

Lifesum Health App Review

Gestaltung:

Farbwahl: Grün des Logos als Primärfrage

Was hervorsticht ist die Farbwahl. Die App benutzt als Primärfarbe das grün, welches bereits im Logo der App verwendet wird. Damit wird sich an die bereits an die erste Regel der 8 Goldenen Regeln von Shneiderman gehalten. Diese besagt, dass Konsistenz angestrebt werden sollte, welche hierdurch gewährleistet wird. Außerdem passt die Farbe grün auch thematisch gut zu der App. Zum einen ist eine sanfte Variante gewählt worden, die nicht zu penetrant ist, wodurch ein angenehmes Gefühl vermittelt werden kann. Außerdem steht die Farbe Grün für das Leben, für Wachstum und in manchen Kulturen für Hoffnung (www.farbenundleben.de/kultur/religion_kultur.htm#grun), was im Kontext dieser App passend ist, weil man sie benutzt, um das jeweilige persönlich gesetzte Ziel durch Ernährungsanpassungen zu erreichen.

Auf der anderen Seite sticht die Verwendung des Material Designs passend zu den Guidelines von Material.io heraus. Erkennbar sind vor allem die Verwendung von mehreren Ebenen in der Verarbeitung von Interaktionsflächen. Diese können gut durch die Schatten erkannt werden: Der Große Halbkreis hat eine höhere Ebene als die Frühstück-, Mittag-, Abendessen-Flächen erkennbar an dem größeren Schatten. Außerdem wurden mit dem Material Design auch wieder Teile der 8 goldenen Regeln von Shneiderman beachtet, welche sich durch das konsistente Design, das simple mögliche Umkehren von Aktionen und das dargelegte Gefühl von Kontrolle bietet.

Bedürfnisse:

Da es theoretisch simpler ist aus der Liste der Bedürfnisse die rauszusuchen, die nicht erfüllt werden habe ich mich entschieden diejenigen rauszusuchen, die durch die App erfüllt werden. Dabei kam ich auf die Bedürfnisse: Ordnung, Leistung und Selbstschutz.

Zunächst zu dem Bedürfnis Ordnung. Hierbei wurde dieses Bedürfnis passend zu der Definition von Brandstätter et al. (2013) erfüllt und im Folgenden erklärt. Die App ist sehr gut strukturiert. Der Benutzer bekommt vorgelegt, dass er seine Nahrungsaufnahmen in die Kategorien Frühstück, Mittag, Abendessen und Snacks einteilen soll. Damit ist die Nahrungszufuhr sowohl in „Zeiten“ als auch in Kategorien unterteilt. Diese sind im Tagebuch von Überall durch das „+“ erreichbar, wodurch es zwar gut strukturiert dargestellt ist, die Interaktion aber dennoch simpel gehalten wird. Alternativ können Nahrungsmengen auch über die Kategorien in der Liste bearbeitet werden. Bei der Wahl der Nahrung wird dem Benutzer zu dem eine geordnete Liste gezeigt, wobei die zuletzt gegessene Nahrung direkt angezeigt wird und andere alternativen über die Suche gesucht werden können.

Das Bedürfnis der Leistung wurde ebenfalls im Kontext der Definition von Brandstätter et al. (2013) betrachtet. Hierbei wird das Bedürfnis der Leistung wie folgt von der App befriedigt. Das System ermöglicht dem Benutzer seine Erfolge über die Zeit protokolliert darzustellen. Außerdem wird dem Benutzer seine aktuelle Leistung in Form von kcal Zahlen dargestellt (sowohl auf Kategorie bezogen, als auch gesamt). Damit kann der Benutzer dauerhaft einsehen, was er schon geschafft hat und was er noch zu sich nehmen sollte. Das Gleiche gilt auch für die Menge an Wasser, die getrunken werden soll.

