

6.1. System der gesundheitsfördernden Gestaltung – Übersicht und Ordnungssystem

Beilage zu Rehn, Jonas: Gesunde Gestaltung - Priming- und Placebo-Effekte als verhaltenswirksame und gesundheitsfördernde Gestaltungsmethoden, Kapitel 6

Anwendungsbeispiel

- Handlauf für Patienten

Konzept oder Gestaltungswerkzeug

- Lärminderung

Hinweis auf weitere Erläuterungen oder Fallbeispiele

- z.B. S.145
- S.115

Verweis auf weiterführende Literatur

- Norman, 2001: 78

Diese tabellarische Übersicht zu gesundheitsfördernden Gestaltungsansätzen beinhaltet eine Auswahl der in der zugehörigen Forschungsarbeit erläuterten Modelle, Konzepte, Methodiken, Gestaltungswerkzeuge und Anwendungsbeispiele.

Die Anwendungsbeispiele und einige der Gestaltungswerkzeuge beziehen sich dabei inhaltlich primär auf den medizinischen Kontext. Konzeptionell lassen sie sich jedoch auch auf den nicht-medizinischen Bereich zur Gesundheitsförderung übertragen.

Weiterführende Informationen sind über die Seitenverweise und Literaturverweise zu finden. Dabei stellen die Literaturverweise nur eine beispielhafte Auswahl der relevanten Literatur dar.

