

Handlungsempfehlungen zur Nutzung von Apps und Wearables durch ältere Personen

Basierend auf Ergebnissen im Projekt «Digitale Alltagshilfen
zur Unterstützung der Autonomie im Alter»

Leah Reicherzer, MSc; Dr. Mandy Scheermesser, Thomas Ballmer, MSc; Dr. Tina
Quasdorf; Dr. Franzisca Domeisen Benedetti, Prof. Dr. Brigitte Gantschnig & Dr.
Marina Bruderer-Hofstetter

ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften, Departement
Gesundheit
BFH Berner Fachhochschule

Gefördert durch
Velux Stiftung Schweiz

Mai 2025

Gesundheit

Zusammenfassung des Projekts

Das Gesamtziel des Projekts war es, Empfehlungen für die Nutzung und Entwicklung von Apps und Wearables zur Förderung des gesunden Alterns und selbstbestimmten Lebens im Alter zu erarbeiten. Hierzu wurde ein Mixed-Methods Forschungsdesign mit drei aufeinanderfolgenden Arbeitspaketen (AP) umgesetzt.

AP 1 untersuchte die Einstellungen, erwarteter Nutzen, Potenziale, sowie wahrgenommene Barrieren und unterstützende Faktoren im Umgang mit Apps und Wearables aus der Sicht älterer Personen, ihrer Angehörigen, von Fachkräften des Gesundheitswesens sowie weiterer relevanter Stakeholder beeinflussen. Die Datenerhebung erfolgte mittels Fokusgruppen, Interviews und Experteninterviews. Die Ergebnisse zeigten eine verbreitete Nutzung von Apps, vor allem für Kommunikation, Mobilität und Informationszugang im Alltag. Sowohl Expert:innen als auch ältere Nutzer:innen sahen Potenzial in digitalen Technologien – insbesondere für Gesundheitsmonitoring, Frühdiagnostik, Zugänglichkeit medizinischer Versorgung, Bewegungsförderung und Selbstmanagement. Gleichzeitig wurden Herausforderungen benannt, etwa hinsichtlich Nutzerzentrierung, Bedienbarkeit, Datenschutz und Datensicherheit sowie in Bezug auf finanzielle und strukturelle Zugangshürden. Hinzu kamen Schwierigkeiten, die sich aus der dynamischen Entwicklung von Technologien und dem individuellen Alterungsprozess ergeben.

AP 2 hatte das Ziel, a) kommerziell verfügbare Apps und Wearables zur Unterstützung des gesunden Alterns und autonomen Lebens zu identifizieren und b) deren Qualität systematisch zu bewerten, sowie deren Eignung im Hinblick auf die in AP1 ermittelten Nutzerbedarfe zu prüfen. Dazu wurde ein WebCrawler eingesetzt, um die App-Stores von Google Play und iOS zu durchsuchen. Die Auswahl erfolgte nach einem von PRISMA inspirierten Verfahren. Nur ein geringer Teil der identifizierten Anwendungen erfüllte die Einschlusskriterien für die Qualitätsbewertung. Dabei zeigte sich eine große Spannweite in der Qualität der bewerteten Apps und Wearables.

Vorgehen bei der Entwicklung der Handlungsempfehlungen

Basierend auf den Projektergebnissen aus Arbeitspaket 1 (Experten-Interviews und Fokusgruppen mit älteren Personen, Angehörigen und Fachpersonen) und Arbeitspaket 2 (Bewertung von Apps) wurden Handlungsempfehlungen innerhalb der folgenden identifizierten Schwerpunkte entwickelt:

1. Information und Anlaufstellen für ältere Personen und Angehörige
2. Aus- und Weiterbildung von Fachpersonen
3. Nutzerzentrierte Entwicklung von Apps und Wearables
4. Öffentlicher Diskurs zu Nutzungspotenzialen
5. Standardisierungsrichtlinien für Apps und Wearables im Gesundheitsbereich

Die Empfehlungen wurden in einem Workshop im Januar 2025 mit einer Gruppe von Expert:innen im Bereich Alter bzw. Apps und Wearables validiert, sowie priorisiert in den drei Kategorien «wichtig», «eher wichtig», «weniger wichtig».

