

## Information zur Teilnahme an einer wissenschaftlichen Evaluation

Bitte lesen Sie die folgenden Informationen sorgfältig durch.

**Evaluation:** Testen eines Prototypen für ein in Echtzeit anpassbares Exergame

**Versuchsleiter:** Maria Soliman

**Organisation:** Universität Bremen, TZI, Digital Media Lab  
Gruppenleitung: Prof. Dr. Rainer Malaka

**Kontakt:** [msoliman@uni-bremen.de](mailto:msoliman@uni-bremen.de)

### Beschreibung:

Sie sind eingeladen, an einer Evaluation teilzunehmen, die dazu dient, den im Rahmen einer Bachelorarbeit entwickelten Prototypen zu einem in Echtzeit anpassbaren Bewegungsspiel zu testen um Aussagen über seine Anwendbarkeit treffen zu können.

In der Evaluation werden Sie gebeten, das Spiel zu verwenden und auszuprobieren und eine Reihe von Fragebögen zu beantworten. Abschließend werden Ihnen in einem kurzen Interview offene Fragen gestellt um die Gelegenheit zu geben weiteres Feedback zu äußern.

Ihre Teilnahme an dieser Studie ist gänzlich freiwillig. Sie können jederzeit ohne weitere Folgen und ohne Angabe von Gründen von Ihrer Teilnahme zurücktreten. Sie können auch einzelne Fragen nicht beantworten. Ihre persönlichen Daten werden stets vertraulich behandelt und nur in anonymisierter Form analysiert und veröffentlicht. Bitte zögern Sie nicht, jederzeit vor, während oder nach der Evaluation Fragen zu stellen, oder eine Pause zu machen.

**Dauer:** Die Sitzung dauert ca. 30 Minuten.

**Audioaufnahmen:** Separat von Ihrer Einverständnis zur Teilnahme an der Evaluation können Sie Ihr Einverständnis zu Audioaufnahmen für einfachere Auswertung der Ergebnisse geben.

*Ich danke Ihnen recht herzlich für Ihre Teilnahme. Sie leisten damit einen wichtigen Beitrag zur Forschungsarbeit.*

**Bitte unterzeichnen Sie das beiliegende Dokument *“Zustimmung zur Teilnahme an einer wissenschaftlichen Evaluation“*, um ihre Teilnahme zu bestätigen und den oben beschriebenen Konditionen zuzustimmen.**

## Zustimmung zur Teilnahme an einer wissenschaftlichen Evaluation

Ich habe das beiliegende Dokument *“Informationen zur Teilnahme an einer wissenschaftlichen Evaluation”* gelesen und fühle mich bezüglich der Teilnahme an dieser Evaluation zum *„Testen eines Prototypen für ein in Echtzeit anpassbares Exergame“* und zum Ablauf der Evaluation hinreichend informiert.

Ich bin mir bewusst, dass die Teilnahme an der Evaluation freiwillig erfolgt und dass ich jederzeit, ohne die Angabe von Gründen, von meiner Teilnahme zurücktreten kann. Ein Abbruch hat keine weiteren Konsequenzen. Alle bis dahin gesammelten Daten werden gelöscht.

Ich stimme zu, dass die in der Evaluation erhobenen Daten wissenschaftlich analysiert und anschließend in anonymisierter Form veröffentlicht werden dürfen.

*Zutreffende Punkte bitte ankreuzen:*

**Ich stimme einer Teilnahme an der Evaluation unter den oben und im beiliegenden Informationsblatt beschriebenen Konditionen zu.**

**Ich bin mit Audioaufnahmen zu Auswertungszwecken (anonymisiert) einverstanden.**

Vor- und Nachname: \_\_\_\_\_

Ort und Datum: \_\_\_\_\_ Eigene Unterschrift: \_\_\_\_\_

## Evaluation des Prototypen für ein in Echtzeit anpassbares Exergame Therapeuten-Fragebogen

Bitte füllen Sie jedes der folgenden Felder wahrheitsgemäß aus.