Methodiken		Bereich	Pathogenese-Bereich				Salutogenese-Bereich						
			Fehlervermeidung	Unfallvermeidung	Hygiene	Stressorenreduktion	Stressreduktion	mental/kognitive Unterstützung	Barrierefreiheit / Teilhabe	soziale Unterstützung	Optimismus	Gesundheitsverhalten	Stärkung des Kohärenzgefühls
Ergonomie	Physische Ergonomie	Anthropometrische Anpassungen	<ul style="list-style-type: none"> Lärmreduktion z.B. S.109 Optimierte Lichtsituation <p>Ulrich et al., 2008: 48-50</p>	<ul style="list-style-type: none"> Handlauf für PatientInnen im Patientenzimmer <p>Ulrich et al., 2008: 22 Huisman und Kort, 2014: 16</p>	<ul style="list-style-type: none"> Anordnung der Waschbecken in Patientenzimmern <p>Ulrich et al., 2008: 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> Anpassung von Stimuli an physiologische Gegebenheiten (z.B. Farbkontraste) <p>Wickens und Hollands, 2000</p>	<ul style="list-style-type: none"> Individuelle Einstellbarkeit auf Körperproportionen 	<ul style="list-style-type: none"> Anthropometr. z.B. S.172 Anpassungen im Sinne des Embodiments (Gestalterische Primes) <p>Lobel, 2014 Tschacher und Storch, 2012</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ergonomische Gestaltung auf maximale Perzentile ausgerichtet <p>Lange, Windel, 2009</p>		<ul style="list-style-type: none"> Handlungsimpuls durch optimierte Benutzbarkeit <p>Fogg, 2003</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ergonomische Gestaltung auf maximale Perzentile ausgerichtet <p>Lange, Windel, 2009</p>	
		Kognitive Ergonomie	technisch-mechanische Unterstützung	<ul style="list-style-type: none"> Konzentrationssteigerung durch Reduktion körperlicher Belastungen 	<ul style="list-style-type: none"> Deckenlift für Patienten <p>Alagmir et al., 2008</p>	<ul style="list-style-type: none"> Optimierung des Hygieneverhaltens durch erleichterte Prozesse <p>Thaler und Sunstein, 2011</p>			<ul style="list-style-type: none"> Gesteigerter Zugang durch Life, Rampen u. ä. <p>Glasow, 2012</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gesteigerte soziale Aktivität durch erleichterte Teilhabe <p>Pullin et al., 2009</p>		<ul style="list-style-type: none"> Handlungsimpuls durch technisch erleichterte Handlung (z.B. Rollator→Aktivität) <p>Fogg, 2003</p>	<ul style="list-style-type: none"> Technische Hilfegeräte (Gefühl von Handhabbarkeit) <p>Pullin et al., 2009</p>
Biophile Gestaltung	Gestalterische Natur-Analogien	Implementierung von Natur	<ul style="list-style-type: none"> Steigerung der kognitiven Leistung durch Variation thermaler Faktoren <p>Tham und Willem, 2005</p>		<ul style="list-style-type: none"> anti-bakterielle Holzoberflächen <p>Strehlein et al., 2004</p>	<ul style="list-style-type: none"> Einbindung natürlicher Licht- und Luftquellen <p>Tham und Willem, 2005</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kontakt zur Natur Healing Gardens <p>Marcus und Barnes, 1999</p>	<ul style="list-style-type: none"> Natur als positive Ablenkung Healing Gardens <p>Marcus und Barnes, 1999</p>	<ul style="list-style-type: none"> Roof-top Farms Healing Gardens <p>Marcus und Barnes, 1999</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kontakt zur Natur Healing Gardens <p>Marcus und Barnes, 1999</p>	<ul style="list-style-type: none"> Steigerung der Walkability Healing Gardens <p>Litman, 2003</p>	<ul style="list-style-type: none"> Natur als sinnstiftende Umgebung Healing Gardens <p>Devlin, 2014: 33-34</p>	
		Verhaltenswirksamkeit als Hauptfunktion der Gestaltung	Bewusste Handlungen	<ul style="list-style-type: none"> Belohnungssystem bei Fehlerprävention <p>Thaler und Sunstein, 2011</p>		<ul style="list-style-type: none"> Einfache Kontrolle des Hygienezustandes eines Systems 	<ul style="list-style-type: none"> Verwendung des Kaizen-Prinzip zur Reduktion von Unordnung <p>Chae und Zhu, 2014</p>		<ul style="list-style-type: none"> Systeme zur Meldung von Defiziten in der Barrierefreiheit 	<ul style="list-style-type: none"> Implementierung von Elementen zur Förderung von Sozialität (Lounges, Sitzcken, etc.) <p>Ulrich et al., 2008: 43 Sommer und Ross, 1958</p>	<ul style="list-style-type: none"> Vom Patienten modulierbare Trainings- und Therapie-Geräte 	<ul style="list-style-type: none"> Patienten-System zur Planung bzw. Verfolgung der eigenen Therapie <p>Andelfinger und Hähnich, 2016</p>	
konzeptionelle / strukturelle Gestaltung	Räumliche Strukturen	Unbewusste Verhaltensweisen	<ul style="list-style-type: none"> Flugfeldmarkierung z.B. im OP-Saal <p>van de Korne, 2012</p>	<ul style="list-style-type: none"> Defensives Design <p>Linderman und Fried, 2004</p>	<ul style="list-style-type: none"> Prominente und vielfache Platzierung von Desinfektionspendern <p>Thaler und Sunstein, 2011</p>	<ul style="list-style-type: none"> System zur Regulierung von Besucherströmen während der Hauptbesuchszeit <p>Lockton et al., 2010</p>			<ul style="list-style-type: none"> Einsatz von Teppichböden zur Verlängerung der Besucherzeit <p>Schweitzer, 2004: 73</p>	<ul style="list-style-type: none"> (Visueller) Zugang zu positiven Stimuli <p>Norman, 2004</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nudge Active by Design Healthy active by Design <p>Thaler und Sunstein, 2011 Design Council, 2014</p>		
		ästhetische Gestaltung	Sensibilisierung / Information	<ul style="list-style-type: none"> Gestalterische Differenzierung kritischer Systemstellen 	<ul style="list-style-type: none"> Gestalterische Differenzierung kritischer Systemstellen 	<ul style="list-style-type: none"> Digitale Visualisierung von Hygienemängeln <p>Hygiene Guard; Fogg, 2003: 46-47</p>	<ul style="list-style-type: none"> Visualisierung von Stressoren (z. B. Phonometer) 	<ul style="list-style-type: none"> Medizinisches Informationssystem für Patienten (Gefühl von Verstehbarkeit) 		<ul style="list-style-type: none"> Visualisierung von individuellen Fortschritten und Erfolgen <p>Fogg, 2003: 44</p>	<ul style="list-style-type: none"> Informative und sensibilisierende Kampagnen zu gesundheitlicher Prävention 	<ul style="list-style-type: none"> Medizinisches Informationssystem für Patienten (Gefühl von Verstehbarkeit) <p>Andelfinger und Hähnich, 2016</p>	
