





A Personalized and Smartphone-Based Serious Gaming App Targeting Cognitive Impairments in Alcohol Use Disorder: Double-Blinded, Randomized Controlled Efficacy Trial Among Outpatients

“یک اپلیکیشن بازی محور مبتنی بر گوشی هوشمند، برای بهبود اختلالات شناختی در اختلال مصرف الکل: یک کارآزمایی اثربخشی کنترل شده تصادفی دوسوکور در بین بیماران سرپایی.”



تاریخ ارائه: ۱۴۰۴/۰۸/۱۹

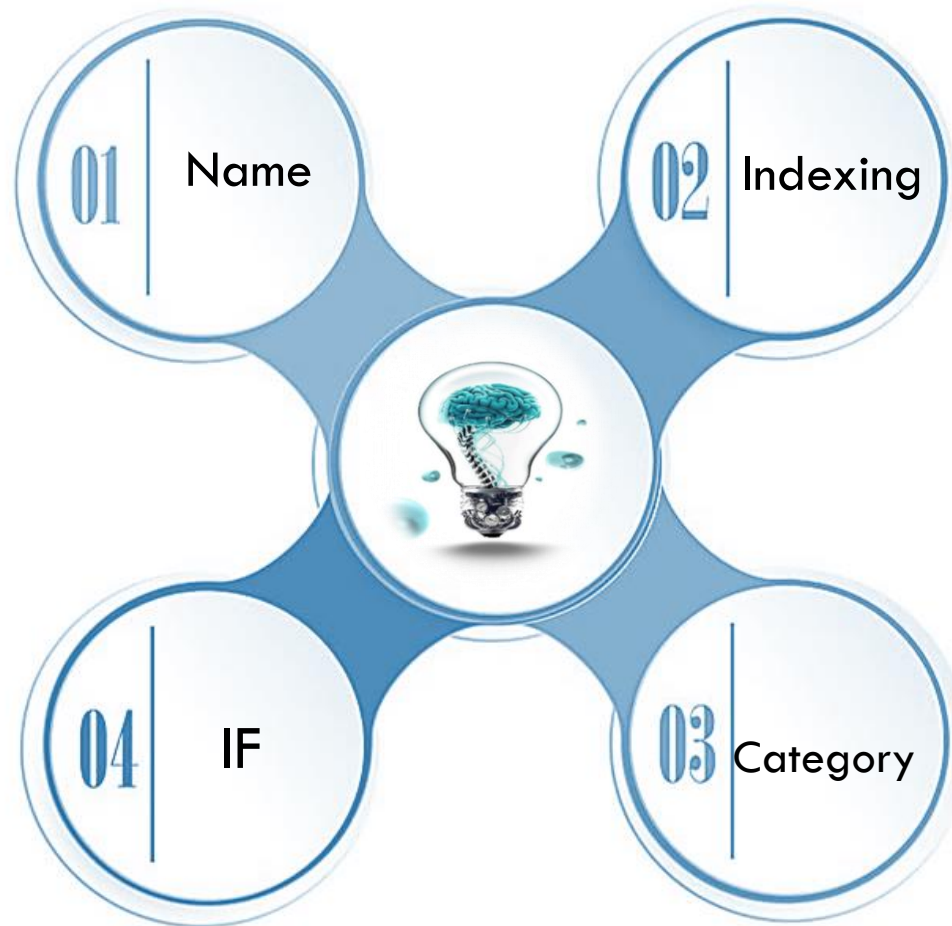
ارائه دهنده: ملیحه رباطی

استاد مربوطه: دکتر مظاهری

مشخصات ژورنال

Journal Of Medical Internet
Research

4.8



ISI, Scopus, PubMed, DOAJ

Q1

اختصارات

AUD	Alcohol Use Disorder	اختلال مصرف الکل
SUD	Substance Use Disorder	اختلال مصرف مواد
WM	Working Memory	حافظه کاری
RCT	Randomized Controlled Trial	کار آزمایی بالینی تصادفی شده
EF	Executive Function	عملکرد اجرایی
TAU	Treatment As Usual	درمان معمول
SUS	System Usability Scale	مقیاس کاربردپذیری سیستم

aparat.com/otaghkhabar24

obol.ir.com/otaghkhabar24

فهرست مطالب



پیشنهادهات من



نتیجه گیری



یافته ها



روش اجرا



هدف مطالعه



مقدمه



مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

پیشنهادهای من

مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

پیشنهادهای من

1.

