

Fachhochschule Köln  
Cologne University of Applied Sciences  
Campus Gummersbach

# EIS

## Entwicklung Interaktiver Systeme

SoSe 2015

### Documentation - Meilenstein 3

**Student**  
**Student**

| Gellert Edgar  
| Holter Marcel

**Dozent**  
**Dozent**

| Prof. Dr. Gerhard Hartmann  
| Prof. Dr. Kristian Fischer

**Betreuer**

| B. Sc. Robert Gabriel

Gummersbach, 26. Mai 2015

Dieses Dokument beschäftigt sich mit den Ereignissen der Veranstaltung *EIS - Entwicklungsprojekt Interaktiver Systeme* des fünften Semesters Medieninformatik an der FH Köln Campus Gummersbach. Es findet eine Auseinandersetzung mit den Themengebieten der Veranstaltungen aus *MCI - Mensch Computer Interaktion* und *WBA2 - Webbasierte Anwendungen 2*. Ein besonderes Augenmerk liegt dabei auf der Entwicklung eines Interaktiven verteilten Systems.

# Inhaltsverzeichnis

<b>I</b>	<b>Meilenstein 3</b>	<b>4</b>
<b>1</b>	<b>Benutzer-Modelle</b>	<b>5</b>
1.1	Stakeholder-Analyse . . . . .	5
1.2	User Profiles . . . . .	7
1.3	Personae . . . . .	16
<b>2</b>	<b>Anforderungen</b>	<b>23</b>
<b>3</b>	<b>Plattform Capabilities and Constraints</b>	<b>24</b>
<b>4</b>	<b>General Design Principles</b>	<b>25</b>
<b>5</b>	<b>Benutzungsmodelle</b>	<b>26</b>
5.1	Essential Use Cases . . . . .	27
5.2	Concrete Use Cases . . . . .	30
5.3	Task-Szenarien . . . . .	34
5.4	User Task Organization Model . . . . .	38
5.5	Usability Goals . . . . .	38
5.5.1	Qualitative Usability Goals . . . . .	38
5.5.2	Quantitative Usability Goals . . . . .	41
<b>6</b>	<b>Dokumentation der Proof Of Concepts</b>	<b>44</b>
6.1	Fehlende Kenntnisse in der Android-Entwicklung . . . . .	44
6.2	Client/Server-Kommunikation . . . . .	46
6.2.1	Server . . . . .	46
6.2.2	Client . . . . .	46
6.3	BE/KE-Werte . . . . .	47
6.4	Berechnung der Insulineinheiten . . . . .	47
6.5	Matchmaking . . . . .	47
<b>II</b>	<b>Meilenstein 4</b>	<b>48</b>
<b>7</b>	<b>Design, Testen und Entwickeln</b>	<b>49</b>
7.1	Work Reengineering . . . . .	49
7.2	Prototypen UI . . . . .	49
<b>8</b>	<b>Datenstrukturen</b>	<b>51</b>
<b>9</b>	<b>WBA-Modellierung</b>	<b>51</b>

Teil I

**Meilenstein 3**

# 1 Benutzer-Modelle

Für die Benutzermodellierung soll eine Stakeholder-Analyse erstellt werden. Basierend auf der Stakeholder-Analyse werden anschließend für die drei wichtigsten Benutzergruppen User Profiles erstellt.

## 1.1 Stakeholder-Analyse

Um für die Domäne die wichtigsten Benutzergruppen zu ermitteln, wird eine Stakeholder-Analyse durchgeführt. Hierfür wird nach der ISO 9241 Teil 210 deren Anrecht, Anteil, Anspruch und Interesse im Bezug zum System aufgelistet. [ISO9241-210, 2011]

Bezeichner	Beziehung	Bereich	Erfordernisse / Erwartungen
Kinder	Anrecht	An den eigenen persönliche Daten	Die persönlichen Daten des Kindes müssen vertraulich und sicher behandelt werden, Stichwort: Integrität
	Anteil	Die eigenen persönlichen Daten	Die vom Kind eingetragenen Werte (z. B. Blutzucker, BE)
	Anspruch	An die Funktionalität des Insulinrechner	Verfügbarkeit des Rechners muss gewährleistet sein
	Interesse	An dem System	Das System soll eine Steigerung der Lebensqualität bewirken
		An dem User Interface	Selbsterklärende, unkomplizierte Benutzung, verspielt, weil sich das Kind in einem jüngeren Alter befindet
		An dem User Interface	Selbsterklärende, unkomplizierte Benutzung, nicht so kindisch, weil sich das Kind in einem jugendlichem Alter befindet
Eltern	Anrecht	An den persönliche Daten des Kindes und den eigenen	Die persönlichen Daten des Kindes und die eigenen müssen vertraulich und sicher behandelt werden, Stichwort: Integrität
	Anteil	An den Persönliche Daten	Einpflegen eines Profils des Kindes (Diabetes Typ, andere Krankheiten, Sportverein, etc.)
	Anspruch	An dem Community-Tool	Verfügbarkeit zur Community soll gewährleistet sein
		An die Verbindung zum Diabetologen	Unkomplizierte Übertragung der Daten zum Arzt
	Interesse	An den Kontakt zum Diabetologen	Unkomplizierte Abfrage der Antworten des Diabetologen
		An dem System	Das System soll eine Steigerung der Lebensqualität ihres Kindes bewirken
		An das User Interface	Unkomplizierte Interaktion mit dem System

		Community-Tool	Suchen und Teilen vor Rat bzgl. der Motivierung und Unterstützung der Kinder beim Blutzucker Messen, der Ernährungsumstellung, der Berechnung und Zufuhr der Insulinmenge
Diabetologie	Anrecht Anteil Anspruch Interesse	Auf die erstellte Diagnose An der Diagnose An das System An dem User Interface	Die erstellten Diagnosen müssen sicher und vertraulich behandelt werden Diabetologe beteiligt sich mit seinen Diagnosen an dem System kein stehen der ohnehin wenig vorhandenen Zeit Unkomplizierte Interaktion mit dem System
Konkurrenz-Produkte	Interesse	Profit durch eigene Produkte	Negatives Interesse an der Verbreitung des Systems, da es als Konkurrenz zum eigenen System angesehen wird.
Datenschützer	Interesse	An den Persönliche Daten der Benutzer	Sämtliche persönlichen Daten müssen vertraulich und sicher behandelt werden, Stichwort: Integrität
Krankenversicherung	Interesse	An den persönliche Daten der Benutzer	Anpassungen der Beiträge basierend auf den Eigenschaften des Kindes
Pharmaindustrie	Interesse Interesse	An der Community Profit durch den Verkauf von Insulin	Erkenntnis aus besonderen Problemen mit dem verabreichten Insulin Negatives Interessen an Genesung von Menschen, da diese keinen Profit bringt
Vertriebe mobiler Applikationen	Interesse	Vertrieb der Applikation	Umsatz durch Downloads in App-Stores
Diabetiker-Vereine	Interesse	An dem System	Einschätzung der Gebrauchstauglichkeit des Systems in Bezug zu den Kindern

## 1.2 User Profiles

Nach der Stakeholder-Analyse werden für die drei wichtigsten Benutzergruppen User Profiles erstellt, diese sollen im Folgenden dargestellt werden.

Die einzelnen Kind-Profile werden nochmals in einige Kategorien unterteilt:

- Alter - unterteilt wird in zwei Altersgruppen. Von 8-12 Jahren und 12-16 Jahren.
- Motivation - bezogen auf den Umgang mit Diabetes.
- Fertig.- Fähigkeiten - bezogen auf den Umgang mit einem mobilen Endgerät.

---

User Profile - Kind 1	
Kind zwischen 8 und 12 Jahren, demotiviert im Umgang mit Diabetes und versiert im Umgang mit mobilen Endgeräten.	
Merkmal	Merkmalsausprägung
<hr/> 1. Demografisch	
Alter	8 - 12
Geschlecht	männlich / weiblich
Wohnort	deutschlandweit
sozio. - öko. Status	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundschule</li><li>• weiterführende Schulen</li><li>• Wohnhaft bei den Eltern bzw. Erziehungsberechtigten</li><li>• i. d. R. kein Einkommen</li></ul>
<hr/> 2. Physiologische Merkmale	
Krankheit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diabetes-Typ1</li></ul> Durch Diabetes bedingte mögliche Folgekrankheiten: <ul style="list-style-type: none"><li>• Erkrankungen der Netzhaut</li><li>• Bluthochdruck</li><li>• erhöhte Blutfette</li><li>• diabetische Neuropathie</li><li>• Nierenerkrankungen</li><li>• Zöliakie (Glutenunverträglichkeit)</li></ul>
Sonstige	<ul style="list-style-type: none"><li>• Farbschwächen (überwiegend beim männlichen Geschlecht)</li><li>• Brillenträger</li></ul>
<hr/> 3. Psychologische Merkmale	
Nutzungsmotivation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeitersparnis beim Erfassen der Blutzucker-Daten</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• keine Notwendigkeit der Insulinberechnung</li> <li>• keine Notwendigkeit der manuellen Datenerfassung (Papier)</li> <li>• leichtes Erfassen der Blutzucker-Daten</li> </ul>
Nutzungseinstellung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desinteresse an Erfassung der Daten</li> <li>• Desinteresse an gesunder Ernährung</li> <li>• Desinteresse an sportlicher Aktivität</li> <li>• Interesse am Umgang mit Smartphone Applikationen</li> </ul>
Anwendungsatmosphäre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pessimistisch</li> <li>• desinteressiert</li> <li>• demotiviert</li> </ul>
4. Fertig-/Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Versiert in der Nutzung eines mobilen Endgerätes (smartphone)</li> <li>• Lesen / Schreiben</li> <li>• Rechtshändig / Linkshändig</li> </ul>

Tabelle 2: User Profile eines an Diabetes erkrankten Kindes.

User Profile - Kind 2	
Kind zwischen 8 und 12 Jahren, motiviert im Umgang mit Diabetes und ungeübt im Umgang mit mobilen Endgeräten.	
Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demografisch	
Alter	8 - 12
Geschlecht	männlich / weiblich
Wohnort	deutschlandweit
sozio. - öko. Status	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundschule</li> <li>• weiterführende Schulen</li> <li>• Wohnhaft bei den Eltern bzw. Erziehungsberechtigten</li> <li>• i. d. R. kein Einkommen</li> </ul>
2. Physiologische Merkmale	
Krankheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diabetes-Typ1</li> </ul> <p>Durch Diabetes bedingte mögliche Folgekrankheiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erkrankungen der Netzhaut</li> <li>• Bluthochdruck</li> <li>• erhöhte Blutfette</li> </ul>



Sonstige	<ul style="list-style-type: none"> <li>• diabetische Neuropathie</li> <li>• Nierenerkrankungen</li> <li>• Zöliakie (Glutenunverträglichkeit)</li> <li>• Farbschwächen (überwiegend beim männlichen Geschlecht)</li> <li>• Brillenträger</li> </ul>
<hr/>	
3. Psychologische Merkmale	
Nutzungsmotivation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitersparnis beim Erfassen der Blutzucker-Daten</li> <li>• keine Notwendigkeit der Insulinberechnung</li> <li>• keine Notwendigkeit der manuellen Datenerfassung (Papier)</li> <li>• leichtes Erfassen der Blutzucker-Daten</li> </ul>
Nutzungseinstellung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interesse an Erfassung der Daten</li> <li>• Interesse an gesunder Ernährung</li> <li>• Interesse an sportlicher Aktivität</li> <li>• Interessiert aber ungeübt am Umgang mit Smartphone Applikationen</li> </ul>
Anwendungsatmosphäre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• optimistisch</li> <li>• interessiert</li> <li>• motiviert</li> </ul>
<hr/>	
4. Fertig-/Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ungeübt in der Nutzung eines mobilen Endgerätes (smartphone)</li> <li>• Lesen / Schreiben</li> <li>• Rechtshändig / Linkshändig</li> </ul>

---

Tabelle 3: User Profile eines an Diabetes erkrankten Kindes.

---

### User Profile - Kind 3

Kind zwischen 12 und 16 Jahren,  
motiviert im Umgang mit Dia-  
betes und versiert im Umgang  
mit mobilen Endgeräten.

Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demografisch	
Alter	12 - 16
Geschlecht	männlich / weiblich
Wohnort	deutschlandweit
sozio. - öko. Status	<ul style="list-style-type: none"><li>• Grundschule</li><li>• weiterführende Schulen</li><li>• Wohnhaft bei den Eltern bzw. Erziehungsberechtigten</li><li>• i. d. R. kein Einkommen</li></ul>
2. Physiologische Merkmale	
Krankheit	<ul style="list-style-type: none"><li>• Diabetes-Typ1</li></ul> Durch Diabetes bedingte mögliche Folgekrankheiten: <ul style="list-style-type: none"><li>• Erkrankungen der Netzhaut</li><li>• Bluthochdruck</li><li>• erhöhte Blutfette</li><li>• diabetische Neuropathie</li><li>• Nierenerkrankungen</li><li>• Zöliakie (Glutenunverträglichkeit)</li></ul>
Sonstige	<ul style="list-style-type: none"><li>• Farbschwächen (überwiegend beim männlichen Geschlecht)</li><li>• Brillenträger</li></ul>
3. Psychologische Merkmale	
Nutzungsmotivation	<ul style="list-style-type: none"><li>• Zeitersparnis beim Erfassen der Blutzucker-Daten</li><li>• keine Notwendigkeit der Insulinberechnung</li><li>• keine Notwendigkeit der manuellen Datenerfassung (Papier)</li><li>• leichtes Erfassen der Blutzucker-Daten</li></ul>
Nutzungseinstellung	<ul style="list-style-type: none"><li>• Interesse an Erfassung der Daten</li><li>• Interesse an gesunder Ernährung</li><li>• Interesse an sportlicher Aktivität</li><li>• Interesse am Umgang mit Smart-phone Applikationen</li></ul>
Anwendungsatmosphäre	<ul style="list-style-type: none"><li>• optimistisch</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• interessiert</li> <li>• motiviert</li> </ul>
4. Fertig-/Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Versiert in der Nutzung eines mobilen Endgerätes (smartphone)</li> <li>• Lesen / Schreiben</li> <li>• Rechtshändig / Linkshändig</li> </ul>

Tabelle 4: User Profile eines an Diabetes erkrankten Kindes.