Folgende Expert:innen haben mitgewirkt:

- Experte für Gebrauchstauglichkeit und Nutzerzentriertes Design
- Ältere Person
- Angehörige, Wissenschaftlerin im Bereich Alter und partizipative Gesundheitsversorgung
- Wissenschaftlerin im Bereich Technikentwicklung und Public Health
- Gesundheitsfachperson mit Erfahrung in der Entwicklung und Evaluation von Apps

Handlungsempfehlungen

1.1 Information und Anlaufstellen für ältere Personen und Angehörige

Empfehlung 1.1 Bereitstellung von Informationen für ältere Personen und ihre Angehörigen

Basierend auf den Ergebnissen unserer Studie empfehlen wir, einfach auffindbare und verständlich aufbereitete Informationen zu Apps und Wearables für die jeweilige Zielgruppe verfügbar zu machen. Ideal positioniert für die Bereitstellung solcher Informationen, z.B. auf den Webseiten, sind Organisationen wie Pro Senectute, die die Interessen von älteren Personen vertreten. Wichtige Inhalte sind generelles Wissen zu Apps (in welchen Bereichen können Apps unterstützen, welche verschiedenen Arten von Apps gibt es) und Hinweise zur kritischen Beurteilung von Apps im Hinblick auf die Speicherung und Verarbeitung persönlicher Daten, Zuverlässigkeit der App und Qualität der Inhalte, sowie Abwägung von Kosten und Nutzen einer jeweiligen App.

Begründung: Ältere Personen und Angehörige wünschen sich einfach auffindbare Informationen zum Einsatz von Apps und Wearables. Die Nutzung benötigt Wissen zu den Möglichkeiten von Apps und Wearables, insbesondere auch im Gesundheitsbereich, und setzt Kenntnisse zur Einordnung einer App im Hinblick auf den Datenschutz (Verarbeitung und Speicherung persönlicher Daten, Weitergabe von Daten), Sicherheit und mögliche (Gesundheits-)Risiken, Zuverlässigkeit, Aktualität und Qualität des Inhalts (z.B. Anbieter hinter den Apps) voraus. Die Vielfalt der Angebote und deren potenzieller Nutzen – wie die Unterstützung bei Fitness, Ernährung, mentaler Gesundheit oder chronischen Erkrankungen – sollte dabei klar herausgestellt werden, aber auch Hinweise zur Einschätzung der Qualität einer App, sollten verständlich dargelegt sein. Solche Aufklärungsmassnahmen könnten langfristig dazu beitragen, die Nutzung von Apps und Wearables zu erhöhen und dadurch die Lebensqualität vieler Personen zu verbessern.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Wichtig

Empfehlung 1.2 Beratung und Anlaufstellen für ältere Personen und Angehörige zum Einsatz von Apps und Wearables

Zur Förderung eines sicheren Umgangs mit digitalen Technologien, insbesondere Apps und Wearables, sollten niedrigschwellige Beratungsangebote geschaffen und bekannt gemacht werden, die gezielte Beratung und Unterstützung anbieten. Diese Beratungsangeboten könnten in bestehende Anlaufstellen, z.B. von Gemeinden, gemeinnützigen Organisationen oder spezialisierten Akteuren wie *Pro Senectute* integriert und betrieben werden. Sinnvoll wären folgende Ziele und Angebote:

- **Wissensvermittlung an ältere Personen und Angehörige über Apps und Wearables:**
 - Überblick über die verschiedenen Anwendungsbereiche, z. B. Gesundheit, Organisation des Alltags, Kommunikation und Sicherheit.
 - Differenzierung zwischen verschiedenen Arten von Apps und Wearables, z. B. Gesundheits-Apps, Tracking-Apps, Kommunikation und Video-Telefonie bis hin zu Alltagskoordination

