

# YHTEENVETO

paria = kuinka monessa ryhmässä nousi esille

## Havaitut ja kuullut ongelmakohdat:

- ▣ Alussa epäselvyyttä mistä lähteä liikkeelle (8 paria)
- ▣ Epäselvyys pitääkö asiat valita järjestyksessä (5 paria)
- ▣ Epäselvyys onko potilas jo tullut vai ei (3 paria)
- ▣ Valmisteluvaihe koettiin epäselväksi (3 paria)
- ▣ Liian vähän ohjeistusta alussa (3 paria)
- ▣ Ei ollut selvää oliko vaihe vielä kesken vai käyty läpi (3 paria)
- ▣ Pelaaminen ei tuntunut tarpeeksi pelaamiselta (3 paria)
- ▣ Lopun pisteistä koitettiin päästä eteenpäin (2 paria)
- ▣ Peli ei rangaissut asioiden unohtamisesta (2 paria)

## Toiveet:

- ▣ Lopussa näkyviin raportti mistä meni pisteitä (5 paria)
- ▣ Alussa hyvin alustavat tiedot potilaasta, esim. mies hengityskoneessa (5 paria)
- ▣ Komplikaatioita joihin pitäisi reagoida nopeasti (4 paria)
- ▣ Enemmän interaktiota ympäristön kanssa (asioiden valitsemista ja drag & drop) (3 paria)
- ▣ Selitykset miksi valittu vaihtoehto oli väärin (2 paria)
- ▣ Aikarajoituksia (2 paria)
- ▣ Lisää ohjeistusta (2 paria)
- ▣ Pelin keissin pitäisi jatkua pitemmälle - kokonaisvaltaisempi kuva hoitajan työstä (2 paria)
- ▣ Enemmän väriä vaihtoehtoja (2 paria)
- ▣ Äänet olisi hauskoja (1 pari)

## Fasilitaattori:

- ▣ Rooli ei selvä / irallinen (2 paria)
- ▣ Fasilitaattori jäi huomaamatta (2 paria)
- ▣ Fasilitaattori tekstin tiellä (2 paria)
- ▣ Havainto: Muutamalla parilla yrityksiä siirrellä fasilitaattoria ja useammalla yritys klikata edellisen tekstin esiinsaamiseksi
- ▣ Tekstit meni liian nopeasti (2 paria)

**Palkitsevuus:**

- ☒ Pisteet riittävä palkitsemistapa (7 paria)
- ☒ Lopussa raportissa parannusehdotukset (5 paria)
- ☒ Pisteiden kiertyminen olisi kiva nähdä realiajassa (1 pari)
- ☒ Leaderboards / muiden kanssa kilpailu (1 pari)

**Visuaalinen ilme & fiilis:**

- ☒ Ammattimainen (4 paria)
- ☒ Sopii kouluympäristöön (3 paria)
- ☒ Luotettava (1 pari)

**Muita huomioita:**

- ☒ Asioita havaittiin mielummin ympäristön kautta kuin valikoista, eteenkin potilaan 3D mallia tarkkailtiin paljon. Kuitenkin osa sanoi valikoiden vieneen liikaa huomiota potilaalta ja että olivat unohtaneet koko potilaan olemassaolon koko pelissä
- ☒ Tekstit olivat välillä huonosti luettavissa, fasilitaattori tiellä
- ☒ Toimenpiteitä haluttiin tehdä asioiden ilmetessä tutkimuksessa
- ☒ Peli koettiin liian muistilistamaiseksi
- ☒ Paluunuoli jossain kohdissa epälooginen, hoidossa siirrytään eteenpäin, ei taaksepäin
- ☒ Toimenpide animaatioista poistuminen epäsujuvaa
- ☒ Yksityiskohtiin kiinnitettiin paljon hyötyä, esim. potilaalla ei ranneketta, hengityskoneen letkut yms.

# YHTEENVETO

Kerroinluku = kuinka monessa ryhmässä nousi esille

## Käytettävyys

- Pelin rakenne ok, keisseissä vain vika
- **Peli oli simppelellä "ei tarvinu paljoo mitää tehää" (x2)**
- Sängyn kulmat vaikeat hahmottaa vain lukuina
- Punainen kiinnitti hyvin huomiota väärissä vaihtoehdoissa (voisi käyttää korostamaan fasilitaattorin sanomisia)
- Pelin tempo hyvä, ei liian pitkä keissiä ja peli jakaantuu pienemmiksi osiksi joita voi suorittaa omaa tahtia
- Yksi ryhmä oli ihan fiiliksistä pelistä, piti loogisena ja opettavaisena (huomionarvoista sinänsä)
- **Tutoriaalientä / ohjeet tarvitaan (x6)**
- Aikaraja oli sopiva, komplikaatio opetti olemaan ammatillisesti varma
- Pisteet jäi huomaamatta, puhekupla erottui
- Parempi kuin Second life -peli, sillä tämä CareMe peli toimi. **(x5)**
- Pelaaja ei ymmärtänyt että kysymyskertoja oli rajallinen määrä, joista hänen tulisi valita tarpeellisimmat: "Kyseli vain kaikki kysymykset, jotka yhtäkkiä loppuivat"
- Sekavaa oli esim. alkuteksti. Ei muistanut enää asioita kun meni hoitamaan potilasta. Oli haastavaa koota yhteen millainen potilas tämä on ja mitä nyt pitäisi tehdä. Ei saanut kasvoja, että muistaisi henkilön että ainiin tää on se Jorma tän ja tän ikäinen
- Kaikki eivät tajunneet että potilastiedon sai klikattua uudelleen näkyviin
- Haastattelutyökalu sulkeutui yllättäen
- Järjestys oli looginen; ensin haastatellaan sitten tutkitaan ja mennään toimenpiteisiin. Ymmärsin mitä täytyy tehdä
- "Peli toimi ihan hyvin ei jumittanut."
- Eivät tajunneet että kysymysten määrä oli rajattu. "Luulin että kaikki piti kysyä, painoin vain järjestyksessä." olisi miettinyt enemmän mitä valitsee jos olisi saanut ohjeistuksen että määrä on rajoitettu, ei ollut mitään aikarajaakaan
- **Jos läpäisi pelin ilman virheitä, silti tuli otsikko "sinä voit parantaa vielä näissä" loppupalautteessa tyhjä lista. Tuntui hassulta**
-

