

Gemeinsamkeiten

Bildung:

Wie können wir nachhaltiges Lernen für Medizinstudenten durch AR auf Smartphones angenehm und praktischer gestaltet werden, um den Lerneffekt zu steigern?

Wie können wir mit der AR-Funktion eines Smartphones erreichen, dass Schüler und Schülerinnen Unterrichtsmaterial besser verstehen, damit sie nicht hinterherhängen?

Wie kann AR auf dem Smartphone genutzt werden, um marginalisierten Gruppen – insbesondere Frauen und Mädchen – besseren Zugang zu Bildungs-, Gesundheits- und Informationsangeboten zu ermöglichen, unabhängig von geografischer oder sozialer Herkunft?

„Wie können wir das Bildungserlebnis von Kindern gleich gerechter gestalten mithilfe von AR?“

Nachhaltiger Konsum:

Wie können wir mit der AR-Funktion eines Smartphones erreichen, dass Konsumenten genau das richtige Maß an Gütern erhalten, ohne im Übermaß oder zu wenig einzukaufen?

Wie können wir Personen durch AR darin unterstützen die richtigen Kaufentscheidungen zu treffen, um Reklamationen und dadurch entstehenden Müll zu verhindern [ohne dass sie sich beim Erhalten des Produktes enttäuscht fühlen]?

Design Challenge Nr.2: „Wie können wir Berufstätige mithilfe von AR-Anwendungen auf Smartphones dazu motivieren, nachhaltigere Konsumentenscheidungen im Alltag zu treffen, ohne dass sie sich gezwungen fühlen?“

Wie kann AR auf Smartphones Menschen dabei unterstützen, ihren Energieverbrauch zu visualisieren, zu verstehen und aktiv zu reduzieren – insbesondere in Haushalten mit geringem Einkommen – um einen bewussteren Umgang mit Energie zu fördern?

Industrie, Innovation und Infrastruktur:

Wie können wir mit der AR-Funktion eines Smartphones erreichen, dass Arbeiter auf Baustellen alle gleich und in Echtzeit informiert sind, um Fehler oder Unstimmigkeiten zu vermeiden, damit Ressourcen nicht verschwendet werden?

Wie kann AR-Technologie auf dem Smartphone dazu beitragen, Bürger:innen bei der Mitgestaltung, Bewertung und Nutzung nachhaltiger urbaner Infrastruktur (z. B. Mobilität, Gebäude, Energieflüsse) zu beteiligen und gleichzeitig benutzerzentriert und inklusiv gestaltet sein?

Gesundheit:

Wie können wir Reha Patienten durch AR unterstützen, um zu einer Frust freien und spaßigen Rehabilitation führen?

Design Challenge Nr.3: „Wie können wir mithilfe der AR-Funktion von Smartphones Berufstätige zu mehr gesunder Bewegung im Alltag motivieren, ohne dass sie sich unter Druck gesetzt fühlen?

Umgeschrieben:

Wie können wir mit der AR-Funktion eines Smartphones erreichen, dass Arbeiter:innen auf Baustellen alle gleich und in Echtzeit informiert sind, um Fehler oder Unstimmigkeiten zu vermeiden und somit Ressourcen nicht verschwendet werden?

Wie können wir mit der AR-Funktion eines Smartphones erreichen, dass Arbeiter:innen auf Baustellen und deren Kund:innen (nach jeweiligen Anforderungen) alle gleich und in Echtzeit informiert sind um unnötige Fehler oder Unstimmigkeiten zu vermeiden, damit alle zufrieden sind und die Arbeit erleichtert wird?

Thema 4.1: Teambuilding (1 Punkt für das erste Protokoll):
erledigt

Thema 4.2: Gemeinsame Design Challenge (2 Punkte):
David und Kari
Johanna und Valeria
→ alle gehen alle DCs der anderen Person durch (mit der)

Thema 4.3 + 4.4 Proto Persona (David und Valeria)
Bob Proto Persona
+ deren Arbeiter (Wenn wir Zeit haben)

Thema 4.5: Marktrecherche (2 Punkte):
Kari Johanna

Beschreiben Sie den Auswahlprozess

1. Ideen nach ähnlichkeiten Filtern
2. Ähnliche Ideen zusammengefasst
3. Ideen auf Innovation und Machbarkeit geprüft
4. Zwei beliebte ideen diskutiert und uns entschieden

5.2 Elevator Pitch**Kari und David Präsentieren**