User Profile - Kind 4	
Kind zwischen 12 und 16 Jahren, demotiviert im Umgang mit Diabetes und ungeübt im Umgang mit mobilen Endgeräten.	
Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demografisch	
Alter	12 - 16
Geschlecht	männlich / weiblich
Wohnort	deutschlandweit
sozio. - öko. Status	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundschule</li> <li>• weiterführende Schulen</li> <li>• Wohnhaft bei den Eltern bzw. Erziehungsberechtigten</li> <li>• i. d. R. kein Einkommen</li> </ul>
2. Physiologische Merkmale	
Krankheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diabetes-Typ1</li> </ul> <p>Durch Diabetes bedingte mögliche Folgekrankheiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erkrankungen der Netzhaut</li> <li>• Bluthochdruck</li> <li>• erhöhte Blutfette</li> <li>• diabetische Neuropathie</li> <li>• Nierenerkrankungen</li> <li>• Zöliakie (Glutenunverträglichkeit)</li> </ul>
Sonstige	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbschwächen (überwiegend beim männlichen Geschlecht)</li> <li>• Brillenträger</li> </ul>
3. Psychologische Merkmale	
Nutzungsmotivation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitersparnis beim Erfassen der Blutzucker-Daten</li> <li>• keine Notwendigkeit der</li> </ul>

	Insulinberechnung <ul style="list-style-type: none"> <li>• keine Notwendigkeit der manuellen Datenerfassung (Papier)</li> <li>• leichtes Erfassen der Blutzucker-Daten</li> </ul>
Nutzungseinstellung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desinteresse an Erfassung der Daten</li> <li>• Desinteresse an gesunder Ernährung</li> <li>• Desinteresse an sportlicher Aktivität</li> <li>• Interesse aber ungeübt am Umgang mit Smartphone Applikationen</li> </ul>
Anwendungsatmosphäre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pessimistisch</li> <li>• desinteressiert</li> <li>• demotiviert</li> </ul>
4. Fertig-/Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ungeübt in der Nutzung eines mobilen Endgerätes (smartphone)</li> <li>• Lesen / Schreiben</li> <li>• Rechtshändig / Linkshändig</li> </ul>

---

Tabelle 5: User Profile eines an Diabetes erkrankten Kindes.

---

User Profile - Eltern

---

<b>Merkmal</b>	<b>Merkmalsausprägung</b>
<b>1. Demografisch</b>	
Alter	variabel
Geschlecht	männlich / weiblich
Wohnort	deutschlandweit
sozio. - öko. Status	<ul style="list-style-type: none"> <li>• schulische Bildung</li> <li>• i. d. R. durchschnittliches Einkommen</li> </ul>
<b>2. Physiologische Merkmale</b>	
Krankheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Höchstwahrscheinlich an Diabetes erkrankt</li> </ul> <p>Durch Diabetes bedingte mögliche Folgekrankheiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erkrankungen der Netzhaut</li> <li>• Bluthochdruck</li> <li>• erhöhte Blutfette</li> <li>• diabetische Neuropathie</li> <li>• Nierenerkrankungen</li> <li>• Zöliakie (Glutenunverträglichkeit)</li> </ul>
Sonstige	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbschwächen (überwiegend beim männlichen Geschlecht)</li> <li>• Sehschwäche</li> </ul>
<b>3. Psychologische Merkmale</b>	
Nutzungsmotivation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontrolle der Erfassungen ihrer Kinder</li> <li>• Steigerung der Lebensqualität der Kinder</li> <li>• Zugriff auf eine Community zur gegenseitigen Unterstützung</li> <li>• Sensibilisierung des Kindes bzgl. Diabetes</li> <li>• Motivation des Kindes zur selbstständigen Erfassung der Blutzucker-Daten</li> </ul>
Nutzungseinstellung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interesse am Messverhalten der Kinder</li> <li>• Interesse am Umgang mit Applikationen</li> </ul>
Anwendungsatmosphäre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• optimistisch</li> <li>• interessiert</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• motiviert</li> </ul>
4. Fertig-/Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchschnittliche Kenntnisse bei der Benutzung von Applikationen</li> <li>• Rechtshändig / Linkshändig</li> </ul>

Tabelle 6: User Profile eines Elternteils eines an Diabetes erkrankten Kindes.

User Profile - Diabetologe	
Merkmal	Merkmalsausprägung
1. Demografisch	
Alter	variabel
Geschlecht	männlich / weiblich
Wohnort	deutschlandweit
sozio. - öko. Status	<ul style="list-style-type: none"> <li>• schulische Bildung</li> <li>• abgeschlossenes Studium</li> <li>• i. d. R. durchschnittliches Einkommen</li> </ul>
2. Physiologische Merkmale	
Krankheit	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbschwächen (überwiegend beim männlichen Geschlecht)</li> <li>• Sehschwäche</li> </ul>
3. Psychologische Merkmale	
Nutzungsmotivation	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeitersparnis beim Diagnostizieren, Kind muss nur bei akuten Fällen zum Arzt</li> <li>• Selbstständiges Arbeiten, ohne zwingend auf Termine angewiesen zu sein</li> </ul>
4. Fertig-/Fähigkeiten	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchschnittliche Computerkenntnisse</li> <li>• Rechtshändig / Linkshändig</li> </ul>

Tabelle 7: User Profile eines Diabetologen.

### 1.3 Personae

Auf Basis der User Profiles sollen im Folgenden einige Persona erstellt und aufgelistet werden. Zur einfacheren Struktur der Dokumentation soll lediglich eine Persona abgebildet werden, die restlichen können im Anhang eingesehen werden.

#### Persona - Laura Lesser

Persona auf Basis des **User Profile - Kind 3**: Ein Kind zwischen 12 und 16 Jahren, motiviert im Umgang mit Diabetes und versiert im Umgang mit mobilen Endgeräten.

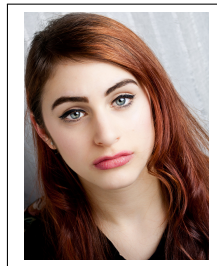


Abbildung 1: Laura Lesser

Name:	Laura Lesser
Alter:	13
Beruf:	Schülerin
Einkommen:	20 Euro Taschengeld
Merkmale:	Diabetes-Typ1, Zöliakie, Brillenträgerin, ansonsten keine Begleiterkrankungen, Rechtshändig
Familie:	Lebt bei ihren Eltern
Hobbies:	Fahrrad fahren, Skaten
Ziele:	Ärztin werden

Laura ist 13 Jahre alt und besucht die Gummersbacher Gesamtschule. Jeder Morgen beginnt bei ihr damit, dass sie von ihrer Mutter um 6 Uhr geweckt wird, die sie darum bittet ihren Blutzucker zu messen. Noch bevor sie wirklich aus dem Bett aufsteht geht ihr Griff in Richtung eines kleinen Täschchens, in dem sie all ihre Utensilien aufbewahrt. Nach dem Testen ihres Blutzuckerwertes spritzt sie sich auch gleich etwas Insulin. Vor einiger Zeit hatte Natascha immer extremen Durst und musste nach dem Trinken sofort auf die Toilette. Irgendwann fiel sie dann in Ohnmacht und wachte im Krankenhaus auf. Die Ärzte diagnostizierten Diabetes-Typ 1 in Verbindung mit einer Zöliakie. Seit dem muss sie ständig eine kleine Tasche mit sich tragen, in der sie viele Sachen verstauen muss. Darunter ist z. B. die Insulinspritze, das Zuckermessgerät und die dazugehörigen Teststreifen, eine Notfallspritze, ein



kleines Heft, um die erfassten Werte einzutragen, ein Taschenrechner, um die korrekte Insulinmenge zu berechnen, ein Müsliriegel, falls zu wenig Zucker im Blut ist, ein altes Handy, um ihre Eltern um Rat zu fragen, falls sie mal etwas nicht weiß, eine Tube mit flüssigem Zucker, etwas Traubenzucker, Pflaster und zu guter Letzt ihr Diabetiker-Ausweis. Das sind alles wichtige Sachen, die sie täglich mit sich tragen muss. Und die Zöliakie zwingt sie dazu Glutenfreie Nahrung zu sich zu nehmen. Mittlerweile sind Mais und Reis zu ihren Lieblingsbegleitern geworden. Das war aber nicht immer so. Oft findet sie auf Verpackungen der Hersteller den Warnhinweis „kann Spuren von Gluten enthalten“. Das hat sie früher immer sehr frustriert. Umso mehr freut es sie, wenn sie das GF-Logo sieht, dass mit einem durchgestrichenen Ähren-Symbol ein glutenfreies Produkt signalisiert.

Vor dem Sportunterricht in der Schule muss sie ebenfalls ihren Blutzucker messen, da ja die Muskeln den Zucker als Energiestoff brauchen. Und da der Zucker für den Sportunterricht wichtig ist, isst sie vorher noch den Traubenzucker, damit sie keine Unterzuckerung erleidet. Wenn sie Nachmittags nach Hause kommt, dann muss sie vor dem Essen erneut ihren Blutzucker messen, da der meiste Zucker über die Nahrung aufgenommen wird. Und auch diese Werte müssen wieder in das Heftchen eingetragen werden.

Anschließend muss sie mit ihrem Taschenrechner die Insulinmenge berechnen und auch das in dem Heft notieren. Für die Insulinmenge muss sie genau wissen was für Nährstoffe in den Nahrungsmitteln enthalten sind, und das weiß sie mittlerweile besser als ihre Eltern. Wenn sie auf dem Weg nach Hause an einem Kiosk vorbeiläuft, dann überkommt sie hin und wieder ein wenig die Lust auf etwas Süßes. Dann denkt sie kurz darüber nach und kommt zum Entschluss, dass sie kein Lust hat dafür extra wieder Insulin zu spritzen. Einmal im Monat besucht Laura ihren Diabetologen Dr. Bachmann. Hierfür muss sie ihm ihr Heft vorlegen. Das ist besonders wichtig, da der Doktor daraus herauslesen kann, ob die Insulintherapie funktioniert, oder gegebenenfalls angepasst werden muss. Des Weiteren kann er aus dem Heft herauslesen, ob vielleicht zu einem Zeitpunkt ein Ereignis eintrat, welches den Blutzuckerspiegel beeinflusste.

Seit kurzem hat Laura eine Insulinpumpe. Diese führt dem Körper in kurzen Abständen immer wieder eine kleine Menge Insulin zu. Das hat einen Vorteil, dass Laura nun nicht mehr so häufig die Insulinspritze verwenden muss. Die Pumpe selbst hat einen Speicher, der auch nochmal vom Arzt ausgelesen werden kann. Das bedeutet aber nicht, dass sie ihr Heft nicht mehr benötigt. Sie muss weiterhin ihre Werte darin notieren.

Laura macht gerne Sport und verschlingt auch gerne mal ein Stück Torte, selbst wenn sie dann etwas mehr Insulin spritzen muss. Aber das ständige Notieren in ihrem Heft empfindet sie als etwas lästig, automatisiert wäre ihr das schon irgendwie lieber.

# Persona

---

Sebastian Sauer

Persona auf Basis des **User Profile - Kind 1**: Ein Kind zwischen 8 und 12 Jahren, demotiviert im Umgang mit Diabetes und versiert im Umgang mit mobilen Endgeräten.

Alter:	9 Jahre
Job:	Schüler der vierten Klasse
Einkommen:	15€ Taschengeld pro Woche
Merkmale:	Diabetes Typ-1, Rot-Grün Schwäche, Brillenträger, sonst keine Begleiterkrankungen, Rechtshänder,
Familie:	Lebt mit seinem Vater zusammen
Hobbies:	Handball spielen
Ziele:	Will Astronaut werden



Sebastian ist 9 Jahre alt und besucht die vierte Klasse der Gummersbacher Gesamtschule. Er steht jeden Morgen früh auf, um genug ausgewogene Nahrung zu sich zu nehmen. Das ist sehr wichtig, denn er ist seit seiner Geburt an Diabetes Typ-1 erkrankt. Die Krankheit nervt ihn sehr, da er viel lieber ausschlafen würde, als jeden Tag mit seinem Vater zu frühstücken. Sein Vater hingegen versucht ihn täglich zu motivieren, gewissenhaft seinen Blutzucker zu messen und sich mit ihm zusammen gesund zu ernähren. In der Schule wissen die Lehrer und viele der Mitschüler mit Sebastians Krankheit umzugehen. Einige andere Schüler hingegen ärgern ihn, da er in der Mittagspause nicht immer das essen kann worauf er gerade Lust hat. Zudem muss er vorher immer sein Blutzucker messen muss, um diesen in seinen Block einzutragen. Das ärgert ihn so sehr, dass er manchmal grün vor Wut werden könnte. Öfters isst er dann doch einfach das, was er möchte und holt sich beim Bäcker eine Kleinigkeit zum Nachtsch. Seinem Vater würde das überhaupt nicht gefallen. Meistens aber erfährt er es trotzdem, da Sebastian nach der Schule dann immer sehr träge und müde ist. Das hindert ihn dann auch daran seinen Hausaufgaben nachzugehen. Am späten Nachmittag ist er dann aber meistens wieder so fit, dass er seinem Hobby nachgehen kann. Er ist momentan in einer Phase, dass er leidenschaftlich gerne Handball spielt. Hierfür hat ihn sein Vater beim VfL Gummersbach angemeldet, obwohl es für ihn als Brillenträger nicht immer einfach ist mit den anderen mitzuhalten. Zusammen haben sie den Verein auch über die Krankheit Diabetes aufgeklärt, damit bei Zwischenfällen schnellst möglich jemand zur Stelle ist. Sebastian empfindet das Messen des Blutzuckers und das ständige Notieren der Werte als Zeitverschwendung. Er hat sich zwar mehr oder weniger mit der Krankheit abgefunden, aber am liebsten wäre ihm, dass das ganze Prozedere komplett automatisch abläuft, damit er gar nichts mehr machen muss. Er kann einfach keine Motivation für das tägliche Erfassen der Blutzuckerwerte aufbringen und muss ständig von seinem Vater angetrieben werden. Parallel zum Erfassen muss er sich auch noch die Kohlenhydrate einzelner Nahrungsmittel

# Persona

---

Paula Peralter

Persona auf Basis des User Profile - Eltern.

