

Graphic Design Brief „Sugar Vamp“

Assignment 3

Ziele und Anforderungen des neuen Designs

Unser Ziel ist es eine App für Kinder mit einer kindgerechten und einfachen Oberfläche zu gestalten. Vor allem die Farben und Formen sollen für Kinder ansprechend und selbsterklärend sein. Zwar sollen viele Farben eingesetzt werden, aber nicht so viele, dass die Kinder überfordert sein könnten. Um den Inhalt so einfach wie möglich darzustellen, möchten wir das Erlernen durch Metaphern und passende Icons unterstreichen.

Das Design soll klar strukturiert und einfach sein. So wollen wir eine überladene Oberfläche, in der man sich nicht zurechtfinden kann, verhindern. Einfach heißt in dem Fall aber alles andere als langweilig und einfallslos. Wir legen großen Wert darauf, das Design so anziehend und originell wie möglich zu gestalten.

Das Design soll dem Kind ein Gefühl von „zweitem Zuhause“ vermitteln, sodass sich das Kind in der Umgebung wohlfühlt und in angenehmer Atmosphäre lernen kann, mit seiner Krankheit bestmöglich umzugehen.

Wir setzen auf Gamification. Das Kind soll motiviert und belohnt werden, dass es sich so intensiv mit seiner Krankheit auseinandersetzt. Dafür wollen wir kleine Minispiele integrieren, in der das Kind spielerisch mehr über seine Krankheit und gesunde Ernährung lernen kann und dafür belohnt wird.

Budget und Zeitplan

Um unsere Anwendung umsetzen zu können, werden wir uns einen geeigneten Sponsor suchen müssen, der uns ein angemessenes Budget bereitstellt. Dieser wird vermutlich aus dem medizinischen Bereich kommen, da er auch hinter unseren Zielen und Wünschen stehen muss. Für die Planung und die Erstellung von Prototypen rechnen wir mit 3.000 Euro Kosten. Da unser Design sehr kindgerecht gestaltet werden muss, unsere App eine Rich Experience Anwendung wird und allgemein auf viele Kleinigkeiten geachtet werden sollte, rechnen wir für das Design mit ungefähr 6.000 Euro.

Bei der nativen Entwicklung für iOS rechnen wir auch mit ungefähr 6.000 Euro. Also werden wir ca. ein Budget von 15.000 Euro brauchen. Das gilt allein für die Kinder Anwendung. Da man aber berücksichtigen muss, dass die Kontroll-Applikation auf dem Smartphone der Eltern auch wichtiger Bestandteil unserer App ist, erhöhen sich die Kosten natürlich, da diese ja auch entwickelt werden muss.

Wichtig für uns ist, dass das Budget die Erstellung von Prototypen und den ständigen Entwicklungs- und Verbesserungsprozesses unserer Idee finanziell abdecken kann. Auch für User Tests oder Eye-Tracking Tests sollte das Budget

ausreichen. Diese sind vor allem wichtig um Designprobleme oder zum Beispiel Affordanz Probleme zu erkennen und schnell beheben zu können.

Da wir iterativ arbeiten, haben wir die Möglichkeit ständig an unserer Idee und ihrer Umsetzung zu arbeiten und den Benutzer und seine Bedürfnisse und Anforderungen in Designentscheidungen zu berücksichtigen. Durch ständiges Benutzerfeedback vergewissern wir uns, dass das Design optimal, ganz nach den Wünschen der Kinder, umgesetzt wird.

Unser Projekt ist bis zum 30.08.2019 vorgesehen. Bis dahin möchten wir den High-Fidelity Prototypen fertigstellen, ihn testen und evaluieren.

Zielgruppe (Personas)

Unsere Zielgruppe beschränkt sich auf Kinder mit Diabetes zwischen 6-12 Jahren. Unsere Anwendung beschränkt sich deswegen auf Kinder mit der Krankheit Diabetes, da es sich bei der App um einen alltäglichen, treuen Begleiter handelt, der das Kind beim Leben mit Diabetes unterstützt. Für andere Kinder wäre die App daher uninteressant.

