

## Dr. Teddy applikáció

„Év Medikusa 2020” pályamunkák

Verba Adrienn

Gyermekeink a jövő, ezért az ő egészségtudatuk meghatározó jelentőségű abban, milyen szintű lesz évek múlva nemzetünk általános egészségi állapota. A Dr. Teddy applikáció edukációs célja megegyezik a Teddy Maci Kórházéval: elősegíteni, hogy a gyermekek ne féljenek az orvosoktól, mindezt játékos formában. Továbbá rávilágít, hogy a hősök köztünk élnek, de ehhez nem feltétlenül kell doktori cím. Mindenki a maga szintjén jobba teheti a világot, ugyanis nemcsak saját egészségéért lehet felelős az ember, hanem a családja, barátai, környezete, idegenek, de még a Föld egészségéért is tehet valamit. Mindig lehet tenni valamit!

A felhasználói felületen belül több színteret képezek el, melyekben más-más funkciók lennének elérhetőek.

A legfontosabb a **Rendelő**. Célja, háromféle elméleti síkon végigvezetni a gyermeket a betegfelvétel és betegellátás lépésein, különböző színtereken. Belépéskor a játékos választ, milyen minőségben játszik:

### A. Beteg

Célja, hogy bemutassa, a betegségek milyen tünetekkel járnak, sőt egy tünet több betegségre is utalhat. Így a gyermek nem fog félni, ha beteg lesz és a gyógyulás útjától sem fog ódzkodni.

Először a játékos választ egy betegséget, a rendszer ez alapján fogja irányítani a párbeszédet. Majd Dr. Teddy, egy fehérköpenyes plüssmedve, kérdez a tünetekről. A felajánlott választási lehetőségek közül, - tartalmaz a jók mellett rosszakat is - kell a játékosnak kiválasztania a jókat.

Ha ez nem tökéletes, akkor Dr. Teddy tovább kérdez pl.: "Ezt nem érezted?" vagy "Ez biztos? Ez valószínűleg másra utalhat...". Egészen addig, míg az összes jó nem lesz. Ha megfelelő tüneteket jelöl, mehet tovább a játék.

Betegségtől függően másképp fejeződik be a játék. Ha a házi orvos tud rá gyógymódot, elmondja, mit kell venni a gyógyszertárban, mit

kell tenni otthon. Ha további vizsgálatok kellenek, elküldi őt szakrendelésre. Ezekhez a megfelelő helyszíneken (**Otthon, Üzlet, Gyógyszertár, SZTK stb.**) is úgy zajlanának a vizsgálatok, mint a Rendelőben. Végül a játékos kap egyet a gyűjtendő matricák közül.

### B. Beteg hozzátartozója

Ugyanaz, mint az előbb, csak a betegnek lenne egy félelem jelzője oldalt. Mikor az véletlenszerűen csökken, akkor a játékos választhat, hogyan nyugtassa meg. Pl. ölébe veszi, simogatja, stb. Célja a megerősítés, hogy a gyerekek kellően magabiztosak legyenek az orvosnál. Ha képesek megnyugtani valakit, nekik sem kell félni, sőt az erre való törekvéseket felismerik majd a valóságban, hogy jó helyen vannak, segíteni szeretnének nekik.

### C. Orvos

A játékmenet inverze az előbbieknél. A rendszer véletlenszerűen választ betegséget, a játékosnak pedig a megadott kérdések, vizsgálati módszerek közül választ, ezzel találja ki a betegséget. Majd több lehetőségből kiválasztja a jó kezelést. Végül szabadon adhat matricát a betegnek.

Cél: bemutatni, nem egyszerű az orvosok feladata, tévedhetnek. A megmentő bőrébe bújva a gyerekek is hősök lehetnek, így közelebb hozva hozzájuk az orvosokat, csökkentve a fehérköpeny-effektust.

Lenne még egy **Várószoba**, a következő funkciókkal:

- Könyvet tartó plüss figura ikon: mesék, versek, amiben az orvos pozitív karakter.
- Postaláda ikon: Pályázatokra érkezett üzenetek, rajzok gyerekektől, amiben elmesélnék egy pozitív élményt, vagy megköszönik az ellátást.
- Színezők, üres lapok, amire bármit alkothatnak.
- Falakon oktató ábrák gyerekeknek, pl. nyitott szájban a fogak ábrázolása.

Valamint egy **Öltöző**, ahol plüssöket, női, férfi orvosokat kell öltöztetni.

Mikor háttérrel választ, annak megfelelő ruházatot ad ki a rendszer, több variációban. Feltűntetné azokat a lehetőségeket is, amik máshol megengedettek, de ott tilosak, pl. műtőben ékszer. A "több" gombra kattintva olvasható, mi történik, mik a szabályok abban az orvosi helyiségben.

A fizetőeszköz az egészségpont (EP), amin egyre több gyógyszer, öltözék, szint érhető el. Ez, az appon belül, az **Otthon** „elvégzett” egészséges étkezés, tisztálkodás, sporttevékenység, illetve a Rendelőben lejátszott sikeres játékok jutalma.

Továbbá, a fő játékban lenne egy extra játék. Bizonyos EP felett véletlenszerűen belépéskor először egy „mini game”-be (pl. puzzle, hidden objects stb.) kerülne a játékos. Ezeket teljesítve egy történetet olvashatnak, aminek célja, megtalálni az EgészségHősök Csarnokát. Ezt elérve, egy tükör felület jelenik meg, hozzá motivációs szöveggel, aminek lényegi tartalma: „Légy Te is EgészségHős!”. A Csarnok tovább fejleszhető lenne pl. szervre, szervrendszerekre speciális játékokkal, „mini games” formában.

A terveim nemcsak gyermekek, hanem bármely korosztálynak szórakoztató lehet. Valamint applikáció mellett megvalósítható más formában is, akár VR játékként.