

# Aufgaben von Assistenzhunden

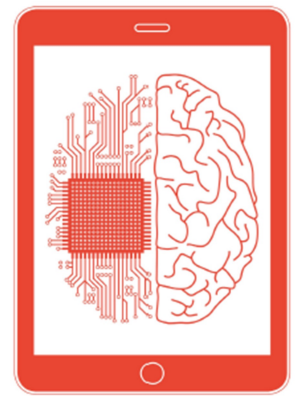
**Marianne Cornelia Tochtermann**

Bachelor-Thesis, Studienrichtung Medizininformatik

Auftraggeberin, Frau Susan Schaffner, VAHZZS

Experte: Herr Stefan Karlin, Universität Basel

Verantwortliche: Frau Rahel Lüthy, FHNW



## Einleitung

Der Verein Assistenzhundezentrum Schweiz (VAHZZS) unterstützt Menschen mit gesundheitlichen Problemen bei der Ausbildung eines Assistenzhundes (AH). Die aktuelle Form der Ausbildung ist nicht mehr zeitgemäss: Es besteht der Wunsch, diese in Zukunft zu digitalisieren. Eine Applikation soll die Kommunikation zwischen Assistenzhund-Ausbildern (AA) und Assistenznehmern (AN) erleichtern. Wichtig ist ebenfalls, die Inhalte den Bedürfnissen und Problemen der AN anpassen zu können. In der Bachelorarbeit wurde nach dem Prinzip des User Experience Design Low-Fidelity Prototypen hergestellt. Der Inhalt dieser Prototypen ist die Darstellung der Aufgabenliste und Aufgabenbeschreibung. (Moser, 2012)

Im weiteren Verlauf wurde die Anzahl von bestehenden Aufgaben erweitert und diese visualisiert zu den Bereichen der AH (Autismus, Mobilität, Anfall, Signal, PB und weitere). Zusätzlich zur Unterteilung in Bereiche wurde eine weitere Form der Unterteilung gesucht. Diese soll nun ähnlich den Pflegediagnosen in Domänen und Klassen erfolgen.

## Low-Fidelity Prototyp

Zu Beginn des Projektes fand ein Ideenworkshop statt. Dieser sollte Ideen und Wünsche an die zukünftige Applikation sammeln. Am Nachmittag wurden spezifische Aufgaben bearbeitet, die die Themen (Ansichten, Säulen der Ausbildung, Aufgaben und Analyse) vertiefen sollten.

Die Erstellung der Applikation anhand des User Experience Design ermöglicht es, den Bedürfnissen und Problemen der verschiedenen User angepasst zu entwickeln. In den User Stories ist dies widerspiegelt, und deren Anforderungen diente als Grundlage für die Inhalte der Skizzen. Es wurden Ansichten für die Aufgabenliste erstellt und die einzelnen Beschreibungen der Aufgaben. Die Aufgabenbeschreibung wurden entsprechend den Personas in zwei Versionen erstellt: Die erste Ansicht ist diejenige für die AN mit der Möglichkeit, eine eigene Definition hinzuzufügen. Für die AA wurde die Checkliste hinzugefügt.

Am Ende des Prozesses wurden die Low-Fidelity Prototypen erstellt. Im weiteren Verlauf der Umsetzung können nun Usability Tests stattfinden.

Aufgabe (Kontextpunkte)	
Definition	Grundsatz *
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
Besonderes AN *	Checkliste
<hr/> <hr/> <hr/>	<input type="radio"/> Label
	<input type="radio"/> Label
	<input type="radio"/> Label
Besonderes Ort *	<input type="radio"/> Label
<hr/> <hr/> <hr/>	

Abbildung 1: Low-Fidelity Prototyp der Desktop-Variante der Aufgabenbeschreibung der AA.

## Leinenführigkeit (0)

**Definition:** Hund läuft an lockerer Leine

**Ortsbezogen:** kurz, lang, sehr lange Leine

**Situation AN:** Stress -> leichter Zug

**Grundsatz:** Hund am Halsband

## Visualisierung der Aufgabensammlung

In einem zweiten Teil wurde die Aufgabensammlung vergrössert. Die Aufgaben aus dem Ninox widerspiegeln nicht die wirkliche Anzahl Aufgaben, welche die AH erlernen können. In Zusammenarbeit mit dem Verein wurde die Liste erweitert. Innerhalb der Bereiche wurden auch die spezifischen Probleme gesammelt. Zu jedem Problem wurden die typischen Aufgaben genannt. Es wurden keine Definitionen erfragt, sondern nur die Aufgabe. In der Visualisierung wurden allgemeine Begriffe (Anzeigen) und spezifische (Verhalten anzeigen) nicht verändert. Ähnliche Begriffe wie (Gegenstand holen und Gegenstand bringen) wurden nicht zusammengeführt.

Verschiedene Visualisierung sollten die Lesbarkeit erhöhen. Die Probleme wurden farblich den Bereichen zugeordnet, die Aufgaben durch farbige Pfeile mit den Problemen verbunden. Die Visualisierungen unterscheiden sich in Form und Menge der Aufgaben. Es wurde keine befriedigende Visualisierung gefunden.

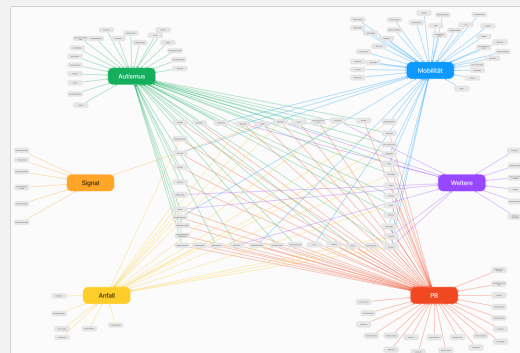


Abbildung 2: Graphische Darstellung der Aufgabensammlung zugeordnet zu den genannten Aufgabenbereichen. Die Begriffe der Probleme sind nicht vorhanden.

## Pflegediagnose

Die Unterteilung der Aufgaben nur nach Bereichen oder Probleme ist nicht bedürfnisorientiert. Pflegediagnosen werden in Domänen und Klassen unterteilt, was das Suchen und Finden von Diagnosen erleichtert. (NANDA International, 2013) Nach diesem Prinzip wurden für die Aufgaben der AH Domänen und Klassen gesucht. Die Aufgaben wurden am Ende in vier Domänen und mehreren Klassen unterteilt.

Ob und wie diese Unterteilung für den Verein geeignet ist, sollte in einem Workshop überprüft werden.

## Schlussfolgerung

Die Entwicklung der Applikation nach dem User Experience Design ist für dieses Projekt ideal. Die User haben verschiedene gesundheitliche Probleme, welche so in der Applikationsentwicklung besser berücksichtigt und überprüft wird. Die Applikationsentwicklung soll weiter in dieser Form erfolgen. Eine schrittweise Umsetzung der Applikation im Web sollte anforderungsspezifisch erfolgen. Die Visualisierung der Aufgaben nach Problemen und Bereichen ist nicht ausreichend. In einem weiteren Versuch sollte eine weitere Unterteilung in Domänen und Klassen erfolgen. Die Aufgaben werden den Domänen spezifisch eingefärbt und anschliessend nach Klassen gruppiert werden. Dies könnte die Visualisierung in der bestehenden Art verbessern.

## Literatur

Moser, C., 2012. User Experience Design; Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern. Springer-Verlag, Zürich.

NANDA International, 2013. Pflegediagnosen; Definition und Klassifikation 2012-2014, 1. Auflage. ed. Recom.