Unsere App spricht sowohl Kinder weiblichen als auch männlichen Geschlechtes an. Voraussetzung ist jeweils ein Smartphone für das Kind und eines für die Eltern, die eine Kontroll-App zur Überwachung des Zustandes ihres Kindes haben. Die Kinder müssen nicht zwingend lesen können, da unsere Anwendung die Interaktion zwischen Kind und Vampir durch Spracheingabe und Sprachausgabe erleichtert. Dadurch erhöhen wir nicht nur das Vertrauen und das Wohlfühlen des Kindes sondern auch den Spaßfaktor und die User Experience unserer Applikation.

Im folgenden lernen sie unsere Persona, sowie ihre Persönlichkeit und ihre Anforderungen an die App kennen. Diese steht repräsentativ für die Zielgruppe, die wir ansprechen möchten.

Max Herre

Alter: 7

Beruf: Schüler

Hobbys: lesen, mit Lego spielen, Fußball, Natur erkunden

Besonderheiten: Diabetes Typ 1

Persönlichkeit

- Einzelkind → braucht viel Aufmerksamkeit von seinen Eltern
- aktiv, aufgeschlossen, aber eingeschränkt durch seine Krankheit
- möchte gerne selbstständig sein
- nimmt seine Krankheit ernst und weiß, dass die App ihm helfen kann

Motivation

- da Max weiß, dass die Lehrer in der Schule ihm nicht helfen können möchte er selbstständiger werden
- er möchte gerne so wie andere Kinder sein und daher will er lernen, mit seiner Krankheit so gut wie möglich leben zu können

Ängste

- Max hat Angst aufgrund seiner Krankheit keine Freunde zu finden und gehänselt zu werden
- er hat Angst, dass die anderen Mitschüler die Wichtigkeit der App für ihn nicht verstehen werden und denken, dass er bevorzugt wird



Ziele

- Max will durch die App wie ein normales Kind leben und seine Kindheit genießen können
- er möchte, dass auch die anderen Kinder verstehen, dass es nicht schlimm ist eine Krankheit zu haben, da man lernt richtig mit ihr umzugehen

Anforderungen

- die App sollte einfach und verständlich sein, sodass er sie ohne Einschränkungen bedienen kann
- seine Eltern sollten alles sehen können und ihm einen Teil der Kontrolle abnehmen, dass gibt Max die Sicherheit, dass nichts passieren kann
- da Max noch keine Erfahrung mit elektronischen Geräten hat, braucht er eine angemessene Eingewöhnungszeit in das Gerät und die Anwendung und die Unterstützung seiner Eltern
- da Max die App auch hauptsächlich in der Schule nutzen wird, sollte er ohne große Ablenkung schnell die App öffnen können und sie nach der Kontrolle des Blutzuckers schließen können

User Story

6:30, der Wecker klingelt und ein neuer Tag beginnt für Max. Seine Mutter weckt ihn sanft. Max greift zu seinem Smartphone als der kleine Vampir Finn ihn mit einer Benachrichtigung ebenfalls wecken möchte. „Guten Morgen Max. Ich hoffe du hast gut geschlafen“, ertönt es aus dem Smartphone. „Es ist Zeit, deinen Blutzuckerwert zu messen. Willst du es heute mal alleine probieren, oder brauchst du noch etwas Hilfe?“ Darauf antwortet Max: „Finn, ich probiere es heute alleine.“ Finn misst seinen Blutzuckerwert und bekommt eine Rückmeldung von seinem alltäglichen Begleiter Finn: „Deine Werte sehen gut aus. Vergiss bitte nicht zu frühstücken!“ Max Werte und Frühstücksvorschläge werden an die App der Eltern weitergeleitet. Die Eltern bereiten passend zu den Vorschlägen das Frühstück zu und Max kann anschließend in die Schule.