Alter:	37 Jahre
Job:	Abschluss der Oberstufe, Abbruch des Studiums, Arbeitet als Friseurin
Einkommen:	Durchschnittsgehalt
Behinderung:	Diabetes Typ-1, Diabetische Neuropathie, keine weiteren Begleiterkrankungen
Familie:	Verheiratet mit Peter Peralter, Eine 13 Jährige Tochter
Hobbies:	Yoga und Meditation
Ziele:	Innerer Frieden



Paula Peralter ist 37 Jahre alt und verheiratet mit Peter Peralter. Sie hatte großes mit ihrem Leben vor, wollte Reisen und die Welt verändern. All das wollte sie mit einem Studium untermauern, doch daraus wurde nichts. Das Studium musste sie abbrechen, da sie mitten drin schwanger wurde. Nun ist sie stolze Mutter eines Mädchen, das sie über alles liebt, die sie hin und wieder aber fast in den Wahnsinn treibt. Paula ist Diabetikerin, was sie genetisch bedingt leider an ihre Tochter weitergegeben hat. Ihr Mann ist selbstständiger Bauleiter (und ebenfalls Diabetiker) und daher viel im Land und auch im Ausland unterwegs. Das bedeutet für Susan, dass sie für die Erziehung ihrer Tochter selbst verantwortlich ist und sich nicht auf ihren Mann verlassen kann. Das bringt jedoch einige Schwierigkeiten mit sich, denn parallel zum Job im Friseursalon ist das ein Ding der Unmöglichkeit. Paulas Tochter hat seit jeher die Krankheit nicht akzeptiert und wehrt sich vehement gegen die Erfassung der Blutzuckerwerte. Gesunde Ernährung oder sportliche Aktivitäten stehen gar nicht zur Diskussion. Es fällt ihr unglaublich schwer ihre Tochter für die Krankheit zu sensibilisieren und zu motivieren sich damit auseinander zu setzen. Es erinnert sie an sich selbst, denn in dem Alter war sie genauso. Daraus folgte, dass Paula durch eine Überzuckerung an Diabetischer Neuropathie erkrankte. Solche Probleme will sie ihrer Tochter am liebsten ersparen, doch sie macht es ihr nicht grade einfach. Auf anraten ihres Diabetologen hat sie sich einer Eltern-Gruppe angeschlossen, mit denen sie sich über die Motivation ihres Kindes austauschen kann, doch diese Treffen neben dem Beruf wahrzunehmen ist äußerst schwer. Der nächste Schritt wäre eine psychologische Betreuung, doch das wollte sie ihrer Tochter noch nicht zumuten, was dazu führt, dass sie sich momentan versucht selbst irgendwie darum zu kümmern. Paula ist ein Mensch des 21. Jahrhundert und ist geübt darin mit Computern und Smartphones umzugehen. Aus diesem Grund wünscht sie sich eine Applikation, mit der sie bei Gleichgesinnten um Rat fragen kann, ohne das dabei jede Minute für Job und Elterntreffen draufgehen; zumindest wäre sie dann nicht mehr so sehr auf ihre 15 Minuten Meditation angewiesen, um inneren Frieden zu haben.

# Persona

---

Nils Niehauer

Persona auf Basis des **User Profile - Kind 2**: Ein Kind zwischen 8 und 12 Jahren, motiviert im Umgang mit Diabetes und ungeübt im Umgang mit mobilen Endgeräten.

Alter: 10 Jahre  
Job: Schüler  
Einkommen: 15 € in der Woche  
Merkmale: Diabetes Typ-1,  
Rot-Grün Schwäche,  
Brillenträger,  
erhöhte Blutfette,  
sonst keine Begleiterkrankungen  
Familie: Lebt bei seinen Eltern  
Hobbies: Essen, Schach spielen  
Ziele: Abnehmen



Nils ist 10 Jahre alt und besucht die vierte Klasse der Münchener Gesamtschule. Er ist ein äußerst kluger Junge und bringt immer gute Noten nach Hause. Dies macht seine Eltern ziemlich stolz. Sie glauben nämlich, dass es ihm in Zukunft sicher noch zu Gute kommt, wenn er sich jetzt ordentlich Mühe gibt. Das war jedoch nicht immer so. Geändert hat sich das erst, nachdem die Ärzte bei ihm Diabetes festgestellt haben. Im Kindergarten und zur Anfangszeit der Schule war Nils sehr fettleibig. Von seinen Mitschülern wurde er deshalb oft sehr gehänselt. Mit der Zeit bekam er auch Probleme mit den Augen und die Brille, die er damals vom Optiker bekam, empfand er alles andere als ansehnlich. Das alles trug nicht sonderlich dazu bei, dass er mit seinem Körper anständig umging. Bedingt durch die Hänseleien stopfte er alle möglichen ungesunde und vor allem fettige Sachen in sich rein, weil er mit der Situation nicht zurecht kam. Irgendwann wurden seine Eltern von der Tante darauf hingewiesen, dass die Symptome sehr stark einer Diabetes ähneln. Die Ärzte konnten letztlich diese Vermutung nur noch bestätigen. Was aber niemand zu ahnen vermochte war, dass Nils sich zu nahezu 180 Grad wandeln würde; nun ja, zumindest was seine Einstellung angeht. Nach einem intensiven Gespräch mit dem Arzt war es so, als ob Nils eine Erleuchtung bekam. Er änderte von Grund auf seine Ernährung, die Chips wanderten nicht nur aus dem Einkaufswagen aus, sondern wurden grundsätzlich aus dem Haus verbannt. Jegliche Form von fettiger Nahrung wurde rigoros abgelehnt. Für seine Mutter ging es fast schon zu weit, die gar nicht mehr wusste, was sie denn noch kochen könne. Auch mit der Diabetes kommt er ohne Probleme zurecht. Seine Eltern müssen ihm nicht ständig sagen „tu dies“, oder „tu das“, „miss endlich dein Blutzucker“, oder „was ist mit dem Insulin?“. Ganz im Gegenteil, er macht es vollkommen selbstständig und lernt jeden Tag mehr und mehr. Er hat sich sogar ein kleines Täschchen zusammengestellt, in dem er all seine Utensilien transportiert. Und ständig läuft er mit seinem Diabetes-Tagebuch umher und notiert alle möglichen Werte und Notizen. Seine Eltern haben ihm schon vorgeschlagen ihm ein kleines Handy zu besorgen, in das er all seine Erfassungen speichern kann. Nils ist jedoch nicht besonders technikaffin, wodurch sich die Anschaffung noch ein wenig hinauszögert. Doch es hapert noch an etwas anderem, nämlich an der sportlichen Betätigung. Er hat sich fest vorgenommen endlich etwas gegen sein Übergewicht zu tun, da auch das stark mit seiner Diabetes zusammen hängt. Und die Eltern sind überzeugt, dass er auch dieses Problem gut gemeistert bekommt.

# Persona

---

## Tatjana Tuncher

Persona auf Basis des **User Profile - Kind 4**: Ein Kind zwischen 12 und 16 Jahren, demotiviert im Umgang mit Diabetes und ungeübt im Umgang mit mobilen Endgeräten.

Name: Tatjana Tuncher  
Alter: 16 Jahre  
Beruf: Schüler  
Einkommen: 30 € Taschengeld  
Merkmale: Diabetes-Typ 1,  
Brillenträgerin  
keine sonstigen Begleitorscheinungen,  
Linkshändig  
Familie: Lebt bei den Eltern  
Hobbies: Backen  
Ziele: Konditorei eröffnen



Tatjana ist 16 Jahre alt und besucht die Geschwister Scholl Realschule in Stuttgart. Eigentlich kommt sie aber aus einem kleinen Örtchen mit dem Namen Fellbach. Trotz dessen, dass Fellbach nicht so weit von Stuttgart entfernt ist, fühlt es sich dennoch so an, als wohne sie auf einem anderen Planeten. Fellbach ist ein kleines, abgelegenes Dorf mit gefühlt einer Handvoll Einwohnern, einem Metzger, einer kleinen Tankstelle, einem kleinen Lebensmittelmarkt und einem Bäcker, der unter anderem die besten Teilchen in der Umgebung zaubert. Sie liebt dieses Dorf und will ganz sicher nirgendwo anders hin. Da aber Fellbach keine eigene Realschule hat, muss Tatjana täglich mit dem Bus nach Stuttgart fahren, um da die Schule zu besuchen.

Vor einiger Zeit hat sie eine schmerzliche Diagnose erhalten und ist seit dem immer sehr aggressiv darauf anzusprechen. Ihr Arzt hat ihr mitgeteilt, dass sie Diabetes hat und hat ihr somit im selben Augenblick ihre Lieblingsbeschäftigung und ihre Zukunft genommen. So zumindest denkt es Tatjana. Tatjana ist nämlich ein kleines Schleckermäulchen und backt für ihr Leben gern. Kekse, Kuchen, oder Torten, es gibt nichts, woran sie sich bisher noch nicht getraut hat. Doch nun soll sich das auf einen Schlag erledigt haben? Tatjana hat für sich selbst eine Entscheidung getroffen, eine folgenschwere und zum Missfallen ihrer Eltern sowie ihres Arztes. Sie hat die Krankheit voll und ganz abgelehnt. Blutzuckermessungen werden nur widerwillig durchgeführt, wenn überhaupt. Ihre Eltern müssen sie schon förmlich mit der Androhung, dass es ohne Messung kein Essen gibt, dazu zwingen. Aber auch sie verstehen, dass es nicht das richtige Vorgehen ist. Auf der anderen Seite wird Tatjana immer zielstrebig, was ihre Berufswahl angeht. Sie hat sich in den Kopf gesetzt eine Konditorei zu eröffnen, und die schönsten Torten in der Umgebung zu kreieren. Von anderen lässt sie sich dahingehend nicht mehr ins Wort reden. Die Entscheidung ist getroffen und so wird es auch durchgezogen. Und da kommt ihr das ständige Messen und Eintragen in so ein lächerliches Heft wirklich nur in die Quere. Anstatt ihre Zeit damit zu verschwenden, beschäftigt sie sich lieber handwerklich und knetet eine ordentliche Masse Teig, um diese danach in ein paar schön duftenden Schoko-Kekse zu verwandeln. Davon abgesehen, was würden die Leute davon halten, dass sie mit ihren blutigen Fingern, Tatjana ist linkshändig veranlagt, die Torten bestückt und verziert. Wenn die Leute das erfahren, dann hat sich das ganz schnell erledigt mit der Kundschaft.

Tatjana weiß im Grunde, dass es nicht gut ist, wie sie sich ihrem Körper gegenüber verhält und dass sie mit ihrer Entscheidung ihre Gesundheit gefährdet. Bisher hat sie aber auch von keinem Konditor gehört, der sich mit Diabetes rumschlägt.

# Persona

---

Dr. Brutus Bachmann

Persona auf Basis des User Profile - Diabetologe.

Alter:	46 Jahre
Job:	Diabetologe
Einkommen:	Durchschnittsgehalt
Behinderung:	Diabetes Typ-1, Brillenträger, keine weiteren Begleiterkrankungen
Familie:	Verheiratet, Zwei Kinder
Hobbies:	Motorrad fahren
Ziele:	Weniger Arbeiten, um mehr Zeit mit seiner Frau zu verbringen



Dr. Bachmann ist 46 Jahre alt und ein sehr engagierter Diabetologe. Für ihn stand sehr schnell fest, dass er Arzt wird, denn wie viele andere, hat auch er sich zu Anfang sehr schwer getan mit seiner Erkrankung. Doktor Brutus Bachmann hat nämlich Diabetes. Doch irgendwann stand für ihn fest, dass er sich davon nicht unterkriegen lassen darf. Und nun gehört er zu den gefragtesten Fachärzten in seiner Stadt, was dazu führt, dass Patienten schon mal einige Wochen Wartezeit einplanen müssen, um einen Termin zu bekommen. Viele seiner Patienten sind Kinder, die erst lernen müssen mit Diabetes zurecht zu kommen. Am liebsten würde er viel mehr Patienten helfen, aber dann würde ihm seine Frau wahrscheinlich den Kopf abreißen und er müsste jeden einzelnen schneller abfertigen. Momentan arbeitet er noch recht traditionell mit einer Wertetabelle des Patienten, die anschließend in den Computer übertragen wird. Es ist ein sehr langwieriges Unterfangen. Die Patienten kommen in der Regel einmal im Monat zu ihm und er kontrolliert das Heft, in das die Patienten ihre Werte und die Insulinmenge eintragen. Auf diese Weise weiß der Doktor, ob er an der Therapie etwas ändern muss, oder nicht; oder manchmal vielleicht sogar mahnende Worte aussprechen muss. Aufgrund der Arbeit in seiner Praxis kommt sein langjähriges Hobby viel zu kurz. Früher ist er am Wochenende einfach mal zusammen mit seiner Frau auf das Motorrad gestiegen und hat eine kleine Tour in Richtung Schwarzwald unternommen. Heute ist das nicht mehr so einfach möglich, da die Anzahl der Diabetiker kontinuierlich steigt. Dr. Bachmann wünscht sich im Grunde einfach nur etwas mehr Zeit, um seine Patienten zu betreuen und etwas mehr Zeit mit seiner Frau verbringen zu können. Es würde ihm schon helfen, wenn er eine Vorauswahl der Patienten tätigen könnte, indem er deren Werte einsehen kann, ohne dass diese zwingend in der Praxis erscheinen müssen.



