

# Strive

Deine Anwendung zur individuellen psychologischen Aufklärung



# Strive - Application

## Inhaltsverzeichnis

**01** Das Team  
Seite 03

**05** Styleguide  
Seite 11

**02** Projektbeschreibung  
Seite 05

**06** Namensfindung  
Seite 19

**03** Design Exploration  
Seite 07

**07** Key Screens  
Seite 21

**04** Designkonzept  
Seite 09

**08** Mockups  
Seite 33

# 01 Strive | Das Team

Lucie Wittmer

Vanessa Weber

Thang Nguyen

Vorname  
Dein Vorname

Vorname  
Dein Vorname

Vorname  
Dein Vorname

Suche

Action Chip

Button

Button

Action Chip



Triggerwarnung  
Dieser Beitrag geht es um **suizid**  
& ritikel nur wenn  
du nicht

## Teammitglieder

Thang Nguyen  
Vanessa Weber  
Lucie Wittmer



## Betreuer

B.A. Interaktionsgestaltung  
Prof. Hans Krämer & Prof. David Oswald

Hochschule für Gestaltung  
Schwäbisch Gmünd



## 02 Strive | Projektbeschreibung

### **Application**

Die Anwendung in Form einer Application erlaubt den Nutzern jederzeit auf akute Hilfe zugreifen zu können. Sei es Zuhause, auf der Arbeit oder in der Bahn.

## Um was geht es?

Psychische Krankheiten treten in den verschiedensten Formen auf und sind weitverbreiteter als man denkt. Niemand ist allein – viele wissen nicht, womit genau sie zu kämpfen haben oder trauen sich nicht in eine Therapie zu gehen. Oft ist zum Beispiel kein Hintergrundwissen vorhanden, wie man zu einem Therapieplatz kommt oder wo man überhaupt anfangen soll zu suchen.

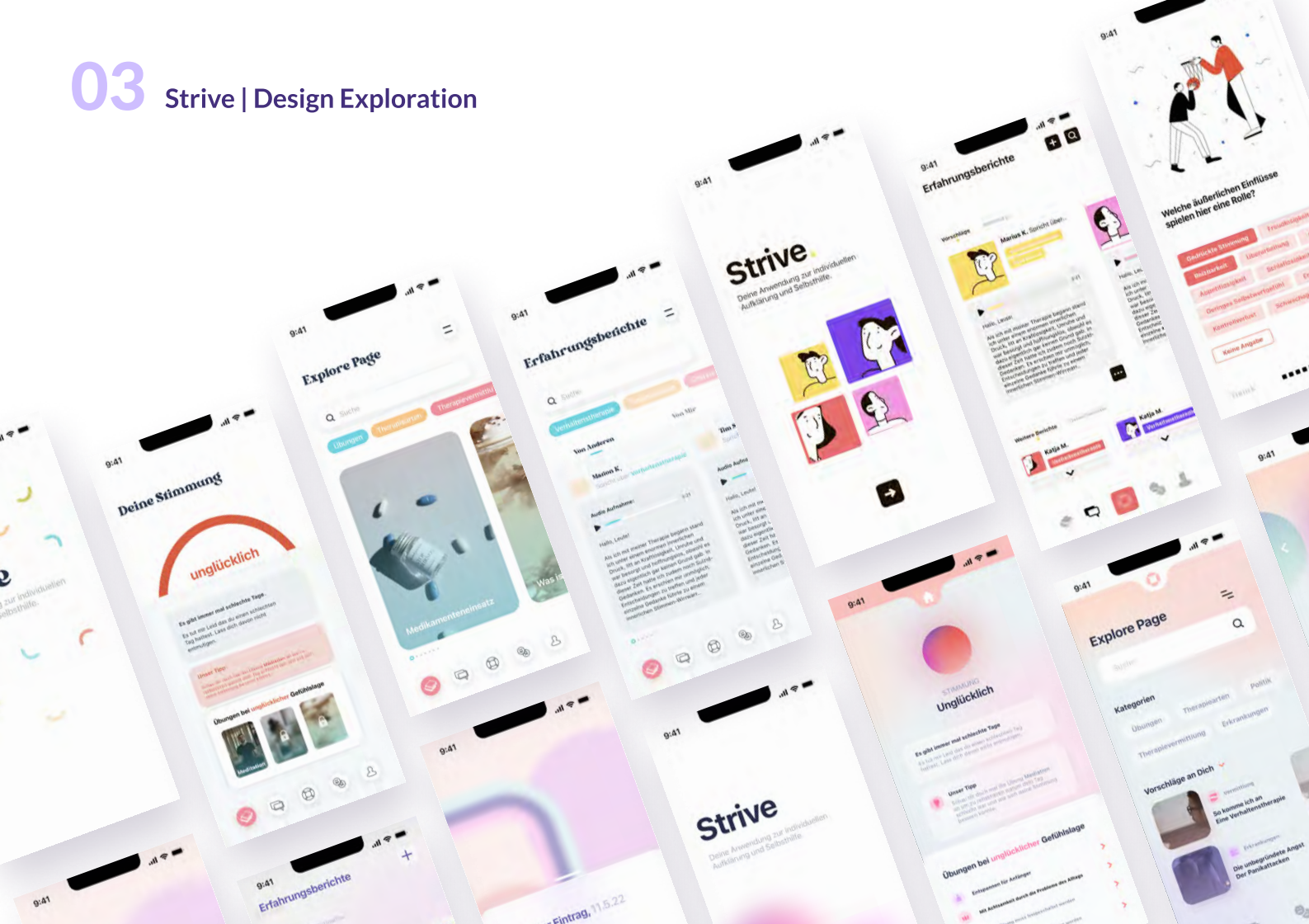
Strive motiviert, den ersten Schritt zu gehen. Wir möchten psychisch betroffenen jungen Erwachsenen, die sich kaum oder gar nicht mit solchen Themen befassen dabei helfen, ein besseres Verständnis aufzubauen.

