

Digitalisierung und Apps als Ergänzung zur ambulanten Psychotherapie und Klinik bei Essstörungen Chance oder Risiko?

Referentin Sarah Möller



AGENDA

- 01 Vorstellung Sarah Möller
- 02 Was ist ein Usecase und eine Userstory?
- 03 Was ist eine Zielgruppe und was sind Stakeholder?
- 04 Kurze Einführung ins Prozessmanagement
- 05 Anforderungsmanagement
- 06 App Myme
- 07 Positive und negative Beispiele für den Einsatz von KI im Bereich Essstörungen
- 08 Fazit

Wer ist Sarah?



- eigene 12-jährige Leidensgeschichte
Essstörungen (Magersucht und Bulimie)
- Seit 2008 geheilt von der Essstörung
- Studium der Betriebswirtschaft (Betriebswirtin)
- Studium in Theologie mit Schwerpunkt Seelsorge,
Frauenarbeit & Ehe/Familie
- Seit 13 Jahren als Referentin in der IT tätig
- Leitung einer moderierten Selbsthilfegruppe für
Frauen mit einer Essstörung im Raum Stuttgart
(Diakonie Ludwigsburg)

FRÜHER



Dem Tod näher als dem Leben....

HEUTE



Voller LEBENSFREUDE.

Was ist ein Use Case?

Ein Use Case ist die Beschreibung einer aktuellen Situation, die angepasst oder optimiert werden soll durch Digitalisierung.

Beispiel für einen Usecase

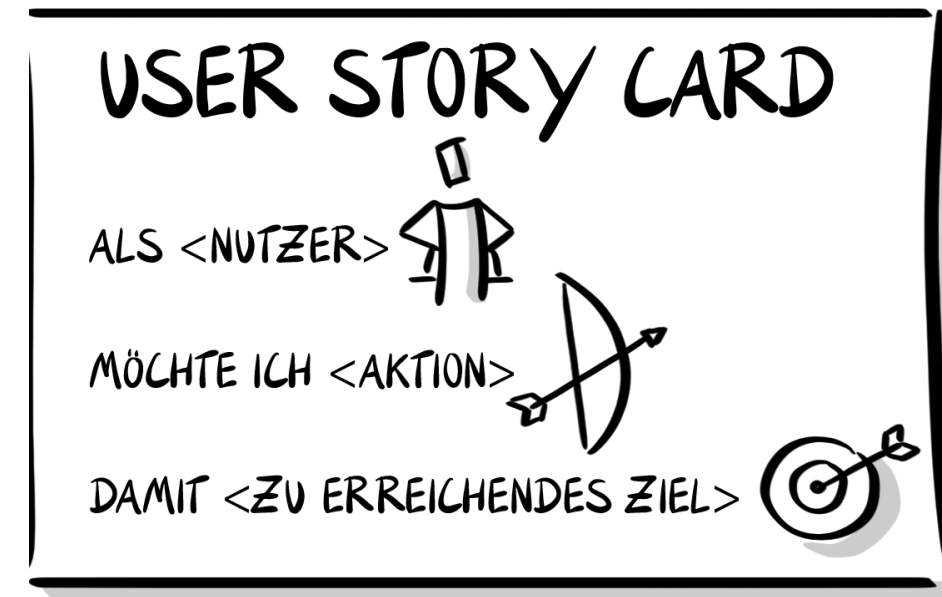
- Wenn die Patientinnen in die Erprobungsphase nach Hause gehen, führen sie ein handschriftliches Essens- und Emotionstagebuch. Die behandelnde Bezugärztin und der behandelnde Bezugpsychotherapeut sind darauf angewiesen, dass die Patientinnen dieses Tagebuch rechtzeitig vor der Teambesprechung eingescannt per Mail an sie senden. Dies klappt leider nur bedingt.
- Daher denkt das Behandlungsteam über die Entwicklung einer App für das Essens- und Emotionstagebuch nach.
- So könnten sie die Einträge vor der Teambesprechung in der App abrufen. Jeder kann sich darauf vorbereiten und eine entsprechende Empfehlung für die Weiterbehandlung aussprechen,

Was ist eine User Story?

Eine User Story oder Anwendererzählung ist eine kurze Beschreibung (Story) dessen, was ein Benutzer (User) will.

Eine Anwendererzählung besteht aus ein paar Sätzen, in denen beschrieben wird, was der Benutzer des Produkts machen will bzw. muss.

Über die User Story beeinflusst der Benutzer die Entwicklung eines Systems oder Produkts und letztendlich auch dessen Funktionalität.



Ich als Bezugärztin der Sonnenscheinklinik

Möchte: In der Erprobungsphase meiner Patientinnen zu Hause möchte ich über ein Essens- und Emotionstagebuch, das sie über eine App pflegen sehen können, wo sie von ihrem Essverhalten her stehen und wie es ihnen geht.

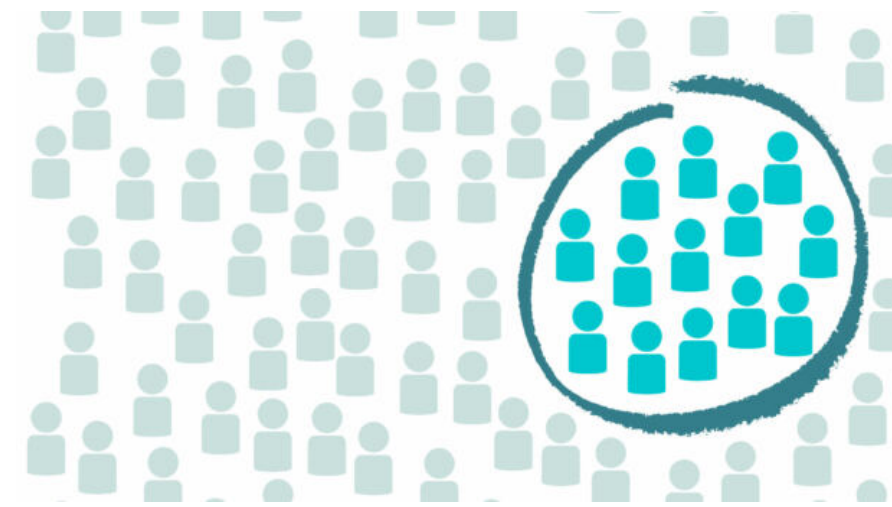
Damit: Kann ich wöchentlich mit meinen Kollegen neu entscheiden, wie es für die Patientin weitergeht und wie wir sie unterstützen können. Dies besprechen der Bezugspsychologe und ich dann mit der Patientin in unserem virtuellen Call.

Was ist eine Zielgruppe?

Eine Zielgruppe ist eine Gruppe von Menschen, die durch Merkmale beschrieben und mit definierten Dienstleistungen oder Produkten adressiert wird.

Wer ist unsere Zielgruppe?

Die Antwort auf diese Frage hilft dem Anbieter, eine Dienstleistung oder ein Produkt zu entwickeln, das potenziellen Kunden Vorteile bietet und dabei Wünsche und Bedürfnisse erfüllt.



