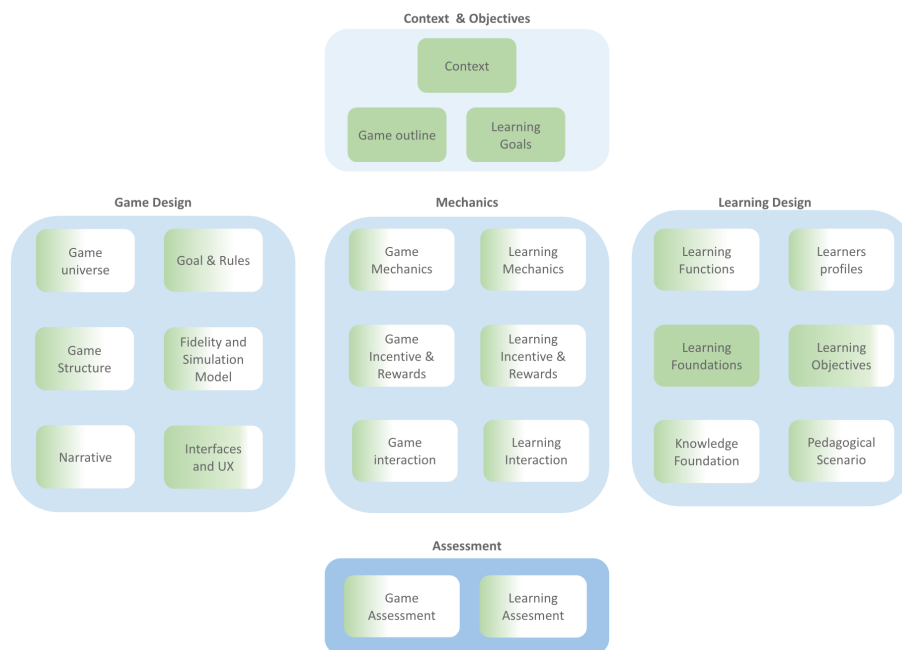
The development of the serious game followed an iterative and collaborative approach. As from the beginning of the project, an interdisciplinary team from Haute Ecole de Santé Vaud (HESAV) and HEIG-VD AlbaSim collaboratively designed and developed the serious game. The team included lawyers specialized in patient's rights, teachers, an educational scientist, a serious game designer, a graphical designer and two computer scientists.

Co-Design Methodology

The project enabled a test of the co.LAB co-design framework. As the co-design platform was still in development, we used shared online documents that reproduced the co.LAB co-design framework.

The co-design framework enabled to collaboratively design the serious games and was also used as a project monitoring tool.

The overall design document based on the co.LAB framework led to a 40 pages design document.




Screenshot of an online sharing document used for project monitoring

Co-Development with Wegas

The Wegas authoring system allowed the whole team to develop the serious game simultaneously, thus facilitating co-creation. Computer scientists and designers developed the game at the same time that legal experts created and entered the content. Narrative contents were defined and implemented through the Wegas authoring dialogue interfaces.

We used an iterative approach with frequent coordination meetings between teachers, computer scientists and experts from legal or game aspects.

Hereafter some screenshot of the online editing system.



M. Henrioud

Physiothérapie à domicile

Monsieur Henrioud (85 ans) et Madame Henrioud (73 ans) vivent dans leur bel appartement. Ils sont mariés depuis 40 ans et ont deux enfants. Ils sont autonomes dans la gestion des activités de la vie quotidienne.

Madame souffre d'hypertension artérielle et Monsieur de douleurs ostéo-articulaires. Tous les deux sont sous surveillance de leur médecin traitant.

Le médecin traitant de Monsieur Henrioud lui a prescrit des séances de physiothérapie à domicile.

Vous êtes le physiothérapeute de M. Henrioud.

Difficulté :
Facile

Le patient est actif

Remettre le patient à zéro

Gérer les relations entre les activités

Rencontres

1ère rencontre à domicile

2ème rencontre à domicile

Rencontre à l'EMS

Montrer les archives

Exercices

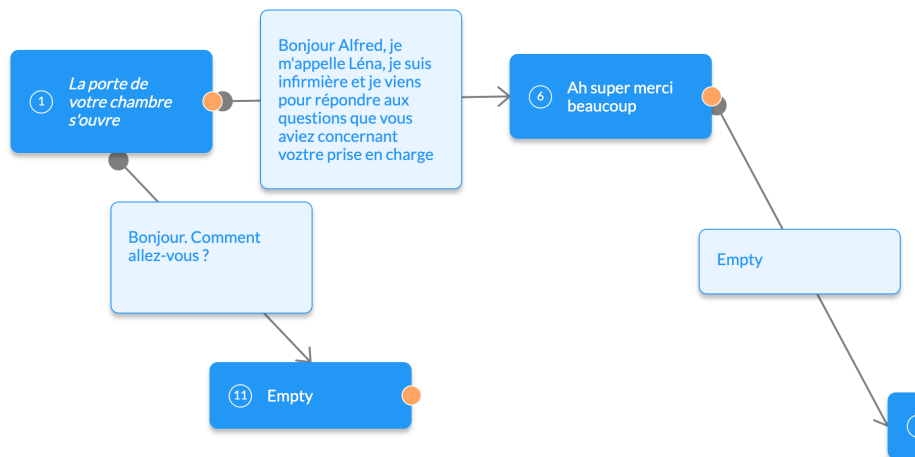
Bases légales refus traitement

Assistance suicide

Consentement aux soins

Montrer les archives

Patient Information Editor



Dialogues Editor

New

Refus de traitement

Refus de traitement (variante)

Information médecin traitant

New

Information à la famille

Durant la discussion avec M. Henrioud, vous avez eu le choix de lui dire si vous alliez informer ou non son médecin traitant du refus de soins.

Quelles sont les motivations et bases légales qui ont motivés votre choix ?

a) Le droit de ...

C'est le droit ... qui oblige les professionnels de la santé à ...

✓

b) Le droit de ...

C'est le droit ... qui oblige les professionnels de la santé à ...

✓

c) Le droit de ...

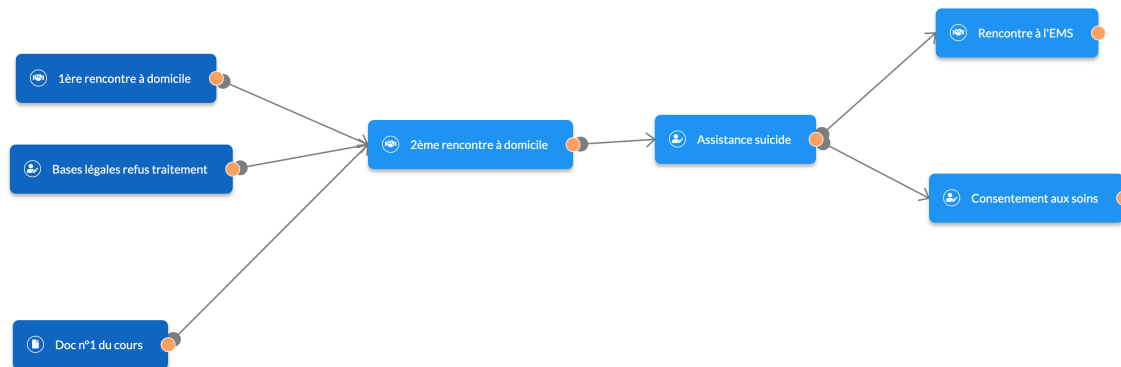
C'est le droit ... qui oblige les professionnels de la santé à ...