Mit unserer App hat jeder die Möglichkeit sich über die verschiedensten psychologischen Themengebiete aufklären zu lassen und das individuell nach den eigenen Interessensgebieten und persönlichen Beschwerden.

Die unterschiedlichen Bereiche der Anwendung dienen dazu, das eigene Wohlbefinden zu fördern. Mithilfe der täglichen Dokumentation der eigenen Stimmung erhält man die Möglichkeit, seine Gedanken und Handlungen selbst zu reflektieren und nachzuvollziehen.

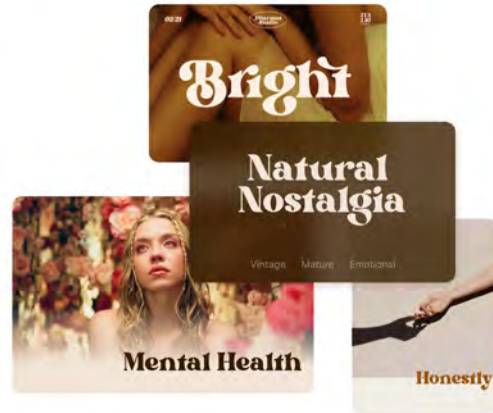
Strive wertet diese Angaben wiederum aus, um akut auf die Gefühlslage zugeschnittene Inhalte und Tipps vorzuschlagen und Hilfestellungen an die Hand zu geben. Durch den gesonderten Bereich der Erfahrungsberichte kann man von anderen Betroffenen lernen und sich über die verschiedenen Therapiearten informieren.