Patientinnen, die soweit sind, dass sie in die Erprobungsphase nach Hause entlassen werden können.

Bezugsärzte und Bezugärztinnen: Die die Patientinnen in ihrer Erprobungsphase zu Hause betreuen durch ein wöchentliches virtuelle Therapiemeeting zusammen mit dem Bezugstherapeuten.

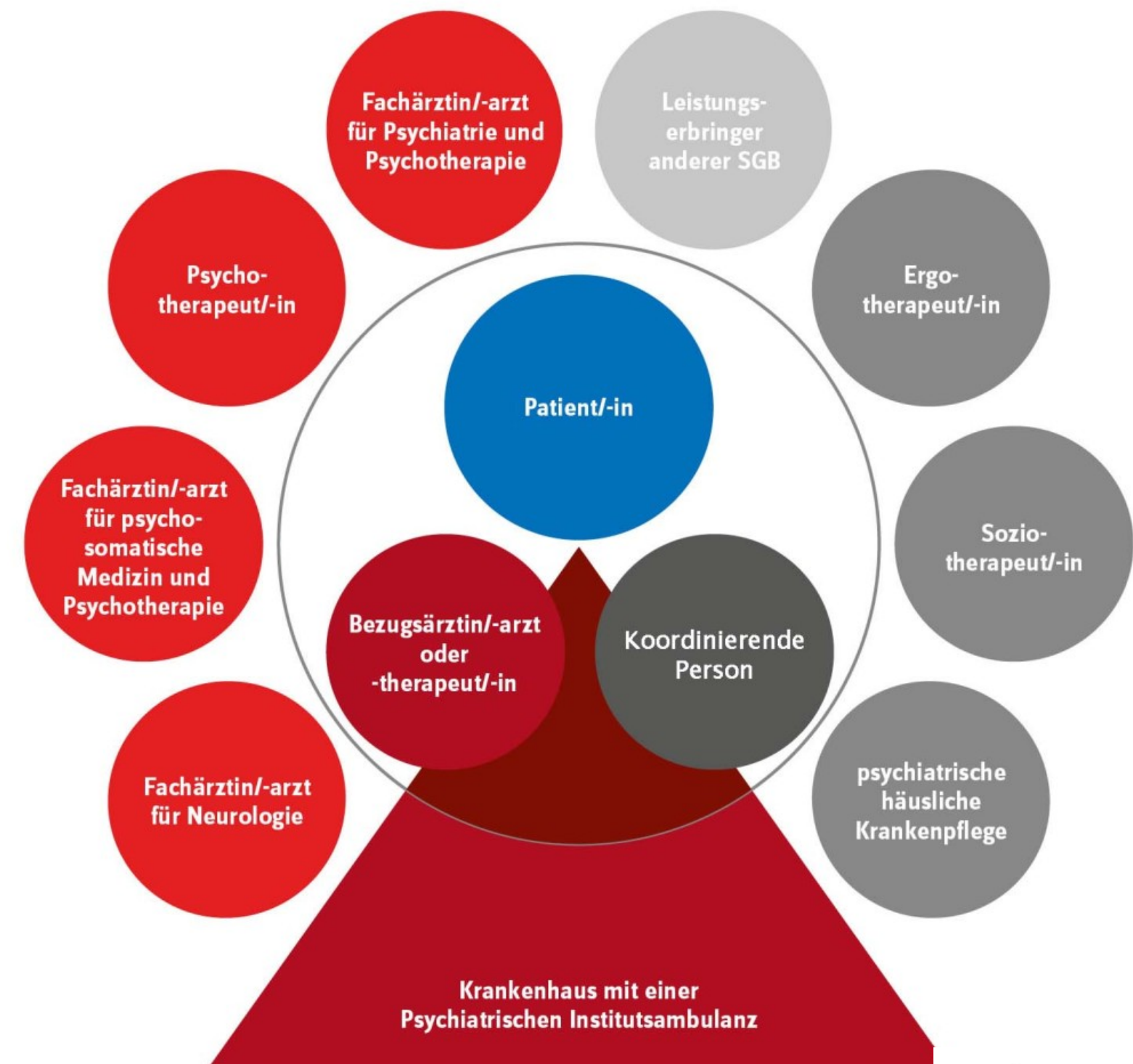
Bezugspsychotherapeuten und Bezeugpsychotheraeutinnen: Die die Patientinnen in ihrer Erprobungsphase zu Hause betreuen durch ein wöchentliches virtuelle Therapiemeeting zusammen mit der Bezugärztin.

Was sind Stakeholder?

Mit Stakeholder (Anspruchsgruppen) werden alle Personen, Gruppen oder Institutionen bezeichnet, die von den Aktivitäten der App-Entwicklung direkt oder indirekt betroffen sind oder die ein Interesse an diesen Aktivitäten haben.

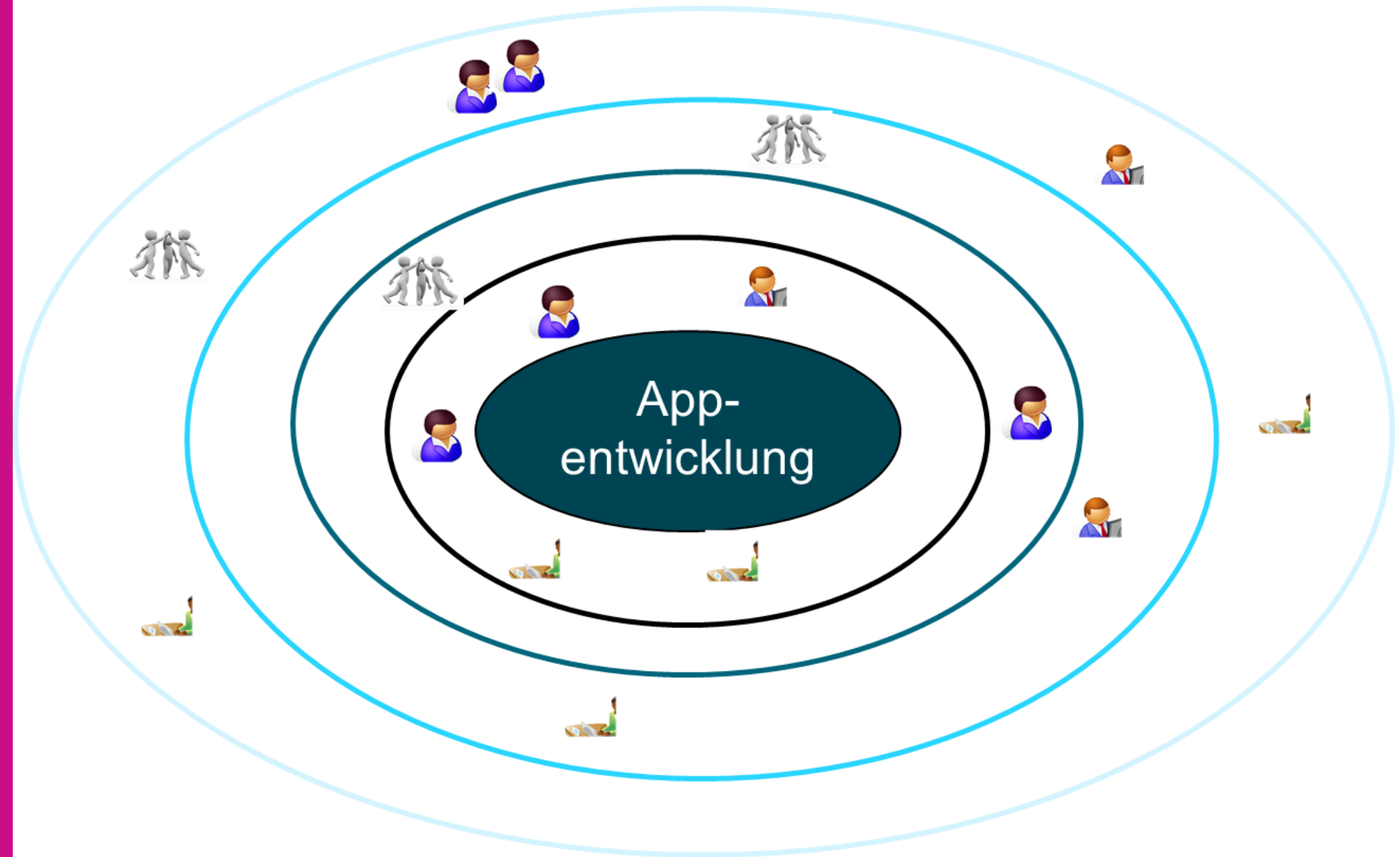
Die Stakeholder versuchen, auf die App-Entwicklung Einfluss zu nehmen.