-
- **Bewertung und Auswahl:**
 - **Sichere Auswahl und Nutzung von Apps (z. B. Datenschutz, Kosten, Vertrauenswürdigkeit der Anbieter)**
 - **Vorstellung geprüfter und empfohlener Anwendungen, die einen klaren Nutzen und hohe Benutzerfreundlichkeit bieten**
 - **Schulungen und Workshops zur Förderung digitaler Kompetenzen von älteren Personen und Angehörigen, z. B.**
 - **Einführung in die Bedienung, Installation und Nutzung von Apps und Wearables.**
 - **Sicherheitstipps, um Risiken wie Datenmissbrauch zu vermeiden**
 - **Langfristige Angebote, z. B. in Form von „digitalen Sprechstunden“**

Begründung: In den Fokusgruppen und Interviews äusserten sowohl ältere Personen als auch ihre Angehörigen den Wunsch nach zentralen Anlaufstellen, die bei Fragen rund um den Einsatz von Apps und Wearables unterstützen können. Diese Anlaufstellen sollen dabei helfen, offene Fragen zur Nutzung, zur Inbetriebnahme und zur sicheren Handhabung dieser Technologien zu klären. Die Nutzung von Apps und Wearables setzt grundlegende digitale Kompetenzen voraus. Diese sind nicht nur erforderlich, um die Anwendungen bedienen zu können, sondern auch, um eine fundierte Nutzen-Risiko-Abwägung vorzunehmen. Dabei spielen Aspekte wie der Datenschutz eine wichtige Rolle, etwa die Verarbeitung und Speicherung persönlicher Daten sowie die potenzielle Weitergabe an Dritte, z.B. Werbefirmen. Die Erfahrungen aus dem zweiten Arbeitspaket verdeutlichte, dass Informationen zum Datenschutz nicht immer einfach zugänglich sind. Hinzu kommen Überlegungen zur Zuverlässigkeit, Aktualität und Qualität der Inhalte, beispielsweise im Hinblick auf die Anbieter, die hinter den jeweiligen Apps stehen. Anlaufstellen schaffen die notwendige Unterstützung, um die digitalen Kompetenzen zu stärken, die Sicherheit im Umgang mit den Technologien zu erhöhen und Berührungängste abzubauen. Ein Beispiel aus der Praxis, das bereits einen Teil der Empfehlung (Förderung digitaler Kompetenzen) umsetzt, ist das Angebot «Digital Coaches» der Pro Senectute. In den Fokusgruppen wurde auch deutlich, dass wenige dieser Angebote bekannt sind.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Wichtig

1.2 Aus- und Weiterbildung von Fachpersonen

Empfehlung 2.1 Bereitstellung von Informationen für Fachpersonen im Gesundheits- und Sozialbereich

Institutionen wie Bildungsinstitutionen und Berufsverbände sollten spezifische Informationen zu Apps und Wearables in ihrem jeweiligen Dienstleistungsbereich bereitstellen mit dem Ziel Fachpersonen zu befähigen, ältere Personen im Umgang mit diesen Technologien kompetent zu unterstützen. Beispielsweise indem sie technische Grundlagen vermitteln, Fragen zu Datenschutz und Qualität beantworten und individuelle Nutzungsbarrieren abbauen. Diese Informationen sollten praxisnah gestaltet sein, um Fachpersonen das notwendige Wissen und die Fähigkeiten an die Hand zu geben, älteren Personen die Vorteile von Apps und Wearables zugänglich zu machen (s. Empfehlung 1.2). Aufgrund der dynamischen Entwicklung im Bereich der Technologie sollten Informationen regelmässig aktualisiert werden.

