

Absichtserklärung «food 4 seasons»

Dominique Willi, Cheyenne Wäny, Flavia Tschumi, Selina Strickler

Experimentelles Erzählen

Die Suche nach der passenden Speise hat in der Regel zwei Eigenschaften. Erstens: Sie nervt. Zweitens: Sie ist ziemlich zeitaufwendig. Kochbücher, die sich bei der Suche nach einem geeigneten Rezept ewig durchblättern lassen und das Durchklicken von mehreren Websites, führen nicht immer zum Ziel.

Mit Hilfe einer experimentellen und lösungsorientierten Verästelung möchten wir dieser Situation entgegenwirken und eine Basis für künftige Rezeptsuchen aufzubauen.

Vorgehensweise auf dem Flohmarkt:

Auf dem Flohmarkt werden wir auf viele verschiedene Individuen treffen. Mit Hilfe von bereits vordefinierten Fragen finden wir heraus, welche Kochgewohnheiten, Geschmäcker, Lieblingsspeisen und Interessen die Passanten haben. Das daraus resultierende Fazit bildet die Basis für unsere experimentelle Erzählung.

Was interessiert euch an eurem Projekt?

Mit unserem Projekt wollen wir einen ersten Kontakt mit einem userorientierten Prototypen experimentell erforschen und erste Anwendungen durchführen, um externe Rückmeldungen von Laien abzuholen. Durch die Rückmeldungen der Anwender profitieren wir von Erfahrungen und Verbesserungsvorschlägen, welche wir bei in Zukunft hergestellten Schnittstellen einfließen lassen können.

Vorgehen einfache Zeitplanung:

Die grundsätzlichen Befragung auf dem Flohmarkt hilft uns, möglichst viele wünschenswerte Aspekte in unsere Verästelung einzubauen und mit einfließen zu lassen. Anschliessend überlegt sich jedes Teammitglied ein Konzept, wie wir die App aufbauen können. Im Gruppenplenum können wir dann den geeignetsten und effizientesten Lösungsweg suchen, um auf eine userdefinierte Lösung zu stossen. Sobald das Lösungskonzept steht, halbieren wir unsere Kleingruppe um in zwei Teams die Arbeit effizient umzusetzen. Das eine Team konzentriert sich auf die Umsetzung und Strukturierung des Prozesses auf dem Weg zur richtigen Menu-Auswahl und das andere Team formuliert die experimentelle Geschichte rund um den Prototypen.

Technische Mittel:

- Den Prototypen werden wir als Mobilversion auf Figma erstellen.
- Inspirationen können wir uns bei bereits bestehenden Menu Apps und deren Rezessionen holen.

Einschätzung der Machbarkeit:

Wie wir bereits feststellten, wird ein zeitaufwendiger Punkt sicherlich die Erstellung der verästelten Fragestellungen sein. Durch ein gemeinsam durchdachtes, bereits

ausprobiertes und klares Konzept möchten wir jedoch Fehlüberlegungen verhindern, an welchen unser Projekt bei der Umsetzung scheitern könnte. Den Schwerpunkt möchten wir auf die Kurzgeschichte legen, um schlussendlich experimentell zu einer optimalen und userorientierten Speise zu führen.

Vision / Endprodukt:

Das Endprodukt wird eine Art von Prototyp sein, die dem User nach der Beantwortung diverser Fragen ein Rezept vorschlägt. Ob wir den Weg zur Rezeptsuche durch eine begleitende Geschichte interessant und abenteuerlich gestalten möchten, oder die schlussendlich vorgeschlagenen Rezepte zu einer Charakterisierung der Testperson führen möchten, steht noch offen.

Fragen Flohmarkt:

- Was ist ihr Lieblingsessen?
- Welches Gericht bereiten Sie sich zu wenn Sie nicht viel Zeit haben?
- Welches Gericht bereiten Sie sich zu wenn Sie viel Zeit haben?
- Was bestellen Sie des öfteren im Restaurant?
- Gibt es eine kulturelle Küche die sie bevorzugen? Wenn ja, welche?
- Welches der Schweizer Gerichte schmeckt Ihnen am besten?
- Essen Sie gerne oder oft Vegetarisch oder Vegan?
- Kennen Sie eine empfehlenswerte vegetarische/vegane Rezepte?
- Greifen Sie oft zu Fertigprodukten oder bevorzugen Sie es frisch zu kochen
- Was ist Ihr Lieblingsdessert?
- Kennen Sie die Situation, dass Sie Hunger haben, aber nicht wissen, was Sie essen/kochen sollen? Wie gehen Sie da vor?
- Welche Funktion sollte eine Menu App unbedingt enthalten? Fertig zusammengestellte Inspirationsseite, Suchfunktion oder die Möglichkeit eigene Ideen zu ergänzen?