Versorgungsnetz für schwer psychisch erkrankte Erwachsene mit einem komplexen ärztlichen und therapeutischen Behandlungsbedarf gemäß KSVPsych-RL

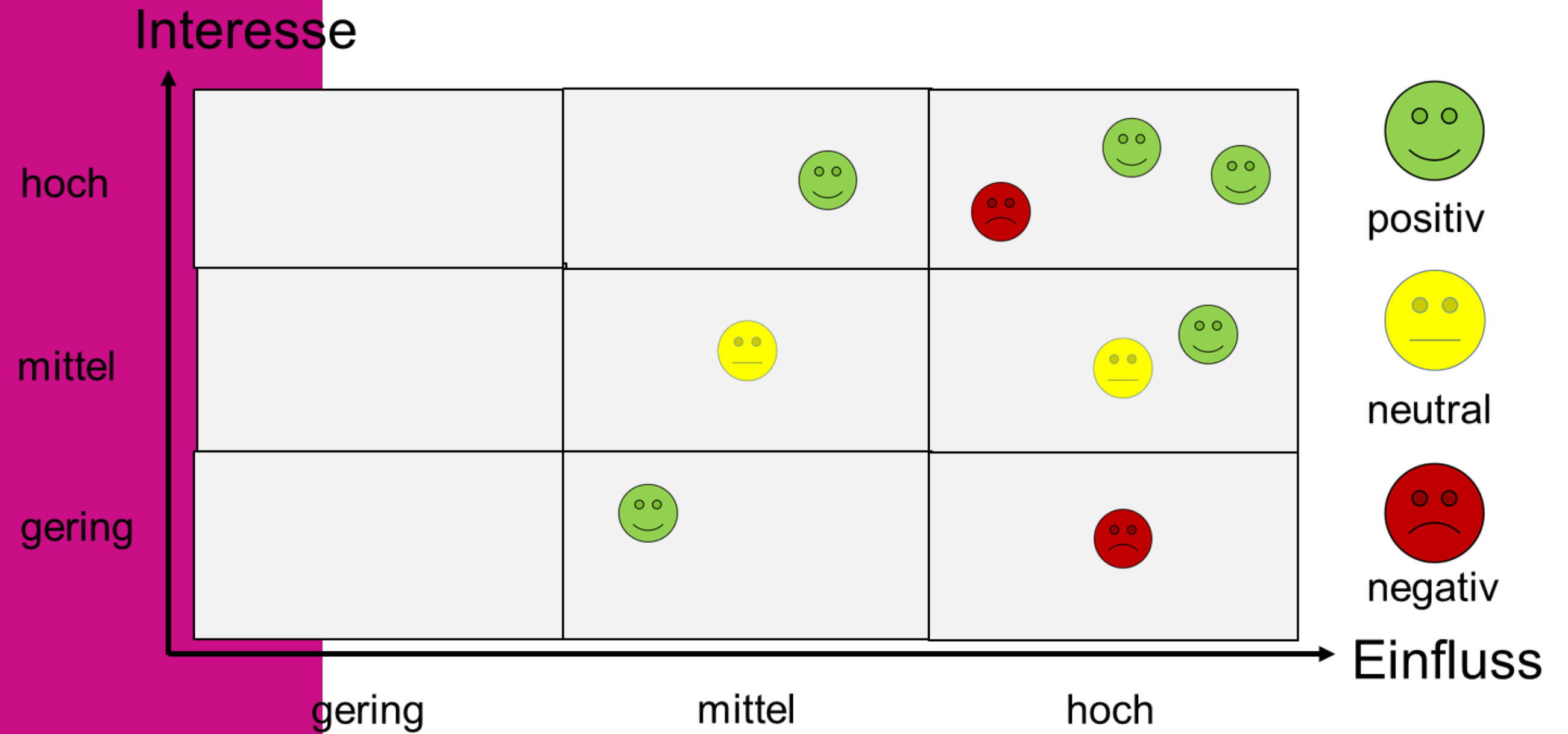


Quelle und Darstellung: GKV-Spitzenverband

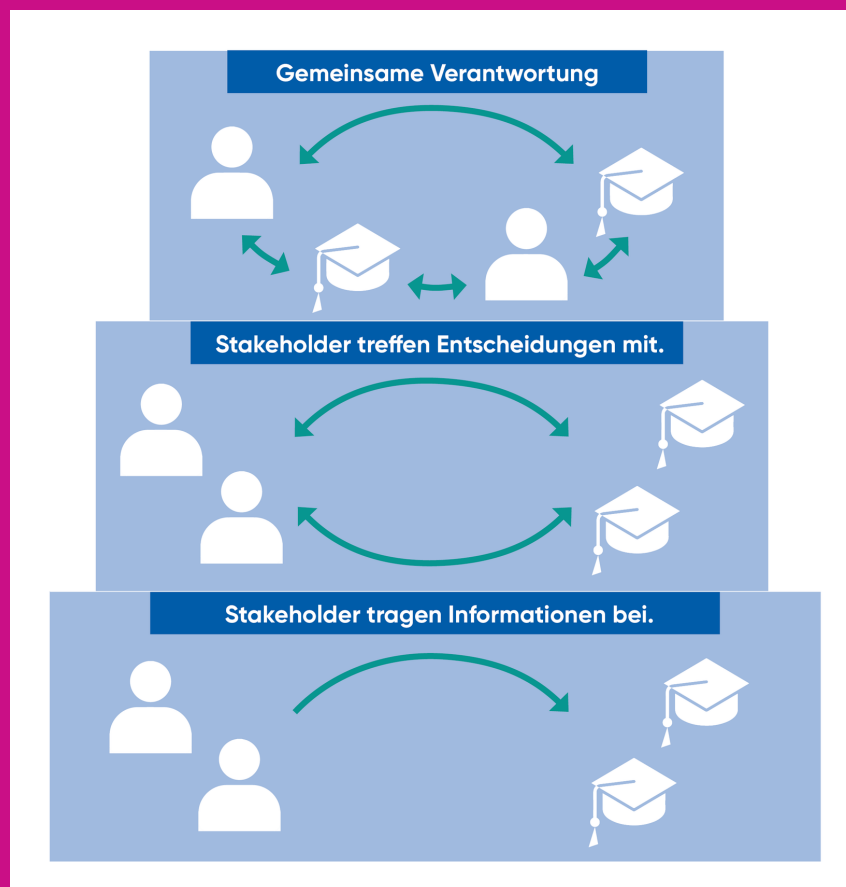
Stakeholderanalyse Zwiebelprinzip



Stakeholder- analyse Interesse & Einfluss

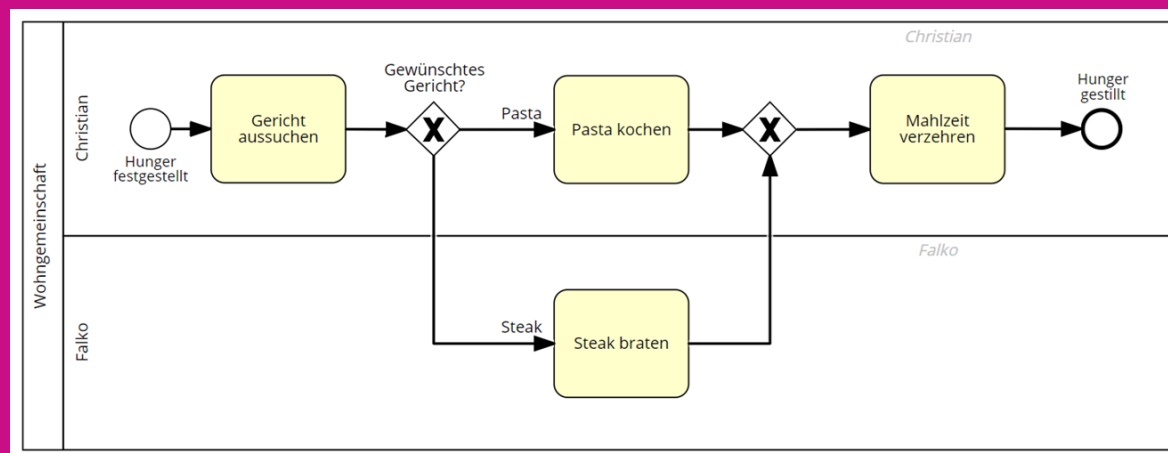


Wer sind die Stakeholder bei unserer App-Entwicklung?



