



Usability-Test einer patientenorientierten Selbstmanagement-App für Patient*innen mit Herzinsuffizienz

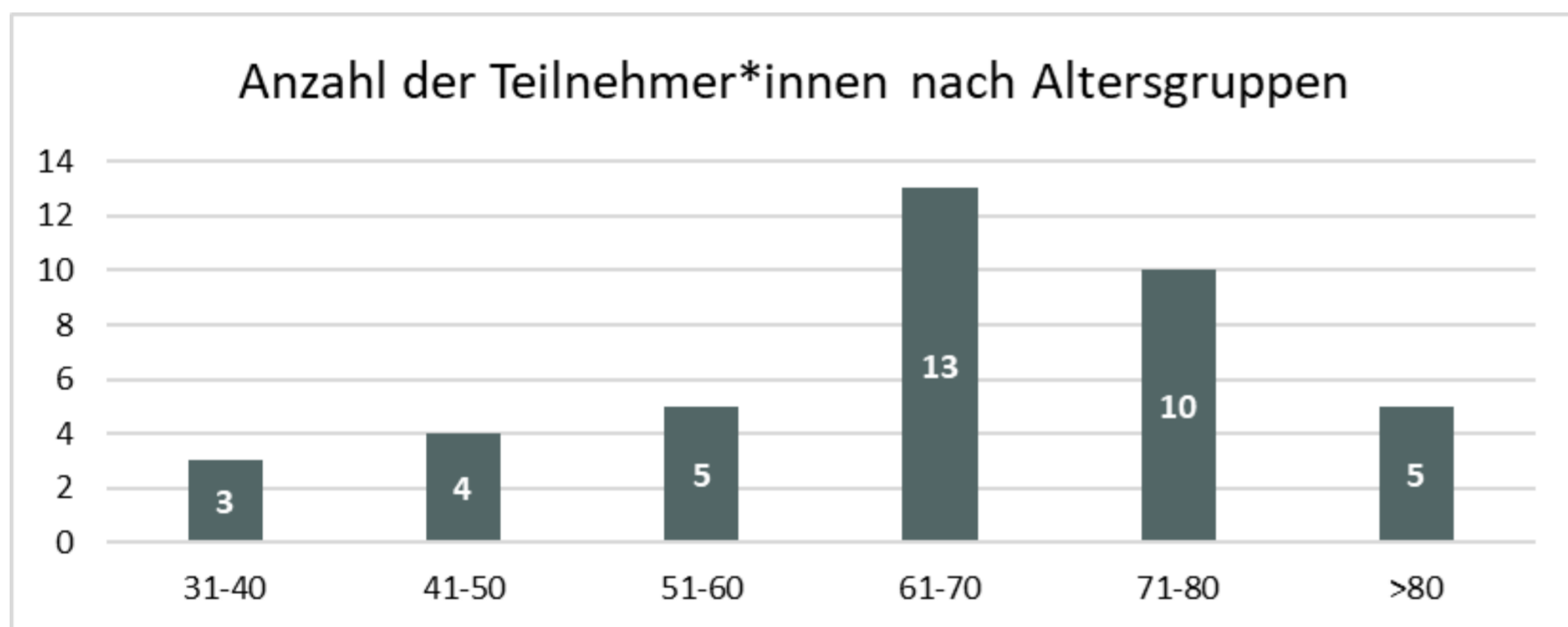
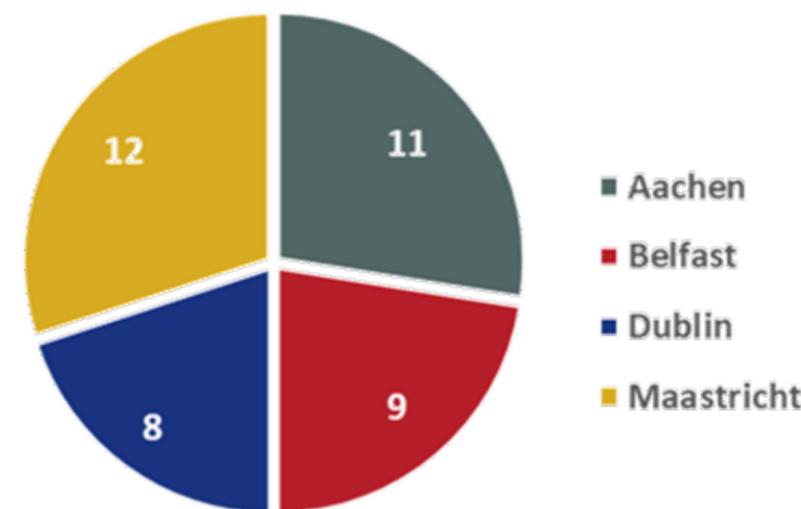
Steiner B, Boyne JJ, Kanna NDD, Hill L, Murphy M, Verket M, McNulty A, McCune C, Dixon L, Mulhall C, Barrett M, Hoedemakers T, Helms TM, Brunner La Rocca HP, Zippel-Schultz B