# 03 Strive | Design Exploration

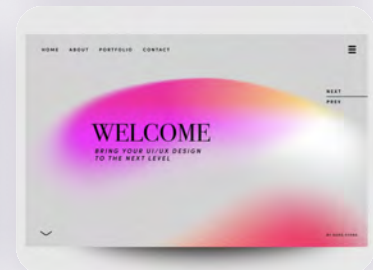
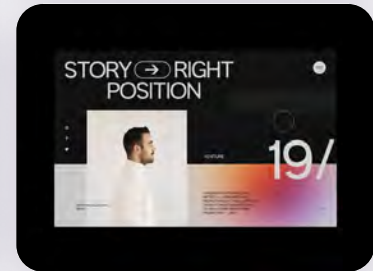
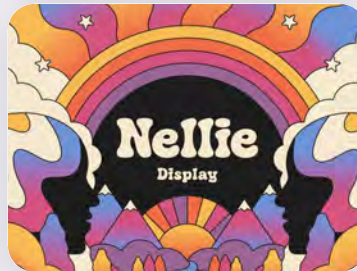




# Stilrichtungen



# 04 Strive | Designkonzept



## Eine Frage des Stils

Durch unsere Design Exploration kombinierte sich Fluent Design mit den neuen Stilrichtungen "Glassmorphism" & "Aurora Backgrounds". Die Kombination dieser Stilrichtungen spiegelt die Emotionalität unseres Themas gut wider und sorgt für ein entspannendes Gefühl beim Nutzer sowie ein Gefühl von Geborgenheit.

### Glassmorphism

Bei "Glassmorphism" handelt es sich um eine moderne Stilrichtung die sich heutzutage oft in Interfaces wieder finden lässt und sehr eng mit dem Fluent Design zusammenhängt. Der Stil charakterisiert sich, wie der Name schon sagt, durch Glas-Objekte, verschwommene Hintergründe sowie semi-transparente Oberflächen und lässt sich im UI von Mac OS Big Sur oder Windows 11 wiederfinden.

### Aurora Backgrounds

Dieser Trend wird oftmals in Kombination mit den oben genannten Stilrichtungen genutzt. "Aurora Backgrounds" zeichnet sich durch subtilen unscharfen Farbflecken aus die einen sehr organischen Look besitzen. Diese Farbflecke werden entweder als gesamte Hintergründe genutzt oder zur Hervorhebung einzelner UI Elemente.

# 05 Strive | Styleguide

## Typografie

Bright ist eine moderne retro Font. Sie verleiht dem Design ein Gefühl von Nostalgie und soll bei dem Nutzer durch weiche Schriftzüge und Ligaturen Wohlbefinden auslösen.

Bright

Lato

**Logo Text**

**Story Headline 1**

**Story Headline 2**

**Headline 1**

**Headline 2**

**Headline 3**

**Headline 4**

**Headline 5**

**Caption**

**“Begleitet von den richtigen Farben  
fühlt man sich wohler und lebt  
gesünder, ist wacher und  
aufmerksamer, denkt und lernt  
konzentrierter und kommt  
schneller zur Ruhe.”**

**- Prof. Dr. Axel Buether**

Farbexperte und Professor für Didaktik der visuellen  
Kommunikation an der Bergischen Universität Wuppertal

# Farbpalette



#432F7C



#D65691



#FFFFFF



# 05 Strive | Styleguide

## Icons

Die Icons von Strive sind flächig und minimalistisch gestaltet um auch in kleiner Ansicht die Bedeutung schnell lesen zu können.