-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Kurze Einführung ins Prozess- management



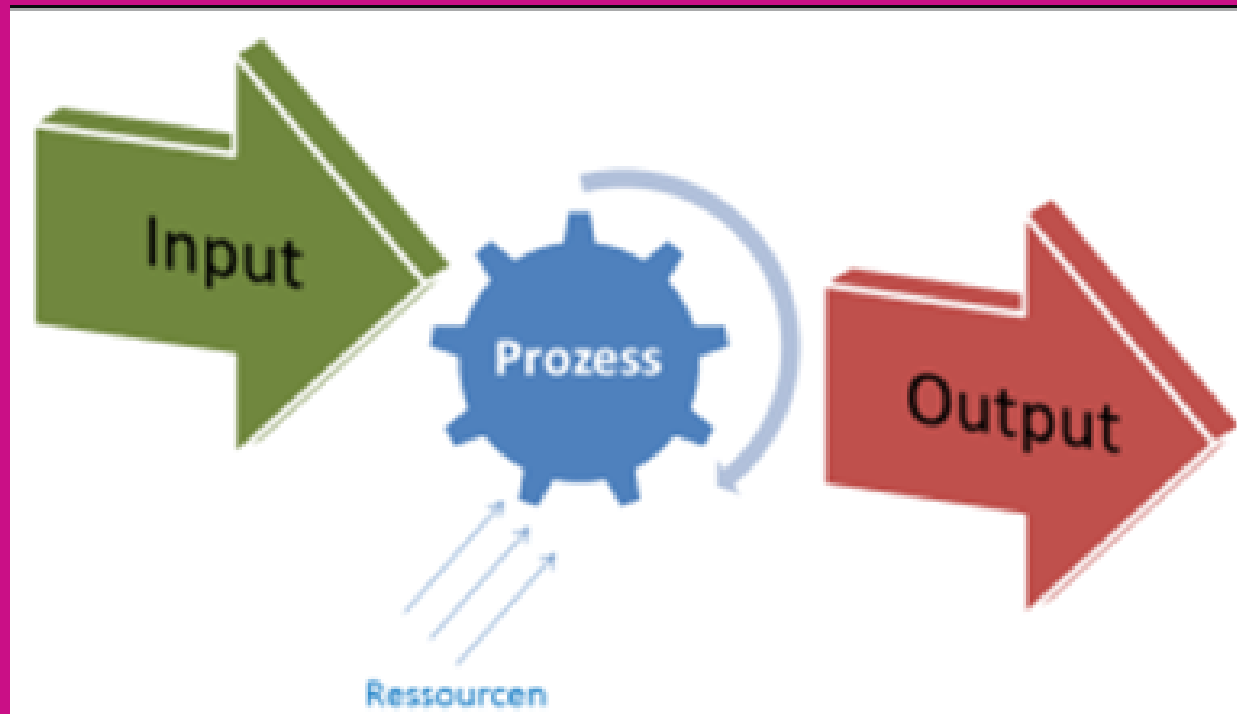
Was ist eigentlich ein Prozess?

- Ein Prozess ist gleichbedeutend mit Ablauf
- Ein Prozess ist eine Abfolge von Aktivitäten/Tätigkeiten

Ein Prozess ist eine sachlich logisch verbundene Folge von Aktivitäten, die der Zielgruppe:

- einen messbaren Nutzen bringen
- einen Beitrag zur Erreichung der Ziele der Organisation leisten
- von den Beteiligten nach bestimmten Regeln durchgeführt werden.