Hintergrund und Ziele

- Adäquates **Selbstmanagement** der Betroffenen ist für eine optimale Therapie einer **Herzinsuffizienz** (HI) unerlässlich
- **eHealth Apps** haben das Potential...
 - Selbstmanagementfähigkeiten der Patient*innen zu verbessern
 - Vorhandene Ressourcen des Gesundheitswesens besser zu nutzen
- **Nutzererlebnis** und **technologische Adhärenz** sind entscheidende Faktoren einer langfristigen Nutzung im intendierten Sinne
- **Ziel:** Förderung der Entwicklung von Selbstmanagement-Apps, die auf individuelle, medizinische und technische Anforderungen bzw. Bedarfe von HI-Patient*innen angepasst sind.

Teilnehmende

- Patient*innen mit HI aller NYHA-Klassen
- **Geschlechterverhältnis:** ♂ 31 ♀ 9
- **Durchschnittsalter:** 64,9 Jahre (±13,3)
- **Nutzung der App:**
 - Alle bis auf ein(e) Patient/Patientin haben die Anwendung vor dem Test genutzt
 - Am häufigsten genutzt wurde die Anwendung als mobile App (70%)



Beobachtungen

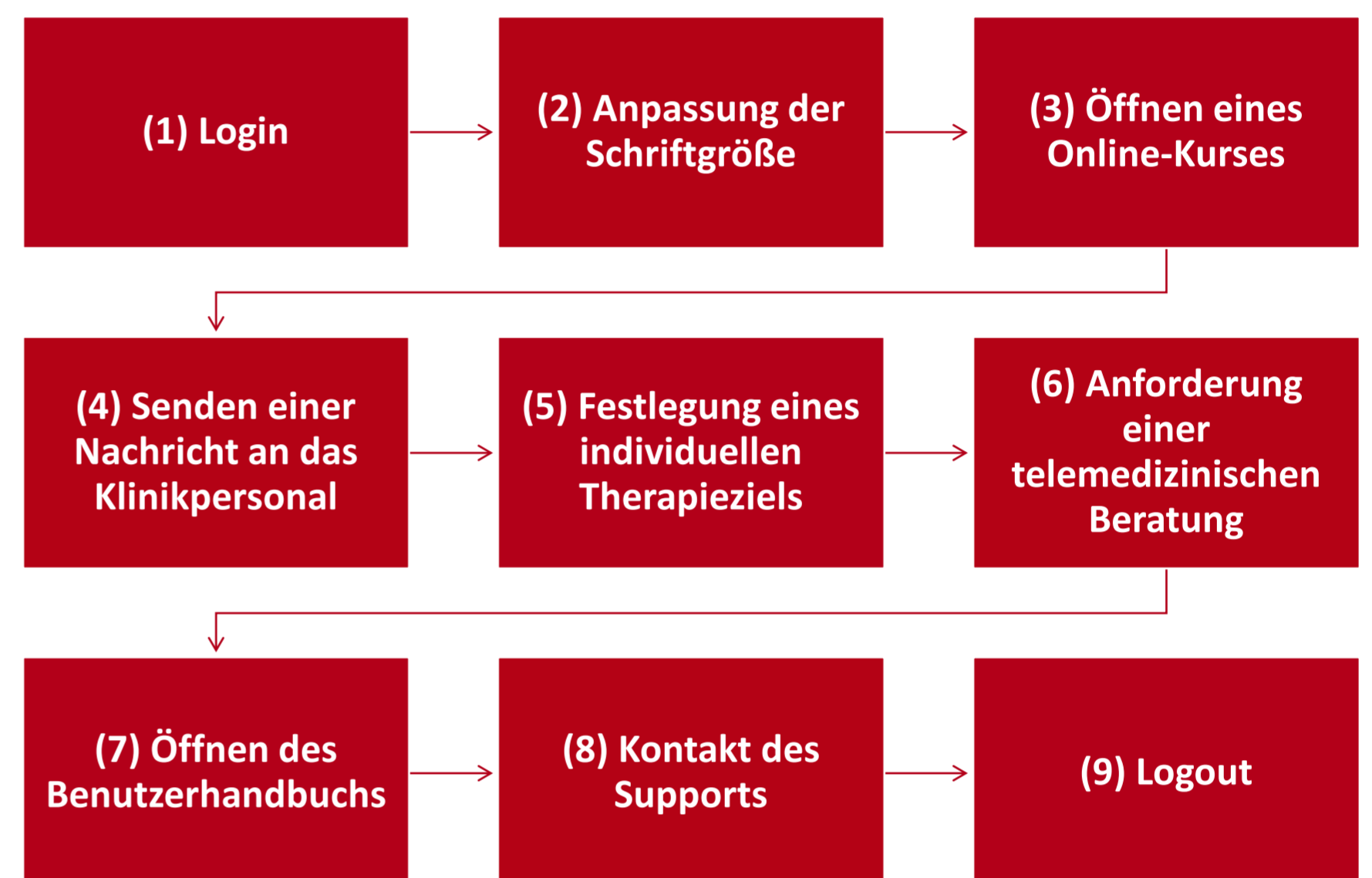
- Erfahrenere Patient*innen mit **sichererem Umgang** mit mobilen Geräten lösten neue Aufgaben eher durch **Ausprobieren**
- Patient*innen mit **weniger digitalen Vorkenntnissen** lösten Aufgaben erst **mit Hilfe und externer Ermutigungen zum Ausprobieren**
- **Negative Beeinflussung des Nutzungsverhaltens durch:** Lange Ladezeiten, Unklare Icons, Unklare Funktionsbezeichnungen
- **Patientenwünsche:**
 - Schulungskurse
 - Wiki zu spezifischen HI-Themen (z. B. Blutdruckmessung)
 - Integrierte Medikationsliste

Fazit

- Nutzererlebnis hängt stark von den individuellen (technischen) Kompetenzen ab und ist unabhängig vom Alter
- Zentrale Aspekte, die das künftige Engagement maximieren können und auf ähnliche Selbstmanagement-Apps anwendbar sind:
 - Technische Aspekte seitens der Entwickler
 - Soziale Aspekte wie Schulung und Aufklärung der Nutzer*innen
- Gesammelte Nutzererfahrungen bieten gezielte Unterstützung und fördern Co-Creation