## 2 Anforderungen

Resultierend aus der Benutzermodellierung und der Benutzungsmodellierung erfolgt die Aufstellung der funktionalen und Non-funktionalen Anforderungen.

### Funktionale Anforderungen

#### Allgemein (Kind/Eltern/Doktor)

Statistik:

- F10: Der Benutzer soll die erfassten Messungen einsehen können
- F20: Dem Benutzer sollen grafische Präsentationen der Messungen dargestellt werden
- F30: Der Benutzer soll kontextbezogenen Metadaten (Gemütszustand, Notizen, ...) einsehen können
- F40: Der Benutzer soll seine Daten (PDF, Excel, ...) exportieren können

#### Eltern/Kind

Profil:

- F50: Der Benutzer muss ein Profil mit all seinen relevanten Daten anlegen können (Insulintherapie, Alter, Diabetes-Typ, ...)

#### Kind

Erfassung:

- F60: Der Benutzer muss eine neue Erfassung tätigen können, diese beinhaltet folgende Punkte:
  - F61: Der Benutzer muss die BE/KE-Werte von Nahrungsmitteln ermitteln können
  - F62: Das System soll den BE-Faktor durch das Bestimmen der Tageszeit automatisch anpassen
  - F63: Das System soll den Ziel- und Korrekturwert automatisch eintragen
  - F64: Der Benutzer muss die Insulineinheiten berechnen können
  - F65: Der Benutzer soll eine Sport-Aktivität eintragen können
  - F66: Der Benutzer muss Blutzuckermessungen speichern können
  - F67: Das System soll die Messungen mit Metadaten automatisch anreichern (Zeit, Ort)
  - F68: Der Benutzer soll den Messungen Notizen hinzufügen können (Gemütszustand, ...)
- F70: Der Benutzer soll die Eltern über ein Shortcut kontaktieren können
- F80: Der Benutzer soll durch eine Erinnerungsfunktion an das Messen erinnert werden
- F90: Der Benutzer soll die Daten exportieren können

## Eltern

Matchmaking:

- F100: Die Benutzer sollen in der Lage sein Fragen an eine Community stellen zu können
- F110: Die Benutzer sollen in der Lage sein auf Fragen der Community antworten zu können
- F120: Den Benutzern soll durch ein Matchmaking-Verfahren Fragen ähnlicher Benutzer präsentiert werden
- F140: Die Benutzer sollen mit Hilfe von Topics spezielle Bereiche abonnieren können

## Non-Funktionale Anforderungen

- Das System muss die Integrität der Daten wahren
- Das System soll eine gute Gebrauchstauglichkeit liefern
- Das System soll eine positive User Experience ermöglichen
- Das System soll die Motivation der Benutzer steigern
- Das System soll die Verfügbarkeit der BE-Datenbank gewährleisten
- Das System soll eine Verlustfreie Datenübertragung zwischen Client und Server gewährleisten
- Das System soll einen korrekten Insulinrechner liefern
- Das System soll den Eltern bei ihren Fragen durch ein effektives Matchmaking Hilfestellung leisten.

## 3 Plattform Capabilities and Constraints

Die Entwicklung des Interaktiven Systems findet für die Android-Plattform statt. Wie bei allen anderen Plattformen, existieren auch bei dieser sowohl Möglichkeiten als auch Einschränkungen. Im Folgenden soll eine Auswahl an unterstützenden Funktionen und Einschränkungen in einer Tabelle dargestellt werden, um so einen kleinen Überblick der Plattform zu ermöglichen.

Tabelle 8: Android Möglichkeiten und Einschränkungen

Möglichkeit	Unterstützend	Einschränkend
Display Größe	3,5 - 5,5 Zoll	Darunter und darüber liegende Größen
Farben	Abbildung jeder erwünschten Farbe	-
Eingabe-Geräte	virtuelle Tastatur, touchscreen, Mikrophon	keine physische Tastatur
Ausgabe-Geräte	Lautsprecher, 3,5mm Klinke	-



System-Geschwindigkeit	Je nach Generation des Gerätes variierend.	Beschränkt durch den mobilen Kontext
Modem-Geschwindigkeit	Mobile Datenverbindung	Schränkt die Übertragungskapazitäten ein.
Spezial-Effekte	3D-Effekte, Video, Animation, Sound	-
GUI Steuerungs-Werkzeuge	Buttons, Listen, Text-Feld Eingaben, Text-Box Eingaben	-
Energyversorgung	Begrenzte Akkulaufzeit	-

Basierend auf den Möglichkeiten als auch den Einschränkungen, die die Android-Plattform bietet, muss das Augenmerk auf den Ressourcen liegen. Bei der Entwicklung des interaktiven Systems ist man also darauf angewiesen schönnend mit den zur Verfügung gestellten Möglichkeiten zu arbeiten.

## 4 General Design Principles

Da für die Entwicklung die Android-Plattform benutzt wird, wird auch der Design Guide von Google selbst verwendet. Mitte des Jahres 2014 wurden die neuen Material Design Principles [\[Google-Design\]](#) vorgestellt, nach denen sich die Entwicklung der Applikation richten wird. Google bietet hierfür zwei Grund-Designs, das Dark Material Theme und das Light Material Theme. In anbetracht der Zielgruppe, die sich von 8 - 16 Jahren erstreckt, und der Diabetes-Domäne, kann für die Vision der Applikation je nach Altersgruppe ein anderes Design gewählt werden. Dies würde auch die Fähigkeiten des Benutzers unterstützen; beispielsweise kann bei Sehstörungen dadurch ggf. eine bessere visuelle Perzipierbarkeit erreicht werden. Es lässt sich somit bereits zu einem gewissen Teil die Entwicklung des **Styleguides** vorwegnehmen, welche sich nach Mayhew aus der Requirements Analysis ergibt. Google selbst stellt hierfür die **Android Design Principles** [\[Android-Design\]](#) zur Verfügung. Diese Design Principles sollen soweit möglich bei der Entwicklung Anwendung finden.

Des Weiteren sollen die Grundsätze der Dialoggestaltung der EN ISO 9241-110:2006 [\[Committee, 2008\]](#) als Hilfestellung während der Entwicklung als auch der Evaluation dienlich sein. Obgleich im Rahmen des Projektes die Ressourcen knapp sind und nicht jede der Grundsätze vollständig Beachtung findet, so sollen sie dennoch als Referenzrahmen für die Gestaltung des User Interface genutzt werden. Im Folgenden sollen die Grundsätze nochmals kurz erwähnt werden:

- Aufgabenangemessenheit,
  - wenn der Benutzer darin unterstützt wird seine Arbeitsaufgabe zu erledigen.
- Selbstbeschreibungsfähigkeit,
  - wenn dem Benutzer zu jeder Zeit offensichtlich ist, an welcher Stelle im Dialog er sich befindet und welche Handlung sich ausführen lassen.

- Erwartungskonformität,
  - wenn es den Benutzerbelangen einen entsprechenden Kontext liefert.
- Lernförderlichkeit,
  - wenn der Benutzer beim Erlernen der nötigen Handlungen vom System unterstützt wird.
- Steuerbarkeit,
  - wenn der Benutzer in der Lage ist den Dialogablauf zu starten und sowohl seine Richtung als auch die Geschwindigkeit der Handlung zu beeinflussen, bis das Ziel erreicht ist.
- Fehlertoleranz,
  - wenn der Benutzer das Arbeitsergebnis trotz auftretender Fehler mit maximal geringem Korrekturaufwand erreicht.
- Individualisierbarkeit,
  - wenn Benutzer die Darstellung von Informationen ihren Ansprüchen und Fähigkeiten entsprechend ändern können.

## 5 Benutzungsmodelle

Um die Benutzung eines Systems zu analysieren, soll nach Mayhew ([Mayhew, 1999], Seite 69) eine „Contextual Task Analysis“ durchgeführt werden, aus der dann letztlich das Task Organization Model resultiert. Die Analyse beinhaltet folgende Elemente (frei übersetzt durch den Autor):

- Sammeln von Hintergrundinformationen, die automatisiert abläuft.
- Sammeln und analysieren von Daten, die durch Beobachtungen und Interviews von Benutzern erhoben wurden, die in ihrer Arbeitsumgebung ihrer Arbeit nachgegangen sind.
- Erstellen und validieren des momentanen Aufgaben Organisations-Modells des Benutzers.

Im Rahmen der Veranstaltung ist es leider nicht möglich Diabetologen zu konsultieren, oder Kinder in ihrer unmittelbaren Umgebung zu befragen. Aus diesem Grund liefert Mayhew auch hierfür einen Shortcut, der es dennoch ermöglicht dieses Phase des Entwicklungsprozesses zu bearbeiten. Als Alternative kann man einen repräsentativen Benutzer befragen, der fundiertes Wissen in der Domäne besitzt. Eine weitere Alternative, um das Wissen um weitere Hintergrundinformationen anzureichern, ist die Verwendung von Dokumentationsfilmen. Solche Dokumentationen zeigen bereits Feldstudien, von denen ausgegangen werden kann, dass sie auf vertrauenswürdigen Recherchen beruhen. Im Folgenden sollen einige Dokumentationen aufgezählt werden, die für das Projekt genutzt wurden:

- Dokumentation 1: Sendung mit der Maus - Lauras Diabetes ([http://www.wdrmaus.de/sachgeschichten/sachgeschichten/lauras\\_diabetes.php5](http://www.wdrmaus.de/sachgeschichten/sachgeschichten/lauras_diabetes.php5))

- Dokumentation 2: ARD Mediathek - Die großen Volkskrankheiten (4): Diabetes - Die unterschätzte Gefahr (ab 07:20, ab 30:00)  
(<http://www.ardmediathek.de/tv/Reportage-Dokumentation/Die-gro\0T1\ssen-Volkskrankheiten-4-Diabete/Das-Erste/Video?documentId=7872680&bcastId=799280>)
- Dokumentation 3: BR Mediathek - Diabetes, Die selbst gemacht Krankheit?  
(<http://www.br.de/mediathek/video/sendungen/faszination-wissen/diabetes-zuckerkrankheit-uebergewicht-video-100.html>)

Auf Basis der Befragung und den Dokumentationen können Aufgaben-Modelle und Task-Szenarien erstellt werden.

Basierend auf den zuvor erstellten funktionalen Anforderungen sollen im Folgenden also einige Use Cases erstellt werden.

## 5.1 Essential Use Cases

Um die Aufgaben der Stakeholder zu beschreiben, sollen im ersten Schritt Essential Use Cases erstellt werden. Diese beschreiben die Aufgaben auf einem sehr abstrakten Niveau, ohne Bezug zu Technologie zu nehmen.

Tabelle 9: EUC01: Anlegen einer Sammlung kontextspezifischer, persönlicher Daten.

Benutzer Vorhaben	System-Aufgabe
Festhalten der personen- und krankheitsbezogenen Daten.	Präsentiert die Funktion Profil".
Benutzer spezifiziert die Profil-Daten.	Nimmt die Eingaben des Benutzers entgegen.
Benutzer bestätigt die Eingabe.	Speichert das Profil.

Tabelle 10: EUC02: Bearbeiten des Benutzer-Profiles.

Benutzer Vorhaben	System-Aufgabe
Benutzer möchte Profil bearbeiten.	Präsentiert das gewünschte Profil.
Beuntzer ändert Profil-Daten.	Nimmt die Eingaben des Benutzers entgegen.
Benutzer bestätigt die Eingabe.	Speichert das Profil.

Tabelle 11: EUC04: Erfassen eines neuen Eintrags; incl. Blutzucker-Werte, BE/KE-Werte, Insulinmenge

Benutzer Vorhaben	System-Aufgabe
Erfassen eines neuen Eintrags.	Präsentieren kontextspezifischer Funktionen

Benutzer möchte BE/KE-Wert eines Nahrungsmittel ermitteln	Präsentiert eine Auswahl an Nahrungsmittel.
Benutzer tätigt eine Auswahl von Produkten	Nimmt die Eingabe des Benutzers entgegen, berechnet den BE/KE-Wert und präsentiert die einzelnen Werte.
Der Benutzer möchte den Insulinwert berechnen	Präsentieren kontextspezifischer Funktionen.
Der Benutzer spezifiziert die nötigen Werte	Nimmt Eingabe des Benutzers entgegen.
Der Benutzer bestätigt die Eingabe.	Wechselt in die nächste Präsentation.
Der Benutzer spezifiziert eine Sportaktivität.	Nimmt die Eingabe entgegen.
Der Benutzer spezifiziert mögliche Notizen.	Nimmt die Eingabe entgegen.
Der Benutzer bestätigt die Erfassung des Eintrags	Speichert den Eintrag.