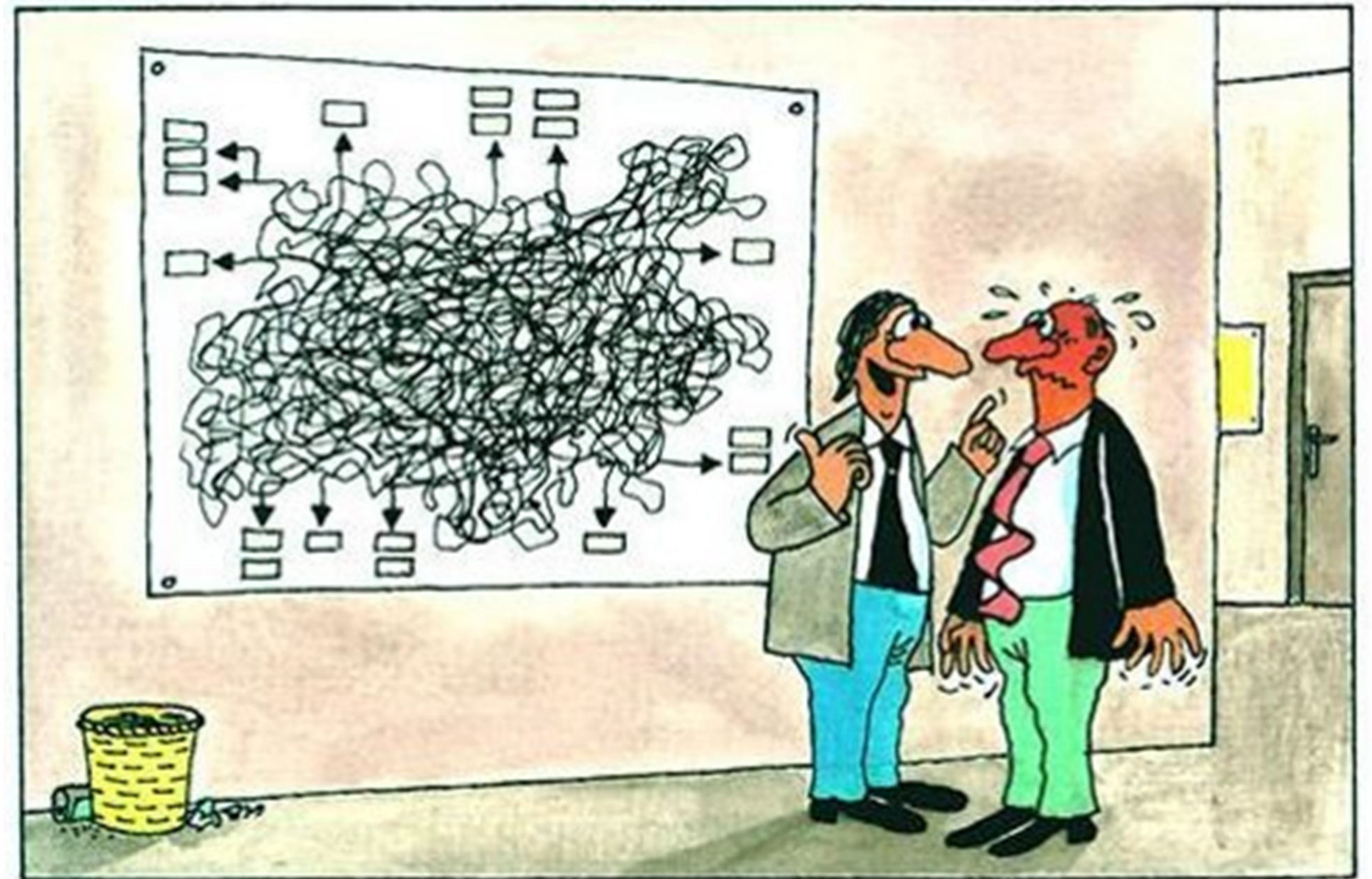
Eigenschaften eines Prozesses



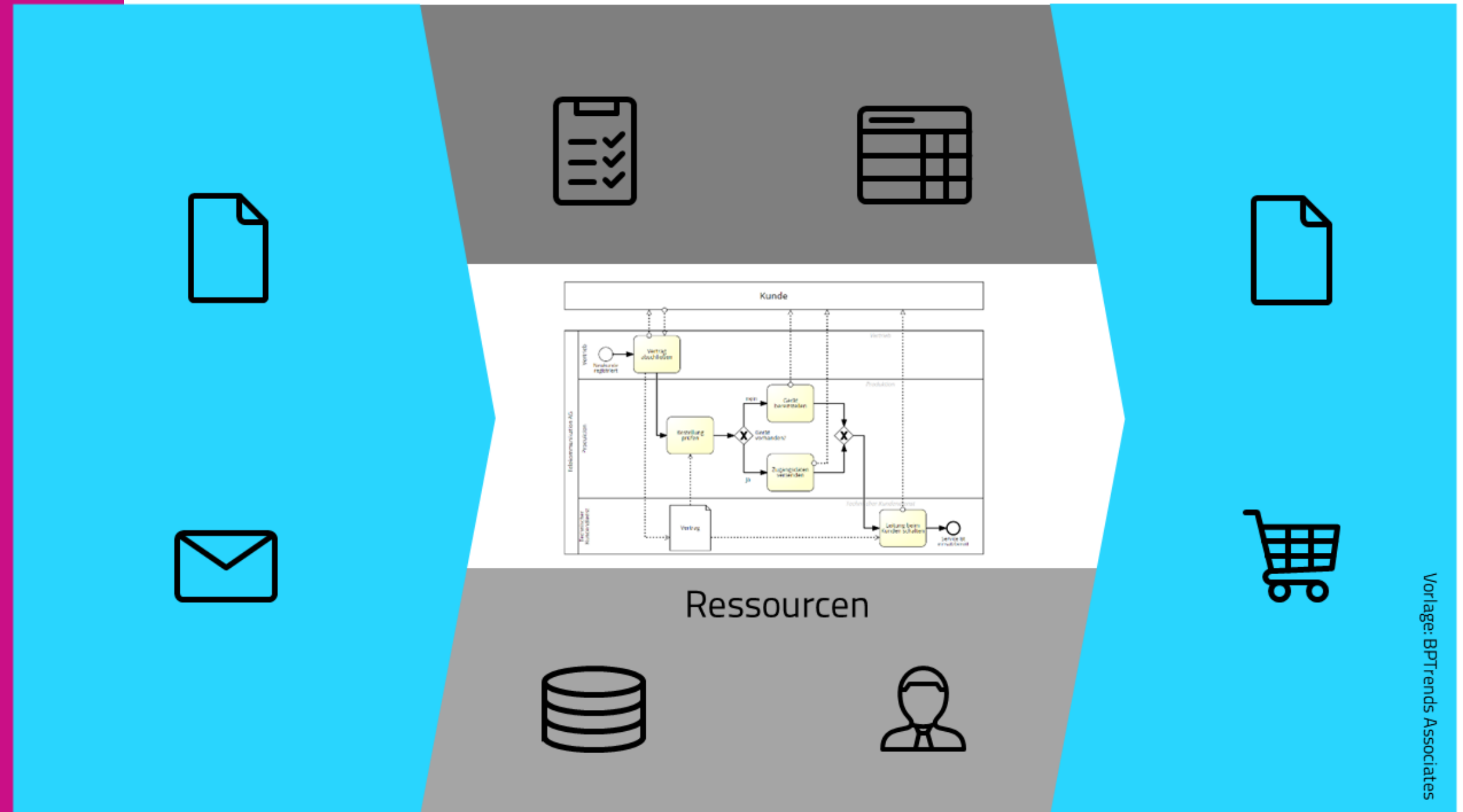
Jeder Prozess hat:

- ein Anfang und ein Ende
- einen oder mehrere Auslöser
- einen (oder mehrere) Eigentümer (Prozesseigner)
- kann in seinem üblichen Ablauf beschrieben werden
- braucht Vorgaben (Ziele u. Bewertungsmaßstäbe für das Ergebnis)
- einen (oder mehrere) Kunden (interne und/oder externe)
- Verbesserungspotential
- braucht regelmäßige Überprüfung (z.B. Funktioniert der Prozess immer? Funktioniert er gut?)