Begründung: Fachpersonen benötigen fundiertes Wissen über die verschiedenen Hürden, die ältere Personen im Umgang mit Apps und Wearables erleben, um gezielt auf deren Bedürfnisse eingehen zu können. Diese Barrieren können, wie aus der qualitativen Erhebung hervorgeht, mit Unsicherheiten hinsichtlich der Auswahl geeigneter Apps, dem Datenschutz, Datensicherheit oder der Vertrauenswürdigkeit von Anwendungen zusammenhängen. Ebenso beeinflussen individuelle Faktoren, wie Berührungängste und die individuelle digitale Kompetenz die Auseinandersetzung von Fachpersonen mit Apps und Wearables. Ausserdem wurde seitens der Fachpersonen deutlich, dass im Praxisalltag wenig Zeit bleibt, um mit aktuellen Entwicklungen bei Apps und Wearables Schritt zu halten.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Eher wichtig

Empfehlung 2.2 Stärkere Verankerung des Themas «Apps und Wearables in Therapie oder im Alltag von älteren Personen» in der Aus- und Weiterbildung von Gesundheitsfachpersonen.

In der Aus- und Weiterbildung von Gesundheits- und Sozialfachpersonen sollten Themen zu bedarfsorientiertem, verantwortungsvollem Einsatz von Apps und Wearables verstärkt verankert werden mit dem Ziel, dass Fachpersonen ihr Einsatzpotential, sowie Vor- und Nachteile kennen (z.B. mögliche Risiken) und ältere Erwachsene diesbezüglich beraten oder auf die Chancen aufmerksam machen können. Insbesondere sollten Fachpersonen befähigt sein, sich selbst auf dem neuesten Stand halten zu können.

Begründung: Fachpersonen sind zunehmend mit dem Einsatz von Apps und Wearables konfrontiert und befinden sich in einer zentralen Position, um der Zielgruppe Apps oder Wearables näherzubringen, wenn das Potential besteht, dass die Technologie im Alltag Unterstützung leisten kann. Die Fokusgruppen und Interviews haben gezeigt, dass auch seitens der Fachpersonen Unsicherheiten vorhanden sind in Bezug auf die Beurteilung der Qualität von Apps und Einschätzung, ob diese einen Nutzen bringen.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Eher wichtig

1.3 Nutzerzentrierte Entwicklung von Apps und Wearables

Empfehlung 3.1 Stärkere Förderung der Nutzereinbindung im gesamten Entwicklungsprozess von Technologien

Es sollte ein Schwerpunkt daraufgelegt werden, Nutzer:innen – d.h. ältere Personen, ihre Angehörigen und ggf. Gesundheitsfachpersonen und Expert:innen im Bereich User-Centered Design - bereits bei der Entstehung der Idee und Lösung, sowie über den gesamten Entwicklungsprozess von Apps und Wearables hinweg einzubinden. Dieses Prinzip der partizipativen Technikentwicklung sollte systematisch gefördert werden, um sicherzustellen, dass die entwickelten Technologien optimal auf die Bedürfnisse, Wünsche und Voraussetzungen der spezifischen Zielgruppen zugeschnitten sind. Massnahmen könnten die Bereitstellung von Fördermitteln für Projekte mit klar definierten partizipativen Ansätzen oder die Unterstützung von Pilotprojekten mit direkter Einbindung der Anspruchsgruppen umfassen.

Begründung: Unsere Projektergebnisse weisen darauf hin, dass Expert:innen und Nutzer:innen häufig den Eindruck haben, dass bestehende Apps oder Wearables nicht immer den tatsächlichen Bedarf der Zielgruppen erfüllen. Insbesondere die Gebrauchstauglichkeit (Usability) wird aus Expert:innen-Sicht oft als unzureichend wahrgenommen, da die spezifischen Anforderungen – etwa in Bezug auf Barrierefreiheit, Zielgruppengerechtigkeit oder Alltagstauglichkeit – nicht angemessen berücksichtigt wurden. Dies führt dazu, dass die Technologien entweder gar nicht genutzt werden oder im Alltag scheitern, obwohl grundsätzliches Interesse und Potenzial vorhanden sind. Durch die Förderung partizipativer Entwicklungsprozesse und Ansätze der Patienten- und Öffentlichkeitsbeteiligung wird nicht nur die Usability verbessert, sondern auch die Akzeptanz und das Vertrauen der Nutzer:innen in die Technologien gestärkt. Ausserdem hat die Qualitätsbeurteilung der App gezeigt, dass nur ein geringer Anteil der analysierten Apps und Wearables von den Anbietern hinsichtlich Gebrauchstauglichkeit geprüft wurde, bzw. keine wissenschaftlichen Studien diesbezüglich veröffentlicht wurden. Auch hatten wenige der evaluierten Apps und Wearables ältere Personen (und Angehörige) als spezifische Zielgruppe definiert und entsprechend zielgruppengerecht ausgerichtet.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Wichtig

