

Think Big Workshop

App your idea!



Das Konzept

Zuerst einen Blick auf die Berufsfelder
in der Konzeption für eine Smartphone-App...

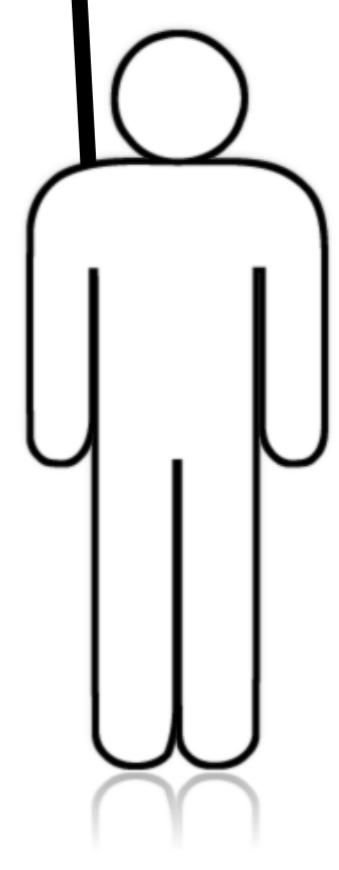
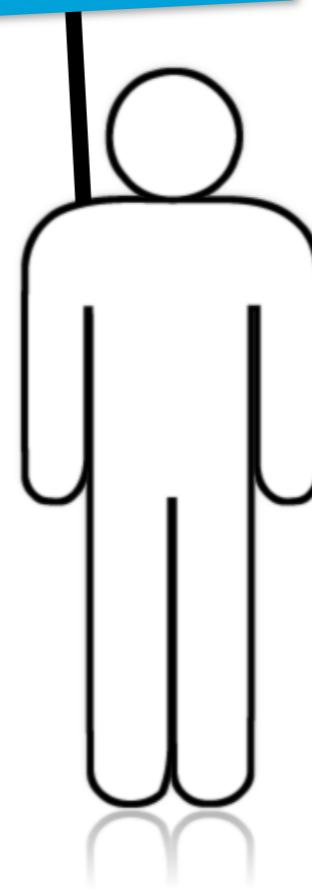
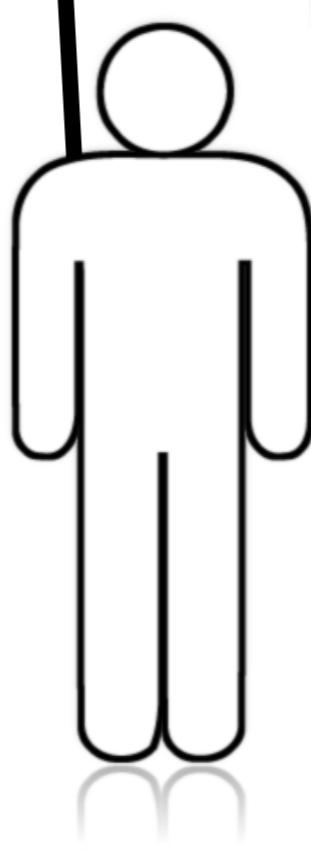
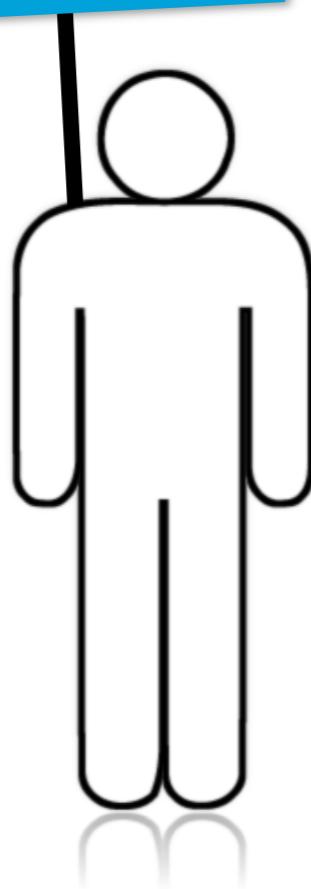
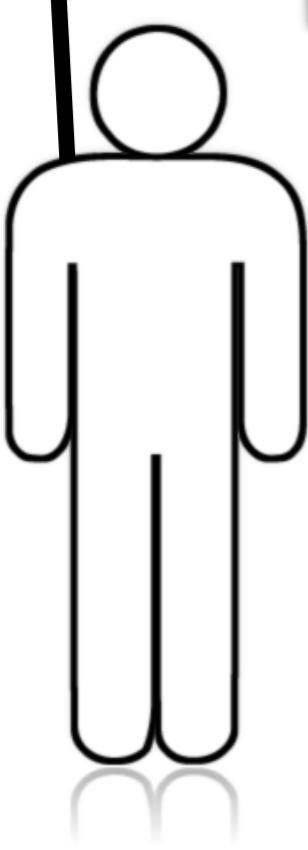
Konzeptioner

Information
Architect

Planner

(Konzept-)
Designer

Technischer
Konzepter



- Schaffen Strukturen.
- Verorten und bestimmen Inhalte, Funktionen und Wirkungen.
- Erstellen Grundlagen für die Umsetzung.

- Logik in der Nutzung
- Nutzerfreundliche Verkettung der Funktionen und Inhalte.

- Spezialisten für die Bedürfnisse der Menschen
- Nutzen Recherchen, Studien und Statistiken als Grundlage.
- Strategieentwicklung

- Definieren Tonalität und Optik als Grundlage zur weiteren Entwicklung

- Bringen technischen Aspekte ein.
- Loten Möglichkeiten, Innovationen und Potenziale aus.

Aspekte der Konzeption.

Wozu brauchen wir eigentlich ein Konzept?

Das Ergebnis der Konzeption ist eine
Beschreibung oder Prototyp, der als Grundlage für
die weitere Entwicklung dient.

Bestandteil 01:
INHALT

z.B.
Videos, Text, alle Formen
der Information

Bestandteil 02:
FUNKTION

z.B.
Kommentieren, Teilen etc.,
Navigation durch die App

Bestandteil 03:
WIRKUNG

z.B.
Spaß, Stolz, Orientierung,
Beziehungsaufbau etc.