Oftmals sieht es so
aus in der Praxis...



Welche
Informationen
gehören direkt in
ein
Prozessdiagramm?

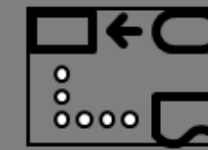


Welche
Informationen
verlinkt man
stattdessen besser?

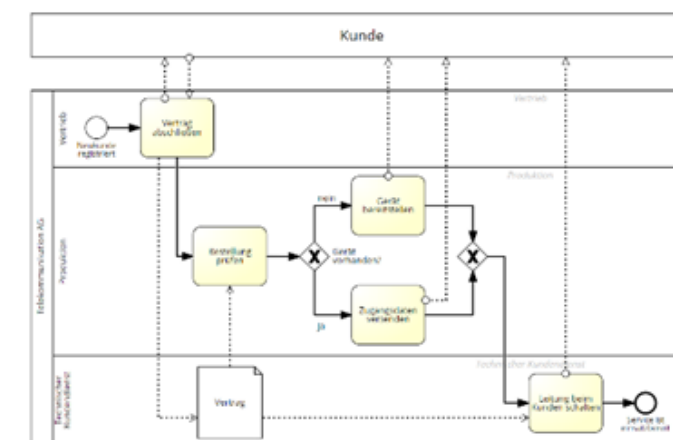
Anleitungen,
Checklisten,
Intranet...



Geschäftsregeln



Outputs



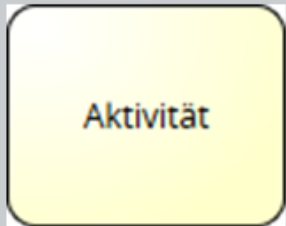
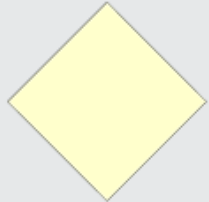


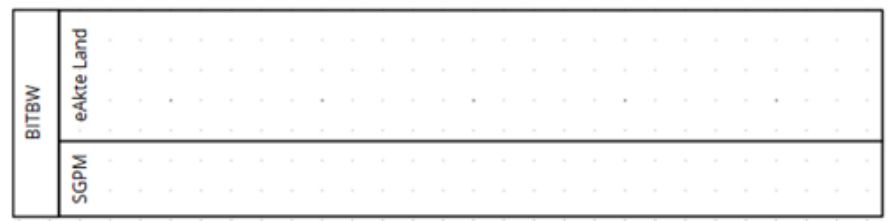
andere Modelle



Vorlage: BPiTrends Associates

Eine Modellierungssprache, die alle verstehen

BPMN 2.0 Basiselemente

Symbol	Beschreibung
	Aktivität: Es muss etwas getan werden
	Gateway: Manchmal nur unter bestimmten Bedingungen
	Ereignis: Und dabei kann etwas passieren
	Datenobjekt: Dafür werden bestimmte Daten benötigt
	Verantwortlichkeiten: Klärt wer für die Aktivitäten verantwortlich ist z.B. Rollen, Organisationseinheiten

Kurze Einführung ins Anforderungs- management

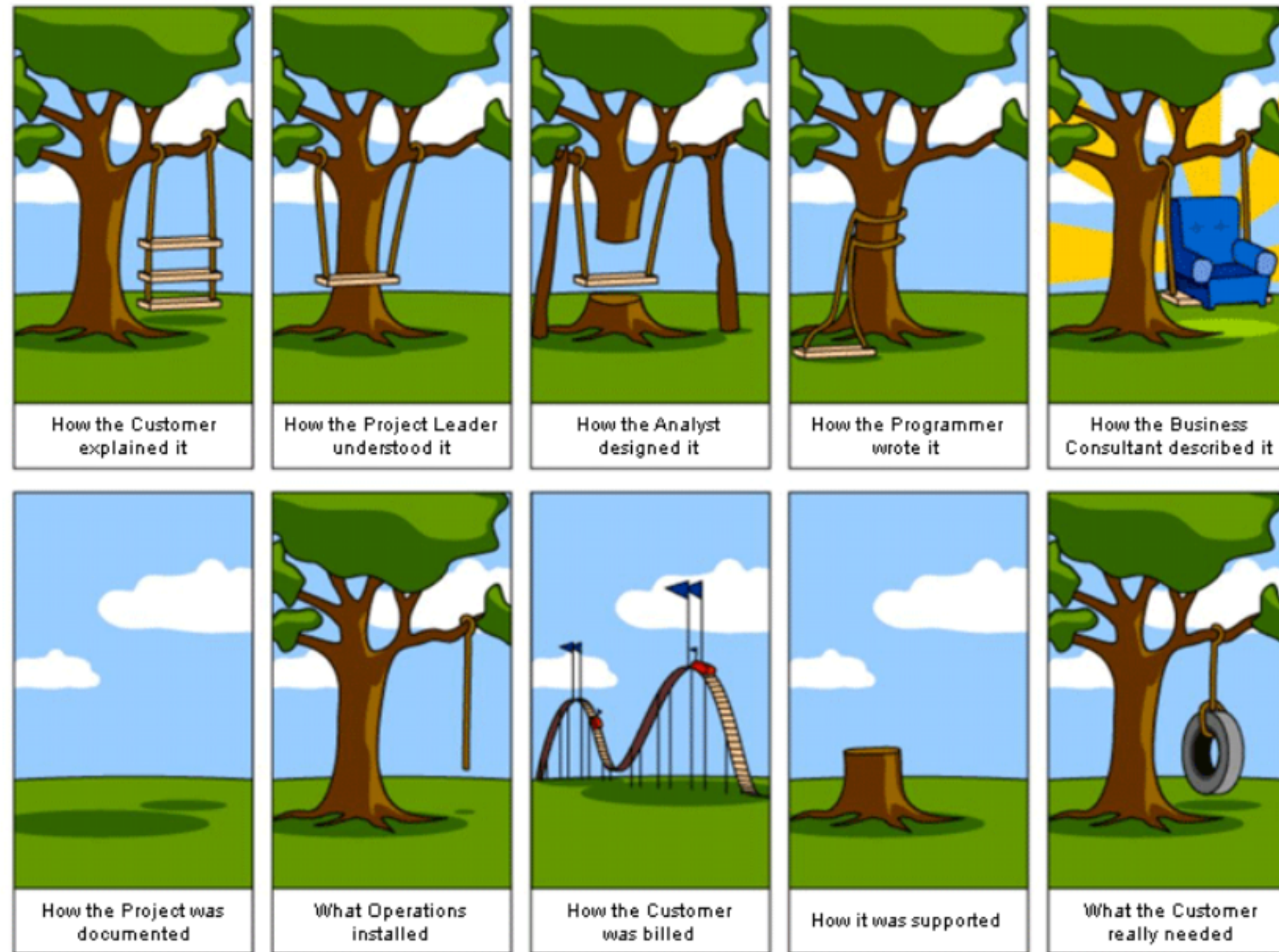
Was ist eine Anforderung?

