



Berner Fachhochschule
Haute école spécialisée bernoise
Bern University of Applied Sciences

Software Engineering and Desing

Case Study 1 – Task 3

Team Green

Designing a Mobile Application for Mental Health Patients

User Group: Patients

Inhalt

- ▶ Scoping
- ▶ Research
- ▶ Synthesize
- ▶ Design
- ▶ Prototype
- ▶ Validation

Scoping

Aufgabe: Mobile Applikation für Mental Health Patienten entwerfen und validieren.

Zeitraum: 1 Woche

Vorgehen: Design Thinking Prozess

Out of Scope:

- Patienten die kein Smartphone oder Tablet besitzen
- Nur Mental Health Patienten
- Stationärer Bereich

Validation: Bedürfnisse der Personas vs. Prototypen

Research

▶ Vorgehen:

- ▶ Gruppenaufteilung in Zweier-Teams

▶ Inhalt der Recherche:

- ▶ Internetrecherche
- ▶ Interviewvorbereitung
- ▶ Erstentwurf der Personas

Erstentwurf Personas

▶ **Krebskranker Patient**

61-jährig, unheilbar Krebskrank, schwerer Pflegefall, empfohlen für ambulante Psychotherapie

▶ **Notfallpatient ohne Mental Health History**

16-jährig, von Mitschülern gemobbt, braucht Hilfestellung über App (telefonischer Rat)

▶ **Patient mit Psychopharmaka Therapie**

24-jährig, seit seiner Jugend in Behandlung wegen Schizophrenie, Dosis und Einnahmezeit der Medikamente ist wichtig, vergisst Termine und Medikamente

Erstentwurf Storyboards

- ▶ „Get Appointment“

- ❖ Terminvereinbarung,

- ▶ „Help“

- ❖ Lokalisation, notfallmässige Kontaktaufnahme (Psychiatrischer Dienst, Therapeut, ...)

