



Ambulanzpartner Soziotechnologie APST GmbH: UUX-Aspekte im Rahmen des Versorgungsmanagements seltener neurologischer Krankheiten

Ziele

Aus einem vorangegangenen Kooperationsprojekt mit der Ambulanzpartner Soziotechnologie APST GmbH und UseTree ist bereits ein klickbarer High-Fidelity-Prototyp samt erneuertem Konzept der ALS-App entstanden. Ziel des jetzigen Pilotprojektes war es, dieses Konzept einschließlich der damit einhergehenden Designaspekte auf dessen Usability zu überprüfen. Zudem sollte getestet werden, ob die neuen Inhalte des Konzeptes den Bedürfnissen der Nutzer*innen gerecht werden. In diesem Zuge sollte auch analysiert werden, welche zusätzlichen Bedürfnisse in den folgenden Iterationen durch die App erfüllt werden könnten. Angesichts der Zielgruppe sollte des weiteren die Barrierefreiheit der App überprüft werden.

Methoden

Zunächst wurden Testleitfäden hinsichtlich der Usability zur Remote-Testung entwickelt, bevor der Prototyp der ALS-App mit Hilfe dieser überarbeitet wurden. Während der Testung haben sich die Proband*innen unter der Methode des Lauten Denkens mit dem ALS-Prototypen per geteiltem Bildschirm beschäftigt, sodass die Interaktion beobachtet werden konnte. Auf Basis der hierdurch gewonnen Testergebnisse wurde der Prototyp anschließend überarbeitet, eine Designoption ausgewählt sowie eine Priorisierung der Weiterentwicklungsmöglichkeiten vorgenommen.

Digitale Prototypen 

Remote Tests 

Lautes Denken 

Ergebnisse

Die Remote-Usability-Tests zeigten, dass das neue Konzept der ALS-App überaus positiv von den Betroffenen aufgenommen wurde. Besonders wertgeschätzt wurden hierbei die klare Strukturierung der App sowie auch die große Schrift. Darüber hinaus kam die Erweiterung der alten ALS-App um Handlungsoptionen und Vorschläge zu Hilfsmitteln gut an, die in Abhängigkeit des aktuellen Standes der Erkrankung automatisch generiert werden können, die einen proaktiven Umgang mit dem Symptomverlauf ermöglichen. Bezüglich der Barrierefreiheit zeigte die Testung, dass die Doppelung von möglichen Navigationswegen sinnvoll ist, um verschiedene körperliche Einschränkungen ausgleichen zu können. Durch die Usability-Testung konnten zudem Ideen für Weiterentwicklung gesammelt (z. B. Hinweise auf Hilfsgruppen) oder verworfen (z. B. Personalisierbarkeit der App) werden.



Learnings

- Barrierefreiheit: Doppelung von Navigationswegen sinnvoll;
- Personalisierbarkeit der App scheint kein relevanter Usability-Aspekt zu sein.

Weitere Informationen:

[Projekt auf UUX Webseite](#) 



Ansprechpartnerin: Fabienne Roche

f.roche@kompetenzzentrum-usability.digital



Projektpartner

„Wir konnten unsere Anwendung mit UX und UI von realen Nutzern mit komplexen Mobilitäts- und Kommunikationseinschränkungen testen lassen. Damit erhielten wir ein gutes Feedback zu UX und UI aus der wirklichen Welt. Die Zusammenarbeit war professionell, unkompliziert und unbürokratisch. Ich freue mich, dass es dieses Angebot im Berliner Ökosystem für Softwareentwicklung gibt.“

*Prof. Dr. Christoph Münch, Geschäftsführung,
Ambulanzpartner Soziotechnologie APST GmbH*



Ambulanzpartner.

[Webseite des Unternehmens](#) 