Tabelle 12: EUC05: Exportieren der Daten.

<b>Benutzer Vorhaben</b>	<b>System-Aufgabe</b>
Exportieren der krankheitsbezogenen Daten.	Präsentiert die Funktion „Exportieren“.
Benutzer wählt die Funktion „Exportieren“.	Präsentiert einen Zeitraum und die Ausgabe-Formate.
Benutzer spezifiziert den Zeitraum und das Ausgabe-Format.	Nimmt die Eingaben des Benutzers entgegen und präsentiert die Speicher/Versand-Möglichkeiten.
Benutzer spezifiziert die Speicher/Versand-Form.	Speichert/Versendet das Exportierte Dokument.

Tabelle 13: EUC06: Fragen an die Community stellen

<b>Benutzer Vorhaben</b>	<b>System-Aufgabe</b>
Frage an die Community stellen.	Präsentiert Eingabe „Frage stellen“.
Frage formulieren und zusätzliche Informationen angeben.	Nimmt Eingaben entgegen.
Frage und zusätzliche Informationen ggf. bearbeiten.	Präsentiert Eingaben. Bietet Möglichkeit zur Bearbeitung.
Frage bestätigen.	Speichert Frage.

Tabelle 14: EUC07: Auf Fragen der Community antworten

<b>Benutzer Vorhaben</b>	<b>System-Aufgabe</b>
Fragen der Community beantworten.	Präsentiert alle Fragen.
Bestimmte Frage auswählen.	Präsentiert gewünschte Frage.
Antwort formulieren.	Bietet Möglichkeit auf Frage zu antworten.
Antwort ggf. bearbeiten.	Präsentiert Eingaben. Bietet Möglichkeit zur Bearbeitung.
Antwort bestätigen.	Speichert Antwort.

Tabelle 15: EUC08: Benutzer MatchMaking

<b>Benutzer Vorhaben</b>	<b>System-Aufgabe</b>
Eigene Fragen werden an ähnliche Benutzer weitergeleitet.	Vergleicht Benutzer. Erkennt Übereinstimmungen. Weiterleitung der Fragen an ähnliche Benutzer.

Tabelle 16: EUC09: Einsicht in das Logbuch des Kindes

<b>Benutzer Vorhaben</b>	<b>System-Aufgabe</b>
Überblick über Messverhalten des Kindes.	Präsentiert Gesamtverlauf des Messverhalten des Kindes.
Auswahl einzelner Logbucheinträge.	Bietet Möglichkeit zur Auswahl einzelner Einträge aus Gesamtverlauf.
Einsicht in Details einzelner Logbucheinträge.	Präsentiert alle Details des ausgewählten Eintrags.

## 5.2 Concrete Use Cases

Um die Aufgaben der Stakeholder weiter zu beschreiben, werden im zweiten Schritt detailliertere Use Cases formuliert. Die Concrete Use Cases nutzen zur Beschreibung der Aufgaben konkrete Technologien.

Tabelle 17: CUC01: Anlegen eines Diabetes-Profiles.

Benutzer Aktion	System-Erwiderung
Der Benutzer möchte ein Diabetes-Profil anlegen.	Das System präsentiert eine Liste von Optionen.
Der Benutzer identifiziert und wählt den Eintrag „Profil“	Das System präsentiert ein Formular mit den nötigen Spezifikationsmöglichkeiten.
Der Benutzer spezifiziert seinen Vornamen, Nachnamen, Alter, Geschlecht, Diabetes-Typ, BE-Faktor, Zielwert, Korrekturwert, Sport, weiterer Krankheiten.	Das System nimmt die Eingaben entgegen.
Der Benutzer bestätigt das Profil über den Button „Speichern“.	Das System speichert das Profil.

Tabelle 18: CUC02: Bearbeiten des Diabetes-Profiles.

Benutzer Aktion	System-Erwiderung
Der Benutzer möchte das Diabetes-Profil bearbeiten.	Das System präsentiert eine Liste von Optionen.
Der Benutzer identifiziert und wählt den Eintrag „Profil“	Das System präsentiert ein Formular mit den nötigen Spezifikationsmöglichkeiten.
Der Benutzer ändert die gewünschten Einträge.	Das System nimmt die Eingaben entgegen.
Der Benutzer bestätigt das Profil über den Button „Speichern“.	Das System speichert das Profil.

Tabelle 19: CUC02: Erfassen eines neuen Eintrages, incl. Blutzucker-Werte, BE/KE-Werte, Insulinmenge.

Benutzer Aktion	System-Erwiderung
Der Benutzer möchte eine neue Erfassung aufnehmen.	Das System präsentiert eine Menge von Optionen.
Der Benutzer identifiziert und wählt den Eintrag „Neuer Eintrag“.	Das System präsentiert ein Formular mit den nötigen Spezifikationsmöglichkeiten.
Der Benutzer möchte den BE/KE-Wert ermitteln.	Das System präsentiert ein Formular-Feld mit dem Titel „BE/KE-Wert“.

Der Benutzer identifiziert und betätigt das Feld „BE/KE-Wert“.	Das System präsentiert einen Katalog mit Nahrungsmittel.
Der Benutzer identifiziert und wählt eine Menge von Nahrungsmittel.	Das System nimmt die Eingabe entgegen, berechnet den/die BE/KE-Wert(e), präsentiert die einzelnen Werte und übermittelt sie an den Insulinrechner.
Der Benutzer möchte den Insulinwert berechnen	Das System präsentiert ein Formular-Feld mit dem Titel „Insulinrechner“.
Der Benutzer identifiziert und betätigt das Feld „Insulinrechner“	Das System präsentiert einen Insulinrechner.
Der Benutzer spezifiziert seinen Blutzuckerwert und falls erwünscht die Sportaktivität	Das System nimmt die Eingabe entgegen und berechnet den Insulinwert.
Der Benutzer bestätigt die Insulinberechnung.	Das System übernimmt den berechneten Insulinwert und wechselt auf die Maske des Eintrages zurück.
Der Benutzer möchte seinen Gemütszustand spezifizieren.	Das System präsentiert ein Formular-Feld mit dem Titel „Gemütszustand“.
Der Benutzer identifiziert und betätigt das Feld „Gemütszustand“	Das System präsentiert einen Katalog mit verschiedenen Icons, die unterschiedliche Gemütszustände darstellen.
Der Benutzer identifiziert und wählt eine Menge von Gemütszuständen	Das System nimmt die Eingabe entgegen und präsentiert die gewählten Gemütszustände.
Der Benutzer möchte eine Notiz zum Eintrag verfassen	Das System präsentiert ein Formular-Feld mit dem Titel „Notiz“.
Der Benutzer identifiziert und betätigt das Feld „Notiz“.	Das System präsentiert ein Textfeld.
Der Benutzer bestätigt die Erfassung mit dem Button „Speichern“.	Das System speichert die Erfassung.

Tabelle 20: CUC04: Exportieren der Daten.

<b>Benutzer Aktion</b>	<b>System-Erwiderung</b>
Der Benutzer möchte die Erfassungen exportieren.	Das System präsentiert eine Liste von Optionen.

Der Benutzer identifiziert und wählt den Eintrag „Exportieren“	Das System präsentiert eine Liste mit einer Zeitraum-Auswahl, einer Format-Auswahl und einer Speicher/Versand-Form
Der Benutzer spezifiziert den Zeitraum.	Das System nimmt die Eingaben entgegen.
Der Benutzer spezifiziert das Ausgabe-Format	Das System nimmt die Eingabe entgegen.
Der Benutzer spezifiziert die Speicher/Versand-Form	Das System nimmt die Eingabe entgegen.
Der Benutzer bestätigt das Exportieren über den Button „Exportieren“.	Das System exportiert die spezifizierten Daten.

Tabelle 21: CUC05: Fragen an Community stellen.

<b>Benutzer Aktion</b>	<b>System-Erwidern</b>
Der Benutzer möchte eine Frage an die Community stellen.	Das System präsentiert eine Liste von Topics, damit der Benutzer seiner Frage eingrenzen kann, und ein Textfeld, in dem der Benutzer seine Frage formulieren kann.
Der Benutzer wählt einige Topics aus.	Das System nimmt die Eingaben entgegen.
Der Benutzer formuliert seine Frage.	Das System nimmt die Eingabe entgegen.
Der Benutzer bestätigt seine Frage mit dem „Absenden“-Button	Das System nimmt die Bestätigung entgegen und publiziert die Frage.

Tabelle 22: CUC06: Eine Frage aus der Community beantworten.

<b>Benutzer Aktion</b>	<b>System-Erwidern</b>
Der Benutzer möchte eine Frage aus der Community beantworten.	Das System präsentiert eine Liste von Fragen.
Der Benutzer wählt eine Frage aus.	Das System präsentiert die gewünschte Frage.
Der Benutzer möchte eine Antwort formulieren.	Das System präsentiert ein Textfeld.
Der Benutzer formuliert seine Antwort.	Das System nimmt die Eingabe entgegen.
Der Benutzer bestätigt seine Antwort mit dem „Absenden“-Button.	Das System nimmt die Bestätigung entgegen und publiziert die Antwort.



Tabelle 23: CUC08: Benutzer MatchMaking

User actions	System response
Eltern formulieren Frage (CUCXX).	Profil des Kindes wird per MatchMaking-Algorithmus mit den Profilen aller anderen Kinder verglichen. Bei einer gewichteten Übereinstimmung werden Eltern der Kinder per Google Cloud Messaging und E-Mail auf die Frage hingewiesen.

Tabelle 24: CUC09: Einsicht in das Logbuch des Kindes

User actions	System response
Auswahl des Logbuchs des Kindes.	Präsentiert graphischen Gesamtverlauf der Messungen in Intervallen einer Woche als Liniendiagramm (x-Achse: Zeit, y-Achse: Blutzucker).
Auswahl einzelner Erfassungen.	Präsentiert alle Daten der ausgewählten Erfassung (Zeit, Blutzucker, KE/BE, Insulindosis, Gemütszustand, etc...).

### 5.3 Task-Szenarien

Auf Basis der Essential Uses Cases und der Concrete Use Cases sollen im Folgenden einige Task-Szenarien einen detaillierteren Blick auf die Domäne ermöglichen. Es soll lediglich ein Szenario abgebildet werden. Die restlichen Szenarien können im Anhang eingesehen werden.

#### Task Szenario - Laura Lesser

Ein Tass-Szenario, das das Erfassen des Blutzucker-Wertes mit einem Blutzucker-Messgerät beschreibt und das anschließende Eintragen in das Handbuch.

Es ist Freitag nachmittag an einem sonnigen und heißen Tag im August. Laura ist für den Nachmittag bei ihrer Freundin zum Geburtstag eingeladen. Bevor ihre Mutter sie zur Feier fährt, muss sie eben noch ihre Tasche mit den Diabetes-Utensilien aus ihrem Zimmer holen. Also noch einmal schnell die Treppe hinauf, die Tasche gekrallt und ab ins Auto auf den Beifahrersitz. Auf dem Weg zur Freundin bittet Laura's Mutter sie nochmal eindringlich vor dem Essen das Messen des Blutzuckers nicht zu vergessen. Sie fahren vor dem Haus vor. Laura verabschiedet sich von ihrer Mutter, steigt aus dem Auto aus und läuft in Richtung Haus. Ein großer Baum spendet dem Vorgarten Schatten. In der Sonne ist es mittlerweile knapp über 30 Grad Celsius. An der Tür angekommen hebt sie ihren Arm und drückt kräftig mit ihrem Finger auf die Klingel. Kaum ist das Läuten verstummt, hört sie schon ein Poltern, das sich sehr schnell der Tür nähert. Die Tür geht auf und eine Dame, kaum älter als ihre eigene Mutter, heißt sie willkommen. Im selben Augenblick kommt ihre Freundin hinter ihrer Mutter angestürmt. „Perfekter Zeitpunkt, wir haben grade den Erdbeerkuchen auf den Tisch gestellt“, bekommt sie von der Mutter zu hören. Bevor diese jedoch wieder in die Küche verschwindet, fragt Laura sie nach der Toilette. Bevor sie sich nämlich an den Kuchen machen kann, muss sie ihren Blutzucker messen. Die Mutter führt sie zur Toilette und Laura verschwindet hinter der Tür. Sie packt ihr Täschchen aus und greift zum Messgerät, schaltet dieses ein und holt einen Teststreifen heraus, so lange das Gerät am Laden ist. Als nächstes greift sie zum Stecher, spannt ihn und setzt ihn sich an den Finger. Sie atmet tief ein, das ist eines der schlimmsten Dinge an Diabetes, und sticht sich in den Finger. Sie presst mit der anderen Hand den Finger zusammen, damit ein Tropfen Blut herauskommt und hebt den Finger an den Teststreifen. Das Gerät fängt an zu piepen und zeigt auf dem Display einen Zahlenwert an. Laura sieht zufrieden auf den Blutzucker-Wert, greift zu ihrem Notizheft und trägt den Wert ein. Als nächstes greift sie sich ihr Handy und ruft ihre Mutter an, denn sie hat leider keine Ahnung welche Nährstoffe in einem Erdbeerkuchen enthalten sind. Das kommt nicht mehr so häufig vor, denn Laura ist aus der Familie diejenige, die mittlerweile am Besten über Lebensmittel Bescheid weiß. Nach mehrmaligen Klingeln geht die Mutter dran und nach einem kurzen hin und her erklärt sie Laura

die Werte. Nun muss sie nur noch mit dem Taschenrechner die notwendige Insulinmenge berechnen und alles zusammen in ihr Notizheft eintragen. Das ist echt zu aufwendig, nur um ein Stück Kuchen zu essen, denkt sie sich. Aber jetzt muss nur noch das Insulin gespritzt werden. Sie zieht sich das Shirt ein Stück hoch, setzt die Spritze an den Bauch und spritzt sich das Insulin. Nach all dem Prozedere packt sie die Sachen ein, schnappt sich die Tasche und läuft zurück ins Esszimmer. Dort angekommen sieht sie, dass für sie bereits ein Teller mit einem Stück Kuchen an einem Platz neben ihrer Freundin gestellt wurde und alle auf sie warten.