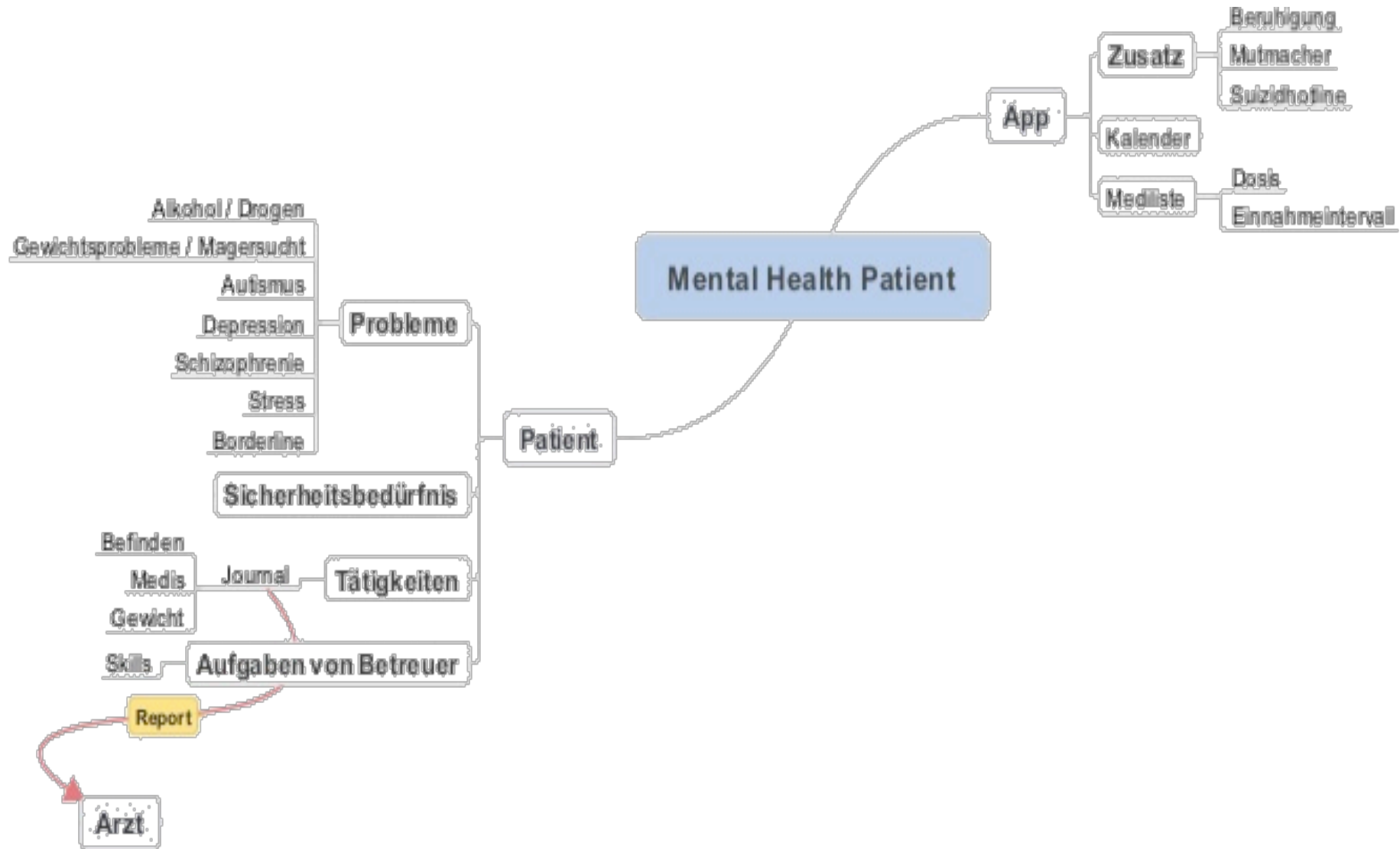
- ▶ „Journal“

- ❖ Eintragsmöglichkeiten von Befinden

- ▶ „Medikamenteneinnahme“

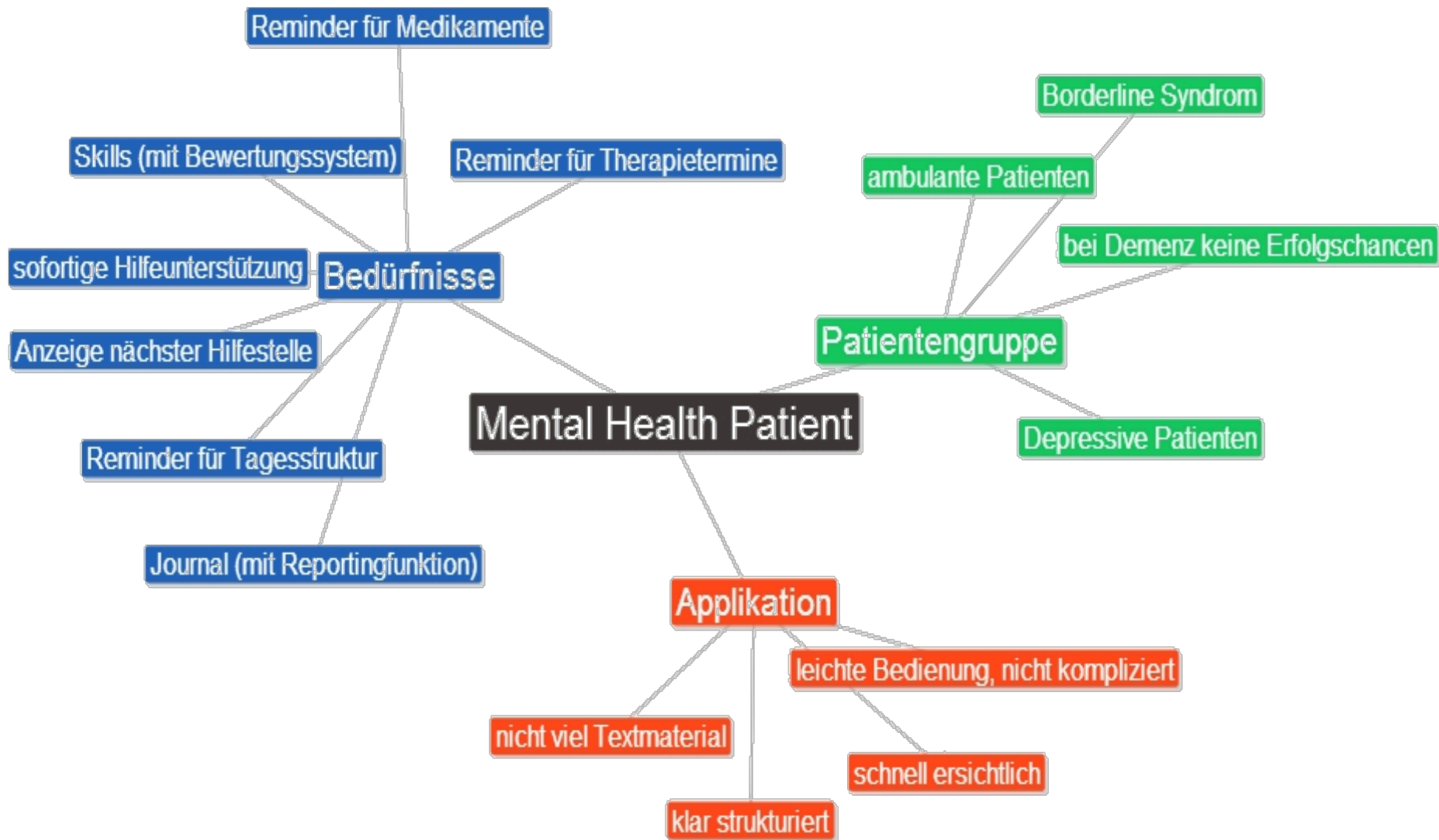
- ❖ Reminder für Medikamenteneinnahme

Internetrecherche



Synthesize

Interview summary



Synthesize (Summary)

- Hauptfunktionen der Applikation (use cases):
Skills (Borderline), Medikamenteneinnahme (Reminder),
Help, {Journal},
- Drei synthetisierte Personas:
den Bedürfnissen angepasst,

Synthetisierte Personas

▶ **Patient mit Depression (Bruno)**

26-jährig, Depression, innere u. äussere Reize beeinflussen sein Gefühlsleben stark, Stimmungsschwankungen, schneller, direkter Kontakt mit Vertrauensperson

▶ **Patient mit Psychopharmaka Therapie (Hansruedi)**

24-jährig, seit seiner Jugend in Behandlung wegen Schizophrenie, Dosis und Einnahmezeit der Medikamente ist wichtig, vergisst Termine und Medikamente