# Icons

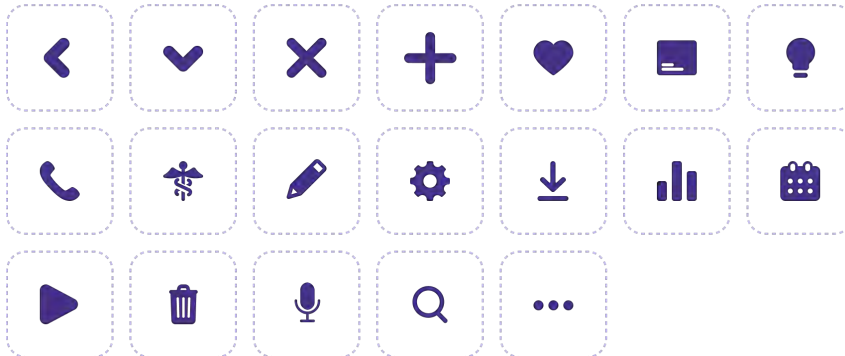
48x48



24x24



16x16



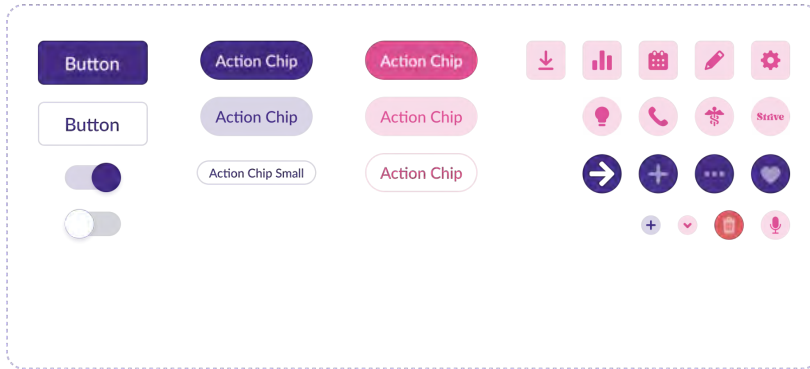
# 05 Strive | Styleguide

## UI-Elemente

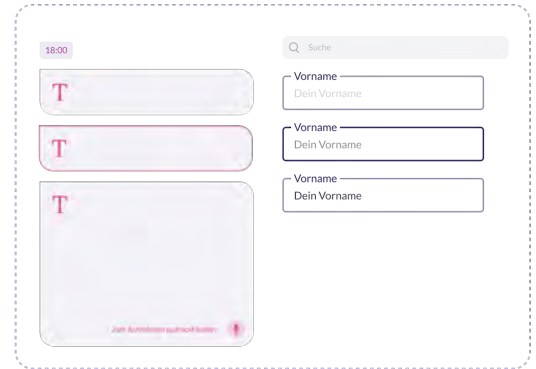
Die UI-Elemente der Anwendung sind flach gehalten um den verspielten Oberflächen im Rest der Anwendung entgegen zu kommen und das Design dennoch ernst zu halten.

# Komponenten

## BUTTONS & TAGS



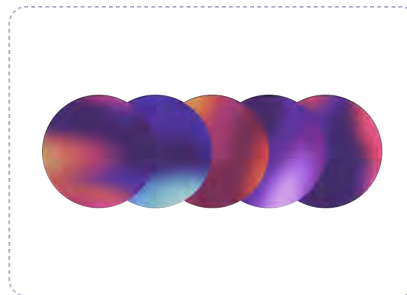
## TEXT INPUT



## NAVIGATION



## PROFILE PICTURES



## MOOD COLORS





Strive

### Sprache

Die englische Sprache hat immer mehr Verwendung im deutschen Sprachgebrauch gefunden. Durch die Wahl eines englischen Begriffes werden deswegen vor allem junge Menschen angesprochen.

# To Strive

/strʌɪv/

*“make great efforts to achieve or obtain something.”*

*“struggle or fight vigorously.”*

Strive ist ein englischer Begriff, der ins Deutsche übersetzt “nach etwas streben” oder “sich bemühen” bedeutet. Wenn man sich bemüht oder nach etwas strebt, wird ein hoher Aufwand betrieben, um das Ziel zu erreichen.

Mit diesem Brand Name möchten wir den Nutzer ermutigen die eigenen Probleme anzugehen und aktiv zu handeln.

# 07 Strive | Key Screens



## Onboarding & Personalisierung

Im Onboarding wird der Nutzer begrüßt und über alle wichtigen Informationen vor Nutzung der Anwendung aufgeklärt. Dazu gehört die Info der Datenschutzerklärung sowie eine Warnung vor Selbstdiagnose und die Ermutigung einen Arzt oder Therapeuten zu Rate zu ziehen. Nach erfolgreicher Anmeldung folgt die Personalisierung, die darauf abzielt dem Nutzer passende Inhalte im Aufklärungsbereich anzubieten und eine Einschätzung der Probleme des Nutzers zu bekommen.