Um 11:15 ist der Sportunterricht zu Ende und Max wird, basierend auf seinem Stundenplan, vom kleinen Vampir Finn daran erinnert seinen Blutzuckerwert zu messen. Es erfolgt der gleiche Ablauf wie am Morgen, nur dass Finn Max jetzt bittet einen Apfel zu essen. Am Abend meldet sich Finn nochmal mit den Worten: „Max vergiss nicht noch genug Insulin für morgen in deinen Schulranzen zu packen. Gute Nacht!“

Umfang des Projekts

In unserem Projekt geht es um die Entwicklung einer Rich Experience App für Kinder mit Diabetes. Durch einen kleinen Vampir werden sie durch ihren Alltag begleitet und lernen mit ihrer Krankheit umzugehen und uneingeschränkt zu leben. Durch Minispiele lernen sie zudem den Umgang mit gesunder Ernährung. Bei unserer App handelt es sich eher um eine individuelle Lösung, die auf Kinder mit Diabetes angepasst ist. Da es auf dem Markt auch keine direkten Konkurrenten gibt, haben wir bestehende Konzepte von Diabetes Anwendungen auf unsere eigene Art und Weise für Kinder umgesetzt. In unserem Projekt geht es nicht um die Implementierung der App und ihren technischen Ansprüchen, sondern um den Fokus auf die Interaktionsmöglichkeiten der App mit einem Benutzer, in unserem Fall einem Kind. Außerdem legen wir Wert auf eine flüssige Navigation und ein kindgerechtes Design der Anwendung.

Der Umfang der Funktionen innerhalb der App besteht aus einem Interaktionsscreen mit dem Vampir, mehreren Screens zur Messung und Datenspeicherung des Blutzuckerwertes, einem integrierten Spiel für Kinder und den Einstellungen der App bezüglich der Verbindung mit der Elternapplikation sowie Farb-/Charakter-/Mess-Einstellungen.

Verfügbare Materialien / Bedarfsmaterialien

Der kleine Vampir Finn ist inspiriert vom Vampir aus der Kinderserie "Die Schule der kleinen Vampire". Viele Icons und Elemente innerhalb der App sind durch Inspirationen von Pinterest entstanden. Trotzdem sind all unsere Icons, Charaktere und Elemente der App selbst gestaltet und wurden davor gescribbelt und individuell angepasst. Außer den eingefügten Beispiel-Food-Fotos wurden aus Pinterest kopiert (<https://www.pinterest.de>).

Gesamter Stil / Look



Durch die Analyse von einigen kindgerechten Apps haben wir ein Moodboard erstellt, dass sich mit unseren Vorstellungen einer kinderfreundlichen App deckt. Wir haben uns für pastellige und eher gedeckte Farben entschieden. Grelle Farben möchten wir vermeiden, da das Kind die App einige Zeit verwendet und es somit anstrengend für das Kind werden könnte. Um die grafische Darstellung so einfach wie möglich zu realisieren, setzen wir auf einfache Formen und eher wenig Details.

Das Design sollte harmonisch wirken. Das erreichen wir durch konsistente und einheitliche Anwendungen von Elementen. Durch die angenehme Atmosphäre und die freundlich gestalteten Vampire erhoffen wir, dass die Kinder Spaß an der Nutzung haben. Somit steigern wir die User Experience unserer App.

Begründung von Geschmacksmustern

Wir haben versucht das Design, also alle Buttons und Elemente kindgerecht zu gestalten. Das heißt, dass alle Elemente selbsterklärend sein sollten. Für Aktionen, die für Kinder schwerer zu verstehen sind, zum Beispiel das Messen des Blutzuckers oder das Verstehen der Minispiele führen wir kleine Tutorials ein. Die Grafiken gestalten wir ansprechend für Kinder, da die App auch nur für Kinder geeignet ist. Wir unterstützen eine angenehme Atmosphäre durch einen passenden Farbeinsatz aber verhindern eine Überforderung der Kinder durch zu viele Farben. Durch Animationen unterstützen wir den Spaßfaktor und die Dynamik der Applikation. Aber auch hier versuchen wir zu vermeiden zu viel Bewegung einzusetzen, da dies das Kind überfordern und von seinem Ziel ablenken könnte.

Unsere Hauptnavigation setzen wir in einer Bottom Navigation Bar um, in der klar gekennzeichnet wird, in welcher Kategorie man sich aktuell befindet. So ist es einfach und auf einen Blick für das Kind erkennbar, welche Funktionen ihm zur Verfügung stehen und wo es sich gerade befindet.