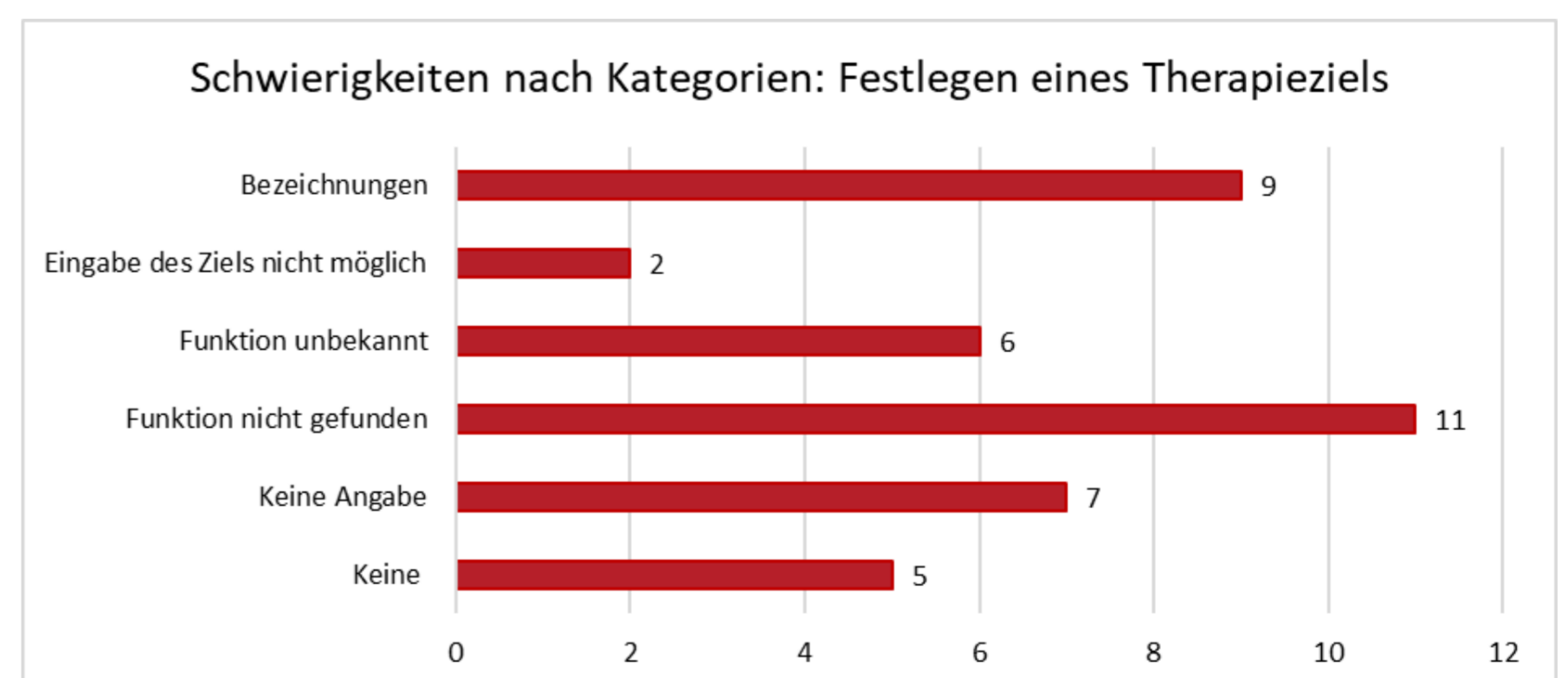
Methodik

- **Usability-Test:** Use-Szenarien, Thinking-Aloud-Methode
- **Testgegenstand:** eHealth App zur telemedizinischen Begleitung, Patientenschulung und Stärkung der Selbstmanagementfähigkeiten
- **Teilnehmende Länder:** Deutschland (Aachen), Großbritannien (Belfast), Irland (Dublin), Niederlande (Maastricht)
- **Use-Szenarien:**



Ergebnisse Usability-Test

- **Durchschnittsdauer:** 24 Minuten (± 10 Minuten)
- **Häufigkeit von Schwierigkeiten:**
 - Jeder Patient hatte bei **mind. einer** Aufgabe Lösungsschwierigkeiten
 - Im Durchschnitt bereiteten **4 von 9 Aufgaben** Schwierigkeiten
➔ kein deutlicher Unterschied nach Altersgruppen feststellbar
- **Teilnehmende fanden einfach:** Login, Logout, Anpassen der Schriftgröße, Versenden einer Nachricht (**Standardfunktionen**)
- **Teilnehmende fanden schwer:** Festlegen eines neuen Therapieziels, Anfordern einer telemedizinischen Beratung (**spezifische Funktionen**)
 - Nur 5 Patient*innen konnten ohne Probleme ein neues Therapieziel eintragen
- **Häufigste Ursachen:** Keine ausreichende Beschreibung des Funktionsumfangs oder der intendierten Anwendung von Funktionen



DGK Herztage 2023, 05.-07.10.2023 Bonn