▶ **Patientin mit Borderline Syndrom (Eveline)**

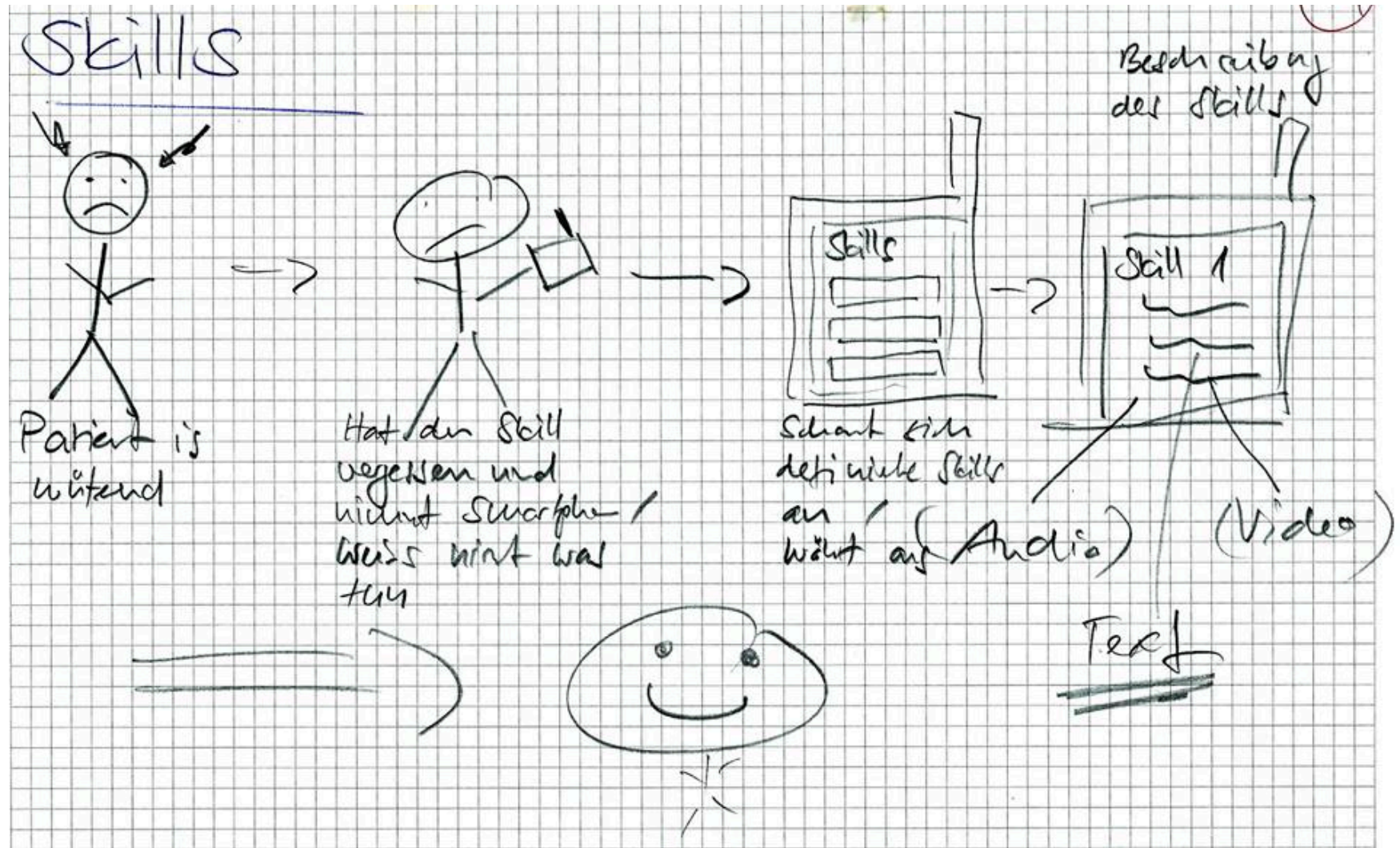
18-jährig, wohnhaft in Jugendheim, in Behandlung wegen Borderline Syndrom, auf Lehrstellensuche, instabile soziale Situation, neigt dazu sich zu verletzen, wendet Skills als therapeutische Massnahme an,

