

# 3D Umgebung — Ego App 1/4

KATEGORIE: ART



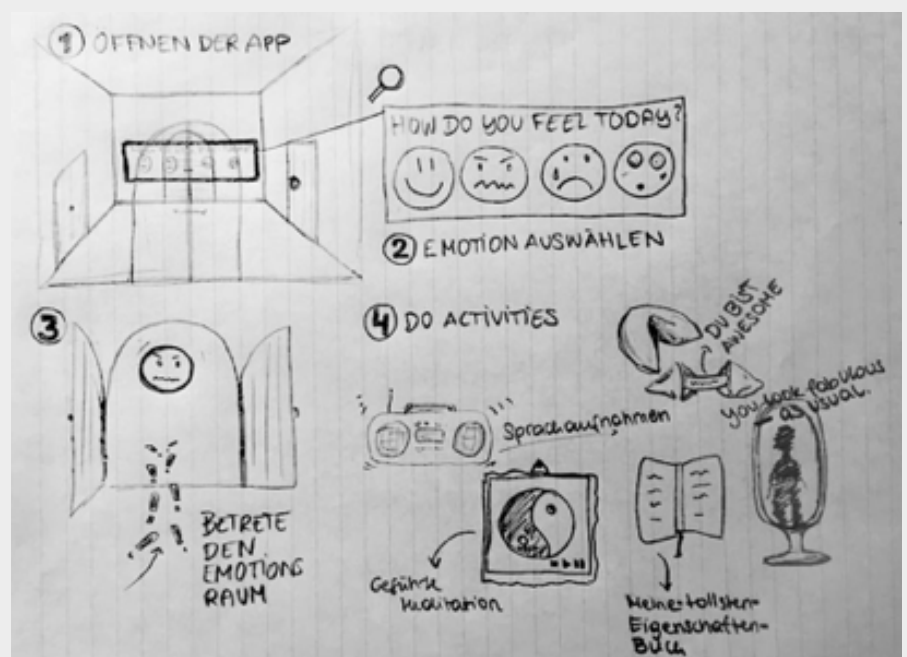
**DU BIST SUPER,  
du bist toll,  
du bist einfach  
wundervoll —  
die App damit's  
dir besser geht!**

Die Ego-App bietet dir buchstäblich einen Raum (3D Realisierung), der dich in deiner Selbstwahrnehmung vor allem in schlechten Zeiten (aber natürlich auch in den guten Zeiten) unterstützt, damit du dich besser fühlst.

## Konzept

Die Tagesverfassung wird eruiert und daraufhin die Stimmung durch Aktionen im jeweiligen Raum positiv beeinflusst, sodass beim Verlassen des Raumes eine Verbesserung des Gemütszustandes vorliegt — und natürlich ein Ego Push.

In diesen Räumen gilt es, angepasst an die Emotionen, die Leichtigkeit des Lebens zu genießen, man wird motiviert, gepusht durch Sprüche, Lob, selbstverfasste Erinnerungen oder Meditationsübungen.



# 3D Umgebung

## — Ego App 2/4

KATEGORIE: ART

### Zielgruppe

Die Ego-App als eine Unterkategorie von Achtsamkeits-Apps, zielt auf Menschen ab, die einen bewussten Lebensstil führen (wollen) und das Leben von einer lockeren Seite betrachten (wollen).

Sie dient vielmehr zur Unterhaltung (seichter bis anspruchsvoller) und beansprucht wenig Zeit (kann durch die Mediationen auch länger genutzt werden, muss aber nicht), wonach sie ideal für Menschen mit einem vollen Terminkalender ist. In den begrenzten Leerphasen kann man ohne schlechtes Gewissen einen kurzen Blick in die App wagen, man tut sich selbst ja etwas Gutes damit.

Neben beruflich bzw. Studium-bedingt vielbeschäftigten Menschen, die eine Ablenkung für Zwischendurch brauchen, bietet die Ego-App auch für Menschen eine Plattform, denen es schwer fällt sich selbst zu motivieren und zu pushen.

Die Altersklasse der Zielgruppe ist von ca. 18 Jahre bis Ende 30.

### START SCENE

Am Startscreen der App erscheint das (von mir selbst designte) Logo der EGO-App und ein Button um das Spiel zu starten. Beim Klicken auf den Button öffnet sich eine neue Scene – „Rooms“.

### NEUTRAL ROOM

Der User / die Userin befindet sich (First Person Character aus Standard Assets) im Start-Raum (NEUTRALER RAUM) mit 4 Türen, die jeweils in einen weiteren Raum (Türen noch geschlossen) führen. Vier in der Luft schwebende Kugeln mit einem Emoticon Material stehen für die 4 Grundemotionen – Happy / Angry / Sad / Scared, oberhalb davon ein Schriftzug der den heutigen Gemütszustand abfragt („Wie geht es dir heute?“). Links am Boden kann man auch eine 3D Schrift (INFO) erkennen. Beim Überlappen von Mauszeiger und 3D Schrift, erscheint ein kurzer Info-Text, der, sobald man mit dem Mauszeiger wieder wegfährt, ausgeblendet wird. Aus dem Text kann man die Interaktionsmöglichkeit mit den Emoticons herauslesen. Beim Klick auf einen der Bälle öffnet sich die entsprechende Tür zum Tagesempfinden.

Ziel jedes Raumes ist es, glücklich und zufrieden wieder raus zu gehen / die App zu beenden.

Im Hintergrund spielt das Lied ‚Walking On Sunshine‘ von Katrin & The Waves. Um den Ton zu deaktivieren und wieder aktivieren, befinden sich links oben in der Ecke zwei Buttons (On / Off) dafür.