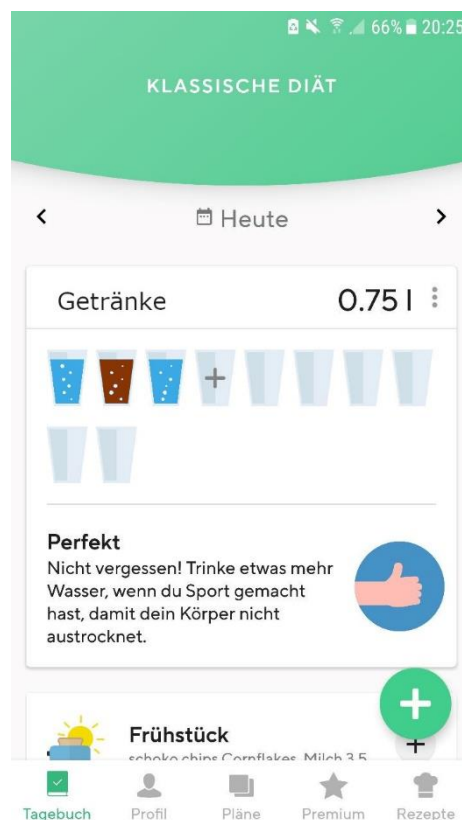
Zuletzt ist das Bedürfnis zum Selbstschutz nach Brandstätter et al. (2013) gegeben. Der Selbstschutz wird auf mehrere Weisen von der App unterstützt. Zum einen wird dem Benutzer durch die Darstellung von einer kcal Zahl darauf hingewiesen, dass zu viel zu sich genommen wurde. Zum

anderen weißt sie den Benutzer darauf hin, dass nach einer körperlichen Aktivität wie zum Beispiel Sport mehr getrunken werden sollte. Zudem wird auch allgemein der Getränkekonsum simpel und eindeutig in „Anzahl Gläsern“ dargestellt, wodurch der Benutzer erinnert wird, wie viele Gläser an Wasser er noch zu sich nehmen sollte. Damit könnte man sagen, dass indirekt eine Dehydrierung erinnert wird, weil diese Darstellung direkt als erstes gezeigt wird.

Verbesserung:

Gestalterische Anpassung:

Während der Nutzung ist mir ein Problem aufgefallen. Wenn als Snack ein Getränk, wie zum Beispiel Cola, aufgezählt wird, wird dieses Getränk nicht zu der Gesamtmenge an „Flüssigkeit“ gezählt. Das heißt, wenn etwas getrunken wird, wird dies nicht den Gläsern Wasser angerechnet, wodurch der Benutzer zwar genug getrunken haben könnte, dies aber nicht dargestellt wird. Daher wäre mein Vorschlag den Bereich Wasser in Getränke umzubenennen und dort die Getränke, die nicht nur Wasser ebenfalls darzustellen. Dies könnte man durch das einfärben der Flüssigkeit in einer anderen Farbe erreichen. In meinem Beispiel habe ich simpel die blaue Farbe des Wassers invertiert. Alternativ könnte die Flüssigkeitsfarbe an die Farbe des jeweils ausgewählten Getränks angepasst werden. Damit ist gemeint, dass ein Cola Getränk zum Beispiel braun bis schwarz und ein Bier zum Beispiel gelb-golden mit weißem Rand ist.



Anpassung der Zielsetzung:

Die Zielsetzung der App ist es den Benutzer bei der eigenen Ernährungsplanung zu unterstützen. Dies erfüllt die App meiner Meinung nach auch sehr gut. Allerdings muss der Benutzer hierbei seinen eigenen Schweinehund überwinden. Um dies dem Benutzer zu erleichtern, könnte die Zielsetzung erweitert und auf das Prinzip der Gamification zurückgegriffen werden. Dadurch könnte auch das Bedürfnis des Spiels nach Brandstätter et al. (2013) befriedigt werden. Zu dem könnte die Motivation des Benutzers zur dauerhaften Verwendung gesteigert werden, wenn er zum Beispiel etwas dafür erhält oder das System Erfolge darstellt, wie zum Beispiel: „Kontinuierliche Verwendung seit X Tagen“. Insgesamt wäre damit mein Vorschlag das System mit Gamification zu erweitern und damit auch die Zielsetzung um den Faktor Gamification bzw. Benutzerbindung zu erweitern.