Zu den Fragen gehören hier:

- Mögliche bereits vorhandene Diagnosen
- Therapieerfahrung
- Beschwerden
- Einflüsse
- Interessen

Das Onboarding ist möglichst knapp gehalten um den Nutzer nicht zu überfordern und einen schnellen Einstieg in die Anwendung zu ermöglichen.

Es ist wichtig, dass zu jeder Frage bei den Unklarheiten entstehen könnten eine Informationsquelle zur Verfügung steht, in der die entsprechenden Begriffe erklärt werden. Die Personalisierung soll eine Kommunikation mit dem Nutzer herstellen, sodass sich dieser wohl, sicher und verstanden fühlt. Ein wichtiger Bestandteil ist auch, dass wir genügend Auswahlmöglichkeiten anbieten ohne den Nutzer zu überfordern. Zu guter Letzt hat der Nutzer noch die Möglichkeit eine Erinnerung für die tägliche Stimmungsabfrage einzurichten.

# 07 Strive | Key Screens





## Buddy

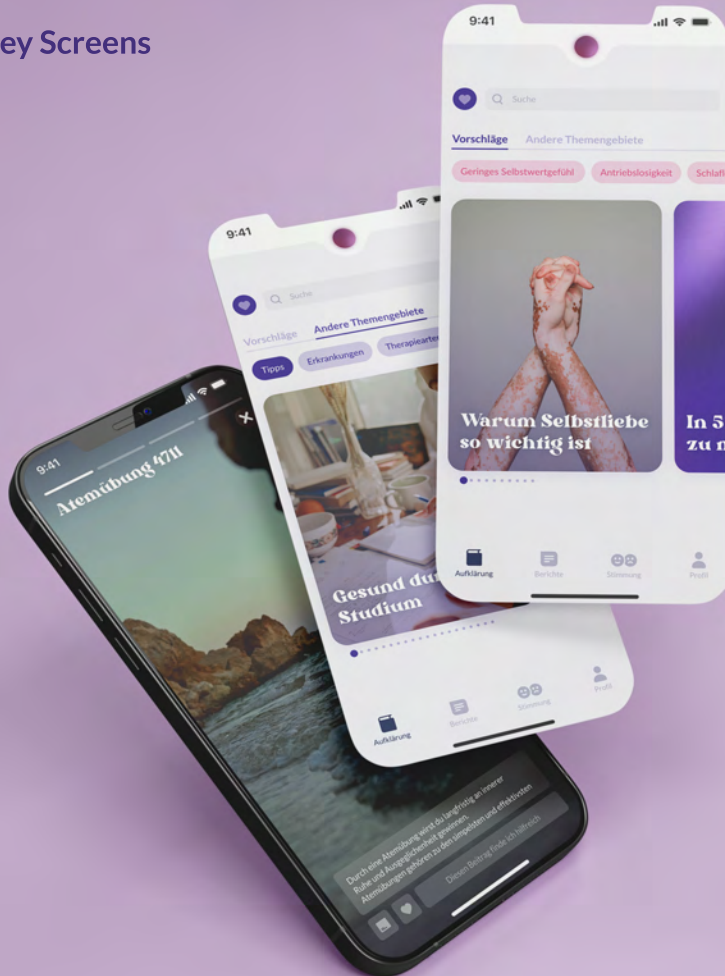
Beginnt der Nutzer in der Anwendung wird er von einem sogenannten "Buddy" aufgefangen. Hier wird der Nutzer nochmals über einige Funktionen aufgeklärt und kann gleich mit dem ersten Stimmungseintrag beginnen.