## Task Scenario Natascha

---

Ein Tass-Szenario, dass das Erfassen des Blutzucker-Wertes mit einem Blutzucker-Messgerät beschreibt und das anschließende Eintragen in das Handbuch.

Es ist Freitag nachmittag an einem sonnigen und heißen Tag im August. Natascha ist für den Nachmittag bei ihrer Freundin zum Geburtstag eingeladen. Bevor ihre Mutter sie zur Feier fährt, muss sie eben noch ihre Tasche mit den Diabetes-Utensilien aus ihrem Zimmer holen. Also noch einmal schnell die Treppe hinauf, die Tasche gekrallt und ab ins Auto auf den Beifahrersitz. Auf dem Weg zur Freundin bittet Natascha's Mutter sie nochmal eindringlich vor dem Essen das Messen des Blutzuckers nicht zu vergessen. Sie fahren vor dem Haus vor. Natascha verabschiedet sich von ihrer Mutter, steigt aus dem Auto aus und läuft in Richtung Haus. Ein großer Baum spendet dem Vorgarten Schatten. In der Sonne ist es mittlerweile knapp über 30° Celsius. An der Tür angekommen hebt sie ihren Arm und drückt kräftig mit ihrem Finger auf die Klingel. Kaum hat ist das Läuten verstummt, hört sie schon ein Poltern, das sich sehr schnell der Tür nähert. Die Tür geht auf und eine Dame, kaum älter als ihre eigene Mutter, heißt sie willkommen. Im selben Augenblick kommt ihre Freundin hinter ihrer Mutter angestürmt. „Perfekter Zeitpunkt, wir haben grade den Erdbeerkuchen auf den Tisch gestellt“, bekommt sie von der Mutter zu hören. Bevor diese jedoch wieder in die Küche verschwindet, fragt Natascha sie nach der Toilette. Bevor Natascha sich nämlich an den Kuchen machen kann, muss sie ihren Blutzucker messen. Die Mutter führt sie zur Toilette und Natascha verschwindet hinter der Tür. Sie packt ihr Täschchen aus und greift zum Messgerät, schaltet dieses ein und holt einen Teststreifen heraus, so lange das Gerät am Laden ist. Als nächstes greift sie zum Stecher, spannt ihn und setzt ihn sich an den Finger. Sie atmet tief ein, das ist eines der schlimmsten Dinge an Diabetes, und sticht sich in den Finger. Sie presst mit der anderen Hand den Finger zusammen, damit ein Tropfen Blut herauskommt und hebt den Finger an den Teststreifen. Das Gerät fängt an zu piepen und zeigt auf dem Display einen Zahlenwert an. Natascha sieht zufrieden auf den Blutzucker-Wert, greift zu ihrem Notizheft und trägt den Wert ein. Als nächstes greift sie sich ihr Handy und ruft ihre Mutter an, denn sie hat leider keine Ahnung welche Nährstoffe in einem Erdbeerkuchen enthalten sind. Das kommt nicht mehr so häufig vor, denn Natascha ist aus der Familie diejenige, die mittlerweile am Besten über Lebensmittel Bescheid weiß. Nach mehrmaligen Klingeln geht die Mutter dran und nach einem kurzen hin und her erklärt sie Natascha die Werte. Nun muss sie nur noch mit dem Taschenrechner die notwendige Insulinmenge berechnen und alles zusammen in ihr Notizheft eintragen. Das ist echt zu aufwendig, nur um ein Stück Kuchen zu essen, denkt sie sich. Aber jetzt muss nur noch das Insulin gespritzt werden. Sie zieht sich das Shirt ein Stück hoch, setzt die Spritze an den Bauch und spritzt sich das Insulin.

Nach all dem Prozedere packt sie die Sachen ein, schnappt sich die Tasche und läuft zurück ins Esszimmer. Dort angekommen sieht sie, dass für sie bereits ein Teller mit einem Stück Kuchen an einem Platz neben ihrer Freundin gestellt wurde und alle auf sie warten.

## Task Szenario Bruce Banner

---

Ein Task-Szenario, dass das Erfassen des Blutzucker-Wertes mit einem Blutzucker-Messgerät beschreibt und das anschließende Eintragen in das Handbuch

Es ist Dienstag Morgen 6 Uhr. Bruce wird von seinem Vater geweckt, denn es ist Zeit sich für die Schule fertig zu machen. Nachdem er das Badezimmer in einen Schauplatz der Verwüstung verwandelt hat, setzt er sich zusammen mit seinem Vater an den Esszimmertisch. Bevor er mit dem Frühstück beginnen kann, muss er seinen Blutzucker messen und sich Insulin spritzen. Er hat darauf wirklich keine Lust. Es nervt ihn, langweilt ihn und das andauernde Stechen mit der Nadel muss doch nun wirklich nicht sein. Aber es muss sein, ermahnt ihn sein Vater. So öffnet er Widerwillen seine Tasche mit dem Diabetes-Kram und holt das Blutzucker-Messgerät heraus. Dabei fliegen ihm einige Teststreifen entgegen, die er wohl gestern Abend nicht wieder anständig hineingelegt hatte. Der verärgerte Blick seines Vaters ist ihm keinesfalls entgangen. Damit sein Vater nicht noch böser wird, legt Bruce alle nötigen Utensilien ordentlich auf den Tisch. Er nimmt sich die Spritze, spannt sie und drückt sie sich an den Finger. Sein Vater bittet ihn es nicht hinauszuzögern, also kneift Bruce die Augen zusammen und löst sie aus. Durch ein klein wenig Druck auf den Finger bildet sich ein kleiner Tropfen Blut auf der Fingerkuppe. Sein Vater nimmt einen Teststreifen und steckt ihn in das Messgerät, da Bruce es selbst vergessen hat. Er erwidert es mit einem schelmischen Grinsen und hält seinen Finger an den Streifen. Das Gerät gibt einige piepende Töne von sich und zeigt anschließend den Blutzucker-Wert auf dem Display an. Nun müssen sie noch zusammen den nötigen Insulinmenge berechnen, dann kann sich Bruce endlich auf das Essen stürzen. Also nimmt er sich den Taschenrechner und gibt unter Anweisungen seines Vaters die Werte ein. Nach einigem hin und her ist die Insulinmenge berechnet und inklusive der anderen Werte in seinem Tagebuch eingetragen.

Nach dem Essen muss ihn sein Vater nochmals daran erinnern, dass er seine Sportsachen nicht vergessen soll, da heute noch Sport in der Schule ansteht. In der Schule angekommen absolviert er alle Fächer, die an dem Tag anstehen und versammelt sich danach mit seinen Freunden in der Umkleide-Kabine der Sporthalle. Sie sind spät dran und eigentlich müsste Bruce vor dem Sportunterricht nochmals seinen Blutzucker messen. Das ist sehr wichtig hat ihm sein Vater immer gesagt, aber da die Jungs alle Druck machen rennt er ihnen einfach hinterher und denkt sich, dass es schon nicht so schlimm ist. Heute steht Turnen auf dem Programm. Die ganze Klasse absolviert Bocksprünge und Überschläge auf einer großen und dicken Matte. Langsam merkt Bruce, dass er schwitzige Hände bekommt, obwohl sie sich heute gar nicht so sehr austoben also sonst. Auch die Lehrerin bemerkt, dass etwas nicht stimmt, da er im Gesicht sehr blass geworden ist. Kurze Zeit später liegt er mit Krämpfen auf dem Boden. Später erfährt sein Vater, dass Dank der schnelle Reaktion seiner Lehrerin Bruce nichts weiter zugestoßen ist. Diese habe seit einer Schulung zum Thema Diabetes beim Sportunterricht immer etwas Traubenzucker dabei, um solche Notsituationen zu meistern.

## 5.4 User Task Organization Model

Aus den zuvor durchgeführten Aufgaben soll nach Mayhew nun im Folgenden das Task Organization Model ([Mayhew, 1999], Seite 67) extrahiert werden. Dieses Modell beschreibt den aktuellen Zustand der Aufgabenbewältigung. Abbildung 2 auf Seite 39 visualisiert das Modell. Zu sehen ist lediglich ein Modell, das Arbeitsbewältigung des Kindes darstellt. Eltern erlangen Einsicht in die Erfassungen lediglich über das papierbasierte Logbuch der Kinder. Aus diesem Grund erübrigt sich eine Modellierung der Aufgabenbewältigung.

## 5.5 Usability Goals

Nach Mayhew folgen auf die User Profiles und den Task Szenarien, sowie den Plattform Capabilities and Constraints und den General Design Principles die Entwicklung der Usability Goals. Diese bestehen zum einen aus den Qualitative Goals und zum anderen aus den Quantitative Goals ([Mayhew, 1999], Seite 123). In den **Quantitative Goals** werden, beispielsweise mit Hilfe von Werten und Prioritäten, die „*Ease-of-Learning Goals*“ und die „*Ease-of-Use Goals*“ beschrieben. Mayhew beschreibt Ease-of-Use mit den Worten - „*speed and efficiency*“ ([Mayhew, 1999], Seite 123) - also der Geschwindigkeit und Effizienz bei der Ausführung von Handlungen.

In den **Qualitativ Goals** werden stattdessen anhand von kontextspezifischen Kurzbeschreibungen eine Analyse der Systemkriterien vorgenommen.

Im Folgenden sollen die Ergebnisse aufgelistet werden.

### 5.5.1 Qualitative Usability Goals

#### Kind

##### Aufgaben-Unterbrechung und Merken von Werten und Abläufen

Kinder in jungen Jahren werden häufig in ihrer Umgebung oder ihrem Arbeitskontext, beispielsweise in der Schule, in ihren Handlungen unterbrochen. Es ist daher ebenso wahrscheinlich, dass Sie während der Erfassung und Archivierung ihrer Messdaten von ihren Mitschülern unterbrochen oder abgelenkt werden. Dies muss nicht notwendigerweise mit böser Absicht stattfinden, sondern auch vom Diabetiker selbst ausgehen (z. B. Aufmerksamkeitsdefizit-Syndrom). Aus diesem Grund muss das User Interface genug Kontextinformationen liefern, so dass der Benutzer nach kurzer Ablenkung schnellstmöglich wieder seiner Aufgabe nachgehen kann.

##### Strukturierter Ablauf der Aufgabe

Aufgrund der oben genannten Situation und der nötigen Werte, die ein Diabetiker mit dem System zum einen ermitteln und anschließend eintragen muss, muss das System einige Eigenschaften aufweisen. Dem Benutzer soll es nicht notwendig sein sich Werte merken zu müssen, um diese an anderer Stelle einzusetzen. Stattdessen sollen folgende Eigenschaften durch das System geboten werden:

- Ermittelte Werte sollen automatisch in folgende Anfragemasken überführt werden.

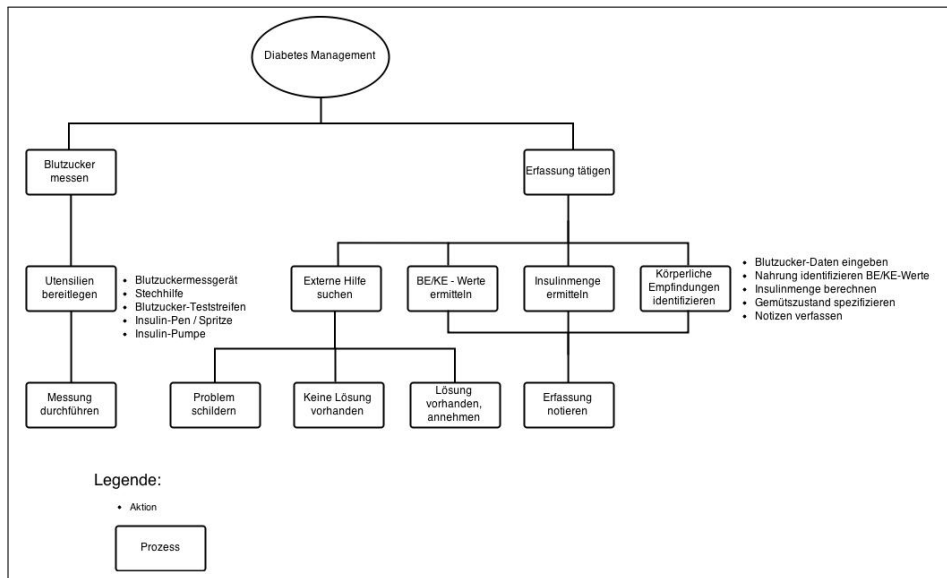


Abbildung 2: Task Organization Model eines an Diabetes erkrankten Kindes

- Das User Interface muss ausreichend Kontextinformationen liefern, damit der Benutzer durch die zu erledigende Aufgabe geführt wird.
- Das User Interface muss ausreichend Kontextinformationen liefern, damit der Benutzer nach kurzer Ablenkung seine Aufgabe wieder vervollständigen kann.
- Unterstützt den Benutzer darin, das System zu erlernen.
- Unterstützt den Benutzer darin, das System visuell gut perzipieren zu können (z. B. bei Rot-Grün Schwäche eine Farbwahl, die das Erkennen der Statistiken unterstützt).