## Visuaalisuus

- *Veriset haavasidokset eivät olleet nähtävissä*
- *Peitto puuttui - potilaalla varmasti kylmä!*
- *Hengitys näytti liian vaivalloisen näköistä vaikka tekstin mukaan hengitys normaali*
- Fasilitaattori olisi kivempi 3D hahmona eikä "tarrana", voisi olla enemmän mukana (ja voisi olla vanhemman näköinen)
- Hoitajakin voisi tehdä jotakin, eikä vain seisoi paikallaan.
- Komplikaatio: Tuli kiiren tuntu. Ei tiennyt mitä oikeasti pitäisi tehdä. "Varotusmerkkejä ei näytetty siinä tarpeeks, yhtäkkiä tapahtui. Ei ollut ehtinyt katsoa mistä se on tullut." "Potilas vain makasi siinä, olisi voinut olla jotekin levoton."
- **Eivät kiinnittäneet juurikaan huomiota virtuaalipotilaaseen klikkaillessaan. "Siinä se vaan makas paikoillaan." Oli koko ajan vain saman näköinen, niin sitten vain unohdin tarkkailla ja aloin lukea niitä (x2)**
- "Ääniäkin saisi kuulua". "Vaikka varotusääniä kun tila on menossa huonommaksi."
- Oma hahmo ei näy. Pystyykö oikeesti suhteuttamaan kun katsoo tietokoneen ruutua, että olisin oikeesti tilanteessa?
- Ristiriita: Potilaalle meni jo happea happiviiksillä 3L potilastiedon mukaan, mutta ne eivät näkyneet potilaalla. Pelissä täytyi vaihtaa maskiin
- Osa koki, että alun hoitaja liikkui liian nopeasti > toivoivat sitä hidastettavan

## Fasilitaattori

- **Fasilitaattorin kommentit meni ohi liian nopeasti (x5)**
- **Fasilitaattorin rooli meni sekaisin, luultiin omaksi pelihahmoksi (x4)**
- **Ei tiedetty että fasilitaattoria voi painaa uudestaan edellisen tekstin esiinsaamiseksi (x4)**
- **Fasilitaattori voisi selittää miksi jokin väärin tai miksi jokin oikein (x5)**
- Vihjeitä fasilitaattorilta (x2)
- Fasilitaattori sanoi usein "Mieti uudestaan", voisiko ilmaista asian lisäksi jollain muulla lausahduksella esim. "Ei ihan" tai "Mietippä vielä"
- Eivät kaivanneet enempää kommentteja fasilitaattorilta
- "Voisi sanoa ääneen asiat niin ei tarvitsisi keskittyä niin paljon lukemiseen vaan voisi jatkaa pelaamista."

## Palkitsevuus / Eteneminen

- **Ei haluttaisi kilpailua muiden kanssa, ei sovi sairaalamaailmaan (x2)**
- Itse kehitys ja itsensä haastaminen tärkeintä
- Eivät kokeneet peliä palkitsevaksi, sillä oli niin klikkailupainotteista
- Avoimia ajatukselle, että suoritettut pelit ja niiden pistemäärät kerääntyisi jollekin listalle. Ajatus saavutettavista eri tasoista miellytti. Eivät innostuneet kilpailemisajatuksesta; parhaimmat pelaajat nostettaisiin esille (yksi opiskelija oli positiivinen ajatukselle)
- Opiskelijat pitivät ajatuksesta, että pelissä pääsisi etenemään uusille tasoille suoritusten mukaan
- Pisteillä ei kovin paljoa väliä. Opiskellaan ammatin takia eikä pisteiden