سنجش تاثیر اپلیکیشن بر بهبود پیامدهای شناختی و بالینی

2.

تعیین حداقل نیمی از گروه آزمایش که میتوانند میزان استفاده تعیین شده (حدود ۸۰ دقیقه) را تکمیل کنند

3.

سنجش میزان رضایت کاربران از استفاده از اپلیکیشن با استفاده از مقیاس SUS در پایان دوره

4.

اطمینان از عدم بروز عوارض جانبی یا اختلالات در حین یا پس از استفاده از اپلیکیشن

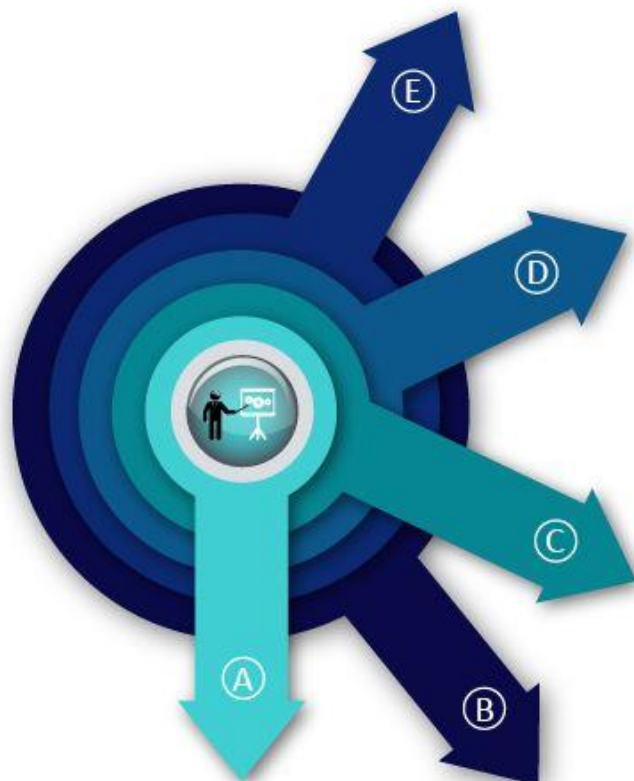
بررسی ساختار علمی و روش های کنترل متغیرهای مداخله گر

تصادفی و دوسوکور RCT

روش تصادفی سازی: Stratification با استفاده
از Un Randomization

دریافت مداخله درمانی (Stamm)
دریافت درمان معمول (TAU)

مقایسه تأثیر مداخله بر بهبود علائم نسبت به درمان
معمول



شرایط ورود

وجود سایر اختلالات مصرف
مواد، یا بیماری‌های
روانی/عصبی شدید

تسلط به زبان دانمارکی،
دسترسی به تلفن هوشمند

۱۸ تا ۷۰ سال

جذب از کلینیک
درمان اعتیاد اودنسه

تشخیص قطعی
اختلال مصرف
الکل

مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه‌گیری

پیشنهادهای من

روش انتخاب

تصادفی، داوطلبانه، از
کلینیک دانشگاه دانمارک
جنوبی

گروه مداخله

نسخه واقعی و
شخصی سازی شده
اپلیکیشن-Brain+ Alco-
Recover

شرکت کنندگان

تعداد

۷۲ بیمار سرپایی مبتلا به
AUD

مشوق

بدون پاداش مالی؛ انگیزه ذاتی
از درمان نوآورانه بازی محور

گروه کنترل

نسخه ساختگی با دشواری ثابت
و فاقد شخصی سازی

مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

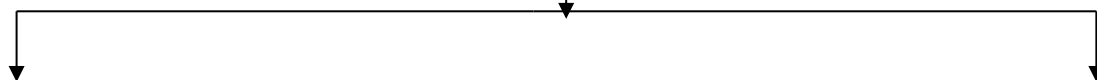
یافته ها

نتیجه گیری

پیشنهادهای من

Enrollment

Randomized(n=72)