KONZEPT



Zwei Voraussetzungen
müssen vorher allerdings erfüllt sein ...

Erstens:
EINE STARKE IDEE!

Haben wir!

Zweitens:
BEDÜRFNISSE DES MENSCHEN!

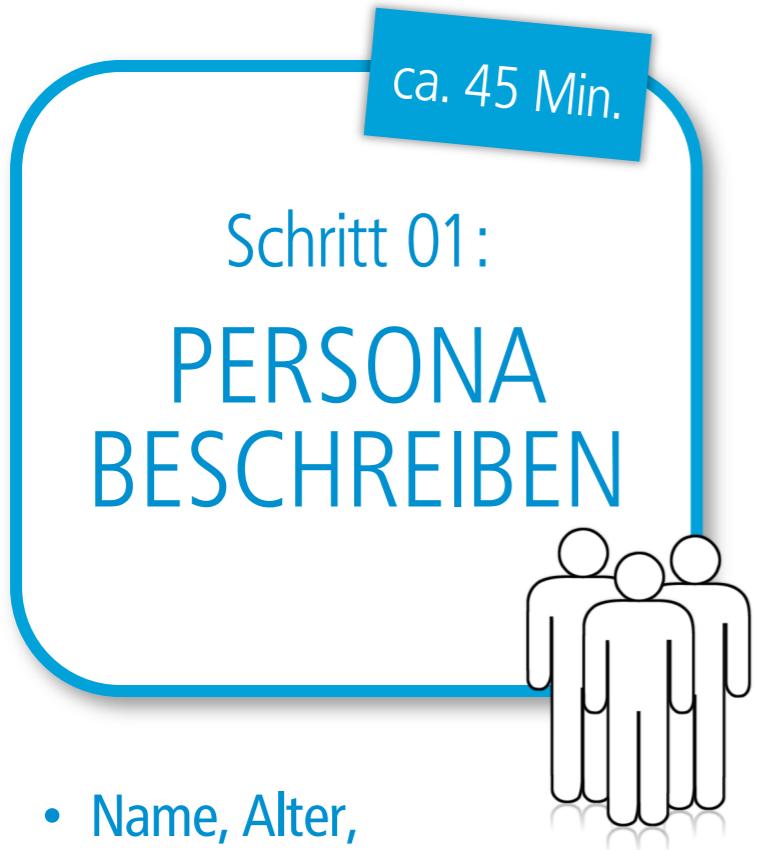
kommt
jetzt!

Station 02: Das Konzept

ZIEL:

EIN EINFACHER PROTOTYP

Dazu machen wir 3 Schritte ...



- Name, Alter, Geschlecht?
- Beschreibung der Eigenschaften.
- Beschreibung der Lebenswelt.



Persona-Vordruck

NAME DER IDEE: „Doctor's Place“

EIGENSCHAFTEN:

Charakterzüge?

- Neugierig
- Bedacht Sam
- Harmonieliebend

Wertvorstellungen?

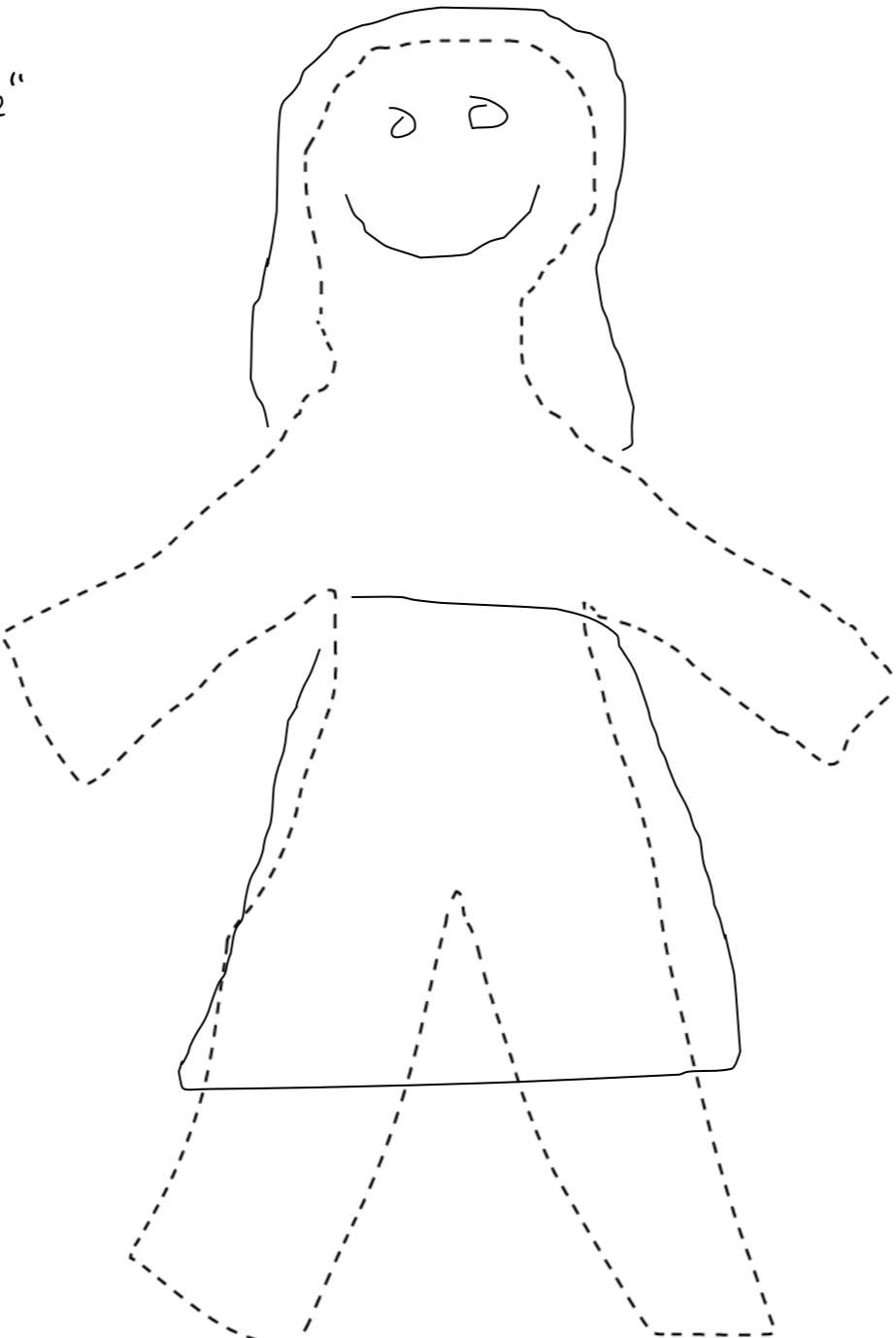
- Ihre Familie geht vor Karriere
- Soziales Selbstverständnis

Gewohnheiten (Mediennutzung)?