---

**Alter:**

---

**Geschlecht:**

---

**Haupttätigkeitsfeld /  
Berufliche Ausbildung:**

---

<b>Wie oft nutzen Sie folgende Medien?</b>	Computer	<input type="radio"/> mind. 1x täglich <input type="radio"/> mind. 1x wöchentlich <input type="radio"/> mind. 1x monatlich
	Spielekonsolen (xBox, PlayStation, Wii, ...)	<input type="radio"/> mind. 1x täglich <input type="radio"/> mind. 1x wöchentlich <input type="radio"/> mind. 1x monatlich
	Fernseher	<input type="radio"/> mind. 1x täglich <input type="radio"/> mind. 1x wöchentlich <input type="radio"/> mind. 1x monatlich
	Smartphone / Handy	<input type="radio"/> mind. 1x täglich <input type="radio"/> mind. 1x wöchentlich <input type="radio"/> mind. 1x monatlich

---

## Evaluation des Prototypen für ein in Echtzeit anpassbares Exergame

### System Usability Scale

© Digital Equipment Corporation, 1986.

Bitte beantworten Sie jeder der folgenden 10 Fragen. Das von Ihnen gespielte Spiel wird im Fragebogen als „System“ bezeichnet. Kreuzen Sie bitte das Feld an, das für Sie am ehesten zutrifft. Machen Sie nur ein Kreuz pro Frage und setzen Sie Ihre Kreuze nur in leere Felder, nicht auf eine Linie.

	Stimme überhaupt nicht zu				Stimme stark zu
1. Ich denke, dass ich dieses System gerne regelmäßig nutzen würde	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
2. Ich fand das System unnötig komplex	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
3. Ich denke das System war leicht zu benutzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
4. Ich denke, ich würde die Unterstützung einer fachkundigen Person benötigen, um das System benutzen zu können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
5. Ich fand, die verschiedenen Funktionen des Systems waren gut integriert.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
6. Ich halte das System für zu inkonsistent.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
7. Ich glaube, dass die meisten Menschen sehr schnell lernen würden, mit dem System umzugehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
8. Ich fand das System sehr umständlich zu benutzen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
9. Ich fühlte mich bei der Nutzung des Systems sehr sicher.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
10. Ich musste viele Dinge lernen, bevor ich mit dem System arbeiten konnte.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

# Evaluation des Prototypen für ein in Echtzeit anpassbares Exergame

## Fragebogen

Bitte beantworten Sie jeder der folgenden 8 Fragen. Kreuzen Sie dabei bitte das Feld an, das für Sie am ehesten zutrifft. Machen Sie nur ein Kreuz pro Frage und setzen Sie Ihre Kreuze nur in leere Felder, nicht auf eine Linie.

	Stimme überhaupt nicht zu				Stimme stark zu
1. Es war eindeutig, wie das Spiel bedient werden soll.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
2. Meine Patienten wären körperlich in der Lage, mit mir das Spiel zu spielen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
3. Meine Patienten verfügen über ausreichend technisches Wissen um das Spiel spielen zu können.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
4. Ich glaube, dass eine gezieltere / individuellere Therapie des Patienten durch das Spiel möglich ist.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
5. Ich kann mir vorstellen, das Spiel im Praxisalltag zu verwenden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
6. Das Spiel würde meinen Patienten gut gefallen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
7. Es dauert zu lange das Spiel zu starten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
8. Es ist zu aufwändig das Spiel zu starten.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

# Evaluation des Prototypen für ein in Echtzeit anpassbares Exergame

## Kurzes Interview – Therapeut

### Einleitend

- Wie empfanden Sie es, das Spiel zu verwenden?

### Bezogen auf Patienten

- Würden einige Patienten es begrüßen, das Spiel in der Therapie zu verwenden?
  
- // Wie verändert sich durch das Spiel die Kommunikation zu Ihrem Patienten?

### Bezogen auf Therapie

- Inwieweit verändert der Einsatz eines Spiels wie dem eben verwendeten die Physiotherapie?
  
- Erkennen Sie in dem Spiel die Umsetzung eines PNF-Musters wieder?
  - Falls ja: Welches? Gute Umsetzung? Zusätzliche Maßnahmen?

### Allgemein zum Abschluss

- Haben Sie Ideen, wie das Spiel erweitert werden könnte? (Zusätzliche Funktionen?)
  
- Welche Aspekte gefallen Ihnen am besten?
  
- Was sollte verbessert werden?
  
- // Allgemeines Feedback / Ideen / weitere Eindrücke?
  
- Haben Sie bereits digitale Bewegungsspiele zu Therapiezwecken verwendet?
  - Wie sind Ihre Erfahrungen dazu verglichen mit dem Spiel das Sie gerade verwendet haben?