

Steckbrief für wissenschaftliche Zusammenarbeit

Hast Du Lust unser Gesundheitssystem zu verbessern? Mit Deiner Expertise und der Fähigkeit wissenschaftlich zu arbeiten bist Du bei uns richtig. Du bearbeitest neue Herausforderungen und gestaltest am Gesundheitssystem der Zukunft mit. Interesse? Hier ist Dein Steckbrief ->

Titel	Inhalt	Bemerkungen
Art	Projektarbeit / Abschlussarbeit	
Überschrift	Digitale Prävention	
Problemstellung	Mittlerweile gibt es immer mehr Personen, welche einen sogenannten digital Detox machen, da Sie persönlich mit der Geschwindigkeit der digitalen Welt nicht mehr Schritt halten können und überfordert sind. Ständig erreichbar sein, ständig auf dem neusten Informationsstand - was in der Welt passiert, ständig Feedback von allen digitalen Geräten die man sich in den letzten Jahren angeschafft hat. Was bringt wirklich Erleichterung, gerade in den Fragen von digitale Gesundheitsanwendung, was kann den individuellen Alltag entlasten? Es soll eine Prävention stattfinden, damit keine gehäufte Ablehnung von technisch affinen Nutzern stattfindet, aufgrund von einer "Digitalisierungsübersättigung".	Warum haben manche Anwendungen so viel Suchtpotential? Was fesselt die Nutzer? Wie kann man dem entgegenwirken? Was kann man tun, damit die App „unattraktiv“ wird? (allgemein wiss. Anteil)
Lösungsansatz	Es handelt sich um ein Angebot für unsere Versicherten, wie man wieder Herr/Frau über seinen digitalen (gesundheits-) Alltag wird. Wo tut es auch einfach mal gut zu verzichten und kann somit bewusster die vielen Vorzüge der Digitalisierung nutzen. Ziel des Angebots: Individuelle Lösungen für den Alltag finden, um die gewonnene Zeit durch die Digitalisierung für sich und seine Gesundheit besser nutzen zu können. Unklar ob digital, analog vllt. wird es auch eine Art "Kur" müsste man testen.	Denkbar ist auch eine digitale Gesundheitsanwendung, die den Nutzern hilft, ggf. Suchtpotential einzudämmen oder zumindest erst einmal Transparenz über den Konsum zu erhalten. Evt. könnte auch ein Vorschlag aus der App kommen, welche Arten von digitalem Konsum reduziert werden sollten. Gamifikation oder Bonifizierung denkbar. Hinweise auf professionelle Angebote. (praktischer Anwendungsteil)
Mögliche Ergebnisse	Es wird eine wissenschaftliche Ausarbeitung erwartet, die folgende Aspekte behandelt: <ul style="list-style-type: none"> • Inwieweit erfährt ein „Angebot“ in der Praxis überhaupt Akzeptanz? • Wie müsste das Angebot gestrickt sein? Digital oder steht es im Widerspruch zum digitalen Detox? • Marktforschungsgrundlagen zur „digitalen Übersättigung“ und den künftigen Entwicklungen • Entwicklung eines möglichen Angebots ggf. mit Klickdummy 	
Ideengeber	Sophie Kohlsche / Agile Coach Tel. 0162/1082861 @ sophie.kohlsche@plus.aok.de	
Ansprechpartner	Philipp Schulz / Trainee GGW 0800 10590-27886 @ philipp.schulz@plus.aok.de Kai Mehnert / Ref. ext. Zusammenarbeit kubus IT 0921 787122390 @ Kai.Mehnert@kubus-it.de	
Zeitraum	n.n.	
Stand	10.03..2021	