- Bleibt jeden Morgen ins Internet
- Nutzt ihr Smartphone intensiv für ihre Orga.

Lieblingsbeschäftigungen?

- Yoga und Familie



NAME: Mary
ALTER: 38
GESCHLECHT: Weiblich

LEBENSWELT:

Orte?

- Lebt im Einzugsgebiet einer großen Stadt in Deutschland

Mobilität?

- Fährt das Zweitauto der Familie

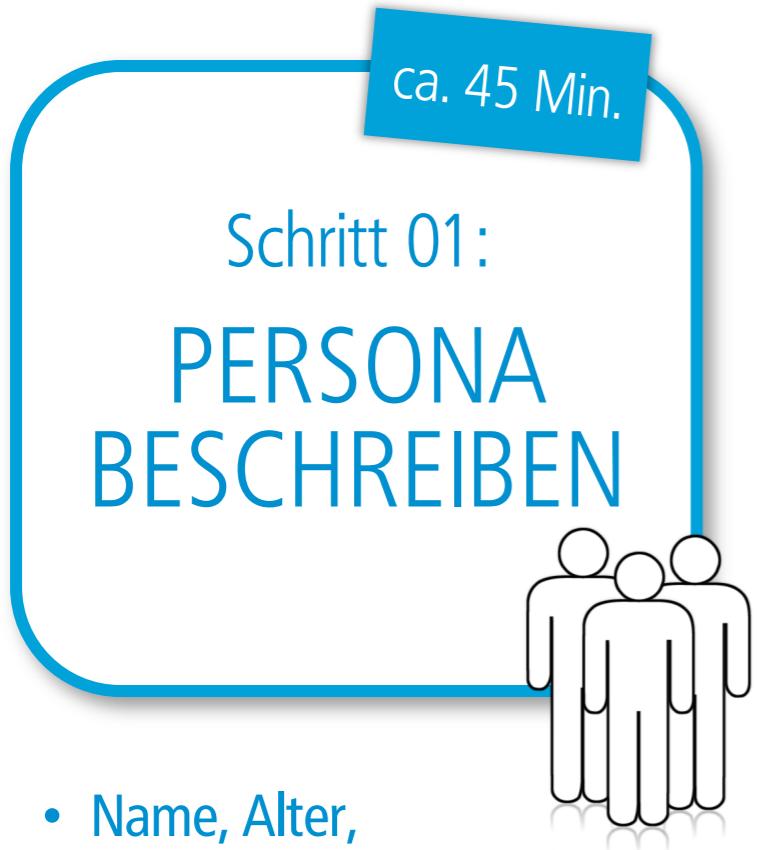
Soziale Kontakte?

- Verheiratet und Kinder
- Pflegt Kontakt zur weiteren Familie und Freunden

Monetäre Situation?

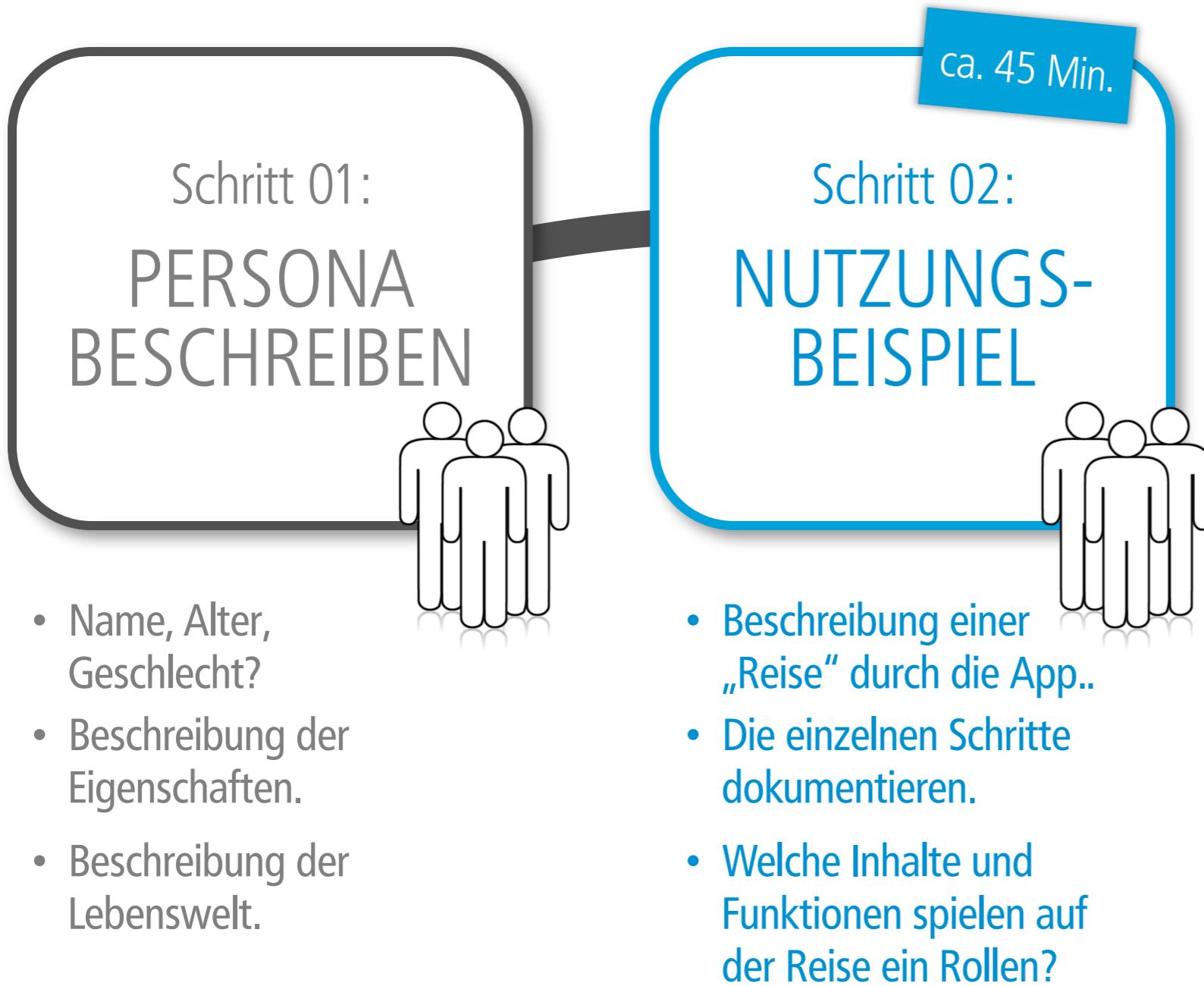
- Gesichertes Familien-Einkommen
- Mittelstand

Dazu machen wir 3 Schritte ...



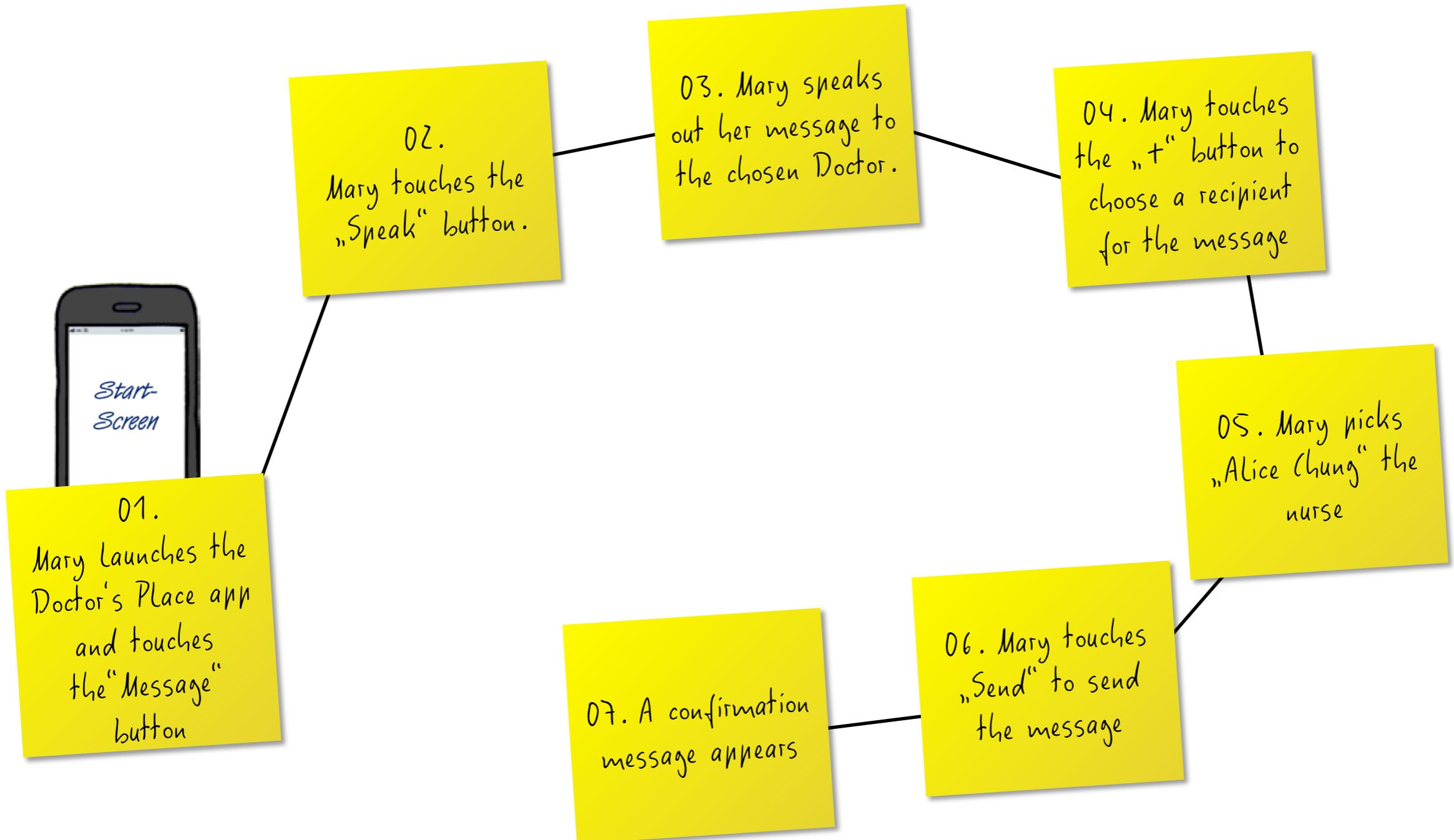
- Name, Alter, Geschlecht?
- Beschreibung der Eigenschaften.
- Beschreibung der Lebenswelt.

Dazu machen wir 3 Schritte ...

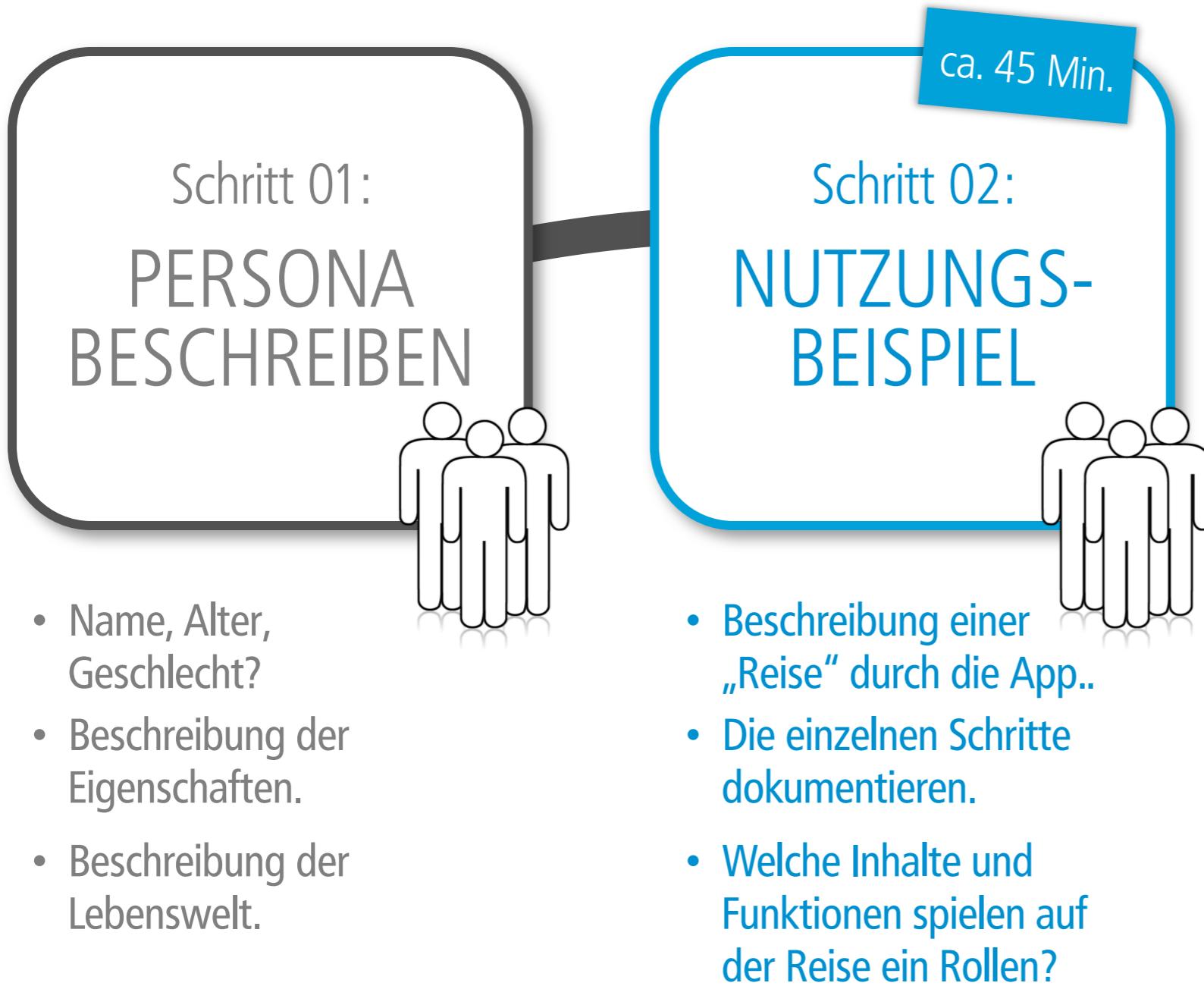


Journey-Vordruck

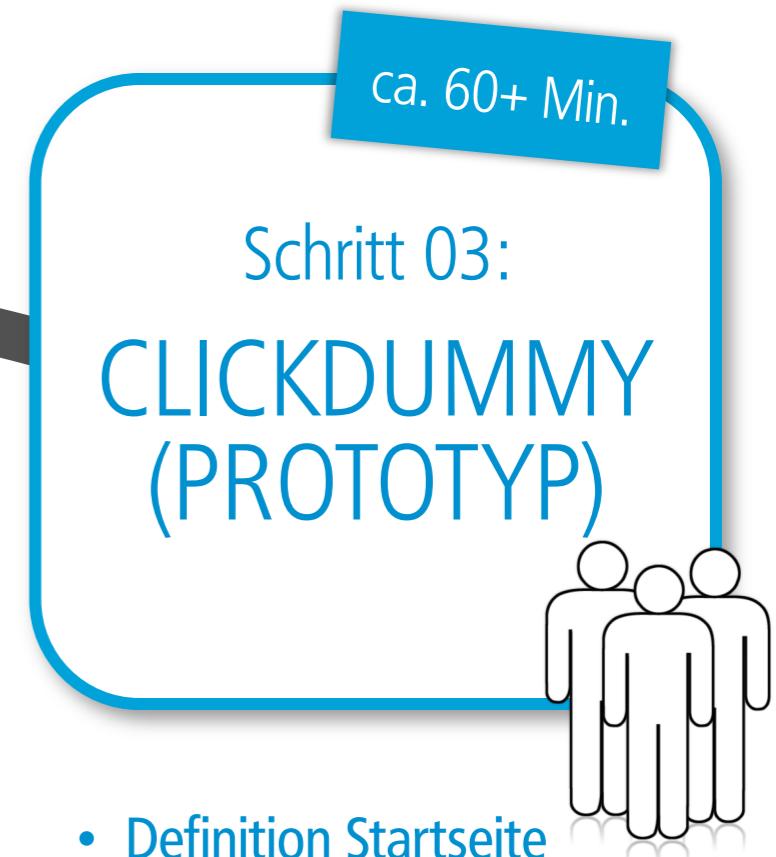
NAME DER IDEE:



Dazu machen wir 3 Schritte ...



Dazu machen wir 3 Schritte ...



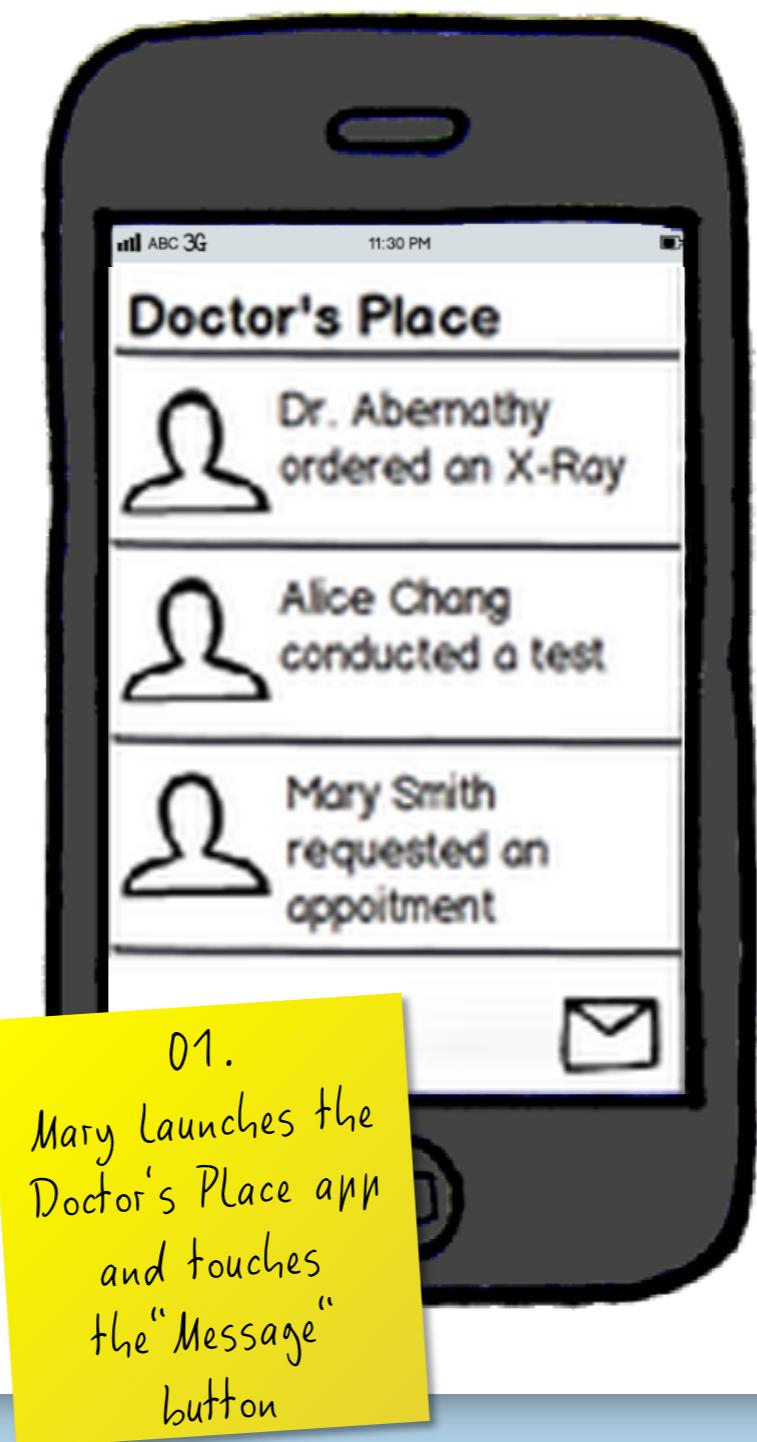
Dummy-Vordruck

NAME DER IDEE:

„Doctor's Place“

INHALTE:

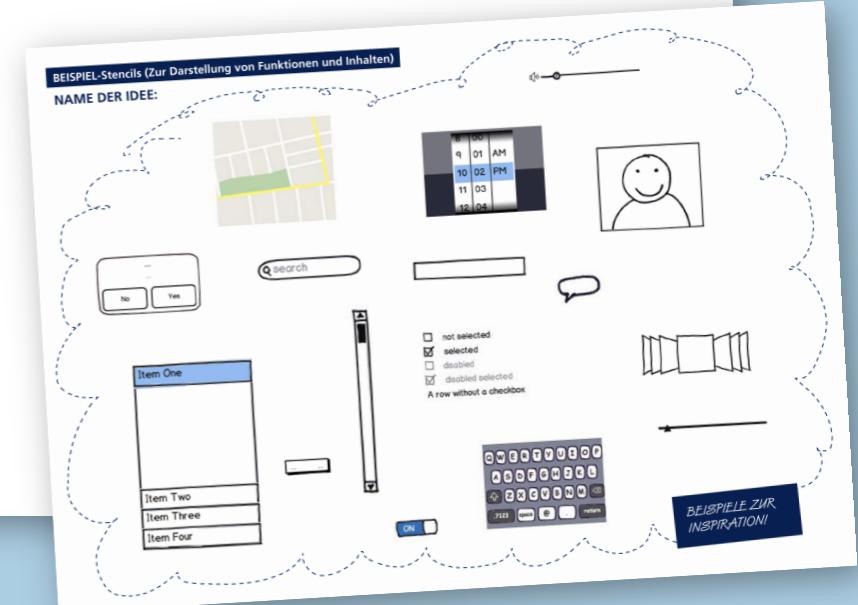
Liste mit Namen der Ärzte

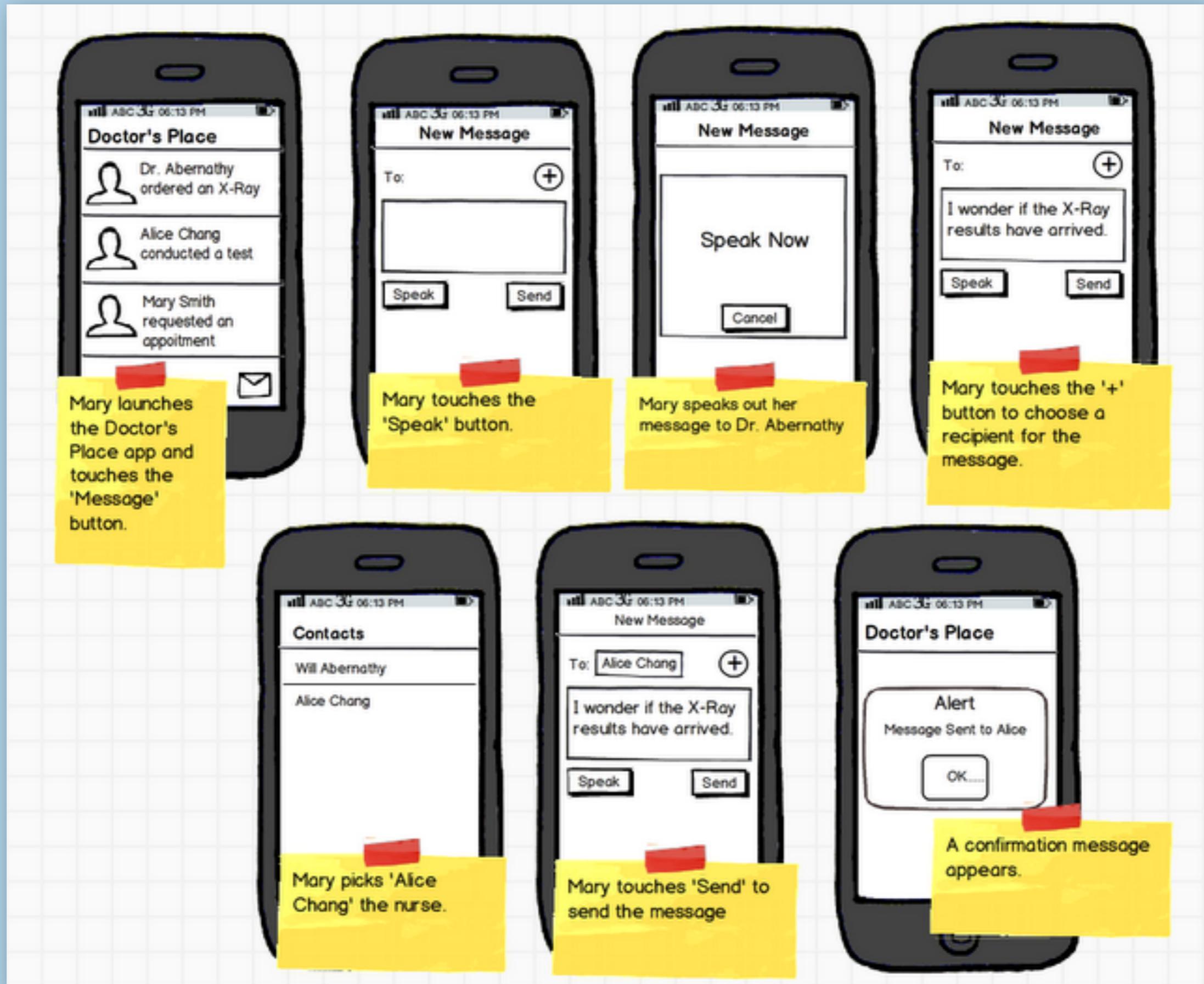


SCREEN-NAME: SCREEN 01 -
Startscreen

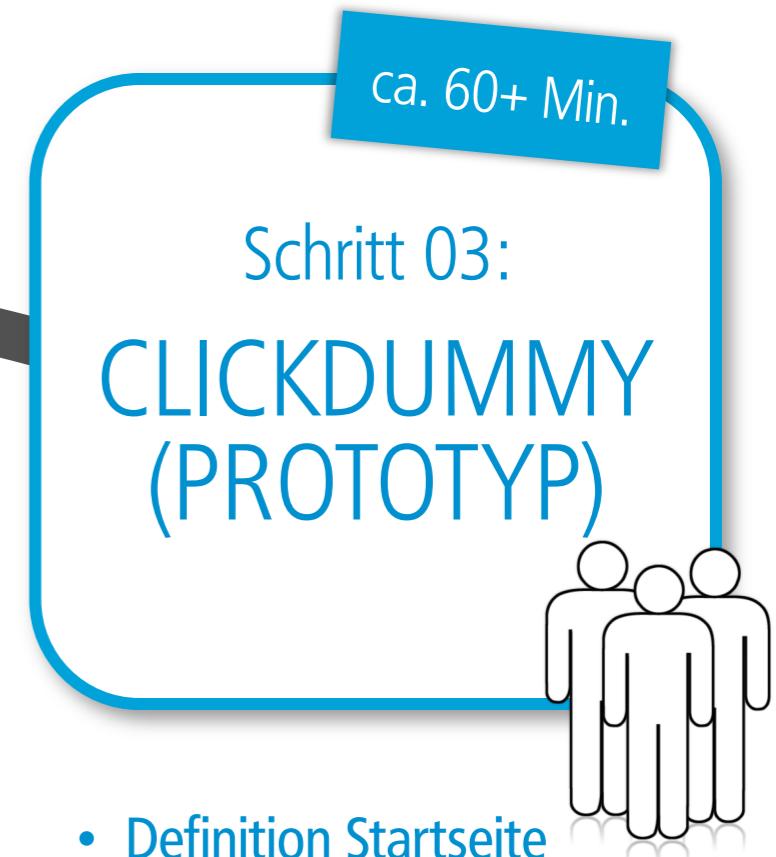
FUNKTIONEN:

- Auswahl eines Arztes
- Nachricht schreiben

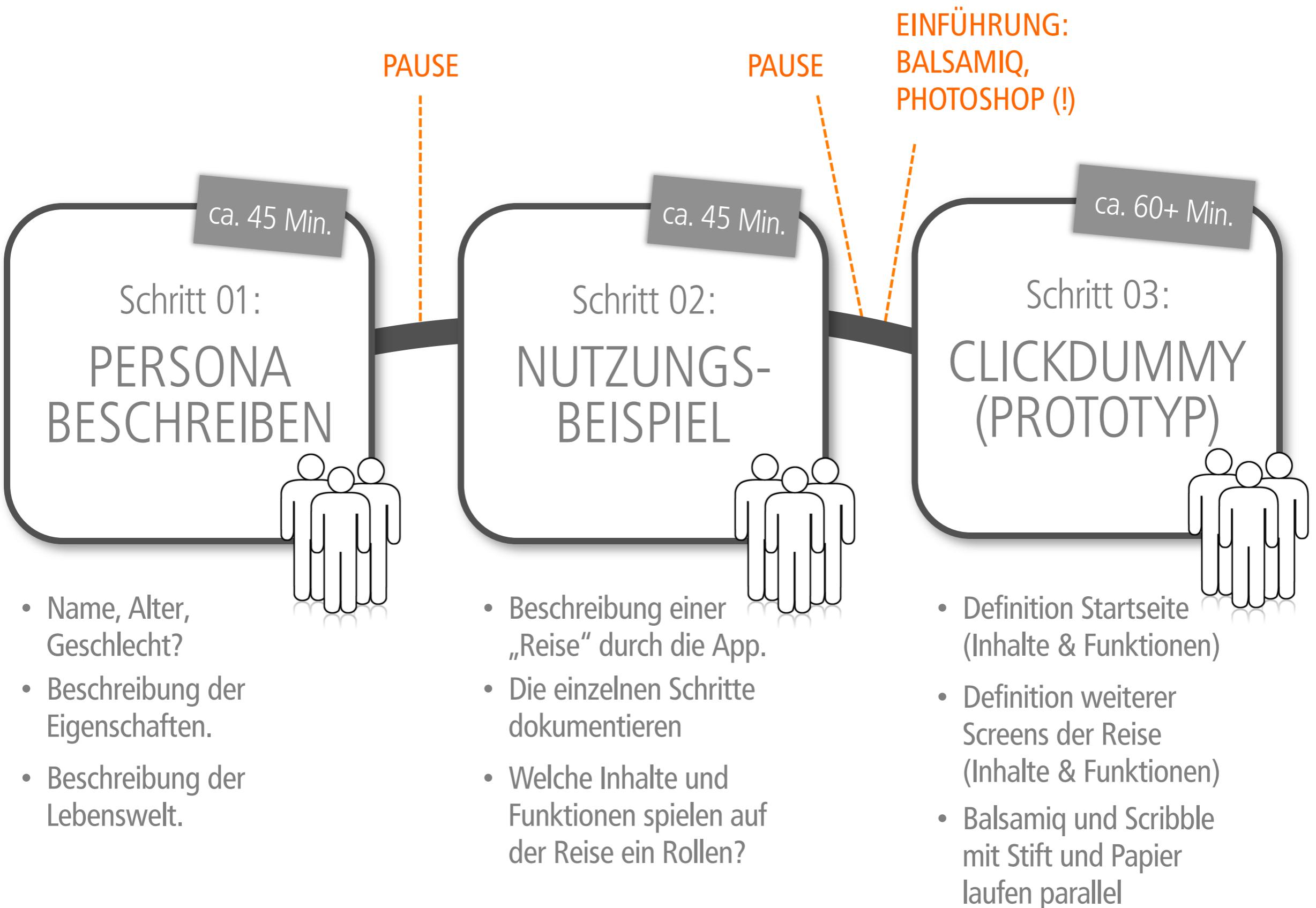




Dazu machen wir 3 Schritte ...



Dazu machen wir 3 Schritte ...





Station 02: DAS KONZEPT

ZIEL:
Ein erster Prototyp auf Basis der Idee!

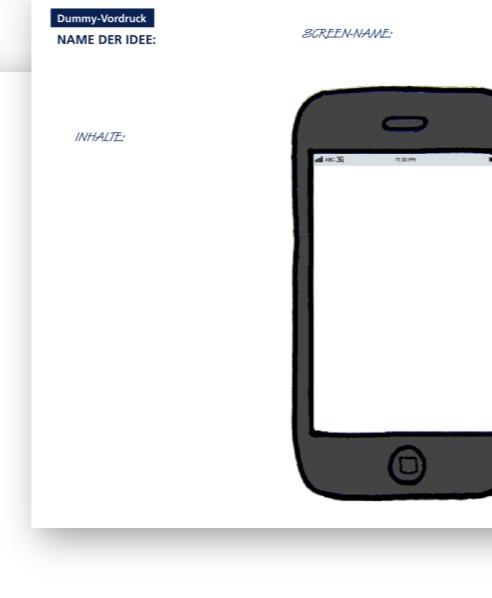
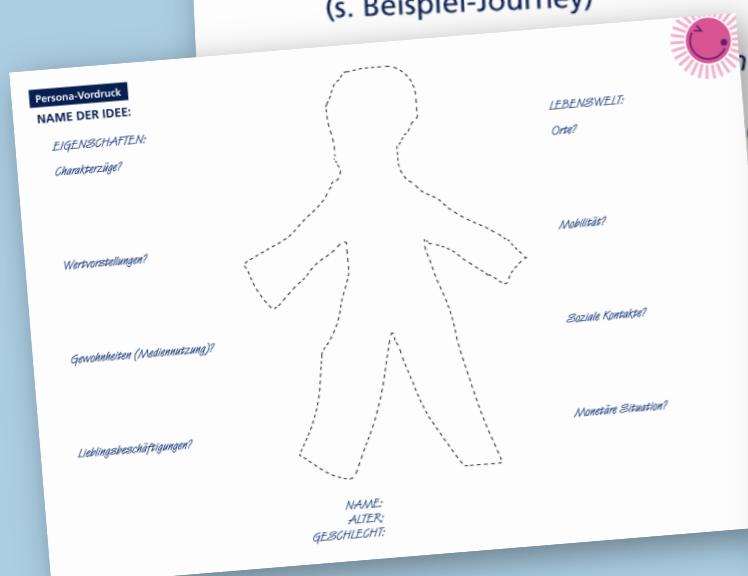
Vorgehensweise:

SCHRITT 01 [ca. 45 Min.] – PERSONA

- Denkt Euch EINEN fiktiven Stellvertreter aus der Zielgruppe aus.
- Beschreibt die Eigenschaften dieser Person in Stichworten.
(s. Persona-Vordruck)
- Beschreibt in Stichworten die Welt, in der die Person lebt.

SCHRITT 02 [ca. 45 Min.] – NUTZUNG

- Überlegt euch EIN Beispiel, wie sich die Person durch die App bewegen würde. (s. Journey-Vordruck)
- Zeichnet die Schritte auf den Vordruck oder das Flipchart.
(s. Beispiel-Journey)
- Welche Inhalte und Funktionen spielen in den Schritten eine Rolle?
(s. Beispiel-Journey)



- Sobald alle Schritte in Balsamiq erstellt sind, verknüpft sie zu einem Clickdummy, so dass ihr die Journey „nachklicken“ könnt.
- Jetzt heisst es testen, verbessern und ausbauen.

Leitfragen:

- Erzielt die App die gewünschte Wirkung?
- Erfüllt die App das ursprüngliche Bedürfniss oder Problem?
- Entspricht die Nutzungsweise den Gewohnheiten der Persona?
- Ist die Nutzung einfach und geht es noch einfacher?

Tipps:

- Es kommt nicht auf das Aussehen an! Inhalt und Funktion zählen.
- Haltet es einfach und belasst es zunächst bei einem groben Bild.
(Wenn ihr noch Zeit habt könnt ihr immer noch tiefer eintauchen.)
- Screens, Funktionen und Inhalte erstmal auf die Wand schreiben und





Kreative Pause.

Gleich geht's weiter mit Design.