## Eltern

### Zeitinvestition und Erlernen eines neuen Systems

Eltern sind in der Regel Erwerbstätig, was dazu führt, dass sie sich in den meisten Fällen erst am späten Abend nochmals mit der Diabetes-Erkrankung des Kindes beschäftigen können. Nach einem womöglich langen und stressigen Arbeitstag ist es besonders der Zeitmangel, der Benutzern beim Erlernen eines neuen Systems in die Quere kommt. Der Kontext, in dem der Benutzer ein neues System erlernt, ist nicht zwingend auf die eigenen vier Wände einzuschränken. Eltern können auch den Wunsch hegen, die Erfassungen ihres Kindes in jeglichem, momentan stattfindenden Kontext nachvollziehen zu können.

### Strukturierter Ablauf der Aufgabe und automatisierte Synchronisation

Aufgrund der oben genannten Situation muss das System für die Eltern gewisse Eigenschaften erfüllen. Beispielsweise müssen die Eltern, neben dem Wunsch der

Einsicht in die Messungen des Kindes, ein Profil mit Krankheiten und sonstigen essentiellen Daten anlegen. Anstelle, dass die Benutzer hierfür alle vorhandenen Krankheiten manuell eingeben, sollte das System eine Auswahl anbieten. Bei der besonderen Schreibweise medizinischer Fachbegriffe, kann auf diese Weise sowohl der Benutzer als auch das System vor Fehler geschützt werden; ein weiterer wichtiger Aspekt ist, dass der Benutzer keine Zeit damit verschwenden braucht, sich Gedanken um die Schreibweise von Begriffen Gedanken zu machen. Zusammengefasst bedeutet dies:

- Das Anlegen eines Profils soll strukturiert ablaufen und vorgefertigte Masken bieten, damit der Benutzer nicht gezwungen ist externe Quelle für die Verwendung fachspezifischer Begriffe zu Rate ziehen zu müssen.
- Das User Interface muss ausreichend Kontextinformationen liefern, damit der Benutzer durch die zu erledigende Aufgabe geführt wird.
- Das User Interface muss ausreichend Kontextinformationen liefern, damit der Benutzer nach kurzer Ablenkung seine Aufgabe wieder vervollständigen kann.
- Der Benutzer darf nicht gezwungen sein sich kontextbezogenen Informationen über verschiedenen Masken hinweg merken zu müssen.
- Dem Benutzer soll es erspart bleiben explizit eine Synchronisation anzufordern, stattdessen werden alle Daten automatisch zwischen dem Kind und den Eltern synchronisiert.
- Die visuelle Repräsentation der Daten soll auf den Kontext bezogen unterstützend dargestellt werden (z. B. bei Rot-Grün Schwäche eine Farbwahl, die das Erkennen der Statistiken unterstützt).



## Doktor

### Aufgaben-Unterbrechung und Merken von Werten und Abläufen

In der Praxis eines Diabetologen kann es schon mal sehr stressig hergehen. Bei der stetig steigenden Anzahl an neu-diagnostizierten Fällen werden die Praxen zusehends voller. Aus diesem Grund ist ein praktizierender Arzt grundsätzlich auf helfende Arbeitskräfte angewiesen. Im schlimmsten Fall hetzt der Arzt an einem Tag von Zimmer zu Zimmer, um seine Patienten zu untersuchen und zu beraten, oder einfach nur die Werte aus ihrem Logbuch zu analysieren. Im Rahmen dieser Arbeitsumgebung muss ein Arzt immer wieder von dem Kontext eines Kindes zu dem eines anderen wechseln. Die Visiten selbst können nochmal durch das Erscheinen der Hilfskräfte unterbrochen werden. Dadurch wird der Arzt vom Kontext des Systems und des Kindes abgelenkt. Bedingt durch die allgemeine Arbeitsumgebung des Arztes ist es für ihn wichtig, ebenfalls wie zuvor beim Kind beschrieben, dass das System ausreichend Kontextinformationen liefert. So ist gewährleistet, dass der Benutzer nach einer temporären Ablenkung schnell wieder zu seiner Aufgabe zurückkehren kann.

### Strukturierter Ablauf der Aufgabe

Aufgrund der hochfrequentierten Arbeitsumgebung und der zum Teil komplexen Aufgaben während eines Arbeitstages eines Arztes, sollte ein System die Erinnerungsfähigkeit eines Benutzers nicht als Voraussetzung ansehen, um eine Aufgabe durchzuführen. Stattdessen sollte das System

- dem Benutzer ausreichend Kontextinformationen liefern, damit dieser durch die zu erledigende Aufgabe geführt wird,
- dem Benutzer ausreichend Kontextinformationen liefern, damit dieser nach kurzer Ablenkung seiner Aufgabe wieder nachgehen kann.
- den Benutzer darin unterstützen, das System visuell gut perzipieren zu können (z. B. bei Rot-Grün Schwäche eine Farbwahl, die das Erkennen der Statistiken unterstützt).

### 5.5.2 Quantitative Usability Goals

Für die Quantitative Usability Goals wurden die Templates von Mayhew als Vorlage der Bewertungen genutzt. Im Folgenden sollen diese Goals dargestellt werden.

**Usability Goals**

Goal #: 1

Task: F70: BE/KE Werte der Nahrung ermitteln

Operational Definitions

Expert: nach dem dritten Versuch

Novice: ersten zwei Versuche

Learn: fehlerfreie Durchführung

Satisfaction: 1 = sehr ungenügend,  
4 = neutral,  
7 = sehr befriedigend

Priority Definitions

1 = Für die Veröffentlichung erforderlich

2 = Korrekte Ausführung

3 = Einfach zu benutzen ist wünschenswert

Ease-of-Learning Goals

Priority	Measure	Goal
3	Novice Time	≈ 15 sec.
1	Novice Trials	3
-	Novice Errors	max 2

Ease-of-Use Goals

Priority	Measure	Goal
3	Expert Time	≤ 7 sec.
1, 3	Expert Errors	0

Satisfaction Goals

Priority	Measure	Goal
2, 3	Expert	6
2, 3	Novice	5

Abbildung 3: Usability Goal für die Ermittlung der BE/KE-Werte der Nahrungsmittel

**Usability Goals**

Goal #: 2

Task: F100: Insulineinheiten berechnen

Operational Definitions

Expert: nach dem dritten Versuch

Novice: ersten drei Versuche

Learn: fehlerfreie Durchführung

Satisfaction: 1 = sehr ungenügend,  
4 = neutral,  
7 = sehr befriedigend

Priority Definitions

1 = Für die Veröffentlichung erforderlich

2 = Korrekte Ausführung

3 = Einfach zu benutzen ist wünschenswert

Ease-of-Learning Goals

Priority	Measure	Goal
1, 3	Novice Time	≈ 15 sec.
1	Novice Trials	3
-	Novice Errors	max 3

Ease-of-Use Goals

Priority	Measure	Goal
1, 2, 3	Expert Time	≤ 7 sec.
1	Expert Errors	0

Satisfaction Goals

Priority	Measure	Goal
3	Expert	7
3	Novice	6

Abbildung 4: Usability Goal für die Benutzung des Insulinrechners

### Usability Goals

Goal #: 3

Task: F140-160: Blutzuckermessungen speichern

Operational Definitions

Expert: nach dem dritten Versuch

Novice: ersten drei Versuche

Learn: fehlerfreie Durchführung

Satisfaction: 1 = sehr ungenügend,  
4 = neutral,  
7 = sehr befriedigend

Priority Definitions

1 = Für die Veröffentlichung erforderlich

2 = Korrekte Ausführung

3 = Einfach zu benutzen ist wünschenswert

Ease-of-Learning Goals

Priority	Measure	Goal
1, 2, 3	Novice Time	≈ 50 sec.
1	Novice Trials	5
-	Novice Errors	4

Ease-of-Use Goals

Priority	Measure	Goal
1	Expert Time	≤ 35 sec.
-	Expert Errors	1 - 2

Satisfaction Goals

Priority	Measure	Goal
3	Expert	6
3	Novice	6

Abbildung 5: Usability Goal für das Speichern einer Blutzuckermessung

### Usability Goals

Goal #: 4

Task: F10-40: Einsehen der Statistiken

Operational Definitions

Expert: nach dem dritten Versuch

Novice: ersten drei Versuche

Learn: fehlerfreie Durchführung

Satisfaction: 1 = sehr ungenügend,  
4 = neutral,  
7 = sehr befriedigend

Priority Definitions

1 = Für die Veröffentlichung erforderlich

2 = Korrekte Ausführung

3 = Einfach zu benutzen ist wünschenswert

Ease-of-Learning Goals

Priority	Measure	Goal
3	Novice Time	≈ 15 sec.
2, 3	Novice Trials	1
-	Novice Errors	1

Ease-of-Use Goals

Priority	Measure	Goal
3	Expert Time	≤ 10 sec.
-	Expert Errors	0

Satisfaction Goals

Priority	Measure	Goal
3	Expert	6
3	Novice	6

Abbildung 6: Usability Goal für das Einsehen der Statistiken des Kindes

**Usability Goals**

Goal #: 5

Task: F180-220: Matchmaking

Operational Definitions

Expert: nach dem dritten Versuch

Novice: ersten drei Versuche

Learn: fehlerfreie Durchführung

Satisfaction: 1 = sehr ungenügend,  
4 = neutral,  
7 = sehr befriedigend

Priority Definitions

1 = Für die Veröffentlichung erforderlich

2 = Korrekte Ausführung

3 = Einfach zu benutzen ist wünschenswert

Ease-of-Learning Goals

Priority	Measure	Goal
1, 3	Novice Time	≈ 240 sec.
1, 3	Novice Trials	4
-	Novice Errors	3

Ease-of-Use Goals

Priority	Measure	Goal
x	Expert Time	≤ 180 sec.
-	Expert Errors	0

Satisfaction Goals

Priority	Measure	Goal
1, 2, 3	Expert	6
1, 2, 3	Novice	6

Abbildung 7: Usability Goal für die Benutzung des Insulinrechners

## 6 Dokumentation der Proof Of Concepts

### 6.1 Fehlende Kenntnisse in der Android-Entwicklung

Die Einarbeitung in die Entwicklung von Android Applikationen in Java wurde mit diesen Tutorials [Google, a] begonnen. Für den Einstieg und die ersten Schritte wurde eine Beispiel-Applikation implementiert. Über diesen Weg wurde sich mit der Erstellung von Layouts via *XML*, Implementierung von *Activities* und deren Kommunikation über *Intents* auseinandergesetzt. Insgesamt wurden fünf *Activities* implementiert, die teilweise als Grundlage für die anderen Proof Of Concepts dienen. Hinzu kommt, dass für das Proof Of Concept *Client/Server-Kommunikation* (Siehe Kapitel 6.2) letztlich mehr Wissen über die Entwicklung von Android Applikationen notwendig war. Daher kann man es auch als Teil dieses Proof Of Concept verstehen.

Folgende fünf *Activities* wurden implementiert:

- Main
  - Besteht aus mehreren Buttons, die auf weitere *Activities* führen. Dadurch wurde der Umgang mit dem Start neuer *Activities* mittels *Intents* [Google, f] klar.
- ClientServerCommunication
  - In dieser *Activity* wird das Proof Of Concept *Client/Server-Kommunikation* dargestellt. Der Zugriff auf Textfeldinhalte und das ändern dieser Inhalte über vordefinierte IDs der Elemente war dafür nötig. Weitere Beschreibung der Implementation im Abschnitt *Client/Server-Kommunikation* (Siehe Kapitel 6.2).

- `DataStorage`
  - Hier wird die persistente Datenspeicherung im internen Speicher geprüft. Zusätzlich wird diese zur Überprüfung auch ausgelesen und ausgegeben. Dafür wurden die Klassen *FileInputStream* [Google, c] und *FileOutputStream* [Google, d] genutzt.
- `ActivityCommunication`
  - Um Daten zwischen *Activities* zu übertragen wurde ein Textfeld implementiert, dessen Inhalt nach Klick auf den Send Button an eine weitere *Activity* gesendet und dort angezeigt wird.
- `DisplayMessage`
  - Diese *Activity* zeigt den Inhalt des Textfelds aus der *ActivityCommunication Activity*, um die Kommunikation zwischen den *Activities* deutlich zu machen.
- `InsulinCalculatorActivity`
  - Hier findet die Berechnung der Insulineinheiten statt. Über Textfelder vom Typ *Number* lassen sie alle nötigen Werte zur Berechnung sowohl des Basis-, als auch des Bolusinsulin berechnen.

## 6.2 Client/Server-Kommunikation

### 6.2.1 Server

Für die Kommunikation zwischen Client und Server wurde erst ein Server mit *Node.js* [Joyent] implementiert. Dafür musste im Vorfeld die *Node.js* Plattform inklusive dem Package Management System *npm* (Node Package Manager) installiert werden. Zur Auswahl stehen der Download über die Homepage oder eine Installation über einen Package Manager wie *Homebrew* [Howell] oder *MacPorts* [TheMacPortsProject]. Zur Vereinfachung der Serverimplementierung wurde das Framework *Express* [ExpressJS] gewählt. *Express* bietet das Paket *express-generator* zur Initialisierung an. Damit lässt sich das Grundgerüst einer Applikation automatisch generieren. Anschließend wurde die Ressource */poc* mittels einer Route implementiert, die auf die Methoden *GET* und *POST* via *HTTP* reagiert.