Design

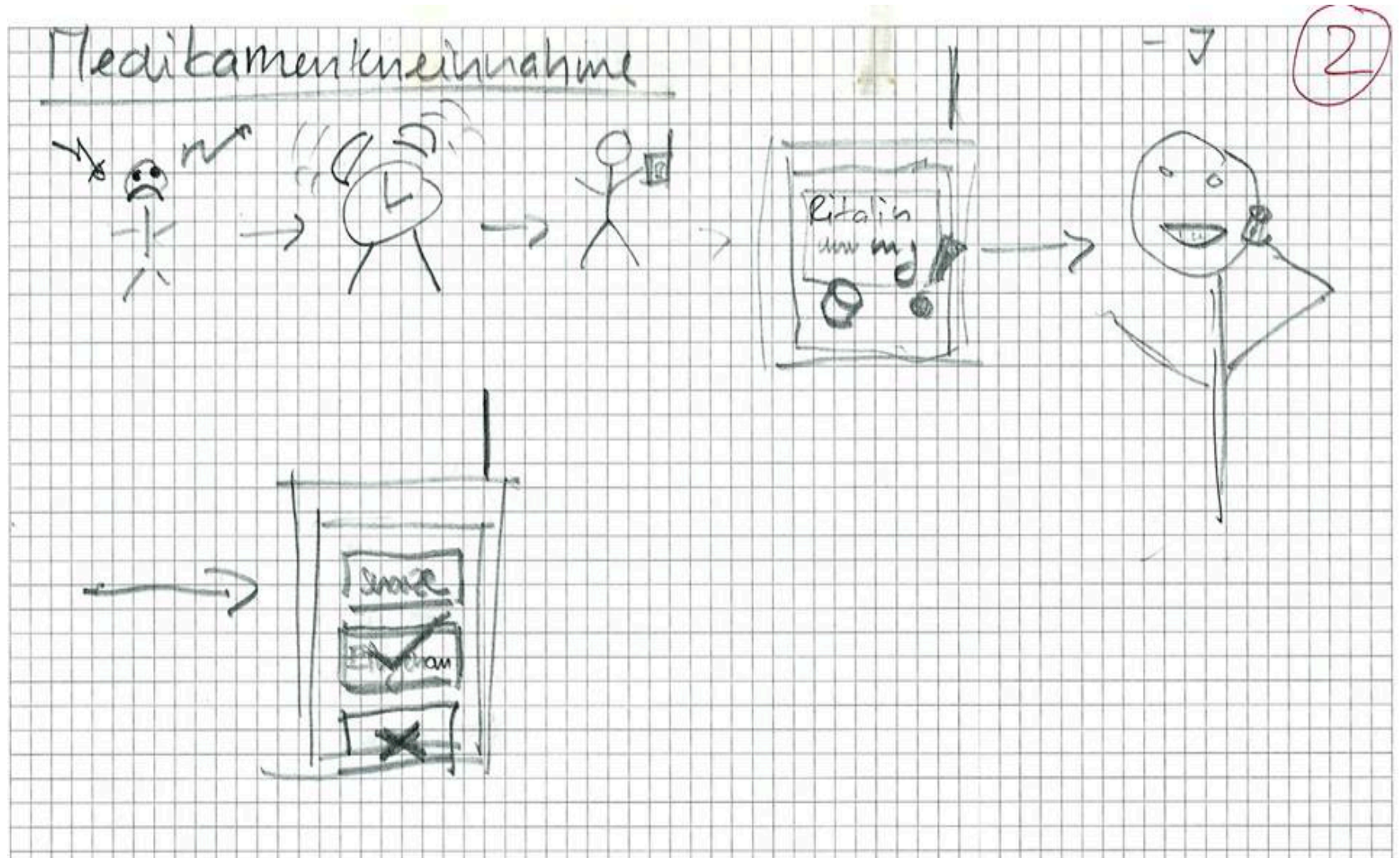
Überarbeitung Storyboards

- ▶ „Get Appointment“
- ▶ „Help“
 - ❖ ~~Lokalisation~~, notfallmässige Kontaktaufnahme (Psychiatrischer Dienst, Therapeut, ...)
- ▶ „Journal“
- ▶ „Medikamenteneinnahme“
 - ❖ Reminder für Medikamenteneinnahme
- ▶ Skills
 - ❖ Mögliche Skills auflisten, Beschreibung der Skills