- ein Bedürfnis, das von einem Stakeholder wahrgenommen wird.
- eine Fähigkeit oder Eigenschaft, die ein System haben soll.
- eine dokumentierte Darstellung eines Bedarfs, einer Fähigkeit oder eines Eigentums.

Was ist Anforderungsmanagement?

- Anforderungsmanagement ist der Prozess der Verwaltung bestehender Anforderungen und anforderungsbezogener Arbeitsprodukte, einschließlich der Speicherung, Änderung und Verfolgung von Anforderungen.

Bauen wir das Richtige?



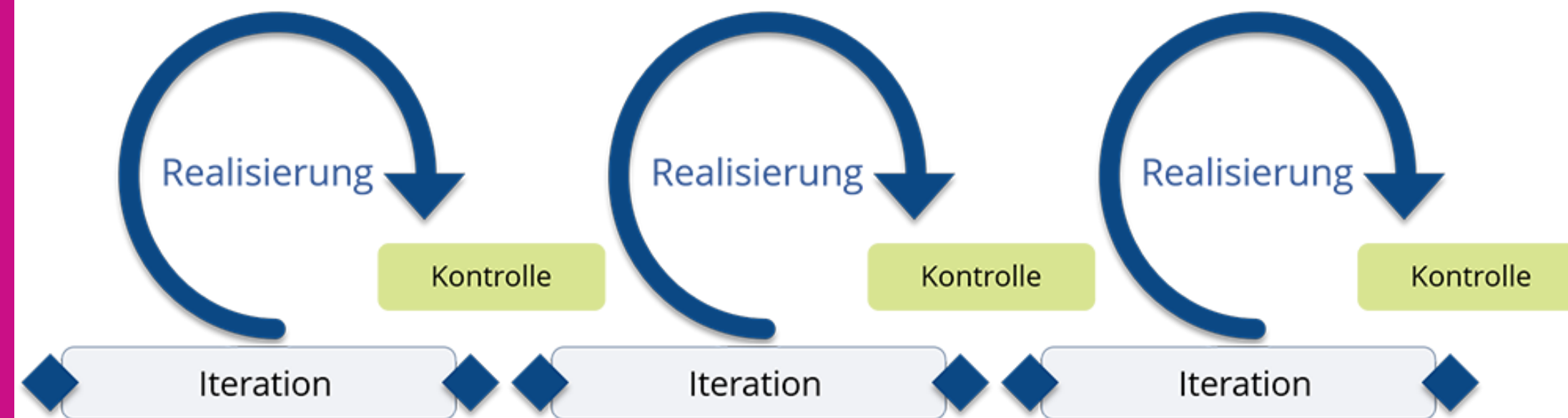
Klassisches & Agiles Anforderungsmanagement