- Mitkä ovat maksimipisteet? > Olisi kiva jos näkyisi pelissä

## Opettavaisuus

- Peli liian nopea, keissit liian suppeita
- Haastetta puuttui - ei opettanut siksi
- **Ei päässyt ajattelemaan, liikaa painoa kokeilulla (x2)**
- Tutkimuksien tekemättä jättämisestä ei tullut sanktiota
- "Ihan hauska, mutta ei kovin opettavainen"
- Keissit todentuntuksia mutta tekeminen ei (liian arvailua)
- "Tosaa ei tuu sitä todentuntua ku ei pääse tekee käsi"
- **Toive: lääkkeiden jakelua ja laskemista (x3)**
- **Lääkelaskut olisivat hyödyllistä teoriaa jota treenata ja ylläpitää pelin avulla**
- Huoli että pelin tuominen opetukseen supistaisi muuta opetusta (x2)
- Toimenpiteitä vaikea opettaa pelin avulla, mutta teoriaa hyvä painottaa pelissä
- "Ei tämä kyllä mikään opetustapa ole sairaanhoitajille." Ei voi korvata käytännön opetusta.
- Ristiriidassa realistisen hoitotapauksen kanssa, jossa voi vapaasti kysellä. Ei tulisi vähentää pisteitä
- "Tarvisi olla miljoona kertaa kehittyneempi. Yläaste ikäisille voisi soveltua"
- "Lääkehoidollisia juttuja. Ensiaputilanne. Jos annan tätä, mitä tapahtuu?" Vaativampi
- "Enempi vanhan kertausta. Ei mitään ihmeellistä uutta."
- Loppuraportissa voisi olla potilaasta tietoa; selittää sairaudesta ja tilanteesta enemmän, perusteluita toiminnalle
- Loppuraportissa haluttiin että näytettäisiin kokonaiskuva, eikä vain ne mitä meni pieleen ja mitä jätti tekemättä
- Ei tulisi käyttää koulun tunteja pelaamiseen. Pelaamisen tulisi olla vapaaehtoista. Kotona voisi pelata, vaihtoehtona kirjan lukemiselle
- Ihan oookoo fiilis. Ei nyt ehkä niin opettavainen. Ihan hauska se oli. Ei kokenut oppineensa mitään uutta
- "Tosi paljon numeroita ja lääkkeiden nimiä." Haluaisi käyttää tietoa enemmän hyväksi: "Jos potilaalle on jo annettu jotakin lääkettä, pitäisi tietää voiko antaa jotakin lisää." Tietoa pitäisi pystyä enemmän yhdistää pelaamiseen
- "Pelaaminen oli naputtelua" Aina klikkas väärin pysty klikkaamaan jotakin toista. Ei kerennyt ajatella kovin loogisesti. Ei tarvinnut ajatella, kun pysty vain kokeilemaan. Haluaisi että joutuisi jäädä oikeasti pohtimaan jotakin
- Ammattimaisuus: Ei vastannut tosi tilannetta; fyysistä hommaa ja siinä ollaan läsnä sen ihmisen kanssa. Klikkailu ja teksti ovat niin kaukana oikeasta
- Oikeat potilaat ja tilanteet jää mieleen
- Teorian tukena. Kaiken lopuksi voi pelaamalla muistella sitä mitä ollaan tehty. Voi testata omaa tietoa
- **Loppuraportti: "Voisi olla selostus miten se tilanne menisi alusta loppuun."**
- **"Lyhyt selostus siitä miten hoidon kuuluisi mennä teoriassa. Mikä potilaalla oikeasti oli ja mitä olisi pitänyt tehdä" Eikä vain mitä jätit tekemättä tai mikä meni väärin. Ei enää muistanut mitä edes oli tehnyt kun vain klikkaili (x2)**
- Hahmottivat miten pelin tuli edetä haastattelu-tutkiminen-toimenpiteet.
- "Tarkoituksena saada selville mikä potilasta vaivaa. Kysymysten kautta. Lisäsi omaa ajattelua."

- Olisivat halunneet haastatella potilasta myöhemminkin
- ”Mä en oo sen kannalla että pelin takaa voi oppia jotakin. Mun mielest se on ihan eri asia kun oikeesti kohtaat sen ja se tapahtuu. Niitä ei voi verrata. Ymmärrän että niitä voidaan käyttää tukena ja suorittaa joitakin tehtäviä ton pelin kautta. En voi verrata siihen että osaan tehdä ne tuolla oikeessa elämässä välttämättä. Kyl jotain sielt voi jäädä käteen. Jos pelaisin ylipäätään pelejä, voisin olla innostuneempi. Opin siten että mä teen enkä siten että naputan; joudun pistää sängyn alaspäin, joudun pistää happiviikset sille.”
- Oppimisen tukena, muistin virkistämiseen. Voisi olla hyvä kun kesäloman jälkeen harjoitteluun, pystyisi palauttaa asioita mieleen, ei tarte lukea.
- Toivoi lisää palautetta virheistä
- Oppi, mitä pitää tehdä jos potilas vuotaa
- Tykkäsi ajatuksesta, että olisi mahdollisuus nähdä keissin oikea suoritustapa. Avaisi koko tilanteen; potilaan tilan ja oireiden syyt ja kertoisi miten olisi oikeaoppisesti pitänyt toimia

## Pelillisuus

- Pelaaminen helppoa, kesti vain minuutin
- Komplikaatio tuli liian äkkiä jos sattui painamaan laukaisevaan tutkimusvaihtoehtoa
- Komplikaatioihin olisi kaivattu samankaltaista rakennetta kuin normaali pelaamiseen (Tarkistetaan arvoja -> toimenpide)
- Komplikaatioon kysymyksiä tyyliin ”Haluatko tehdä jotain hapenannon suhteen?” Enemmän mietittävää ja sudden death tyylistä toimintaa
- **Olisi kivaa edetä vaikeustasoittain -> voisi avautua kenttiä levelin mukaan (x2)**
- Mitä enemmän ammattitaitoa sitä haastavampia keissejä
- Hyvät pisteet sai liiankin helposti, ei mahdollista tehdä asioita joilla olisi dramaattisemmat seuraukset
- **Olisi kiva jos monitorissa tapahtuisi muutoksia jos valitsee väärin -> Voisi valita väärin joka vaikuttaa potilaan vointiin (x4)**
- Monitorissa näkyvien arvojen pitäisi näyttää realistisesti potilaan tilaa, koska niitähän me katotaan. Näkee nopeasti eikä tarvi klikata.
- Liian vähän vuorovaikutusta, kokeilu koettiin huonoksi
- Osa toimenpidetarpeista voitaisiin havaita vain potilaan 3D mallia tarkkailemalla
- Komplikaatiot voisi olla satunnaisia
- Olisi hyvä jos toimintaa ei voisi jatkaa jos ei olisi lukenut kommenttia, vähentäisi klikkailemalla arvailua
- Happimaskit yms. voisi hakea varastosta
- Opiskelijat pitivät ajatuksesta, että kysymyksiä voisi itse kirjoittaa potilaalle. Ei valmiita kysymyksiä, kaikki halusivat itse miettiä kysymykset
- ”Ei tuntunut juurikaan peliltä, klikkailtiin vain ja katsoi mitä tapahtuu.” ”Ei tuntunut että olisin pelannut mitään tai ketään vastaan”
- Aika rajoitus toi pelillisyyttä, komplikaatio -tilanne
- Pelaamisen ”ei tarttis olla yhtään hausempaa, ehkä yläasteikäisille se voisi olla hauskaa.”