- GET
  - Der Server sendet ein Test-JSON-Objekt zurück. Dieses JSON-Objekt soll vom Client dargestellt dargestellt werden. Somit lässt sich überprüfen, ob die Kommunikation erfolgreich war. Zudem kann man erkennen, ob Daten auf dem Kommunikationsweg verloren gegangen sind, indem man das empfangene Objekt auf dem Client mit dem versendeten Objekt auf dem Server vergleicht. Dafür wird das gesendete Objekt auf der Konsole ausgegeben.
- POST
  - Die empfangenen Daten im JSON-Format werden auf der Konsole ausgegeben. Auch hier lässt sich überprüfen, ob die Kommunikation erfolgreich war und ob die Daten vollständig und unverfälscht angekommen sind. Außerdem sendet der Server eine Nachricht über den Erfolg als String per *response* zurück.

### 6.2.2 Client

Im *Fehlende Kenntnisse in der Android-Entwicklung* Proof Of Concept (Siehe Kapitel 6.1) wurde die Implementierung eines Android Clients mit mehreren *Activities* beschrieben. Dieser dient als Grundlage für dieses Proof Of Concept. Für die Überprüfung des Proof Of Concepts wurde eine *Activity ProofOfConceptActivity* implementiert, die aus zwei Buttons, einem *TextView* und zwei *EditText*-Views besteht. Über den Get-Button wird per *HTTP* die Methode *GET* auf der Ressource */poc* auf dem Server ausgeführt. Die Antwort des Servers wird im darunter liegenden *TextView* angezeigt. Der Put-Button führt per *HTTP* die Methode *POST* auf der Ressource */poc* auf dem Server aus und sendet den Inhalt der beiden *EditText*-Views als *JSON* Objekt. Im *TextView* wird die Antwort des Servers angezeigt. Für die Implementierung der *HTTP* Methoden war die Einarbeitung in asynchrone Tasks notwendig, damit das Interface während der Client/Server-Kommunikation nicht blockiert wird. Dafür wurde die abstrakte Klasse *AsyncTask* [Google, b] genutzt. Für die einzelnen Methoden wurde jeweils eine Helferklasse implementiert, die die abstrakte Klasse *AsyncTask* erweitern. Für die eigentliche Kommunikation zum Server wurde

die abstrakte Klasse *URLConnection* [Google, e] genutzt. Da die Daten bei der Kommunikation in Form eines *ByteStream* übertragen werden, wurde die Helferklasse *Stream* implementiert, mit der sich aus dem *ByteStream* lesen und schreiben lässt. Für die Erzeugung von Objekten im *JSON* Format wurde die Klasse *JSONObject* [Google, g] genutzt.

### 6.3 BE/KE-Werte

Für die Überprüfung dieses Proof Of Concepts wurde ein weiterer *Node.js* Server mit dem Framework *Express* implementiert. Weiterhin wurde ein dokumentenbasierte Datenbank mit *MongoDB* [MongoDB] erstellt und dort die Testdatensätze abgespeichert. *Mongoskin* [kissjs.org] dient als *Middleware*, um die Datenbankzugriffe zu vereinfachen. Als Test bzw. Überprüfung wurde ein Javascript Programm implementiert, welches durch die *setInterval()* Methode und das *request* [Request] Modul 50 Anfragen in einer Minute an den Server stellt. In der Konsole wird jede Anfrage ausgegeben und über einen Zähler iteriert. Somit lässt sich nachvollziehen, ob das Proof Of Concept erfolgreich war.

### 6.4 Berechnung der Insulineinheiten

Zur Berechnung der Insulineinheiten wurden zwei Berechnungen implementiert:

- Basisinsulin
  - Über zwei Textfelder lassen sich die Werte für den BE-Faktor und die Broteinheiten in der Mahlzeit eintragen. Durch den Button *Calculate* wird das Ergebnis der Berechnung in einem Textfeld angezeigt.
- Bolusinsulin
  - Für die Berechnung des Bolusinsulin sind nun drei Werte erforderlich. Der aktuelle Blutzuckerwert, der Zielwert und die Korrekturzahl. Auch hier lässt sich das Ergebnis der Berechnung durch den Button *Calculate* in einem Textfeld anzeigen.

### 6.5 Matchmaking

*Work in progress*

Teil II

# Meilenstein 4



## 7 Design, Testen und Entwickeln

In der zweiten Phase des Usability Engineering Lifecycle werden die Prozesse Design, Testing und Entwicklung durchgeführt. Die gesamte Phase erstreckt sich über 3 Level. Das erste Level beginnt mit dem Work Reengineering.

### 7.1 Work Reengineering

Mit Beginn der zweiten Phase des Usability Engineering Lifecycle wird nach Mayhew ([Mayhew, 1999], Seite 171) ein „Work Reengineering“ vollzogen. Dieser Prozess beschreibt eine Form von Neuausrichtung der momentanen Problem-, bzw. Arbeitsbewältigung. Hierfür werden die zuvor durchgeführten Arbeitsschritte genutzt, um darauf aufbauend ein „*Reengineered Task Organization Model*“ zu entwickeln. Dieses Modell beschreibt eine Aussicht auf einen möglichen Ablauf in dem zu entwickelnden System. Abbildung 8 zeigt das Reengineered Task Organization Model eines an Diabetes erkrankten Kindes. Aus den Task Szenarien und den Dokumentationen ergab sich, dass Eltern in der Regel keinen direkten Zugriff auf die Erfassungen der Kinder haben. Kontrolle, oder Einsicht in die Erfassungen der Kinder kann nur über ein Gespräch mit den Kindern und die darauffolgende Einsicht in das zumeist papierbasierte Logbuch erfolgen. Das zuvor in Kapitel 5.4 beschriebene Modell soll hier nun um ein weiteres ergänzt werden. Abbildung 9 auf Seite 50 zeigt ein Modell, das einen möglichen Systemablauf der Eltern beschreibt.

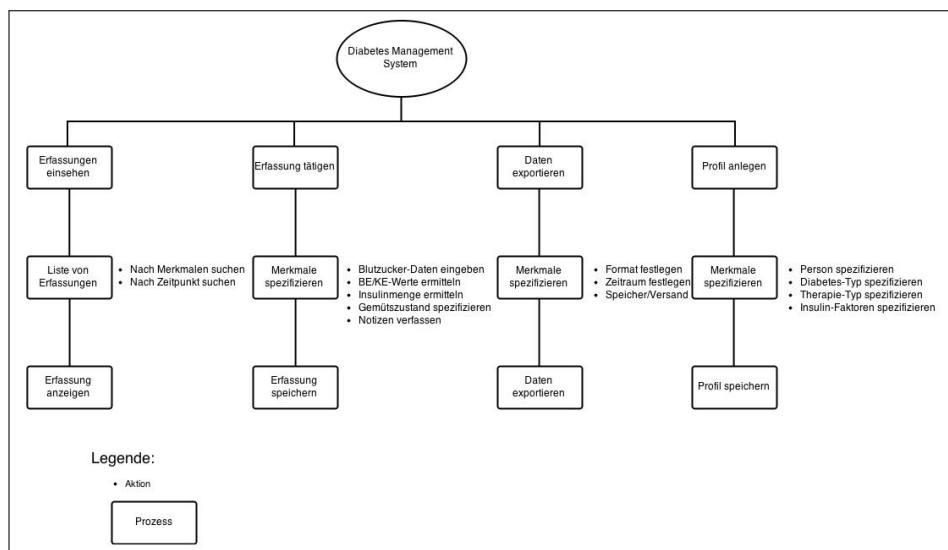


Abbildung 8: Reengineered Task Organization Model eines an Diabetes erkrankten Kindes

### 7.2 Prototypen UI

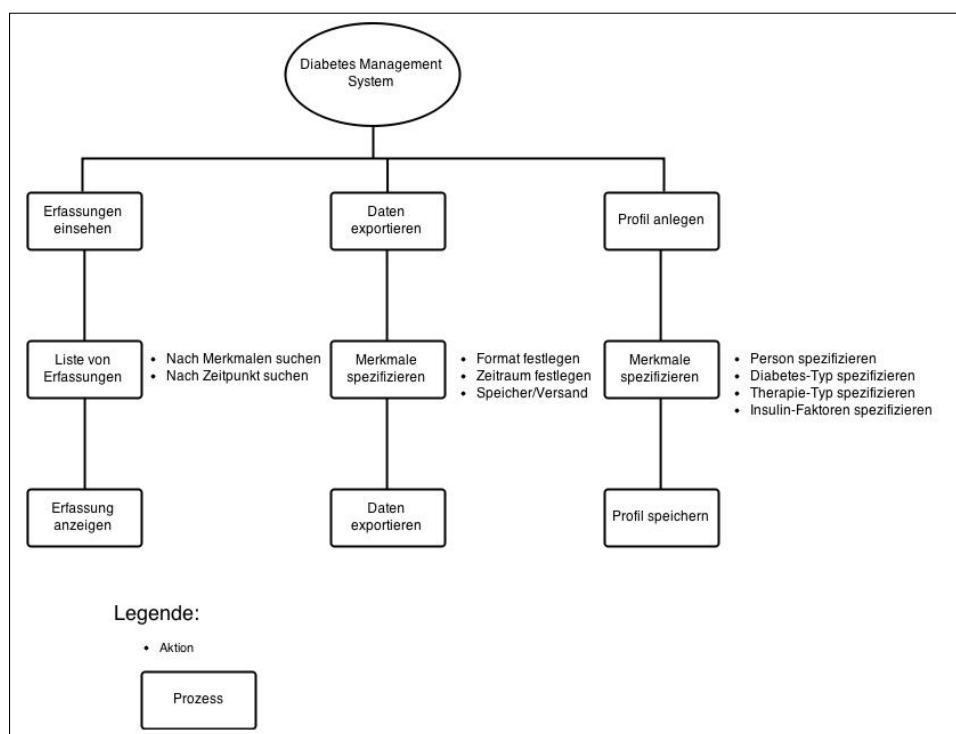


Abbildung 9: Reengineered Task Organization Model eines an Diabetes erkrankten Kindes

## 8 Datenstrukturen

```
1 {  
2   author: ObjectId,  
3   date: { type: Date, default: Date.now },  
4   body: String,  
5   topics: [String],  
6   comments: [{  
7     body: String,  
8     date: { type: Date, default: Date.now },  
9     author: ObjectId }]  
10 }
```

Listing 1: Thread im Forum

```
1 {  
2   email: String,  
3   password: String,  
4   name: String,  
5   child: ObjectId  
6 }
```

Listing 2: Eltern

```
1 {  
2   name: String,  
3   age: Integer,  
4   gender: String,  
5   sports: [String],  
6   diseases: [String],  
7   log: [ObjectId],  
8   parent: ObjectId,  
9   doc: ObjectId,  
10  therapy: {  
11    factor: {  
12      morning: Double,  
13      day: Double,  
14      evening: Double,  
15      type: String  
16    },  
17    type: String,  
18    target: Integer,  
19    correction: Integer  
20  }  
21 }
```

Listing 3: Kind

```
1 {  
2   brand: String,  
3   type: String,  
4   description: String,  
5   be: String,  
6   ke: String  
7 }
```

Listing 4: Produkt

## 9 WBA-Modellierung

## Literatur

- [Android-Design ] ANDROID-DESIGN: *Android Design Principles*. <https://developer.android.com/design/get-started/principles.html>. – zuletzt gesichtet am 20.05.2015 4
- [Committee 2008] COMMITTEE, Ergonomics S.: *Ergonomie der Mensch-System-Interaktion – Teil 110: Grundsätze der Dialoggestaltung (ISO 9241-110:2006)*. 09 2008 4
- [ExpressJS ] EXPRESSJS: *Express*. <http://expressjs.com/>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.2.1
- [Google a] GOOGLE: *Android Training*. <http://developer.android.com/training/index.html>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.1
- [Google b] GOOGLE: *AsyncTask*. <http://developer.android.com/reference/android/os/AsyncTask.html>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.2.2
- [Google c] GOOGLE: *FileInputStream*. <http://developer.android.com/reference/java/io/FileInputStream.html>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.1
- [Google d] GOOGLE: *FileOutputStream*. <http://developer.android.com/reference/java/io/FileOutputStream.html>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.1
- [Google e] GOOGLE: *URLConnection*. <http://developer.android.com/reference/java/net/URLConnection.html>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.2.2
- [Google f] GOOGLE: *Intent*. <http://developer.android.com/reference/android/content/Intent.html>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.1
- [Google g] GOOGLE: *JSONObject*. <http://developer.android.com/reference/org/json/JSONObject.html>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.2.2
- [Google-Design ] GOOGLE-DESIGN: *Material Design Principles*. <https://www.google.com/design/spec/material-design/introduction.html>. – zuletzt gesichtet am 20.05.2015 4
- [Howell ] HOWELL, Max: *Homebrew*. <http://http://brew.sh/>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.2.1
- [ISO9241-210 2011] ISO9241-210: *Ergonomics of human-system interaction – Part 210: Human-centred design for interactive systems*. 01 2011 1.1
- [Joyent ] JOYENT, Inc.: *Node.js*. <https://nodejs.org/>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.2.1
- [kissjs.org ] KISSJS.ORG: *Mongoskin*. <https://github.com/kissjs/node-mongoskin>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.3

- [Mayhew 1999] MAYHEW, Deborah J.: *The Usability Engineering Lifecycle: A Practitioner's Guide to User Interface Design*. 1999 5, 5.4, 5.5, 7.1
- [MongoDB ] MONGODB, Inc.: *MongoDB*. <https://www.mongodb.org/>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.3
- [Request ] REQUEST: *Request*. <https://github.com/request/request>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.3
- [TheMacPortsProject ] THEMACPORTSPROJECT: *MacPorts*. <https://www.macports.org/>. – zuletzt gesichtet am 08.05.2015 6.2.1