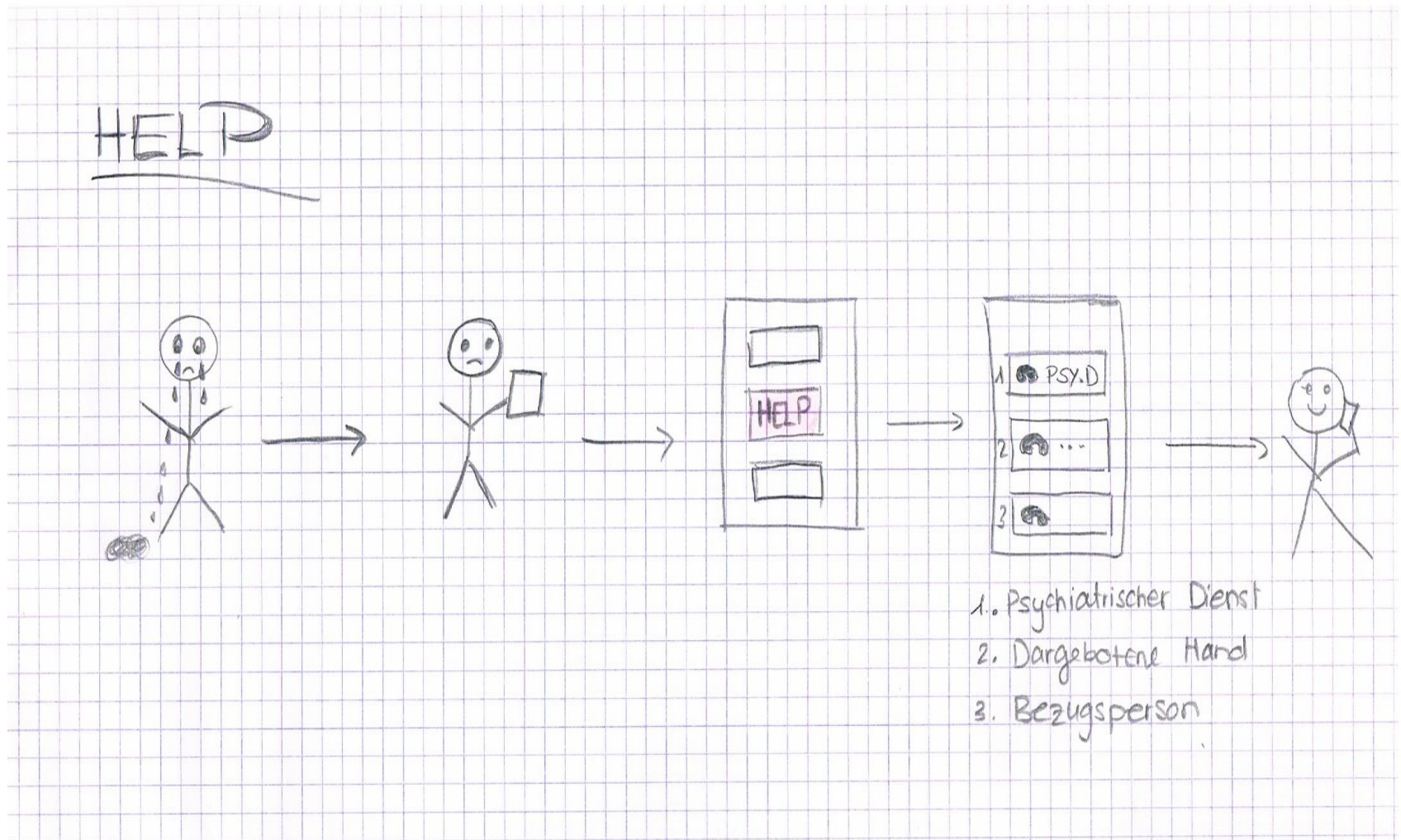
Storyboard 1: Skills



Storyboard 2: Medikamenteneinnahme

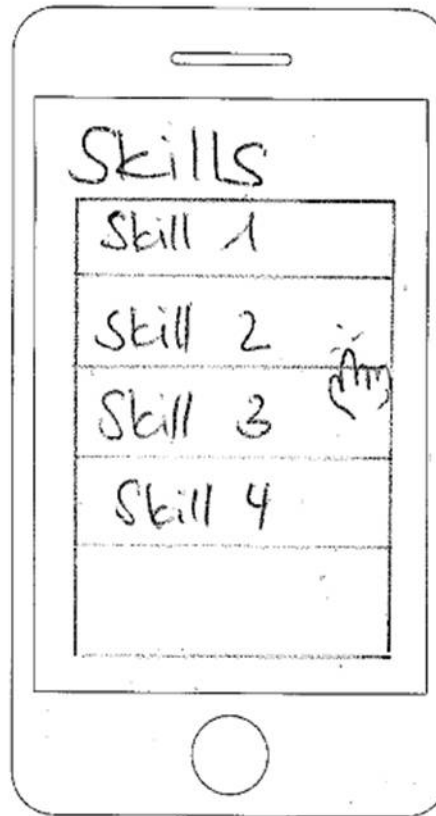


Storyboard 3: Help

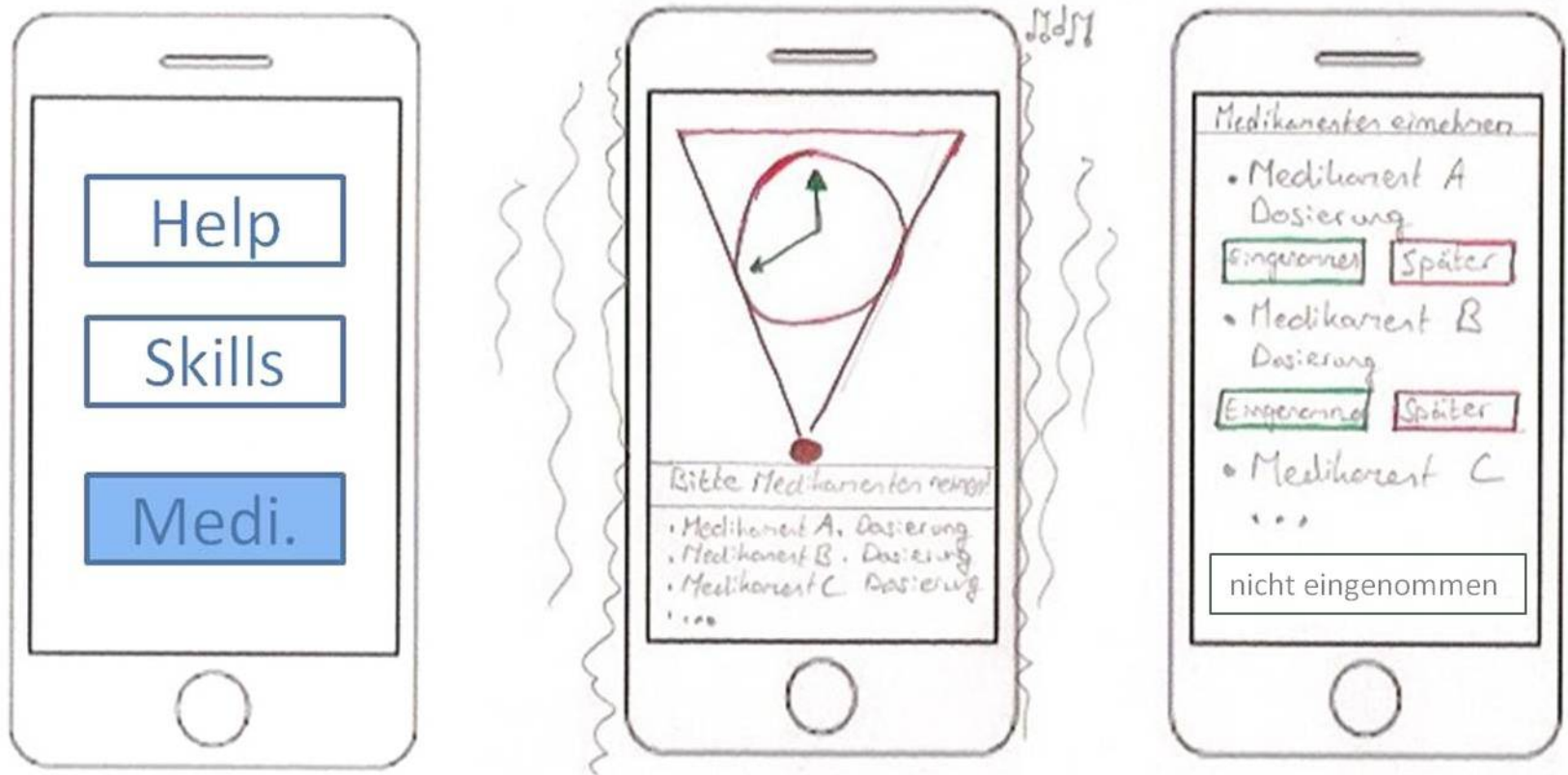


Prototype

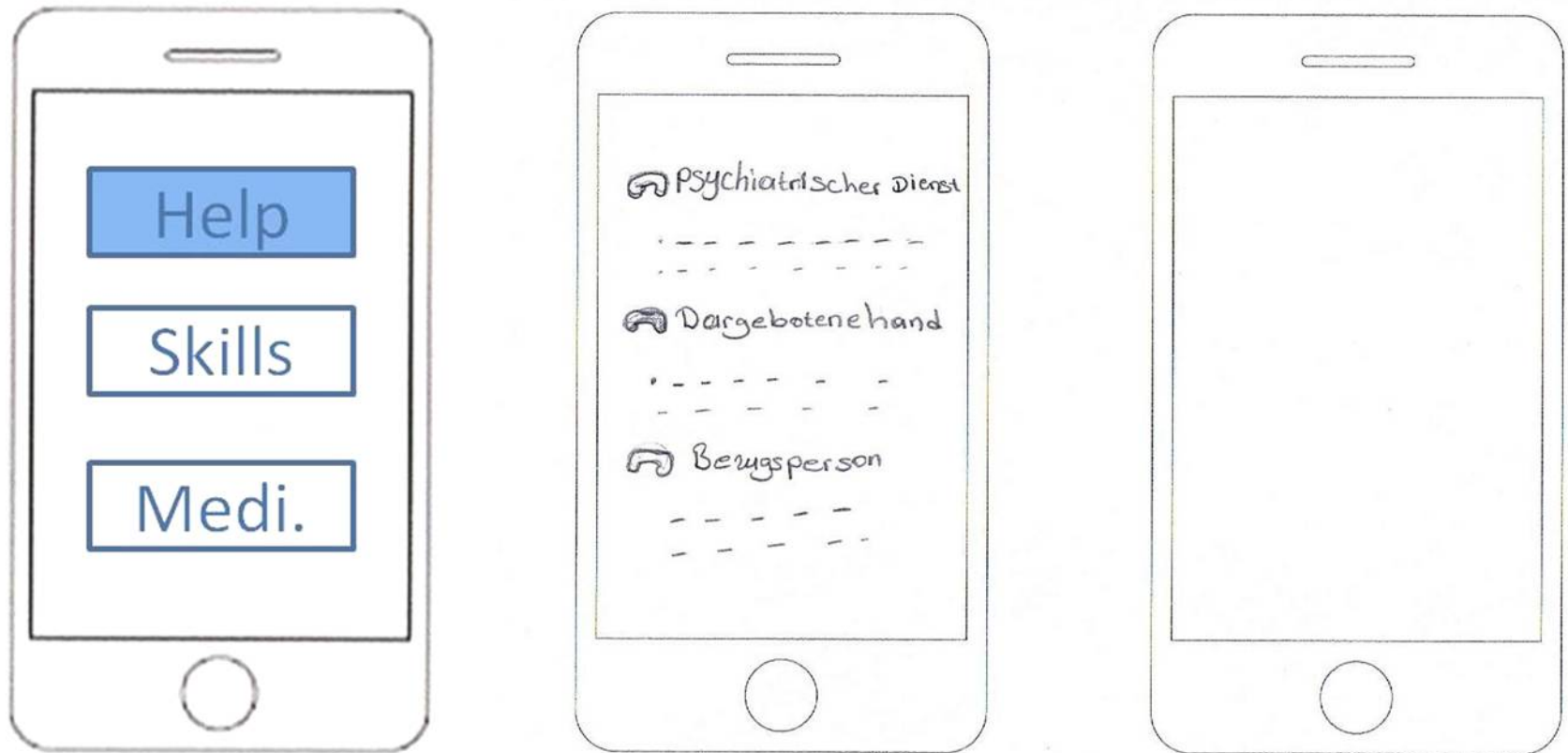
Prototyp 1: Skills



Prototyp 2: Medikamenteneinnahme



Prototyp 3: Help



Validation

Personas vs. Prototype

- ▶ Prototyp wird mittels Bedürfnisse der Persona validiert.
 - ❖ Persona Evelin wird mit dem Prototyp „Skills“ sowie „Help“ validiert.
 - Abruf der Skills in Notsituationen
 - Wenn die Skills nicht präsent sind kann sie die Beschreibung der Skills konsultieren
 - Hilfebutton in kritischen Situationen (wichtige Rufnummern hinterlegt)
 - ❖ Persona Hansruedi wird mit Prototyp „Medikamenteneinnahme“ validiert.
 - Reminder für Medikamente (wann, Dosis)

Personas vs. Prototype

- ❖ Persona Bruno wird mit dem Prototyp „Help“ validiert.
 - Mittels Hilfsbutton kann Bruno je nach Situation die vordefinierten Nummern abrufen.

Herzlichen Dank!