Dieser ähnelt dem Onboarding, jedoch hat der Nutzer hier die Möglichkeit eine Gefühlslage wie z.B. "stark negativ" anzugeben und ein genaues Gefühl wie z.B. "deprimiert". Nach den Angaben zu Beschwerden und Einflüssen können die Nutzer zudem noch eine Art Tagebucheintrag verfassen entweder als Text oder in Form einer Sprachnachricht. Für die Anwendung ist es zusätzlich relevant den Nutzer nach einer Wunsch-Stimmung zu fragen um die Tipps und Übungen individueller an die Bedürfnisse anzupassen. Ist die Befragung abgeschlossen werden die gesammelten Informationen verarbeitet und dem Nutzer Hilfe angeboten. Hierfür können die Nutzer sich für eine von drei Übungen entscheiden und diese freischalten. Dies dient als Belohnungssystem sowie Motivation die Anwendung weiter zu nutzen und die Stimmung weiter zu dokumentieren.

Hat der Nutzer sich für eine Übung entschieden wird er aufgeklärt warum diese für die momentane Stimmungslage relevant ist und warum sie hilfreich sein könnte. Diese Übungsanleitung kann daraufhin direkt im Videoformat angesehen werden.

Das Eintragen der Stimmung stellt nicht den Hauptfokus der Anwendung dar. Es handelt sich um ein zusätzliches Gadget, welches wir anbieten um täglich passenden Content zu erstellen und die Vorschläge an die Nutzer zu verbessern. Es soll ein Ort für die Nutzer sein, an dem akute Hilfe angeboten wird und positive Bestärkung stattfindet.

# 07 Strive | Key Screens



## Aufklärung

Im Aufklärungsbereich findet der Nutzer erstmals individuell zugeschnittenen Content auf die eben durchgeführte Personalisierung. Diese Vorschläge sind durch die gleich eingefärbten Tags markiert. Es gibt zudem einen weiteren Bereich der durch andersfarbige Tags gekennzeichnet ist, in dem die Nutzer die restlichen Themengebiete der Anwendung finden und frei erkunden können.

Diese Themengebiete sind in folgende Kategorien aufgeteilt:

- Tipps (Self-Care)
- Erkrankungen
- Therapiearten
- Therapievermittlung
- Empfehlungen

Die Inhalte werden in Form von videobasierten Stories dargestellt, welche leicht für die Nutzer konsumierbar sind - auch in kritischen Gefühlslagen. Die Untertitel dieser Videos lassen sich zu jeder Zeit auch in Textform anzeigen, wobei das Video pausiert wird. Es gibt jedoch auch textbasierte Stories welche knapp gebündelten Informationen und Tipps enthalten.

Außerdem lässt sich ein Button mit der Beschriftung "Diesen Beitrag finde ich hilfreich" aktivieren um die Vorschläge an den Nutzer mit der Zeit zu verbessern.

# 07 Strive | Key Screens



## Erfahrungsberichte

Hier finden die Nutzer Erfahrungsberichte von anderen Betroffenen mit ähnlichen psychischen Problemen.

Diese sind mit der Diagnose des anderen Nutzers markiert, sowie mit der Therapieart über die gesprochen wird. Durch die Nutzertest haben wir herausgefunden, dass ein Austausch mit Gleichgesinnten gewünscht ist und es oftmals sehr hilft, von anderen zu hören. Zum Beispiel wie diese mit entsprechenden Situationen umgehen oder wie ihr Therapieverlauf war. Hier muss besonders auf die Sicherheit der Nutzer geachtet werden indem bestimmte sensible Themen wie z.B. Suizid mit Trigger-Warnungen gekennzeichnet sind.

Jeder Nutzer hat die Möglichkeit einen Beitrag zu erstellen und zu veröffentlichen.

Vor der Veröffentlichung muss dieser jedoch vom Team der Anwendung überprüft werden um schädliche Inhalte zu vermeiden. Zusätzlich gibt es die Down- und Upvote Funktion, ähnlich der App "Jodel". Hier können die Nutzer jeden Beitrag bewerten ob dieser gut oder schlecht war. Bei einer hohen Anzahl an Downvotes wird der Beitrag vom Team der Anwendung gelöscht.

