

Bezeichnung	Einzelperson/Organisation	Bezug zum System (Anrecht, Anteil, Anspruch, Interesse)	System/Merkmale	Erfordernisse/Erwartungen
Jede Person, die gerne eine neue Gewohnheit etablieren möchte.	Einzelperson (Privatperson) und Organisationen	<p>Anrecht: Die Person hat das Recht oder den Anspruch darauf, ihr Leben zu verbessern oder ihre Ziele zu erreichen, indem sie durch das System eine neue Gewohnheit in ihrem Leben einführt. Es deutet darauf hin, dass sie das Recht hat, positive Veränderungen in ihrem Leben vorzunehmen.</p> <p>Anteil: Personen haben einen Anteil an einem neuen Gewohnheitssystem, indem sie dazu beitragen. Dieser Beitrag erfordert natürlich Zeit, Energie oder andere Ressourcen, die investiert werden, und ermöglicht es ihnen somit, einen persönlichen Anteil an den Ergebnissen des Systems zu haben.</p> <p>Anspruch: Der Anspruch von Personen, die eine neue Gewohnheit entwickeln wollen, besteht darin, dies als etwas zu betrachten, das ihnen zusteht. Dies gilt in mehreren Fällen, zum Beispiel für Personen, die von einer Krankheit betroffen sind und den Anspruch haben, ein System zu haben, das ihnen hilft</p> <p>Interesse: Die Personen zeigen Interesse am System, da sie das Gefühl haben, etwas Neues zu lernen oder neues Wissen zu erwerben. Dieses Interesse kann als Initiative dienen, um die Motivation aufrechtzuerhalten und die Herausforderungen bei der Einführung einer Gewohnheit zu überwinden.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung neuer Gewohnheiten und persönlichen Weiterentwicklung • bessere Zeitmanagement zur Planung und Organisation von Aufgaben und Lernaktivitäten • Fortschrittsverfolgung der Gewohnheit • Motivationsanreize • Selbstreflexion • Flexibilität und Mobilität • Unterstützung der Nutzer bei der mentalen Gesundheit • Erinnerungen (Benachrichtigung) für die Medikamenteneinnahme etc. • Anpassung der Schriftgröße und klare visuelle Darstellungen • Unterstützung der Gesundheitsüberwachung • Effektiven Planung und Organisation von Aufgaben, Anpassungsfähigkeit an die Terminen und Projekten • Einfluss Profit • Kollaborationsplattform Erwerb von Nutzer(Kunden) • Informationen weitergeben an Nutzer und dessen Interesse für Nutzerquoten nutzen / gewinnen • Verbesserung von Lerngewohnheiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Effektive Planungsfunktionen besitzen, um seine Gewohnheiten oder sein Zeitmanagement zu organisieren oder zu verbessern. • Belohnungssysteme, Challenges, Inspirationsinhalte oder ähnliches anbieten um die Motivation aufrecht zuhalten und zu fördern. • Zuverlässigkeit • Persönliche Weiterentwicklung • Support • Anpassungsfähigkeit an die Einzelperson • Sicherheit • Benutzerfreundlichkeit • Flexibilität und Mobilität • Einfacher Zugang zu Support • Work-Life-Balance • Teambuilding und Zusammenarbeit • Gesundheitsfördernd (Mentale und Physische Gesundheit) • Effizienzsteigerung • Benachrichtigung als Erinnerung