

Kurze Zusammenfassung des Thema Apps as Machines:

Unterschied begreifen zwischen haitischen und immateriellen.
Etwas abstraktes - dingbar machen. (z.b. Energie ist nicht fassbar...)

Dinge können auch diskret sein - erst wenn sie gebraucht werden sind sie Kontext bezogen, bsp:
Ambiente Displays, diese ordnen sich unter - sind nicht im Fokus - sind einfach da.

Oder Services wie die Weinflasche (die Sinne befriedigt - hier bsp. gesellschaftlich...)
Oder die Waschmaschine - wenn sich der Nutzer fragt wann die Wäsche fertig ist -
um auf das Problem einzugehen selbst die Zeit einstellt wann es fertig sein soll.

Die Frage aller Fragen: Warum will der Nutzer das?

Wir durften uns die Dropbox vorstellen, als wäre sie noch nicht entwickelt worden. Deshalb sollten wir im ersten Schritt die Aufgaben der Box aufschreiben.

Achtung keine Funktionen (Haben wir natürlich im ersten Schritt definiert), sondern Aufträge der App (Was der Nutzer wirklich möchte / Im übertragenen Sinne hat Frau Krajewski den Hund genommen - der dient und beispielsweise Daten transportiert...)

Auf Bedürfnisse runter gebrochen.

Darüber nachgedacht warum der Nutzer das will und was das „haptische“ (+ weitere verschiedene Sinne) Produkt besser macht als die App... und warum.