Klassisches Anforderungsmanagement



Agiles Anforderungsmanagement

Anforderungen ermitteln, analysieren, dokumentieren und verifizieren



Von der Anforderung zur App

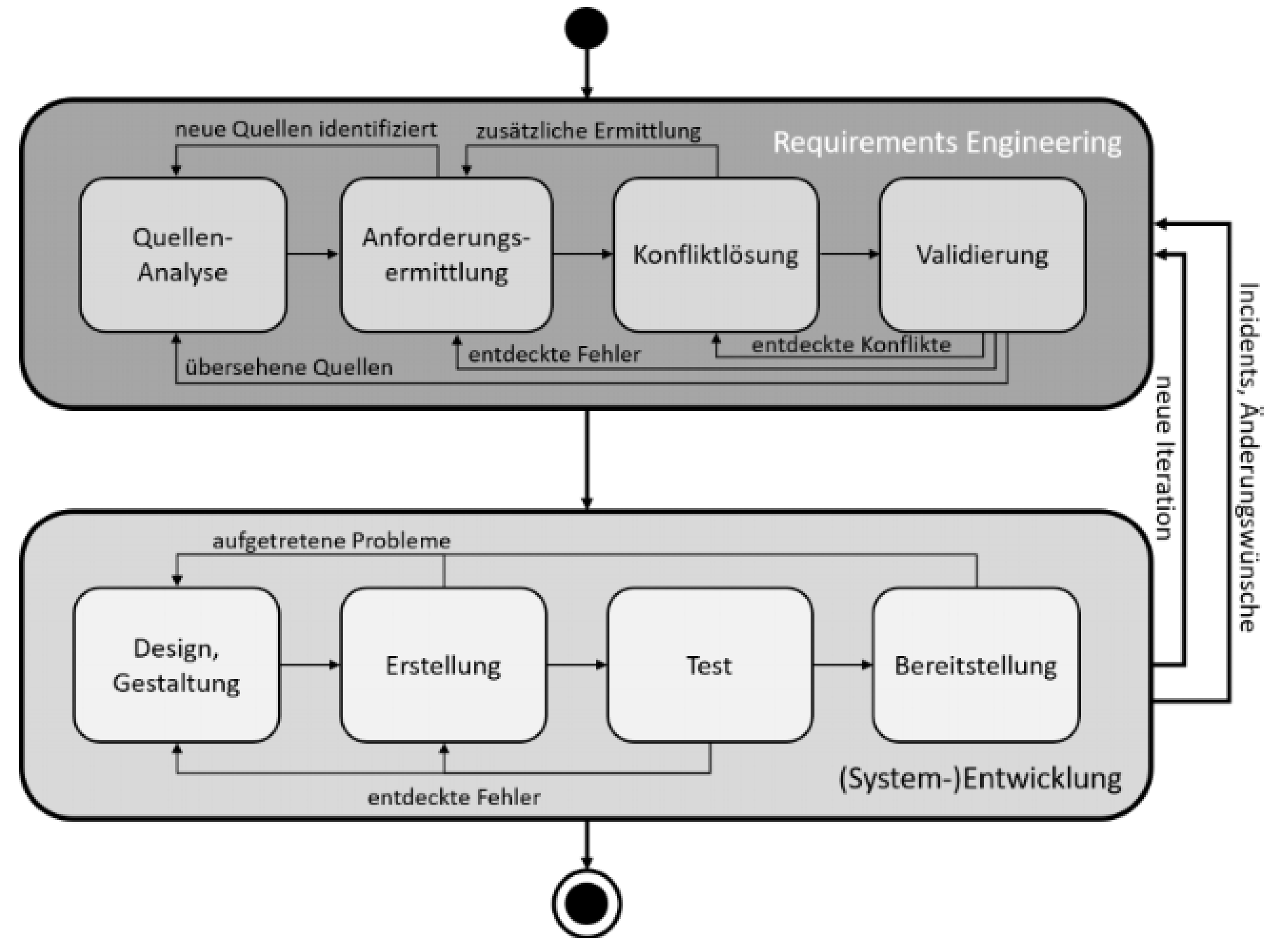
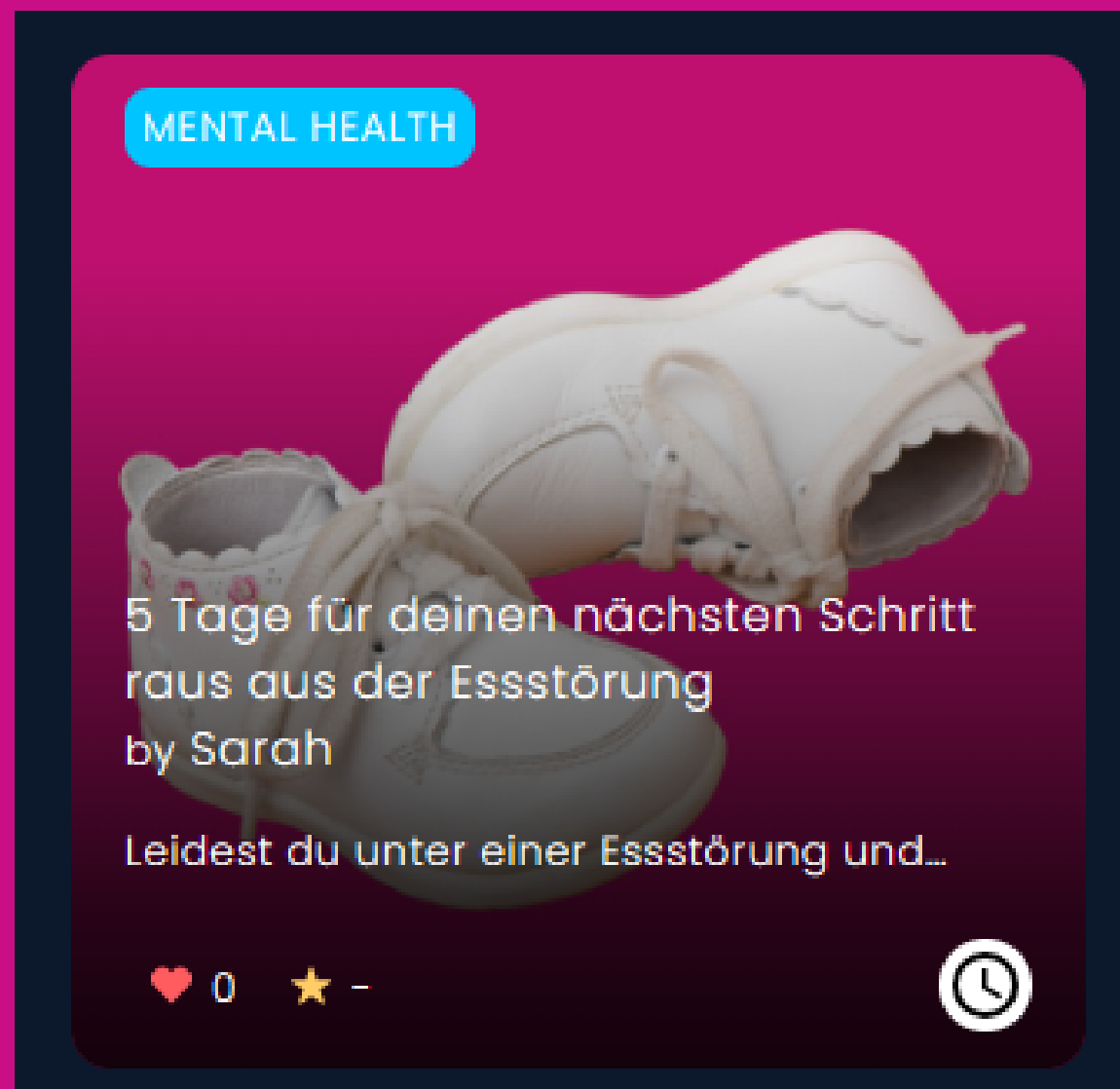


Abbildung 4.1 Requirements Engineering ist kein linearer Prozess

App

Digitalisierung & Apps als Chance zur Psychotherapie / Klinikaufenthalt



- Verschiedene Videokurse über die App für Selbststudium, als Ergänzung zur Gruppentherapie oder als Ergänzung zur 1:1 Therapie einsetzbar
- Videokurs: "5 Tage für deinen nächsten Schritt raus aus der Essstörung" sofort verfügbar
- Videokurs: "Einfach mal aufblühen" befindet sich im Aufbau
- Aufbau weiterer Kurse zielgruppenspezifisch und nach eigenen Anforderungen möglich
- timebased oder locationbased Kurse möglich
- Passwortsicherung für die Inhalte in der App

Positive Beispiele vom Einsatz von KI & Digitalisierung in der Behandlung und Beratung von Essstörungen

- Uni Tübingen: VR-Brille im Einsatz bei Patientinnen mit Magersucht zur Selbstwahrnehmung mit unterschiedlichem Gewicht [🔗](#)
- KI unterstützt die Mediziner am Zentrum für Essstörungen an der Klinik für Kinder- und Jugendpsychiatrie und -psychotherapie am Universitätsklinikum Carl Gustav Carus Dresden bei der Vorhersage von Krankheitsverläufen basierend auf MRT-Daten des Gehirns, [🔗](#)

Negative Beispiele vom Einsatz von KI & Digitalisierung in der Behandlung und Beratung von Essstörungen

- Non-Profit-Organisation National Eating Disorders Association (NEDA) ersetzte kurzzeitig seine Telefonhotline gegen einen Chatbot. Dieser riet Menschen mit Essstörungen Kalorien zu zählen, sich wöchentlich zu wiegen und Werkzeuge zur Messung des Body-Mass-Index oder des Körperfettanteil zu nutzen. [🔗](#)

Fazit



Ist Digitalisierung und der Einsatz von Apps eine Chance oder ein Risiko als Ergänzung in der Behandlung und Beratung von Essstörungen?

Pauschal lässt sich diese Frage nicht beantworten. Man muss sich die jeweiligen Usecases unter gewissen Aspekten individuell anschauen und diese dann bewerten auf Machbarkeit und Sinnhaftigkeit.

Fragen

Platz und Zeit für eure Fragen.



Vielen Dank!

Egal wie weit der Weg ist, man muss den ersten Schritt tun. (Mao Tse-tung)

LIEBENSWERT woman Coaching & Mentoring
0049/176/681737624
sarah.moeller@liebenswert-stuttgart.de
www.liebenswert-stuttgart.de