- Tuntui pelaamiselta
- Ehkä vähän enemmän liikettä. Nyt oli vain vähän niin kuin kyselylomake; a, b vai c vaihtoehto.
- ”Onko pisteillä mitään väliä, kertooko oikeasti mitään?” ”On kuitenkin peli täytyyhän siinä joku piste saada.” Useimmat eivät kiinnittäneet mitään huomiota, että mistä saa minkäkin verran
- ”Komplikaatiossa tuli liian kiire. Minuutti liian vähän. Ohjaajan tekstit jäi lukematta. Ei ehtinyt miettimään. Klikkasin kaikki väärin kiireessä”
- Toive: Mahdollisimman todenmukainen. Vaikeita keissejä, joita ei aina tule vastaan. Ennen kuin menee harjoitteluun voisi treenata pelin kautta, millaisia toimintoja potilaalle kuuluu tehdä
- En pelaa vapaa-ajalla niin ei pelaisi tätäkään. Varmaan jos olisi kiinnostunut peleistä niin sitten. koulutehtävänä tulisi tehtyä

## Keissit

- Komplikaatiossa ei tarvinnut tehdä mitään verisille haavasidoksille
- Hapenantoon olisi halunnut puuttua ennen komplikaatioita
- Kysymyskertoja voisi olla enemmän (post-op)
- Komplikaatioissa voisi olla kompia
- Alun raportin tiedot ei tuntuneet relevanteilta, ei pystynyt käyttämään hyödyksi keissin ratkaisemisessa
- Ihmetytti että jotkut kysymykset olivat väriä: ”Onko sinulla kylmä” oli väärä kysymys, vaikka potilas makasi sängyssä ilman paitaa
- Eivät ymmärtäneet kaikkia mitä tekstissä sanottiin, ”lääkärin tekstimäinen”, eivät tieneet kaikkia lääkkeitä.
- Potilas sai jo kolme litraa happea. Kun happisaturaatio tippui 88, sille piti antaa vain 4 litraa, eiks sen pitäisi olla enemmän?
- Hoitajan konsultointi tuntui oudolta, eikö aina konsultoida lääkäriä? Monta hoitajaa monesti tommoses paikas, en mä menis enää konsultoimaan hoitajaa.
- Asennoissa vain eri asteita. Voisi olla enemmän vaihtoehtoja esim. kylkiasento, istumaan sängin laidalle. Haluaisi että tarjolla olisi myös tosi väriä vaihtoehtoja. Mutta kuitenkin semmoisia joita käytetään joissakin tapauksissa
- Valitseminen oli liian helppoa haastattelussa; pitäisi tietää mitä pitää kysyä; esim enemmän vaihtoehtoja joita saisi valita esim kolme
- Tutkimiskohdassa: ei ollut käynyt tunneilla vielä läpi järjestyksiä, oli haastava
- Eritasoiset keissit hyvä juttu. ”Pelatut keissit oppi ulkoa. Voisi tulla eteen joku yllättävä keissi. Potilaan tila huononee yhtäkkiä”
- Seurasivat monitorin näyttämiä arvoja. ”Tuntui hasulta kysyä verenpainetta ja muita kun ne näkyivät siinä.”
- **Tekstiä jaksaisi lukea enemmänkin (x2)**

## Havaintoja

- Pelaaja yritti päästä toimenpidekohdasta taaksepäin mutta ei päässyt
- **Pelaaja ei hahmottanut mihin asentoon potilas menee kun valitsee asteluvun**
- Pelaaja klikkaili kaikki vaihtoehdot läpi järjestyksessä, ei pysähtynyt miettimään. Ei pysähtynyt lukemaan kaikkia fasilitaattorin kommentteja
- Pelaaja osasi miettiä ja harkita mitä painaa.
- Haastatteluvaiheessa hämmensi kun kysymykset: "Millainen vointi teillä on nyt" ja "Onko teillä kipuja" olivat erilliset kysymykset, sillä liittyvät toisiinsa. Kipu -kysymys olisi voinut olla voinnin sisällä.
- Peli jumittui Sappi -keississä kun pelaaja valitsi happiviikset ja lähti pois tilasta ja tuli takaisin valikkoon.
- Pelaaja meni haastattelusta suoraan toimenpiteisiin
- Pelaaja yritti saada potilaalle peittoa päälle: "Mitä voin tehdä kun potilaalla on kylmä? mistä saan peiton? Ei oo ihme että on kylmä kun on ilman paitaa".
- Pelaaja halusi haastatella potilasta myöhemmin pelissä uudestaan, mutta ei pystynyt sillä oli käyttänyt kaikki kysymyskerrat.
- Pelaajilta jäi näkemättä jotkut vaihtoehdot sillä skrolli ei ollut näkyvissä.
- **Pelaaja harkitsi valintaa pitkään kun näkyvissä oli kuvakkeita eri hapenantovälineistä**
- "Kun on puhutellut jo potilasta, miksi täytyy klikata A-Airway:tä?"
- "Näen monitorista verenpaineen, miksi täytyy erikseen klikata erikseen?"
- Pelaaja halusi päästä tutkimisesta toimenpiteeseen suoraan
- Pelaaja halusi puhutella potilasta toimenpiteen jälkeen
- "Mitkä ovat pelissä maksimipisteet?"
- Game over näkymä hämmensi tullessaan loppuraportin päälle
- Komplikaatio tuli liian nopeasti ja pelaaja turhautui kun ei saanut haastatella ja tutkia potilasta ensin
- Fasilitaattorin tekstit liian nopeat, jos painaa uudestaan voisi teksti jäädä näkyviin kunnes sulkee
- Kun kaikki oli vastattu oikein raportin tekstit harhaanjohtavia
- Pelaaja pelasi keissiiä läpi toivoen että komplikaatio olisi eri kuin ensimmäisellä kerralla