Allocated to experimental group (n=36)

Allocation

Allocated to sham-group (n=36)

Completed posttreatment assessment (n=29)
Lost to follow-up (n=6),
withdrew consent (n=1)

Posttreatment

Completed posttreatment assessment (n=21)
Lost to follow-up (n=15)

6-month follow-up

Completed 6-month follow-up (n=25)
Lost to follow-up (n=4)

Completed 6-month follow-up (n=18)
Lost to follow-up (n=3)

Analysis

ITT-analysis (n=35)
PP-analysis (n=26)

ITT-analysis (n=35)
PP-analysis (n=24)

فلوچارت CONSORT برای یک کارآزمایی بالینی (Clinical Trial)

مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

پیشنهادهای من

۱۲/۲۳

ویژگی های پایه در دو گروه آزمایشی و (SHAM)

Baseline	Experimental (n=35)	Sham (n=36)	P value
Sociodemographic variables			
Age (years), mean (SD)	45.3 (10.1)	41.4 (11.5)	.14
Gender, n (%)			.78
Male	27 (77)	26 (72)	
Female	8 (23)	9 (25)	
Clinical variables			
Diagnosis, n (%)			
Harmful use (F10.1)	2 (6)	2 (6)	
Alcohol dependence (F10.2)	33 (94)	33 (92)	
Previous treatment for AM ^a , n (%)			
Yes	23 (66)	22 (61)	
No	12 (34)	13 (36)	
Age of onset of HD ^b , mean (SD)	28.3 (10.8)	28.1 (11.0)	.92
DD ^c in the past 30 days, mean (SD)	17.9 (10.8)	14.8 (10.6)	.23
HDD ^d in the past 30 days, mean (SD)	16.5 (10.6)	13.7 (11.1)	.29
ACL ^e in the past 30 days, mean (SD)	3.9 (2.6)	4.1 (2.7)	.72
HCL ^f in the past 30 days, mean (SD)	5.4 (3.4)	5.3 (3.4)	.93
Cognitive variables, mean (SD)			
PSA ^g domain	440.6 (166.3)	70.4 (70.5)	<.001
Attention Island	86.3 (71.8)	12.3 (4.3)	<.001
Speed Perception	650.1 (152.1)	208.6 (134.5)	<.001
WM ^h domain	210.3 (36.8)	127.4 (7.7)	<.001
Bulky Codes	212.3 (39.8)	137.2 (10.7)	<.001
Memory Lane	204.8 (44.8)	121.9 (6.1)	<.001

مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

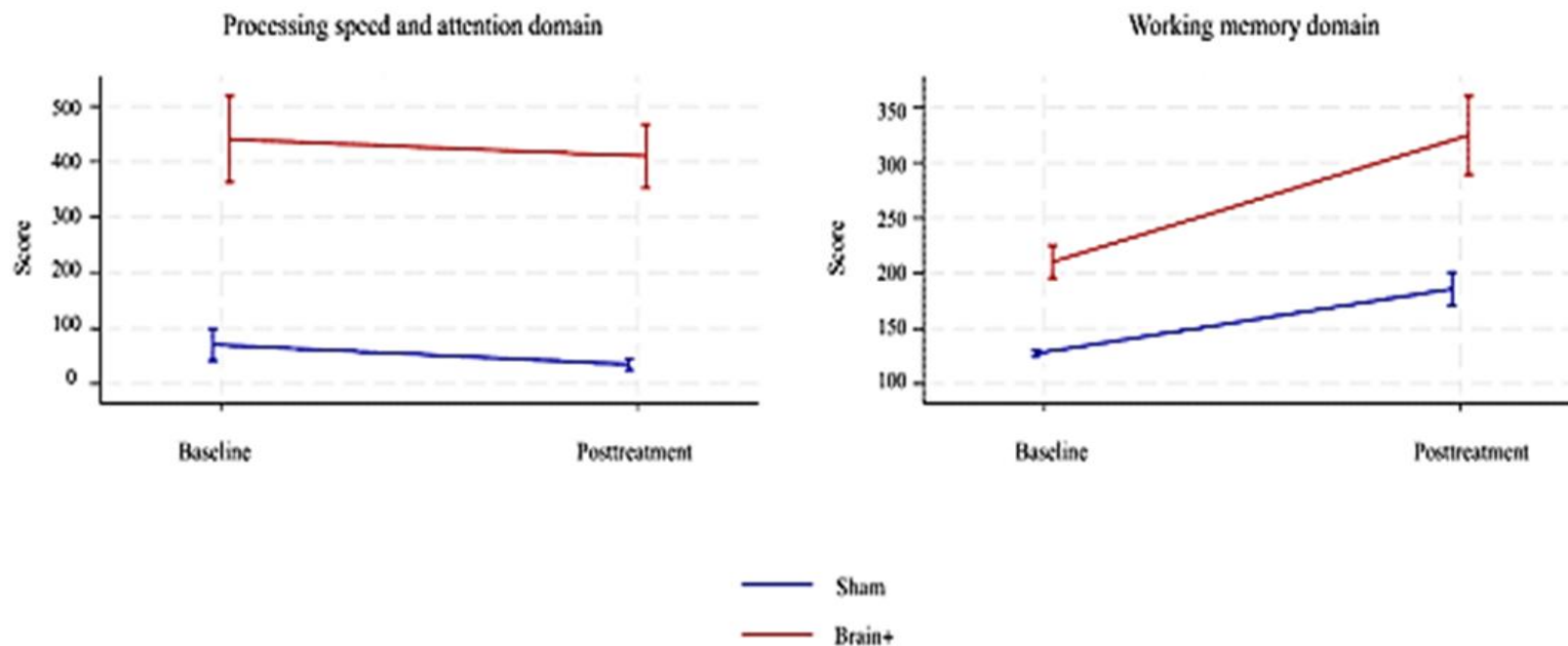
نتیجه گیری

پیشنهادهای من



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارسان

تغییرات شناختی بعد از مداخله



مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

پیشنهادات من

۱۴/۲۳



مرکز آموزش عالی
علوم پزشکی
وارس-تگن

Digital rehabilitation
of cognitive abilities



