

PATIENTEN MIT SOZIALER PHOBIE

Timon Borter, Sven De Gasparo,
Luca Mühlheim, Marc Muster,
Elias Schmidhalter

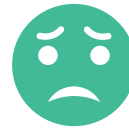
SOZIALE PHOBIE



Starke Angststörung



**Jede Soziale Interaktion ist
eine Herausforderung**



Angst sich zu blamieren

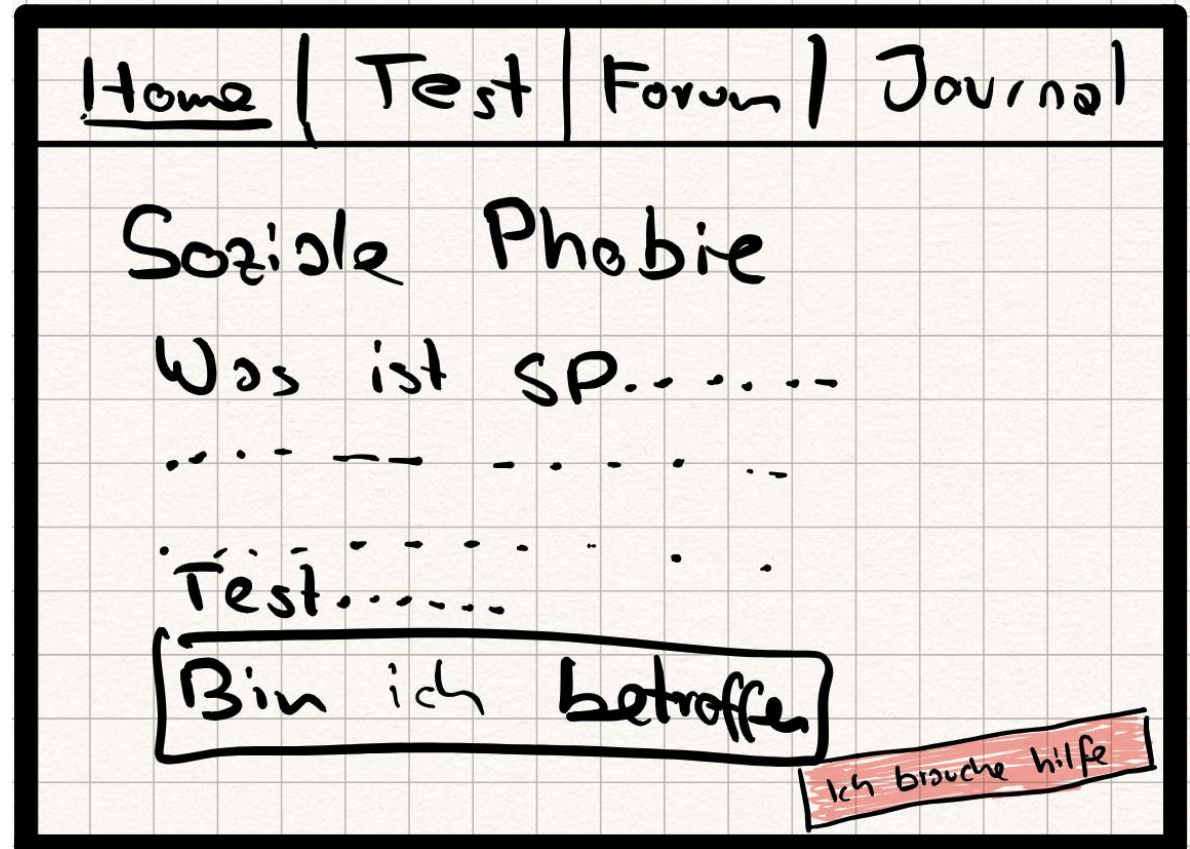


Symptome:

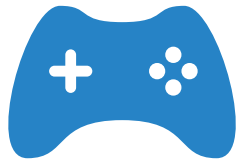
Übelkeit
Schwächegefühl
Keine Luft bekommen
Schwitzen

1. ITERATION

- Journal
- Einstufungstest
- Forum und Q/A
- Ärzte finden



WEITERENTWICKLUNG



Spielerische Therapie



Kontaktaufnahme mit
Ärzten oder Therapeuten



Journal führen

ZIELE

1. Hilfe für Personen mit sozialen Angststörungen
2. Möglichkeit zur eventuellen Identifizierung solcher Ängste in einem Selbsttest
3. Nervosität durch Routine ersetzen (wiederkehrende Herausforderungen)
4. Nachvollziehbarkeit der Fortschritte des Benutzers (Journal)

ABGRENZUNG

1. Die Applikation ist kein Ersatz für eine Therapie
2. Bietet keine Hilfe für den Umgang mit betroffenen Personen
3. Keine "Social Network" Applikation
4. Die Applikation bietet keine Live-Interaktionen (Bsp. Chat)

STORYBOARD JOURNAL

Szenario Journal



PROTOTYP JOURNAL

- Seinen Fortschritt festhalten
- Gute / schlechte Situationen nachschlagen
- Daraus lernen

Home	Test	Herausforderungen	Journal
Titel: <input type="text"/>			
Situation <input type="text"/>			
Umgang: <input type="text"/>			
Bewertung * * * *			
Tage <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>			
<div>ich brauche hilfe</div>			

STORYBOARD KONTAKTAUFNAHME ÄRZTE

Szenario Kontaktaufnahme Ärzte

①



Nick sucht
nach einem
Spezialisten

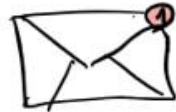
②



Nick kontaktiert
den Spezialisten

③

Der Spezialist
meldet sich bei Nick



PROTOTYP KONTAKTAUFNAHME ÄRZTE



STORYBOARD HERAUSFORDERUNGEN

Szenario

Challenges



Karl wählt seine Challenges für die folgenden 7 Tage aus.

②

Karl lebt seinen Alltag und achtet dabei auf seine Ziele.



③ Bei Gelegenheit erfüllt Karl eine Challenge.



④



Karl markiert die Challenge als geschafft

⑤ Karl erhält sein erstes Achievement



PROTOTYP HERAUSFORDERUNGEN

- Persönliche Ziele
- Gamification
- Achievements