Töölön sairaala 29.10.2014

# YHTEENVETO

Kerroinluku = kuinka monessa ryhmässä nousi esille

## Käytettävyys

- Vielä paljon teknisiä ongelmia
- Kiva, mutta tuntui vielä raakaversiolta.
- Keissin tiedot tuli vasta valmistelun jälkeen (x4)
- **Ei-pelaajan näkökulmasta sekavaa mitä pitäisi lähteä tekemään ja miten toimitaan esim. voisi tulla ohjeita tilanteen mukaan pelin aikana (x3)**
- **Käyttölogiikka epäselvä "Vaikka olenkin ok käyttämään tietokoneita, mutta musta toi ei ollut selkeä, eikä niiku käytettävä" potilastietojärjestelmä hämäsi -> oikeassa tilanteessa osaisi lähteä toimimaan kun näkee potilaan mutta pelissä epäselvää (x2)**
- Eteneminen ei intuitiivista, mitä seuraavaksi?
- "Saaks tohon äänet?" Olisi kiva kuulla potilaan hengitysäänet yms.
- Epäselvää että potilastietojärjestelmän saa uudelleen näkyviin
- Iso ero ikäpolvi gapissä -> diginatiivit / vanhat hoitajat
- Epäselvää kun piti valita väärät valinnat pois valmisteluvaiheessa.
- Haastattelussa ei huomannut että kysymysten määrää oli rajoitettu. Kun kerroin pelaajalle että määrä oli rajoitettu, hän oletti että muissa vaiheissa olisi ollut sama logiikka. Hämmentyi kun ei ollut. Puhumisen rajoittaminen tuntui myös oudolta sillä realistisessa tapauksessa hoitaja saa puhua potilaalle ilman rajoituksia.
- Tutki -vaiheessa, ei selkeää signaalia valituista, läpikäydyistä kohdista. Signaalit tulivat jäljessä.
- Reagointian monitorin näyttämien arvojen perusteella. Oli hassua että piti lukea kahdesta eri paikasta. Olivat kuitenkin ymmärtäväisiä toiminnalle
- Tutki päävalikon alkuun ei päässyt kuvaketta painamalla, kun oli tutkimassa
- Pelaajat hämmentyivät kun värit eivät muuttuneet teksteissä painamisen jälkeen ja ne toimivat epäsäännöllisesti. (Signaali valinnoista) pelaajat eivät muistaneet mitä olivat painaneet
- Pelaaja ei ymmärtänyt että valitsi väärän vaihtoehdon komplikaatiossa
- Haaste oli pelin toiminnassa

## Fasilitaattori

- "Katsoin vain tuleeko punasta vai vihreetä"
- Fasilitaattori voisi kertoa enemmänkin vinkkejä / faktaa

- Fasilitaattorin rooli -"Tyyppi joka neuvoa mua." -"Ymmärsin että se oli potilaan ääni"
- Yleisen informaation ja potilaaseen liittyvän tiedon tulisi olla selkeämmin erotettavissa; "Pupillaero kertoo kallonsisäisestä vuodosta" -pelaaja ihmetteli, että onko potilaalla nyt vuoto..Voisi esim. otsikoida tekstin jotenkin (esim. Info, teoriaa, vinkki)

## Palkitsevuus / Eteneminen

- Lopussa haluttaisiin tietää kuinka potilaan kävi
- "Mulle on aivan yks haile montako pistettä sain, varmaan ne jotka pelaa on ihan fiiliksissä pisteistä"
- Yksi pelaaja innostui pisteistä
- "Loppuraportin voisi vielä tulostaa, saisi diplomin, hehe..."