Complete assessment
and get a tailored
training program



Neurogames adapts
the difficulty to
your ability



Behavioural therapy
gives you a healthy
lifestyle and habits



Digital rehabilitation
of cognitive abilities



Track your
cognitive development



مقدمه

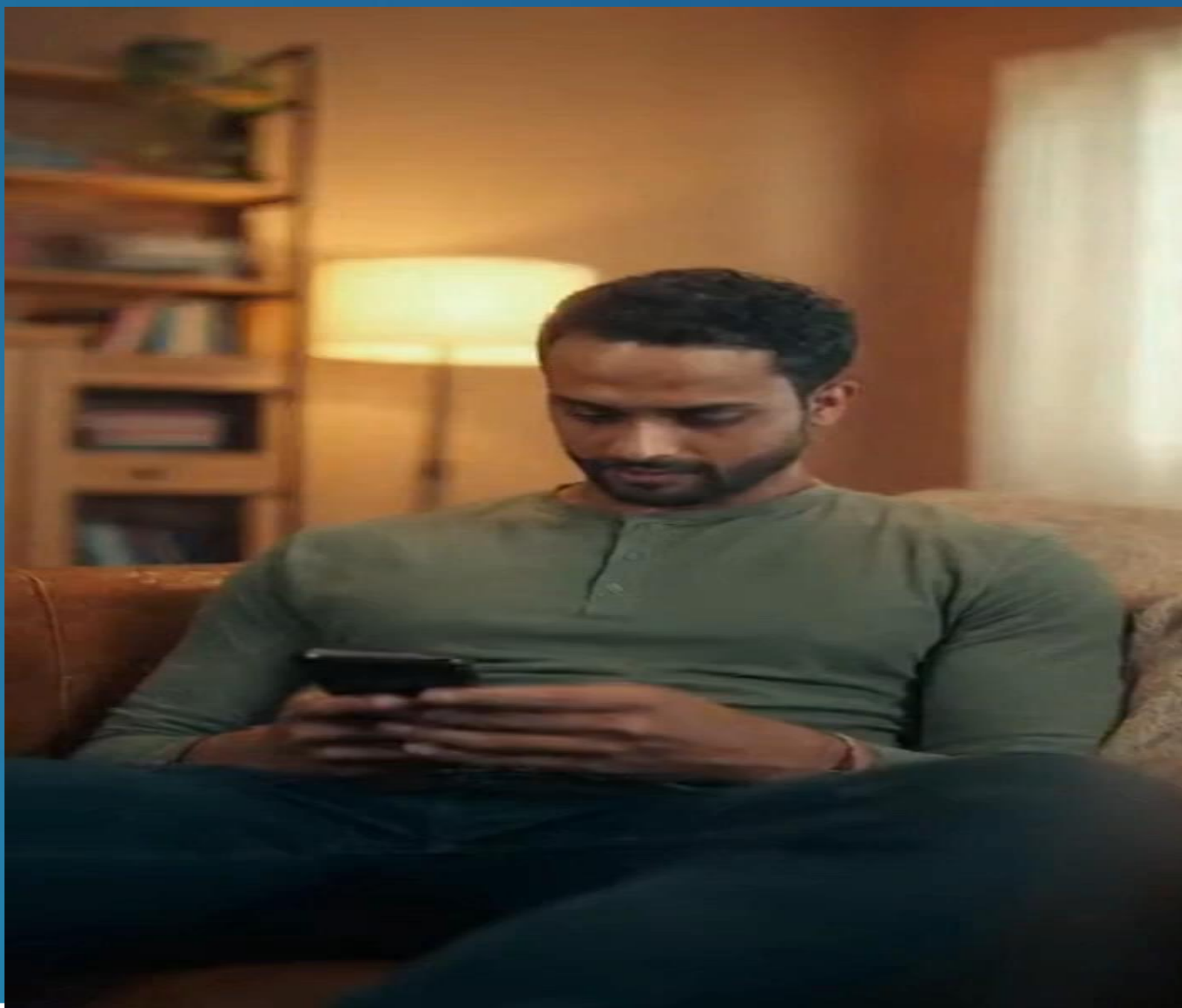
هدف مطالعه

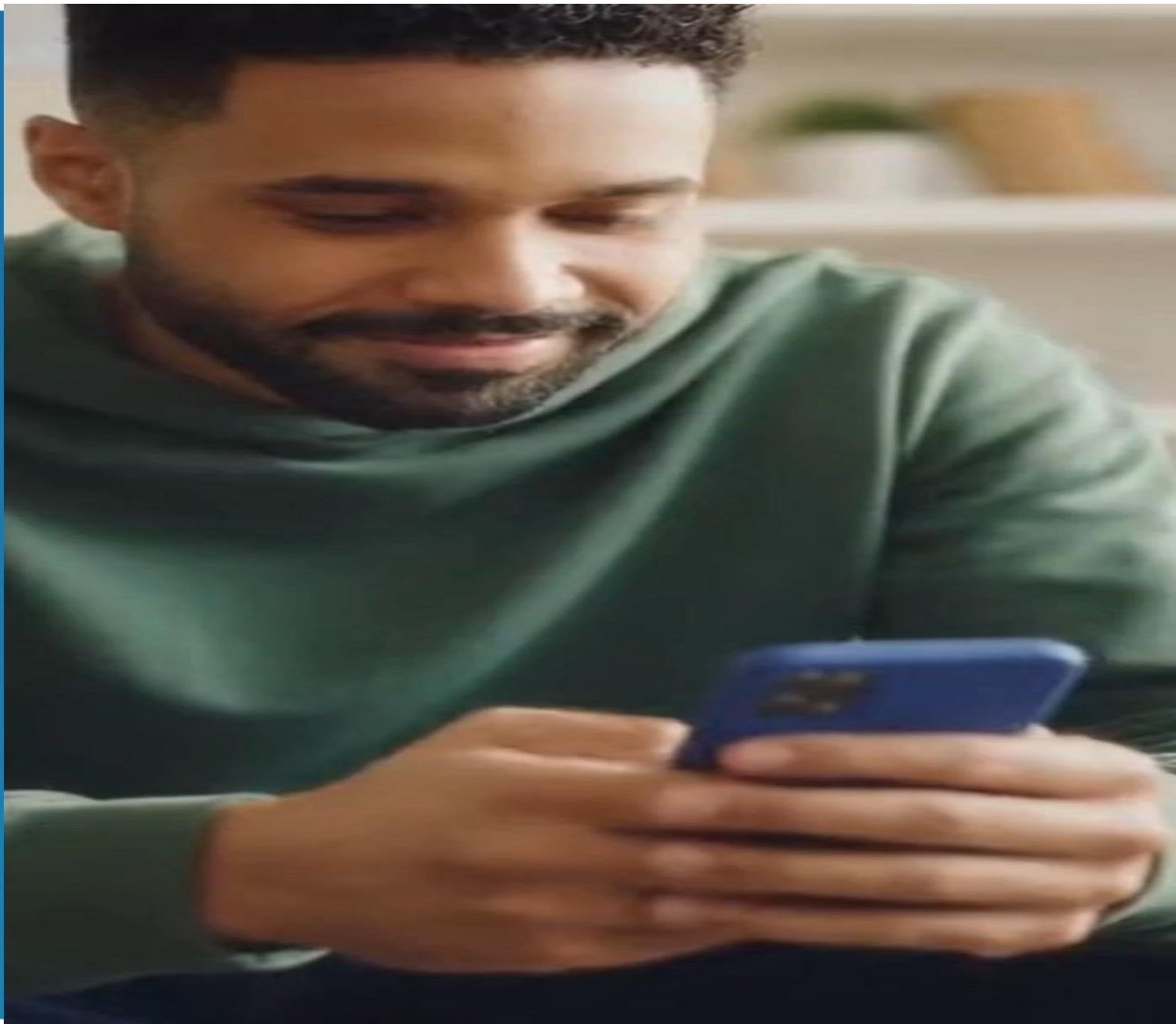
روش اجرا

