

## Zusammenfassung

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der nutzerzentrierten Gestaltung für besondere Zielgruppen. Den praktischen Bezug stellt die Entwicklung einer Smartphone App für eine sehr spezifische Nutzergruppe dar. Die App richtet sich an **Kinder und Jugendliche mit Sichelzellerkrankheit**. Die Zielsetzung der Arbeit war es, die übliche Vorgehensweise eines nutzerzentrierten Entwicklungsprozesses so zu adaptieren, dass eine komplexe Nutzergruppe möglichst optimal in die Entwicklung mit eingebunden werden kann. Des Weiteren wurde analysiert, wie sich die zu Beginn erhobenen Anforderungen im Laufe eines Entwicklungsprozesses verändern. Ziel der Arbeit war es somit, das geeignete Vorgehen bei einer nutzerzentrierten Produktentwicklung für komplexe Nutzergruppen darzustellen, zu evaluieren und methodisch Empfehlungen abzuleiten.

Zu Beginn des Entwicklungsprozesses wurden die **Anforderungen an die App** umfassend analysiert. Darauf basierend wurde ein **Prototyp** entwickelt und **evaluiert**. Hierbei wurden neben der spezifischen Nutzergruppe auch die Experten der Fachdomäne und Personen aus dem Bereich Usability Engineering integriert. Die Methoden der Anforderungserhebung und der Evaluation waren jeweils an die unterschiedlichen Personengruppen angepasst.

Die Arbeit hat gezeigt, dass auch bei schwer zugänglichen Zielgruppen die Endnutzer **unbedingt in die Entwicklung einzubeziehen sind**, auch wenn dies ggf. aufwändiger ist, als die Bedürfnisse durch Dritte zu erheben. Die Nutzergruppe allein liefert allerdings kein umfassendes Bild aller Anforderungen an ein Produkt, so dass **auch das Fachwissen der Domainexperten einbezogen werden muss**. Empfehlungen aus dem Bereich der Usability sind vor allem während der Evaluation eines konkreten Entwurfs sinnvoll und liefern hingegen nur einen eingeschränkten Mehrwert während der Anforderungsanalyse. Darüber hinaus erfordert die Einbeziehung von Kindern und Jugendlichen in eine nutzerzentrierte Produktgestaltung besondere Sorgfalt. Der Erfolg ist hierbei sehr stark von den gewählten Methoden abhängig. **So ist beispielsweise die Methode des Lauten Denkens für junge Nutzer sehr ungeeignet**; besser ist ein **Interview mit offenen Fragen**. Des Weiteren wurde gezeigt, dass die zu Beginn eines Entwicklungsprozesses erhobenen Anforderungen wegfallen und durch neue ersetzt werden, wenn sie bei der Erstellung eines Prototyps nicht einbezogen sind.