## Opettavaisuus

- **Lääkkeiden annosteluun voisi olla hyvä opetusväline, myös jo nyt lääkehoidon oppiminen verkossa LOVE kurssi käytössä joka ollut monelle haasteellinen (x2)** Tällä hetkellä lääkkeitä opetellaan ulkoa kirjasta ja vastataan 80 kysymyksen tenttiin -koulutuspäivän yksi vetäjä.
- Lääkelaskujen treenaaminen voisi olla hyödyllistä vanhemmillekin hoitajille (x2)
- **Uusien perehdyttämiseen voisi olla hyvä (tointtentti) (x5) Tarvitsee teoretietoa pohjalle jotta voi suoriutua pelistä.**
- Koneiden käytössä syy-seuraus suhteiden opetteluun
- **Perusteluja miksi jokin on väärin ja mitä tulisi tehdä (x4)**
- Haluttaisiin selkeää palautetta suorituksesta "menikö hyvin vai rimaa hipoen"
- Voisi opiskeluvaiheessa toimia "meillä ei"
- Olisi hyvä jos opettaisi hyvin päätöksentekoa
- Peli tuntui liian yksiselitteiseltä ja lineaarisessa suhteessa oikeaan hoitotyöhön
- Tulee vahvasti fiilis että tehty kouluun
- Olisi kiva jos voisi opetella fysiologiaa / anatomiaa tarkemmin vaikeustasoittain aivoverisuoniin asti
- Jo työelämässä olevat hoitajat voisivat treenata haastavampia ja harvinaisia potilastapauksia
- Helppo keissi, joten ei oppinut mitään uutta
- Oppisen tehostaminen: Täytyisi itse tarkkailla monitoria. Pitäisi vaikka itse kilata monitoria ekg:n päällä, jotta näkee lukuarvon
- Olivat positiivisia ajatukselle että loppuraportissa olisi vaihtoehtona katsoa pelin oikean suorituksen kulku. "Voisi palata taaksepäin ja katsoa mitä siellä nyt meni vikaan. Ei tarvitsisi pelata uudestaan, voisi palata katsomaan mitkä oli ne vaihtoehdot vaikka."
- Pelaamisessa voisi olla mahdollisuus tiimityöhön. Tehtäviä voisi jakaa pelaajien kesken.
- Toivoivat kertomusta lääkkeistä. Selityksiä; jos antaa jotakin väärää lääkettä mitä tapahtuu.
-

## Pelillisuus

- Maksimipisteet olisi kiva tietää
- Vanhemmille hoitajille todella vaikea asennoitua pelaamiseen tai miten se voisi edes liittyä opetukseen tai hoitotyöhön
- Totuttu multitaskäämään hoitotyössä, useita asioita tehdään samaan aikaan (esim. puhutellaan kun valmistellaan hengityslaitteita ja kuunnellaan hengitystä)
- Yksi halusi että voisi enemmän poukkoilun mahdollisuuksia, voisi esim. napata ruiskun kun tarvitsee / Toivottiin että saisi itse ottaa esim. happimaskin (x2)
- Pelaaja halusi antaa pahoinvointilääkettä kun potilas sanoi olevansa pahoinvoiva.
- Nopeatempoisuus miellytti, jaksaa tehdä, mielekästä tehdä uudestaan kun ei kestä tuntia.
- Peli ohjasi liikaa. Enemmän saisi olla lääkevaihtoehtoja
- Kilautusmahdollisuus olisi kiva (kilauta kaverille style?)

## Keissit

- Lopussa epäloogisuus, ensiksi intuboitin ja sitten vasta annettiin lääkehoito
- Missä olet kysymys oli outo, taisi olla kaksi samanlaista vaihtoehtoa
- Ihan hyvä happisaturaatio, miksi viikset ei käynyt? Miksei voi olla useita oikeita vastauksia (tai eri oikeus - väärä akselilla)
- Kirjoitusvirhe: puhevasteen perusteliussa
- Väärä järjestys: Intubaation jälkeen tuli vasta lääkkeet, vaikka kuuluisi olla toisin päin
- Voisi olla eri potilasvaihtoehtoja tehoympäristössä
- Intubaatiot tehdään eri sairaaloissa hieman eri tavalla, joten keissin luojalla tulisi olla mahdollisuus valita oikeat yksityiskohdat työlle. Varsinkin jos on kyseessä neurokirurginen tapaus
- ”Pitäisi elvyttää kun potilas veltostuu” -sitä ei voinut valita
- Infuusio epäselvä -vuorokauden nestemäärä?
- Voisi olla erityyppisiä keissejä esim. Miten avustat tietynlaisessa tilanteessa, mitä tehtäviä siihen kuuluu?
- Turha sakottaa lääkärin konsultoinnista. Riippuu tilanteesta, joskus on mahdotonta konsultoida toista hoitajaa
- Patjaa ei voi aina vaihtaa eikä kannata, siirtojen yhteydessä kannattaa. Kokemuksia siitä kun on vaihtanut patjan niin potilas on veltostunut.
- Yksi olisi aloittanut heti intuboimaan ilman konsultointia
- Hoitomääräykset voisivat olla alussa näkyvissä
- Potilaan tilan huononeminen hämmensi yhtä henkilöä, kun oli tehnyt kaiken mitä pitikin
- Keissi oli liian helppo, jotta siitä olisi oppinut mitään

## Havaintoja

- “Missä on ne hyvännäköiset lääkäri miehet?”
- Peli voisi kertoa selkeämmin, mitä pitää tehdä
- Värien vaihtuminen kun klikkaa, ei näkynyt aina
- Bugi: Potilaan tiedot jäi alussa näkyviin tilanteesta ei päässyt edes R:ää painamalla

- Epäselvyyksiä keissien valinnassa ja valikon hahmottamisessa
- Liikennevalo vertaukset väreissä olivat epäselvät monivalinnassa, välillä nappeja ei saanut painettua
- Pelaa uudestaan muotoilu ei ollut selkeä, ei tajuttu että pääsee alkuvalikkoon
- Osalta pelaajista jäi huomioimatta kokonaan komplikaatiossa aika
- Pistemääriä ei ehditty huomata
- Scrollin hahmottaminen edelleen vaikeaa, tarvitsisi rajat / nuolet tms.
- Hoitajan konsultointi tuntui väärältä
- Osalle pelaajista väärin välineiden pois valinta näytti sujuvan luontevan näköisesti.
- Ihmetteli pitääkö kaikki klikkailla tutki -kohdassa läpi.
- Sappi -potilaan kuvauksesta pelaaja: "En ymmärrä yhtään mitään"
- Jotkut asiat näki ilman klikkailua, ihmetytti kun piti vielä klikata vaikka jo näki asian.
- Yksi erittäin turhautunut pelaaja: "Klikkaili vain hullun kiilto silmissä. Ei tiennyt mitä pitää tehdä."
- Ei saanut peittoa päälle, vaikka potilaalla oli kylmä.
- Pelistä läpi pääsemiseksi piti valita kaksi lääketä; tuotti vaikeuksia ku oli valinnut potilaalle vain yhden lääkkeen.