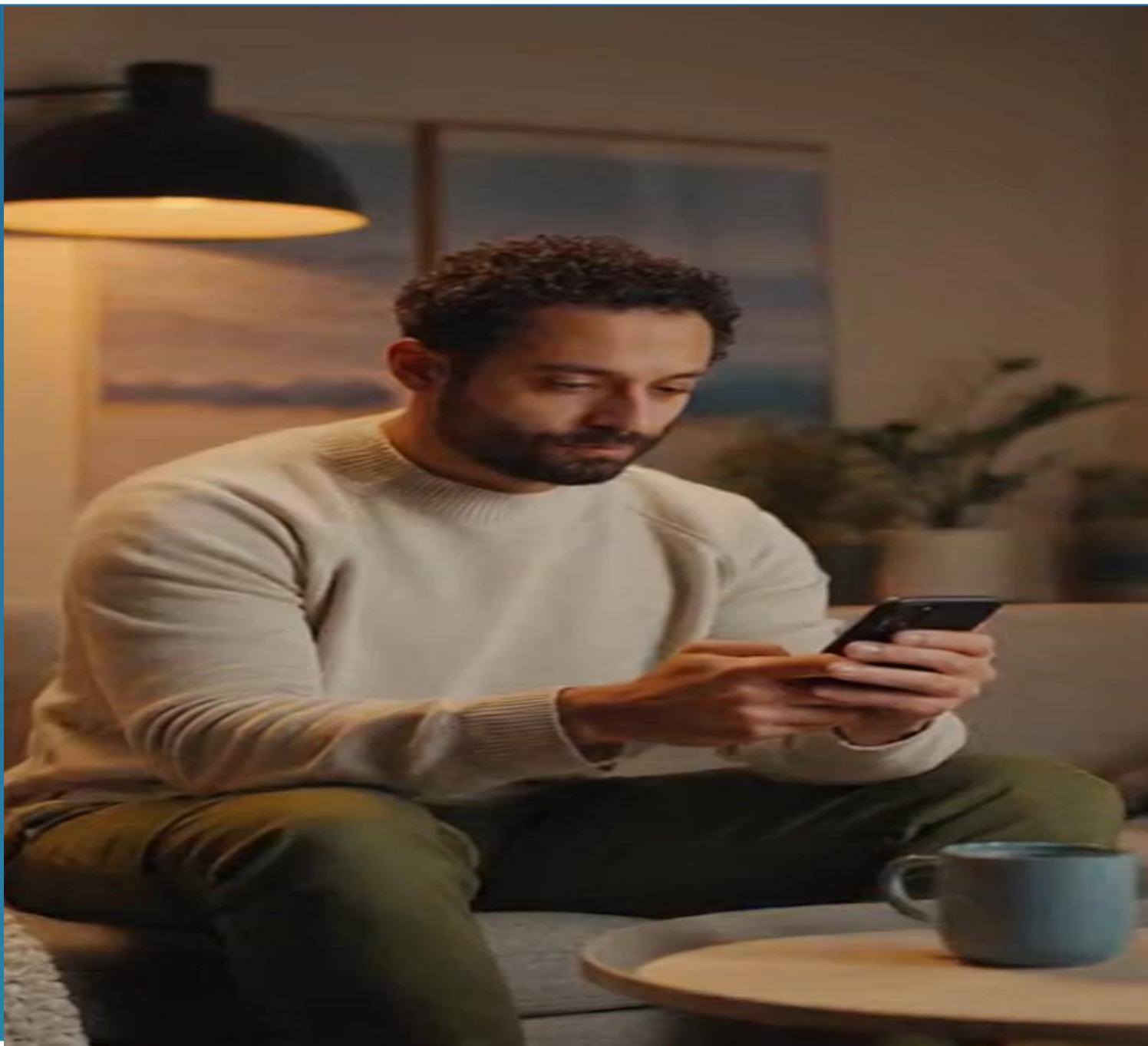
یافته ها

نتیجه گیری

پیشنهادهای من







فواید استفاده برای افراد در حال بهبودی از مصرف الکل

افزایش تمرکز و حافظه

کاهش استرس و وسوسه

بهبود کنترل رفتار

افزایش امید و انگیزه



مقدمه

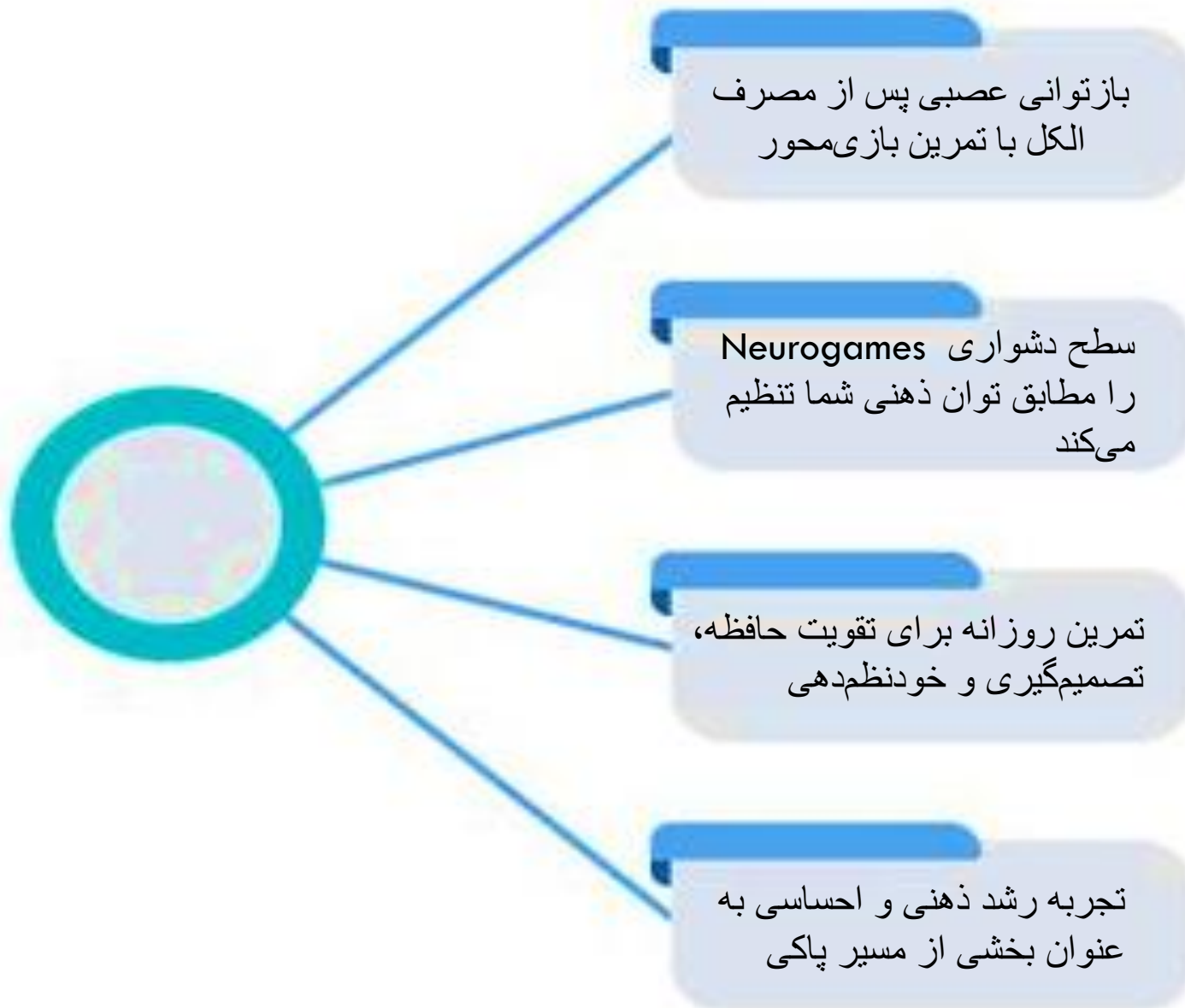
هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

پیشنهادهای من



مقدمه

هدف مطالعه

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

پیشنهادهای من

اپلیکیشن Brain+ Alco-Recover روشی عملی و قابل قبول برای بیماران مبتلا به AUD است.

تمرینات شناختی مبتنی بر بازی به بهبود حافظه کاری کمک میکنند، هرچند نیاز به بررسی بیشتر دارند

کاهش قابل توجه ولی غیر معنادار در مصرف الکل نشان دهنده پتانسیل درمانی اپلیکیشن است

پشتیبانی متخصصان درمانی برای حفظ انگیزه و اثربخشی برنامه ضروری است

مطالعات آینده باید با نمونه بزرگتر و نسخه پیشرفته‌تر، اثرات بالینی را به‌طور قطعی ارزیابی کنند

اهمیت شخصی سازی در درمان شناختی
اختلال مصرف الکل

نقش فناوری موبایل در دسترس پذیری
درمان های شناختی

آینده درمان دیجیتال در اختلالات وابستگی

ضرورت تلفیق بازی درمانی با حمایت بالینی

مقدمه

روش اجرا

روش اجرا

یافته ها

نتیجه گیری

پیشنهادهای من

از توجه شما عزیزان متشکرم...