

## **Zusammenfassung**

Mobile Anwendungen sind heutzutage fester Bestandteil im Alltag eines Kindes. Jedoch besteht die Kindheit bei einigen nicht nur aus Spiel und Spaß, sondern beinhaltet im Falle einer Krebserkrankung ebenso Beschwerden und Arztbesuche. Betroffene Kinder sind dadurch häufig aufgrund ihrer körperlichen und geistigen Verfassung eingeschränkt in ihrem Tun.

In dieser Arbeit wird daher eine Anwendung speziell für krebskranke Kinder konzipiert und entwickelt. Diese soll sie im Alltag unterstützen und dabei fördern trotz der Belastung eine gesunde Lebenseinstellung zu entwickeln und beizubehalten. Mithilfe von Gamification wird die Anwendung kinderfreundlicher gestaltet. Dadurch können Kinder im spielerischen Sinne Aufgaben erledigen, wodurch sie Punkte und Gegenstände sammeln. Die Kinder erzielen damit regelmäßige Erfolgserlebnisse, wodurch ihr Durchhaltevermögen gestärkt werden kann. Die Funktionen der App helfen den Kindern und den Eltern dabei Daten aufzuzeichnen. Aufgrund dieser werden Statistiken erstellt, wodurch Trends erkannt und Optimierungen vorgenommen werden können, um das Kind zu stärken.

Basis der Arbeit bildet dabei der medizinische Hintergrund, die Analyse des Nutzerhaltens von Kindern und Jugendlichen mit digitalen Medien, sowie die Analyse des Appmarktes an mobilen Geräten. Daraufhin wird eine Anforderungsanalyse für die zu entwickelnde App entworfen. Mithilfe von Wireframes und einem Prototypen werden die Aspekte der Anforderungsanalyse umgesetzt. Der Prototyp stellt dabei das Endprodukt dieser Arbeit dar. Abschließend wird erläutert, inwiefern die App zukünftig ausgebaut und realisiert werden könnte.