Tukholmankatu 16-17.12.2014

# YHTEENVETO

Kerroinluku = kuinka monessa ryhmässä nousi esille

## Käytettävyys

- Sekavat fiilikset (vanhempi opiskelija)
- "Raakile vielä, ohjeita enemmän"
- En tajunnut pitkö laittaa kysymykset tärkeysjärjestykseen
- Ei ihan ymmärtänyt logiikkaa tuli paljon virheitä
- Olisi kiva jos potilastiedot kulkisi mukana ruudussa hoitoa tehdessä
- "Liikaa efektejä tällaiselle vanhukselle"
- Ymmärsi pelin logiikan mutta oli epäselvää tuliko kaikki aina käydä läpi vaihtoehdoista
- Ei tajuttu että toimenpiteiden ja haastattelun välillä pystyi liikkumaan
- Luultiin että tärkeysjärjestyksestä tuli miinus pisteet eikä vääristä valinnoista
- **Epäselvyyttä kun haastattelussa ruutu sulkeutui mutta kaikki tutkimukset tehdessä ruutu ei sulkeutunut x2**
- Pelin toimintaperiaatteet jäivät epäselviksi
- Epäselvyyttä pitkö asiat valita tärkeysjärjestyksessä

## Fasilitaattori / Oma rooli

- **Teksti menee vieläkin liian nopeasti ohi (meni ohjeistus ohi että fasilitaattoria voi klikata) X4**
- Olisi hyvä jos fasilitaattorin teksti olisi lähempänä valintaboksia
- **Fasilitaattorin rooli ja oma rooli hieman epäselvä x4**
- Olisi kiva nähdä oma pelihahmo

## Palkitsevuus / Eteneminen

- "Hirveesti lähti pisteitä" / Liian ankara pisteytys?
- **"En seurannut pisteitä, lopussa katsoin" verrattiin tulosta aiempiin X3**
- Oli kiva että näyttää heti menikö oikein
- Pisteillä ei ole mitään väliä (muutakun lopussa tähdillä)
- Mitkä on maksimipisteet?

## Opettavaisuus

- Voisi toimia tenttinäkin
- **Alun potilastietoja ei osattu hyödyntää / ei muistettu (ei tiedetty että potilastietojärjestelmään pääsee takaisin, Sakun moka ohjeistuksessa) X2**
- "Joo mun mielestä olisi hyvä (opetukseen), kyllä mä pelaisin ihan mielellään"
- Fasilitaattorin kommentit opettivat parhaiten
- Toisto toi hyvää muistijälkeä
- "Kyllä tässä oppii ja palautui mieleen jo opittuja asioita"
- **Oikea vastausvaihtoehto olisi hyvä näkyä loppuraportissa, ei enään muista / liian negatiivinen loppuraportti x3**
- Oikea vaihtoehto katosi nopeasti klikkaamisen jälkeen ja sen unohti nopeasti
- "Varmasti hyvä nuorille!"
- Kiva että antoi heti palautetta jos teki väärin
- Varmasti hyvä kun pääsee alun pelin opettelusta keissien opetteluun
- Vinkkinappia kaivattiin
- "Olisi kiva jos peli näkisi että tämä aihealue oli hakusessa ja kertoisi siitä enemmän"
- "Tää peli on hirveen hyvä herättäjä, silleen jos sä luulet osaavas jotain. Huomaa että tositilanteessa ei ehkä osaisikaan tehdä oikein"
- "Kiva harjoitella tämmösellä joka pysyy hengissä (potilas)" "Kiva harjoitella turvallisessa ympäristössä"
- Kiva jos pääsisi esim. tuubin kautta pelaamaan, hyvä siinävaiheessa kun illalla liian väsynyt lukemaan kirjaa
- Game overissa ei nähnyt loppuraporttia -> mikä väärin
- Kolmannella pelikerralla alkoi vasta keskittyä sisältöön

## Pelillisuus / Toiveet

- "Tää oli kivaa"
- **Potilas voisi muuttua enemmän, esim ihon väri "se vaan irvisti kun vastasi väärin" X3**
- Elintoiminnot voisivat elää enemmän
- **Virheet voisivat vaikuttaa potilaaseen konkreettisesti x3**
- **Olisi kiva jos vaikeustason voisi itse määrittää, peli voisi pikkuhiljaa hilata vaikeustasoa X2**

- Olisi kiva jos haastatteluvaihtoehtoja tulisi myöhemmin lisää kun tekee esim. hoitoja
- **“Äännet olisi kivat” X2**
- “Ajastetut lääkelaskut olisi kivat”
- “Oli siinä vähän sitä muistilistamaisuutta, mutta ihan kiva”
- Olisi pelillisempi jos hoitopolku näkyisi selkeästi (?)
- Juonellisuus toisi enemmän pelimäisyyttä
- “Sims sairaalassa!” (olen kuullut tän useampaakin kertaan muualla, liekkö ainoita pelikokemuksia monelle?)
- Oli kiva kun tapausta sai jatkaa
- Tuli doodle tentti mieleen
- “En korvaisi tenttiä tällä”
- Pareittain pelattuna olisi parempi, vastaa enemmän työelämää
- Potilas ja 3D tehty hienosti mutta värit voisivat muuttua enemmän (potilaan iho)
- Olisi kivaa jos oma hahmo näkyisi ja “saisi modata kivan näkösex” (sarkastisesti naureskellen)
- Potilas voisi olla paremman näköinen (esteettisesti, ei kommentti mallinnusjälkeen tai realistisuuteen), hyvännäköisiä mieshoitajia kaivattiin myös