✓

✎

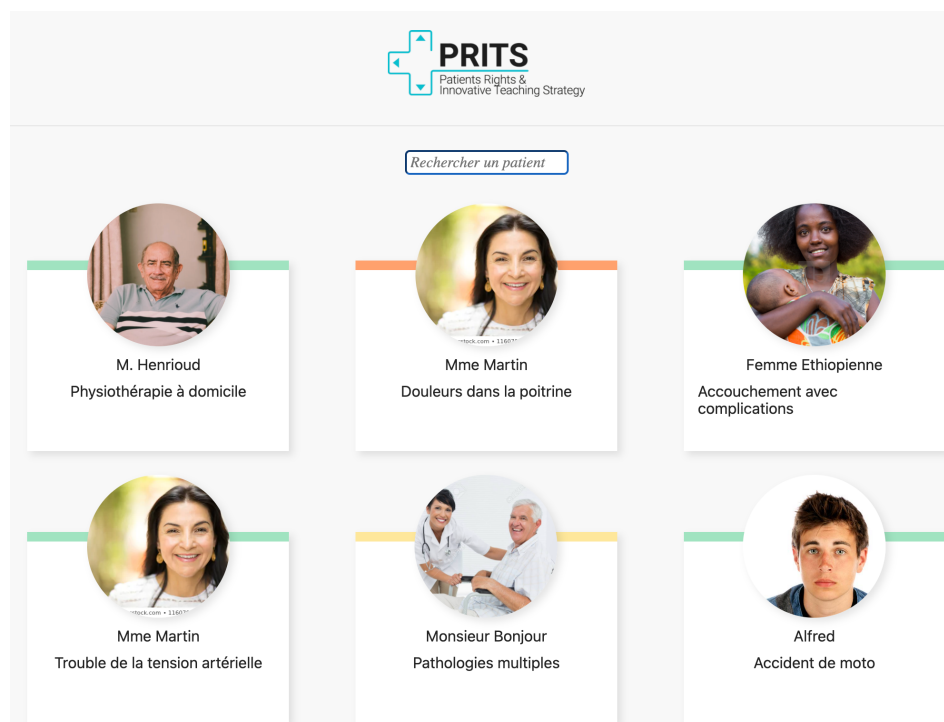
↺

Questions Editor




Game Structure Editor

Players Screenshots



Patients List

1ère rencontre à domicile



En tant que physiothérapeute, vous vous rendez au domicile de M. Henrioud. Votre objectif: mettre en place un plan thérapeutique qui vise à améliorer et/ou atténuer les douleurs lors de la mobilisation.

Bonjour. Que faites-vous ici ?

Je viens comme convenu pour les soins de physiothérapie.

C'est gentil, mais je refuse tout soin et vous demande de partir.

En ordre, je peux partir. Mais je vais devoir informer votre médecin.

Mme Henrioud, dans la cuisine, a entendu la conversation.


Elle vient vers vous et vous dit: "Je vous en prie, restez. Mon mari est très fatigué et de mauvaise humeur."

Elle demande à son mari:

Alors, comme le propose votre femme, nous pourrions au moins essayer de débiter le traitement ?

M. Henrioud souhaitez-vous débiter votre traitement de physiothérapie?

Dialogue with a Patient



M. Henrioud

Physiothérapie à domicile

Monsieur Henrioud (85 ans) et Madame Henrioud (73 ans) vivent dans leur bel appartement. Ils sont mariés depuis 40 ans et ont deux enfants. Ils sont autonomes dans la gestion des activités de la vie quotidienne.

Madame souffre d'hypertension artérielle et Monsieur de douleurs ostéo-articulaires. Tous les deux sont sous surveillance de leur médecin traitant.

Le médecin traitant de Monsieur Henrioud lui a prescrit des séances de physiothérapie à domicile.

Vous êtes le physiothérapeute de M. Henrioud.

Rencontres

1ère rencontre à domicile	<input checked="" type="checkbox"/>
2ème rencontre à domicile	<input type="checkbox"/>
Rencontre à l'EMS	<input type="checkbox"/>

Exercices

Bases légales refus traitement	<input type="checkbox"/>
Assistance suicide	<input type="checkbox"/>
Consentement aux soins	<input type="checkbox"/>

Available Dialogues and Exercises Based on Previous Achievements

Assessment and Evaluation Report

First uses of the serious game with health students will be done in September 2021. The serious game will be used by approximately one hundred and fifty Bachelor nursing students.

As from the design phase, we defined the assessment process. The learning assessment will include both a performance assessment and a subjective assessment. The performance assessment will be done through pre-test and post-test questionnaires integrated in the game. To assess the subjective learning we will use an adaptation of Fokides Serious Games Evaluation Scale (SGES) (Fokides subjective learning effectiveness). The game assessment will be done with the French version of AttrakDiff standard questionnaire.

After the first use of the game, a final report is planned with

- an evaluation of the quality of the game,
- an evaluation of the design, development and evaluation process,
- recommendations for the improvement of the methodology.