Bei der Wahl des Mediums, welches für die Erfahrungsberichte genutzt wird, haben wir uns für Sprachnachrichten entschieden.

Das Gesagte wird jedoch zusätzlich per Spracherkennung in einen Text umgewandelt, damit auch Nutzer die im Moment nicht die Möglichkeit haben den Bericht anzuhören die Inhalte konsumieren können.

Um die Sicherheit der Nutzer zu gewährleisten sind die Profilnamen und -bilder anonym gehalten.

# 07 Strive | Key Screens



## Stimmungsübersicht

Im Stimmungsbereich sehen die Nutzer alle bisher dokumentierten Stimmungseinträge mit Detail-Ansichten. Diese sind in einer Tagesansicht, Wochenansicht und Monatsansicht zu finden. Durch die Farbkodierung wird den Nutzern auf den ersten Blick klar an welchen Tagen eine gute und wann eine schlechte Stimmung geherrscht hat und können dadurch Zusammenhänge erkennen.

Sie bekommen außerdem Einsichten über Stimmungsmuster, welche die Anwendung festgestellt hat, sowie Empfehlungen sich an eine Seelsorge zu wenden sollte die Stimmung eine längere Zeit schlecht sein.

Dieser Bereich dient zur Selbstreflexion, in der die Nutzer ihre Beschwerden und deren Auslöser erkennen und dadurch an der eigenen Gefühlslage arbeiten können. Die gesammelten Informationen können vom Nutzer exportiert werden um später auch mit einem Therapeuten darüber reflektieren zu können.

# 07 Strive | Key Screens





## Profil

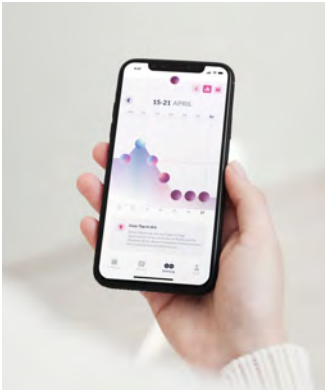
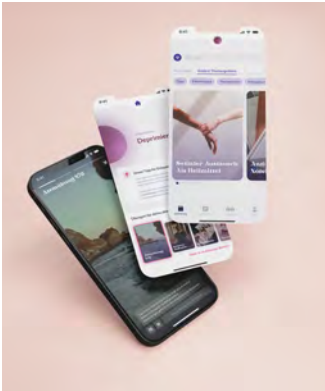
Im Profil sind die allgemeinen Daten des Nutzers, die Personalisierungs-Angaben sowie telefonische Anlaufstellen hinterlegt.

Eine Suche nach Therapeuten über öffentliche Stellen kann über die Ärztekammer erfolgen, hierfür wird der Link in der Anwendung bereitgestellt. Jeder Nutzer kann ein anonymes Profilbild in Form eines Farbverlaufs wählen sowie einen anonymen Anzeigenamen eingeben. Des Weiteren sind Anlaufstellen wie zum Beispiel die "Telefonseelsorge" hinterlegt, an die man sich bei einem akuten Problem oder Suizidgedanken wenden kann um Soforthilfe zu erhalten. Das Ziel der Anwendung ist es hierzu jederzeit den kürzesten Weg zur Hilfe bereitzustellen.

In den Einstellungen der Anwendung können die Anzeigeooptionen geändert werden, so wie ein Wechsel in den Dark-Mode. Nutzer können hier außerdem Benachrichtigungen personalisieren um up-to-date zu bleiben.

# 08 Strive | Mockups





App Anwendung

Broschüre & Sticker



Werbeplakat

# Strive

## Ein Projekt von

---

Thang Nguyen  
Vanessa Weber  
Lucie Wittmer

B.A. Interaktionsgestaltung  
Prof. Hans Krämer & Prof. David Oswald  
Hochschule für Gestaltung, Schwäbisch Gmünd