## Keissit

- Potilaskeissit olivat hyviä
- **Toisen hoitajan konsultoinnit sekoittivat oman roolin hahmottamista “konsultoi hoitajaa” -> “konsultoi toista hoitajaa” X2**
- “Verensiirto keissi oli paras” piti miettiä eniten / selkein
- Komplikaatio koettiin aina itse aiheutetuksi (tein väärin)
- “Potilaan tilaa pitäisi heti helpottaa oireen mukaan eikä käydä listaa läpi, tuntui aluksi hölmöltä mutta sitten tottui”
- Oikeista vastauksista tarvitsisi lisää perusteluja
- **Vääristä vastauksista tarvitsisi lisää perusteluja X2**
- Ei tarvitse enempää palautetta
- Perusteluja miksi ei esim. voi käyttää tätä happimaskia
- **Olisi kiva tietää mitä eri kokeet olivat “mulle ihan hepreaa” X2**
- Kysymyksistä väärät ei tarpeeksi selkeästi väriä
- Olisi kivaa jos keissit jatkuisi pitemmälle, intuboituihin mutta mitäs sitten?
- Outoa että elintoiminnot muuttuivat vasta kun teki siihen liittyvän tutkimuksen

## Havaintoja / muita kommentteja

- Kameraa liikuteltiin paljon kun siitä tiedettiin
- Arvostelu koettiin rankaksi
- Oma rooli pelissä oli epäselvä
- **“Hyvä idea!” X2**
- “Ihan kiva, tykkäsin kyllä, jännä”
- Taas sama kuvio -> yksi sanoo ettei tämmöistä vanhemmille vain nuorille hyvä -> toinen vanhempi opiskelija vastaa: “eikun kyllä mä tykkäisin!” (Käynyt melkein jokaisessa testissä läpi pelin kehittämisen jossa vanhempia ihmisiä)

- Oliko jossain bugi että 3 kysymystä jotka kun oli kysynyt pääsi vielä klikkaamaan lisää?
- Taas kaikki halusi laittaa peittoa päälle...”Olisi kiva antaa viltti, kipulääkettä, silittää päätä, hoitaa!”
- Halusi antaa kipulääkettä kun potilas kertoi kivusta. Ei päässyt toimenpiteisiin jotta olisi voinut antaa kipulääkettä X2
- Halusi katsoa haavan kun potilas kertoi kivuista
- Ihmeteltiin miksi pitää antaa happea haavan vuotaessa X2 (ajatus: kun jotain löydetään, niin lähdetään hoitamaan -> syke tasaantuu)
- **Miinuspisteistä** ei pidetty: “Kauhea masis iskee” Tuli huono fiilis kun näkyi vain punaista. X2
- Ihmeteltiin mitkä on pelissä saatava **maksimipistemäärä**
- **Tähdistä** innostuttiin: “Kato sain neljä tähteä, osaan tän kohta ulkoa”
- “Tää menee vaan kokeiluks”, “Mä klikkaan vaan kaikkee”, “Eli tää on muistipeli. Sun taktiikka on vetää kohdat vaan ylhäältä alas”. (yht.X3) Valmisteluvaihe toimi, sillä palikat vaihtoivat paikkaansa eri pelikerroilla.
- Oma **rooli** ei ollut selvä: “En tiedä mikä mä oon, opiskelija?”
- Pelaaja luki monta kertaa lääkärin puhekuplan. Joutui klikkaamaan valintojen kautta (pitkä polku).
- Innostuttiin: “Kato mä sain tonne lääkärin paikalle!”
- Osa pelaajista käytti sujuvasti lokia
- Komplikaatiossa hämmensi kun kaikki tarjolla olleet vaihtoehdot olivat oikeita vastauksia.
- Eräs pelaaja ihmetteli sitä että miinuspisteitä tulee vaikka on jo saanut kyseisestä valinnasta kerran miinuspisteet.
- Potilaan vahva ilmaisu hämmensi: “Silloin kun mä vastaan väärin, kato sen ilmettä, se on ihan vihane”x2. Herätti pientä hilpeyttä. Ihmeteltiin kun potilas nousi sängyssä kippura-asentoon. “Näyttää kärsivältä tuo potilas”.
- Eräs pelaaja uskoi että palautteeseen oli jäänyt rekisteröimättä kysymys: “Minkälainen olo sinulla on?”
- Pelaaja ihmetteli kun tutki -ikkuna ei sulkeutunut vaikka oli käynyt kaikki kohdat läpi. Ikkunan kulmassa voisi olla **raksi**, josta saisi suljettua
- Puhekuplat voisivat tulla paremmin esiin. Vaatii pelaajalta “avarakatseisuutta” jotta huomaa kaiken. Valinnat tapahtuvat vasemmalla laidalla ja palaute tulee puolestaan oikealle laidalle.
- Animaatiot toimivat, tuntui että “potilas on tässä”. Korjaus: happiviikset menivät omia reittejään, joka huvitti.
- Eräs pelaaja ei huomannut että keissiä pystyy jatkamaan välipalautteen saatuaan.