

# Functional Design Specification

## Assignment 2

### Persona

#### Max Herre

Alter: 7

Beruf: Schüler

Hobbies: lesen, mit Lego spielen, Fußball, Natur erkunden

Besonderheiten: Diabetes Typ 1



#### Persönlichkeit

- Einzelkind → braucht viel Aufmerksamkeit von seinen Eltern
- aktiv, aufgeschlossen, aber eingeschränkt durch seine Krankheit
- möchte gerne selbstständig sein
- nimmt seine Krankheit ernst und weiß, dass die App ihm helfen kann

#### Motivation

- da Max weiß, dass die Lehrer in der Schule ihm nicht helfen können möchte er selbstständiger werden
- er möchte gerne so wie andere Kinder sein und daher will er lernen, mit seiner Krankheit so gut wie möglich leben zu können

#### Ängste

- Max hat Angst aufgrund seiner Krankheit keine Freunde zu finden und gehänselt zu werden
- er hat Angst, dass die anderen Mitschüler die Wichtigkeit der App für ihn nicht verstehen werden und denken, dass er bevorzugt wird

#### Ziele

- Max will durch die App wie ein normales Kind leben und seine Kindheit genießen können
- er möchte, dass auch die anderen Kinder verstehen, dass es nicht schlimm ist eine Krankheit zu haben, da man lernt richtig mit ihr umzugehen

#### Anforderungen

- die App sollte einfach und verständlich sein, sodass er sie ohne Einschränkungen bedienen kann
- seine Eltern sollten alles sehen können und ihm einen Teil der Kontrolle abnehmen, dass gibt Max die Sicherheit, dass nichts passieren kann
- da Max noch keine Erfahrung mit elektronischen Geräten hat, braucht er eine angemessene Eingewöhnungszeit in das Gerät und die Anwendung und die Unterstützung seiner Eltern
- da Max die App auch hauptsächlich in der Schule nutzen wird, sollte er ohne große Ablenkung schnell die App öffnen können und sie nach der Kontrolle des Blutzuckers schließen können

### User Story

6:30, der Wecker klingelt und ein neuer Tag beginnt für Max.

Seine Mutter weckt ihn sanft. Max greift zu seinem Smartphone als der kleine Vampir Finn ihn mit einer Benachrichtigung ebenfalls wecken möchte. „Guten Morgen Max. Ich hoffe du hast gut geschlafen“, ertönt es aus dem Smartphone. „Es ist Zeit, deinen Blutzuckerwert zu messen. Willst du es heute mal alleine probieren, oder braucht du noch etwas Hilfe?“

Darauf antwortet Max: „Finn, ich probiere es heute alleine.“ Finn misst seinen Blutzuckerwert und bekommt eine Rückmeldung von seinem alltäglichen Begleiter Finn: „Deine Werte sehen gut aus. Vergiss bitte nicht zu frühstücken!“ Max Werte und Frühstücksvorschläge werden an die App

der Eltern weitergeleitet. Die Eltern bereiten passend zu den Vorschlägen das Frühstück zu und Max kann anschließend in die Schule.

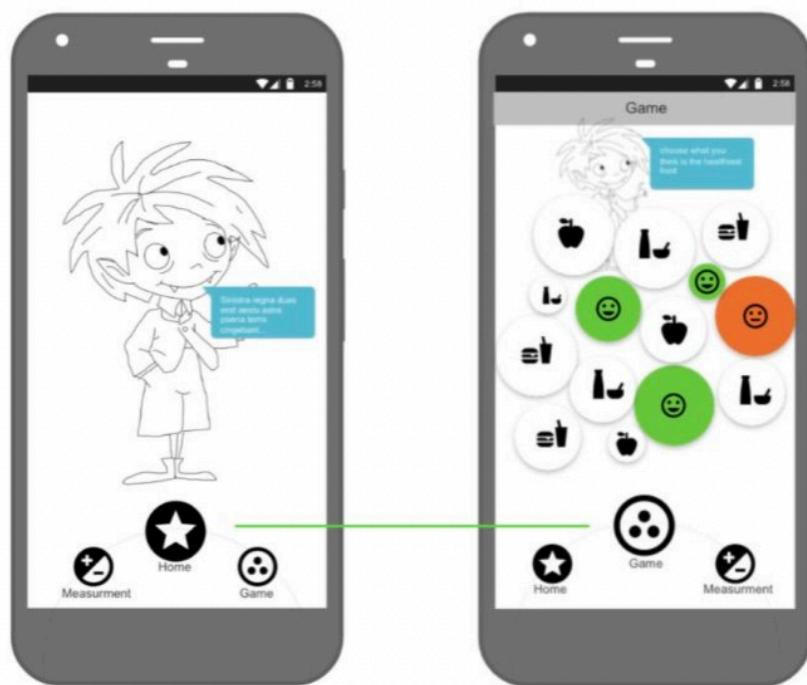
Um 11:15 ist der Sportunterricht zu Ende und Max wird, basierend auf seinen Stundenplan, vom kleinen Vampir Finn daran erinnert seinen Blutzuckerwert zu messen. Es erfolgt der gleiche Ablauf wie am Morgen, nur dass Finn Max jetzt bittet einen Apfel zu essen. Am Abend meldet sich Finn nochmal mit den Worten: „Max vergiss nicht noch genug Insulin für morgen in deinen Schulranzen zu packen. Gute Nacht!“

## Information Architecture & Content Hierarchy for Navigation

With the Navigation "Bar" always seen at the bottom, we have a fully connected Information Architecture.

Also the app follows the principle "Keep Distances Short".

Mockup Screenshot:



With the current navigation icon centered and bigger in size than the other icons, the user will always know where he/she is. Because the navigation bar is like a carousel, the user can just touch a navigation icon or swipe to the next.

IA in schematic view:

