

Mediengestaltung – Studienarbeit

Das Projekt befasst sich mit unserem gemeinsamen Hobby Schach, für welches wir herausfinden wollen, welcher Bereich durch digitale Tools bereichert werden kann.

Das Projekt ist über Moodle abgegeben worden, ist allerdings zusätzlich in dem Github Repository unter <https://github.com/HansHar/Slum> zu finden.

Inhaltsverzeichnis

Dokumentation der Recherche	2
1. Nutzerinterviews	2
1.1. Fragen & Ergebnisse	2
2. Möglichkeitsfeld	4
3. Ideenfindung	5
3.1. Brainstorming	5
3.2. Ideenbögen	5
4. Marktanalyse.....	5
4.1. Als Tabelle	6
4.2. Als Tortendiagramm	8
Dokumentation des Prototypen.....	9
Verantwortlichkeiten	9

Dokumentation der Recherche

Zu Beginn des Projekts muss sich ein tieferer Einblick in die Thematik erlangt und eine Übersicht des Marktes geschaffen werden. Hierfür werden hauptsächlich Nutzerinterviews und eine grobe Analyse der bereits verfügbaren Tools durchgeführt.

1. Nutzerinterviews

Um ein möglichst großes Spektrum an Perspektiven zu erhalten, werden die Befragten aus unterschiedlichen Gruppen gewählt. Folgende Personen werden interviewt:

- Schachanfänger (2x)
- Hobbyspieler (2x)
- Veteran (1x)

Ziel der Befragung ist es, aus den vier vielfältigen Antwortbögen ein Möglichkeitsfeld zu bestimmen.



1.1. Fragen & Ergebnisse

Im Folgenden werden alle Fragen der Interviews aufgelistet und eine zusammenfassende Übersicht der Antworten gegeben. Die einzelnen Interviews sind dem Projektordner beigelegt.

Einführungsfragen:

Diese Fragen sollen die generelle Beziehung der interviewten Person zum Thema Schach herausfinden.

Beherrschen Sie die Schachregeln?

Alle Interviewpartner gaben an, die Schachregeln zu beherrschen.

Wie oft spielen Sie Schach?

Hier variierten die Antworten stark von „zweimal pro Jahr“ bis „Sieben Stunden in der Woche“.

Besitzen Sie ein eigenes Schachset?

Alle Interviewpartner gaben an, mindestens ein eigenes Schachset zu besitzen.

Wie viele Personen kennen Sie, die regelmäßig Schach spielen?

Hier kristallisierte es sich schnell heraus, dass es jeweils nur eine geringe Anzahl potenzieller Schachgegner im persönlichen Umfeld der Interviewpartner gibt.

Spezifizierungsfragen:

Diese Fragen sollen die Umstände, das Umfeld und die Art und Weise des Schachspiels des Interviewpartners feststellen.

Wo spielen Sie am liebsten Schach?

Alle Interviewpartner gaben an entweder zuhause oder online Schach zu spielen.

Spielen Sie immer am selben Ort Schach?

Es stellte sich schnell heraus, dass die Schachspielorte nicht, beziehungsweise nur sehr wenig variieren.

Spielen Sie immer gegen dieselben Gegner?

Personen, welche nicht online gegen zufällig zugeteilte Spieler spielen gaben an, immer gegen dieselben Gegner zu spielen.

Kennen Sie verschiedene Eröffnungen/Verteidigungen?

Nur die Schachaffinen Befragten gaben an, verschiedene Eröffnungen beziehungsweise Verteidigungen zu kennen.

Würden Sie einem Schachclub beitreten?

Keine der interviewten Personen gab an, in absehbarer Zukunft einem Schachclub beitreten zu wollen.

Offene Fragen:

Diese Fragen sollen die Bedürfnisse und Wünsche der Befragten eruieren.

Was vermissen sie am meisten an Ihrem Schachset?

Bei dieser Frage gab es keine klare Antwort. Jede der befragten Personen nannte unterschiedliche Punkte, welche Sie an Ihrem jetzigen Set missen.

Was gefällt Ihnen am meisten an Ihrem Schachset?

Hierbei wurden Optik und Funktionalität als Hauptpunkte genannt.

Was vermissen Sie am Schachspiel generell?

Der Großteil der Befragten gab an, dass es schwierig sei, Spielpartner in der Nähe zu finden.

Was gefällt Ihnen am Schachspiel generell?

Strategie und Logisches Denken sind die Kernkonzepte, welche Spieler zum Schach bringen.

Wie finden Sie online Schach?

Online-Schach wird für seine digitalen Möglichkeiten, wie eine Spielanalyse und Verfügbarkeit geschätzt. Allerdings wird der fehlende persönliche Kontakt stark kritisiert.

2. Möglichkeitsfeld

Aus der Befragung geht hervor, dass es zwar eine deutliche Nachfrage für eine lokale Vernetzung im Bereich Schach gibt, allerdings kein aktuelles Angebot.

Dies hat uns zu unserem Möglichkeitsfeld „Lokale Vernetzung – Schach“ gebracht.

Unser Ziel ist eine Erweiterung der zwar schon bestehenden, jedoch schwach ausgebauten, lokalen Infrastruktur im Bereich Schach. Diese soll neben der weit ausgebauten virtuellen

Schachwelt nicht nur auf Vereine und Turniere begrenzt sein, sondern für Schachspieler allen Alters und Spielniveaus angeboten werden.

3. Ideenfindung

3.1. Brainstorming

Bereits zu Beginn des Brainstormings wurde klar, dass sich die meisten Ideen auf die Vernetzung der lokalen Schachcommunity abzielten. So wurden Ideen wie eine Art „Schach-Tinder“ oder ein lokaler Schach-Gruppenchat genannt. Aber auch Vorschläge wie ein Terminkalender für anstehende Turniere oder eine Schach-Club Liste in welcher lokale Schachvereine aufgelistet und bewertet werden können kamen vor.

Doch nicht nur Vernetzende Funktionen, sondern auch grundlegende Funktionen, wie eine Lern-App oder eine simple Online-Spielfunktion wurden als mögliche Ideen aufgenommen. Auch die Möglichkeit lokale öffentliche Schachbretter zu finden oder zu registrieren war ein Vorschlag, welcher initial viel Zustimmung erhielt.

Die letztliche Evaluation der verschiedenen Ideen und Vorschläge wurde mittels eines Voting-Systems durchgeführt, bei der jeder drei Stimmen erhielt, welche beliebig gesetzt werden durften. Ob dabei alle Stimmen auf eine Idee, oder ob sie auf verschiedene Vorschläge aufgeteilt wurden, durfte dabei frei gewählt werden

3.2 Ideenbögen

Die drei Vorschläge mit den meisten Stimmen, wurden weiter ausgeführt und die genaueren Details in Form von Ideenbögen festgehalten. Folgende Ideen wurden dabei formuliert:

- Tinder für Schach
- Schachbrettfinder
- Lokaler Gruppenchat aller registrierter Schachspieler

Die einzelnen Ideenbögen sind dem Projektordner beigelegt.

4. Marktanalyse

Um einen Überblick der bereits bestehenden Situation auf dem Markt erlangen, wurde eine Übersicht über die Top 50 Schach-Apps im Google-Play-Store erstellt.

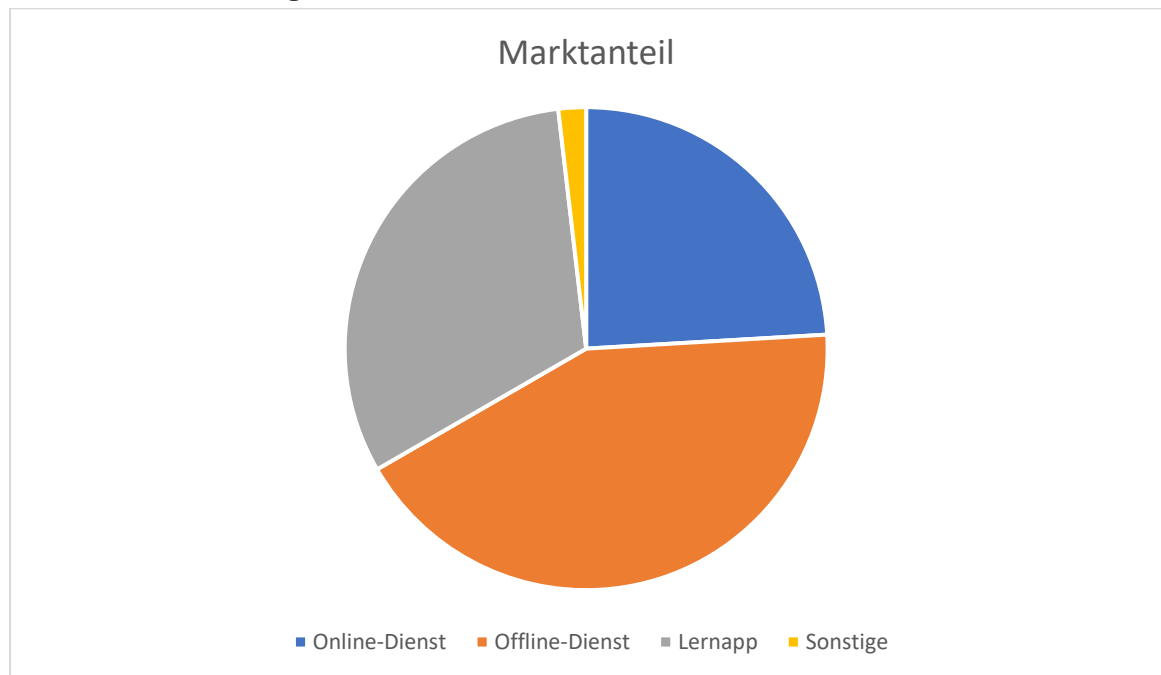
Dabei stellte sich heraus, dass es zwar einen Überschuss an Spiel- und Lernapps gibt, allerdings noch keine Apps für die lokale Spielsuche, das Finden öffentlicher Spielfelder oder das Koordinieren der lokalen Schachgemeinschaft .

Da eine zentrale App-Idee also nicht nur eine, sondern gleich drei Marktlücken im Google-Play-Store füllen würde, haben wir uns entschlossen, die drei Hauptideen der Ideenbögen in einer App zu kombinieren, um so ein Tool mit einem möglichst breiten Funktionsspektrum dem Benutzer anbieten zu können.

4.1. Als Tabelle

	Marktanteil			
Online-Dienst	13			
Offline-Dienst	23			
Lernapp	17			
Sonstige	1			
SUMME	54			
Doppelte Zählung	4			
Datenquelle:	App-Name	Herausgeber	App-Art	
Google-Play Store	Schach Spielen und lernen	Chess.com	Online-Dienst	
Google-Play Store	Schach (Chess Free)	AI Factory Limited	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach	Chess Prince	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach (Chess)	AI Factory Limited	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach - Clash of Kings	Chess & Checkers Games	Online-Dienst	
Google-Play Store	lichess • Free Online Chess	lichess.org	Online-Dienst	
Google-Play Store	Schach - Strategie Brettspiel	soopra	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach Online - Mit Freunden Spielen	Hagstrom Dev	Online-Dienst	
Google-Play Store	Chess	CanaryDroid	Offline-Dienst	
Google-Play Store	3d-Schach: Für Anfänger und Meister	Kumasi Technology Hub	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach Taktik Trainer	TIMLEG	Lernapp	
Google-Play Store	Schach - Chess Universe: online & offline spielen	Brainiac Games Ltd	Online-Dienst	Doppelte Zählung
Google-Play Store	Schach - Chess Universe: online & offline spielen	Brainiac Games Ltd	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Chess Origins - 2 Player	Fnik box	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach - Spielen gegen Computer	gemmediavn	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schachtaktik für Anfänger	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Schach Kostenlos	Chess Friends	Online-Dienst	
Google-Play Store	Chess King Lernen (Schach & Taktik)	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Real Chess 3D	EivaaGames	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Chess Free	Optime Software	Offline-Dienst	
Google-Play Store	DroidFish Chess	Peter Österlund	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach Online	Chess Friends	Online-Dienst	
Google-Play Store	Schach (Chess Free)	Big Bull Games	Online-Dienst	Doppelte Zählung
Google-Play Store	Schach (Chess Free)	Big Bull Games	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Chess Openings Trainer Pro	beadapps	Lernapp	
Google-Play Store	Chess - Play with friends & online for free	Pirinel	Online-Dienst	
Google-Play Store	CT-ART 4.0 (Schachtaktik 1200 - 2400 ELO)	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Chess Royale: Brettspiel	XTEN LIMITED	Online-Dienst	Doppelte Zählung
Google-Play Store	Chess Royale: Brettspiel	XTEN LIMITED	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Champion Chess	Chess.com	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Enzyklopädie der Eröffnungsfehler	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Schachkombinationen Vol. 1	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Schachkombinationen Vol. 2	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Spielen Sie Magnus - Trainieren und Schach spielen	Play Magnus	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Chess	cnvcs.com	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Chess Puzzles - Grandmaster Tactics: Quest Loot	INLOGIC ARCADE - zombie racing shooter	Lernapp	
Google-Play Store	Matt in 3-4 (Schachpuzzle)	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Shredder Schach	shredderchess.com	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Kurs für Hobbyspieler	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Chess for Kids - Play & Learn	Chess.com	Lernapp	
Google-Play Store	Schach (Chess)	WorldClass	Lernapp	
Google-Play Store	Real Chess	Alienforce	Online-Dienst	Doppelte Zählung
Google-Play Store	Real Chess	Alienforce	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach - Kostenloses Strategie-Brettspiel	DotFinger Games	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach Scanner und Analysator	Chessify	Sonstige	
Google-Play Store	Schachtrainer Pro	KemigoGames	Lernapp	
Google-Play Store	Schachtaktik für Fortgeschrittene	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Chess Time - Multiplayer Chess	Haptic Apps, LLC	Online-Dienst	
Google-Play Store	Chess	Playpager	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Pure Chess	Ripstone Ltd	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach (Chess)	Big Bull Games	Online-Dienst	
Google-Play Store	3D Chess Game	A Trillion Games Ltd	Offline-Dienst	
Google-Play Store	Schach Taktik für Vereinsspiele (1600-1800 ELO)	Chess King	Lernapp	
Google-Play Store	Schachtrainer	KemigoGames	Lernapp	

4.2. Als Tortendiagramm



Dokumentation des Prototypen

Wir haben einen Prototypen erstellt, welcher alle drei Ideenbögen beinhaltet und in einer App realisiert wurde. Dieser wurde mit Figma erstellt und lässt sich interaktiv steuern, wie eine wirkliche App.

Der Name dieser App ist

SLUM

Schach Lokal Und Miteinander

Der Prototyp ist zu finden unter:

<https://www.figma.com/proto/CNU6jJzeZcuZcBuW9ICnSo/Chess?node-id=1%3A7&scaling=scale-down&page-id=0%3A1>

Die Struktur des Prototypen ist zu finden unter:

<https://www.figma.com/file/CNU6jJzeZcuZcBuW9ICnSo/Chess?node-id=0%3A1>

Verantwortlichkeiten

Grundsätzlich war die Recherche, also Interviews führen und die Erstellung der Ideenbögen, Aufgabe von Manuel Pickl und der Prototyp, also die Erstellung der Grafiken, Aufgabe von Lukas Bohra.

Allerdings wurde sich in beiden Teilen vom Teampartner unterstützt.

Zum Beispiel hat Lukas Bohra die Markanalyse gemacht, zwei Interviews geführt und an der Dokumentation mitgeschrieben. Außerdem hat Manuel Pickl die Interaktivität des Prototypen per Figma realisiert.

Letztendlich war das Projekt eine Teamarbeit und wurde auch dementsprechend durchgeführt.