Empfehlung 3.2 Stärkung der Rolle von Interessensvertretungen als aktive Partner:innen in der Technikentwicklung für Apps und Wearables

Interessensvertretungen, insbesondere für ältere Personen, wie Pro Senectute oder Curaviva sollten ihre zentrale Rolle als Vermittler:innen zwischen der Zielgruppe und den Technikentwickler:innen stärker wahrnehmen und ausbauen. Sie sind ideal positioniert, um die spezifischen Bedürfnisse und Anforderungen ihrer Zielgruppe sichtbar zu machen und zu unterstützen, dass ältere Personen sich aktiv in den gesamten Technikentwicklungsprozess einbringen können – beginnend bereits in der Ideenfindungsphase für neue Produkte. Diese Vertretungen sollten konsequent darauf hinarbeiten, dass ihre Zielgruppen nicht nur repräsentiert, sondern auch aktiv in Entwicklungsprozesse eingebunden werden. Dafür könnten gezielte Unterstützungsmassnahmen, beispielsweise Fördermittel für die frühzeitige Partizipation, etabliert werden.

Begründung: Die Interviews haben gezeigt, dass Interessensvertretungen zwar regelmässig in Projekte zur Technikentwicklung oder -testung eingebunden werden, dies jedoch häufig erst in späteren Entwicklungsphasen geschieht. Dies führt dazu, dass die spezifischen Bedürfnisse und Erwartungen der Zielgruppe nicht von Anfang an ausreichend berücksichtigt werden. Die Folge ist, dass Produkte entstehen, die den Alltag und die Nutzungsmöglichkeiten der Zielgruppe nur unzureichend adressieren, oder bestimmte Bereiche nicht abgedeckt sind. Durch die systematische Integration von Interessensvertretungen als Partner in allen Phasen der Technikentwicklung können nicht nur die Bedürfnisse der Zielgruppe besser berücksichtigt werden, sondern auch die Akzeptanz und Nutzungsbereitschaft für neue Technologien gesteigert werden.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Wichtig

1.4 Öffentlicher Diskurs zu Nutzungspotenzialen von Apps und Wearables

Empfehlung 4.1 Förderung eines öffentlichen Diskurses zu Nutzungspotenzialen von Apps und Wearables für ältere Personen

Basierend auf den Ergebnissen unserer Studie empfehlen den bestehenden öffentlichen Diskurs zu vertiefen im Hinblick auf die Nutzungspotenziale von Apps und Wearables als unterstützende Hilfsmittel im Alltag. Ziel ist es, sowohl die Sensibilisierung der Bevölkerung als auch die Bekanntheit der vielfältigen Angebote, z.B. hinsichtlich Alltagsunterstützung und Gesundheitsförderung, zu steigern. Dazu könnten Massnahmen wie eine gezielte Informationskampagne, die Entwicklung einer übersichtlichen Broschüre oder thematische Veranstaltungen beitragen. Diese Formate sollten die Vorteile, Funktionen und Einsatzmöglichkeiten von Apps und Wearables für die Zielgruppe verständlich und praxisnah vermitteln.

Begründung: Die Ergebnisse der Fokusgruppen und Interviews haben deutlich gemacht, dass viele ältere Personen die möglichen Vorteile und Anwendungsbereiche von Apps und Wearables nicht oder unzureichend kennen. Insbesondere im Gesundheitsbereich, wo solche Technologien präventiv, diagnostisch oder therapeutisch unterstützen können, ist das Bewusstsein über deren Nutzenpotenziale gering. Ein breiter öffentlicher Diskurs kann dazu beitragen, Vorurteile abzubauen, die Akzeptanz zu fördern und Personen zu motivieren, sich mit diesen digitalen Hilfsmitteln auseinanderzusetzen.