# 3D Umgebung

## — Ego App 3/4

KATEGORIE: ART

### Die vier Räume

#### **\_HAPPY ROOM**

So wie in jedem Raum gibt es im Happy Raum einen Radio der per Mausklick eine Mediation passend um die negative Stimmung weshalb man sich für den jeweiligen Raum entschieden hat aufzulösen. Mit Ausnahme dieser Raum, der Happy Room, der einzige Raum, in dem von vornherein von einer heiteren Stimmung des Users / der Userin ausgegangen wird und deshalb dient diese Meditation ausschließlich zur Verstärkung positiver Gefühle.

Neben dem Meditationsradio bietet der Raum einerseits einen Wand-Text, der die Macht eines positiven Mindsets erläutert.

Andererseits entdeckt man auf einer Wand Zahlenblöcke und die Aufforderung sich eine Zahl auszusuchen. Klickt man auf die Zahl erscheint ein Text mit einer kleinen Botschaft, es handelt sich hier um ein (abstrahiert zu sehendes) Glückskeks (hinter jeder Zahl versteckt sich eine andere Botschaft).

#### **\_ANGRY ROOM**

Im Angry Room findet der User / die Userin wieder den Meditationsradio vor, mit der idealen Mediation um den Ärger zu lindern. Darüber hinaus gibt es auch die Möglichkeit sich über einen riesengroßen Fernsehbildschirm hypnotisieren zu lassen. Die Steuerung des Films passiert über drei Quader vor dem Fernseher (Play / Pause / Stop).

Auf der letzten Wandseite wird dem Benutzer / der Benutzerin wieder eine Frage gestellt: „Do you have self doubts?“. Verneint der Benutzer/die Benutzerin die Frage, klickt er auf ‚NEIN‘ und eine Audio Datei wird abgespielt. Drückt die Person auf ‚JA‘ erscheint der Text: „NO REASON for that! You should definitely throw them into this toilet and fluuush !!!!“ und eine Toilette (Asset).

#### **\_SAD ROOM**

Auf der linken Wand befindet sich wieder der Meditationsradio zur raumabhängigen Meditation. Auf der zweiten Wand ist ein Text geschrieben, der Mut zur Veränderung ausdrückt. Wenn man traurig ist, ist es oftmals schwer aus der eigenen Gedankenwelt zu fliehen. Hätte man jedoch die Kraft und das Selbstbewusstsein dazu, kann man erkennen, dass das eigene Bewusstsein dazu beitragen alte Gewohnheitsmustern, die die Traurigkeit implizieren, loszulassen und sich neue Routinen anzutrainieren. Dies bringt Positives wieder zurück ins Leben, denn man selbst übernimmt die Verantwortung und Kontrolle über das eigene Glück. Nachdem der /die Userin diesem sehr ernsten Text durchgelesen hat, hat man die Möglichkeit einem weiteren Text: „Click on one and have fun“. zu folgen und auf eines der Objekte zu klicken, die sich auf einem kleinen Hocker befinden. Dadurch wird eine Audio Datei abgespielt, in der ein Witz erzählt wird.

Auf der letzten Wand ist auch noch ein Spruch der sagt: „Nobody is perfect but you.“ Unterhalb sind zwei Personen, ein Zombie und ein Roboter, alle von Grund auf unterschiedlich, geht man nah genug an alle vier ran, beginnen sie sich zu drehen.

#### **\_SCARED ROOM**

Auch hier gibt es wieder eine Mediationsmöglichkeit. Direkt daneben ist eine Pyramide. Durch einen Klick auf die Pyramide, erscheint ein Schild mit einer von mir überarbeiteten Maslowschen Bedürfnispyramide, bei der das EGO die oberste Stufe der Pyramide einnimmt. Bei erneutem Klick verschwindet das Schild und man kann sich dem restlichen Raum zuwenden. Dieser Raum bietet vor allem Text als Medium zur Motivation. So ist auf der einen Wand ein Spruch geschrieben und auf der anderen Wand ein etwas längerer informativer Text über Ängste.

# 3D Umgebung

## — Ego App 4/4

KATEGORIE: ART

### ENDE

Um das Spiel zu Beenden, gibt es einen Exit Button rechts oben in der Ecke. Beim Klick auf diesen Button öffnet sich eine neue Scene mit dem Titelspruch: „DU BIST GEIL, du bist toll, du bist einfach wundervoll!“.

### Farbkonzept

Für jeden Raum wählte ich ganz bewusst eine Farbe aus, die das Unterbewusstsein des Users / der Userin beeinflussen soll. Misst man der Farbenlehre eine Bedeutung bei, so ist es möglich von folgenden Farben auf Emotionen zu schließen:

ORANGE pusht in einem Kontext, in dem viel positive Energie herrscht, kann jedoch auch Unbehagen hervorrufen, wenn die eigenen Emotionen negativ sind. Demnach ist es die perfekte Farbe für den HAPPY ROOM.

GRÜN steht für Entspannung und Gleichgewicht und soll im ANGRY ROOM die ‚Aufgewühltheit‘ des Benutzers / der Benutzerin lindern.

GELB steht für Optimismus, Lachen und Hoffnung und bringt demnach bei Trauer wieder Fröhlichkeit ins Leben, ideal um den SAD ROOM (und den User / die Userin) zu erhellen.

BLAU ruft Ruhe hervor, genau das Gefühl, das man sich ersehnt wenn man Angst hat, wodurch es zur perfekten Farbe für den SCARED ROOM wurde.

<https://99designs.de/blog/unternehmertum/farben-bedeutung-design/>

### Farbkonzept

Das Logo der App entwickelte ich aus der Skizze die ich vor der Realisierung meiner Scene in Unity analog anfertigte. Die Farben im Logo (orange, grün, gelb, blau) übernahm ich aus meinem Farbkonzept für die einzelnen Räume in der App.