ästhetische Gestaltung	Einsatz von Kunst	Interaktive Systeme	<ul style="list-style-type: none"> Automatische digitale Signalsysteme bei Patientensturz 	<ul style="list-style-type: none"> Gamification Principle of surveillance <p>Lugmayr, 2011 Hygiene Guard; Fogg, 2003: 46-47</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gamification Principle of surveillance <p>Lugmayr, 2011 Hygiene Guard; Fogg, 2003: 46-47</p>	<ul style="list-style-type: none"> Positive Ablenkung (z. B. während med. Behandlung) <p>Ulrich, 1991: 192</p>	<ul style="list-style-type: none"> Interaktive Trainingspläne und Trackingsysteme z.B. während Diät oder Entwöhnung <p>Fogg, 2003</p>	<ul style="list-style-type: none"> Interaktive Technologien zur Kompensation physischer oder kognitiver Einschränkungen 	<ul style="list-style-type: none"> Systeme zur sozialen Vernetzung einer Patientengruppe (z. B. via App) <p>Fogg, 2003</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gamification Feedback / Feedforward Pleasureable Troublemakers <p>Hassenzahl und Laschke, 2015</p>	<ul style="list-style-type: none"> Krankheitsmanagement-Tools zur Stärkung der Selbstständigkeit (z. B. Monitoring bei Diabetes) <p>Andelfinger und Hähnich, 2016</p>		
		multi-sensuelle Gestaltung	Ästhetische Anmutung	<ul style="list-style-type: none"> Einzelzimmerbelegung in Krankenhäusern <p>Ulrich et al., 2008: 16-18 Romano, 2005</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dezentrale Anordnung der Pflegestation auf der Krankenhausstation <p>Ulrich et al., 2008: 21-22</p>	<ul style="list-style-type: none"> Einzelzimmerbelegung HEPA-Luftfilter <p>Ulrich et al., 2008: 7 Romano, 2005</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lärminderung Privatsphäre <p>Vascher, 2003: 90</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rückzugsorte Personalisierbare Bereiche <p>Ulrich et al., 2008: 47-49 Vascher, 2003: 90</p>	<ul style="list-style-type: none"> Direkter Zugang nach außen (z.B. Park, Garten, etc.) <p>Ryan et al., 2014</p>	<ul style="list-style-type: none"> Konsequente innen-/architektonische Umsetzung der Barrierefreiheit <p>Glasow, 2012</p>	<ul style="list-style-type: none"> Stärkung der Sozialität durch flexible u. bewegbare Sitzmöglichkeiten <p>Sommer und Ross, 1958</p>	<ul style="list-style-type: none"> Angebote spiritueller und meditativer Praktiken (z.B. Kapellen und Meditationsräume) <p>Ridenour, 2003</p>	<ul style="list-style-type: none"> Aktivitätssteigernde Gestaltung (z.B. durch attraktivere Treppengestaltung) <p>Zimring et al., 2005 Mead et al., 2005</p>
ästhetische Gestaltung	multi-sensuelle Gestaltung	Ästhetische Anmutung	<ul style="list-style-type: none"> Reduktion visueller Komplexität zur Förderung der Benutzerfreundlichkeit <p>Norman, 2011</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gestalterische Differenzierung von Gefahrenstellen 	<ul style="list-style-type: none"> Gestalterische Differenzierung hygienischer kritischer Bereiche 	<ul style="list-style-type: none"> Reduktion visueller Komplexität <p>Norman, 2011</p>	<ul style="list-style-type: none"> Einsatz beruhigender / entspannender Formsprachen <p>Dijkstra, 2009: 26</p>	<ul style="list-style-type: none"> Inszenierung (Experience Designs) Gestalterische Primes <p>Hassenzahl, 2010 Mikunda, 2013</p>	<ul style="list-style-type: none"> Nicht stigmatisierende Anmutungen <p>Pullin, et al., 2009</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gestalterische Optimierung und Betonung sozialer Kontexte <p>Ulrich et al., 2008: 43</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gestalterische Analogien positiv besetzter Anmutungen (gestalterische Primes) <p>Norman, 2004</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gestalterischer Priming-Effekt Gestalterischer Placebo-Effekt <p>S.214</p>	<ul style="list-style-type: none"> Gestalterischer Priming-Effekt Gestalterischer Placebo-Effekt <p>S.214</p>
		multi-sensuelle Gestaltung	Einsatz von Kunst	<ul style="list-style-type: none"> Multimodale Warnsysteme (z.B. audio-visuell) 			<ul style="list-style-type: none"> Ersatz störender Stimuli (ak. Signale) durch andere Modalitäten (z.B. visuell) 	<ul style="list-style-type: none"> Kunstwerke als positive Ablenkung <p>Forsgren, 2005 Caspari, 2005</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kunstwerke als „Landmarks“ zur Orientierung <p>Devlin, 2014: 36</p>		<ul style="list-style-type: none"> Künstlerische Betätigung als soziale Aktivität 	<ul style="list-style-type: none"> Kunstwerke mit sinnstiftendem Inhalt (z.B. religiöse Motive) <p>Forsgren, 2005 Caspari, 2005</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kunstwerke mit sinnstiftendem Inhalt (z.B. religiöse Motive) <p>Forsgren, 2005 Caspari, 2005</p>
ästhetische Gestaltung	multi-sensuelle Gestaltung	Einsatz von Kunst				<ul style="list-style-type: none"> Ersatz störender Stimuli (ak. Signale) durch andere Modalitäten (z.B. visuell) 	<ul style="list-style-type: none"> Offfaktorische Stimuli (z.B. durch Lavendelöl) <p>Kim et al., 2007</p>	<ul style="list-style-type: none"> Einsatz von Naturgeräuschen zur Unterstützung der kognitiven Erholung <p>Avarsson et al., 2010</p>	<ul style="list-style-type: none"> Haptische Handlaufgestaltung für Demenz-Stationen 	<ul style="list-style-type: none"> Multisensuelle Stimulation (z.B. durch biophile Gestaltung) <p>Ryan et al., 2014</p>	<ul style="list-style-type: none"> Multisensuelle Gestaltung zur Steigerung der Handlungsergebniserwartung <p>Lobel, 2014</p>	<ul style="list-style-type: none"> Stärkung der Kontrollüberzeugung durch Einsatz haptischer Gestaltungsaspekte <p>Lobel, 2014</p>	
		multi-sensuelle Gestaltung	multi-sensuelle Gestaltung										