Die Vielfalt der Angebote und deren potenzieller Nutzen – wie die Unterstützung bei Fitness, Ernährung, mentaler Gesundheit oder chronischen Erkrankungen – sollte dabei klar herausgestellt werden. Solche Aufklärungsmassnahmen könnten langfristig dazu beitragen, die Nutzung von Apps und Wearables zu erhöhen und dadurch die Lebensqualität vieler Personen zu verbessern.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Eher wichtig

1.5 Standardisierungsrichtlinien für Apps und Wearables im Gesundheitsbereich

Empfehlung 5.1 Einführung Standardisierungsrichtlinien für Gesundheits- und Medizin-Apps und Wearables

Basierend auf den Ergebnissen unserer Studie empfehlen wir, einheitliche Standardisierungsrichtlinien für Gesundheits-Apps und Apps mit medizinischem Inhalt einzuführen. Diese sollten Qualitätsstandards hinsichtlich der Inhalte und Wirksamkeit, Datenschutzvorgaben und Transparenzanforderungen umfassen, um die Sicherheit und Zuverlässigkeit der Anwendungen zu gewährleisten. Hierzu könnte ein unabhängiges Qualitätssiegel oder eine zentrale Zertifizierungsstelle eingerichtet werden, um Anwender:innen die Orientierung im vielfältigen Angebot zu erleichtern.

Begründung: Die Interviews und Fokusgruppen haben gezeigt, dass viele Nutzer:innen Unsicherheiten hinsichtlich der Qualität, Sicherheit und Seriosität von Gesundheits-Apps haben. Insbesondere der Umgang mit sensiblen Gesundheitsdaten wurde mehrfach kritisch hinterfragt. Fehlende Transparenz zu den Funktionen und der wissenschaftlichen Fundierung der Anwendungen führt insbesondere bei Gesundheitsfachpersonen zu Skepsis und begrenzt deren Einsatzbereitschaft. Gesundheitsfachpersonen und ältere Nutzer:innen fühlen sich durch die Fülle an Angeboten überfordert und wünschen sich Orientierungshilfen.

Standardisierte Qualitätskriterien und darauf basierende zertifizierte Angebote könnten älteren Personen Sicherheit geben, die für sie passenden Apps auszuwählen. Insbesondere Anwendungen, die Mobilität, Medikamentenmanagement, Notfallkommunikation oder häusliche Gesundheitsüberwachung unterstützen, könnten wesentlich dazu beitragen, die Lebensqualität und Selbstständigkeit dieser Zielgruppe zu erhalten.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Wichtig

Empfehlung 5.2 Einrichtung einer zentralen Datenbank für qualitätsgeprüfte Gesundheits- und Medizin-Apps und Wearables durch das BAG und eHealth Schweiz

Basierend auf den Ergebnissen unserer Studie empfehlen wir, dass das Bundesamt für Gesundheit (BAG) in Zusammenarbeit mit eHealth Schweiz eine zentrale Datenbank für qualitätsgeprüfte Gesundheits-Apps und Apps mit medizinischem Inhalt entwickelt. Diese Datenbank sollte Apps enthalten, die bestimmte Kriterien in den Bereichen Evidenzbasierung, Datenschutz, Usability und Einbeziehung der Zielgruppen während der Entwicklung erfüllen. Ähnlich dem DiGA-Verzeichnis in Deutschland könnte eine solche Plattform als verlässliche Informationsquelle für Fachpersonen und Nutzer:innen dienen und gleichzeitig als Anreizsystem für Entwickler:innen wirken.

¹ Wir unterscheiden Gesundheits-Apps (gesundheitsbezogene Inhalte mit dem Ziel der Gesundheitsaufklärung und Ressourcenstärkung), Medizin-Apps (medizinische Inhalte mit dem Ziel der Krankheitsbewältigung oder Entscheidungshilfe) und Apps als Medizinprodukte. Nur Apps, die Gesundheits-/Messdaten erfassen und diese für diagnostische oder therapeutische Zwecke auswerten gelten als Medizinprodukte nach der Schweizerischen Medizinprodukteverordnung und müssen einen Zertifizierungsprozess durchlaufen.

Begründung: Die Ergebnisse der Interviews und Fokusgruppen verdeutlichen, dass viele Nutzer:innen Orientierungshilfen im unübersichtlichen Angebot an Gesundheits-Apps suchen. Besonders Fachpersonen äusserten den Wunsch nach geprüften, sicheren und nutzerfreundlichen Anwendungen. Gleichzeitig wurde auch in den Fokusgruppen mit älteren Personen hervorgehoben, dass die Qualität vieler Apps unklar bleibt und der Datenschutz oft nicht transparent ist.

Eine zentrale Datenbank könnte mehrere Vorteile bieten:

- Sicherheit und Vertrauen: Nutzer:innen könnten sicher sein, dass die gelisteten Apps hohen Standards entsprechen.
- Förderung der Technikentwicklung: Entwickler:innen würden motiviert, auf wissenschaftlichen Erkenntnissen basierende, nutzerfreundliche und datenschutzkonforme Produkte zu entwickeln, um in die Datenbank aufgenommen zu werden.
- Partizipation der Zielgruppen: Als Voraussetzung für eine Aufnahme in die Datenbank sollte die Einbindung betroffener Personen während der Entwicklungsphase verpflichtend sein. Dies würde sicherstellen, dass die Apps tatsächlich auf die Bedürfnisse der Zielgruppen ausgerichtet sind.
- Regelmässige Aktualisierung: Eine kontinuierliche Überprüfung der Apps hinsichtlich Aktualität und Funktionalität könnte die Qualität langfristig sichern.

Ein solches Verzeichnis würde nicht nur die Transparenz und das Vertrauen in Gesundheits-Apps stärken, sondern auch dazu beitragen, den Markt in eine Richtung zu lenken, die sowohl die technischen als auch die praktischen Bedürfnisse der Bevölkerung berücksichtigt.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Eher wichtig

Empfehlung 5.3 Integration von medizinischen Apps und Wearables in die Vergütungssysteme der Krankenkassen

Basierend auf den Ergebnissen unserer Studie empfehlen wir, dass Krankenkassen Apps und Wearables, die als Medizinprodukte gelten und evidenzbasiert und qualitätsgeprüft sind, in ihre Vergütungssysteme aufnehmen. Dies könnte über (teilweise) Kostenübernahme oder Anreizsysteme über Prämien erfolgen, um eine breite Zugänglichkeit sicherzustellen.

Begründung: Unsere Projektergebnisse zeigen, dass die Kosten für Apps, Wearables und die Endgeräte eine grosse Barriere für deren Nutzung darstellen können, insbesondere für sozial und finanziell benachteiligte Gruppen. Gleichzeitig wurden von den Fachpersonen die Potenziale solcher Technologien, insbesondere im Bereich Früherkennung/Diagnostik und Therapie im Alltag, hervorgehoben. Durch die Einbindung von Apps und Wearables in die Erstattungsmodelle der Krankenkassen könnten diese Technologien einem breiteren Nutzerkreis zugänglich gemacht werden. Dies würde nicht nur soziale Ungleichheiten im Zugang zu modernen Gesundheitslösungen verringern, sondern auch deren Nutzung fördern und langfristig zur Verbesserung der Gesundheit und Lebensqualität beitragen.

Einschätzung der Expert:innen (Validierungsworkshop): Weniger wichtig

ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften
Katharina-Sulzer Platz 9
CH-8401 Winterthur

E-Mail: info.gesundheit@zhaw.ch
Web: www.zhaw.ch/gesundheit

BFH Berner Fachhochschule | Institut Alter
Hallerstrasse 10
CH-3012 Bern

E-Mail: alter@bfh.ch
Web: www.bfh.ch/alter