



food 4 seasons

DAS INTERAKTIVE KINDERKOCHBUCH

Lecker, frisch und abwechslungsreich - selbst zubereitet schmeckt das Essen am besten!

Wir möchten Kinder mit einer experimentellen Rezeptvermittlung den Kochspass näher bringen. Mit unserer App lernen Nachwuchsköche auf eine spielerische Art die saisonalen Lebensmittel kennen.

Um sie nicht überfordert in die Kochwelt zu führen, dürfen sie während dem ganzen Erlebnis jederzeit auf Tipps, Tricks und Tutorials von Karlson - ihrem Kochgehilfe - zugreifen.

Ausgangslage

Welches Erzähl-Experiment hat euer Team lanciert?

Wenn man Kinder fragt, was sie gerne essen oder sogar selber kochen möchten, erhält man immer in etwa die gleichen Antworten – Chicken Nuggets, Spaghetti oder Pizza.

Die App «Food 4 Seasons» soll Kinder auf eine experimentelle und spielerische Weise die Welt des Kochens aufzeigen und sie auf den Geschmack von vielen verschiedenen Gerichten bringen.

Durch die Auswahl einer Jahreszeit tauch der/die LeserIn in eine mitreissende Geschichte ein und kann dessen Ausgang mit eigenen Entscheidungen aktiv beeinflussen. Am Ende der Geschichte erhält das Kind ein Rezept, das es gemeinsam mit einem Elternteil oder einem Erwachsenen nach kochen kann.

Was war Euer Anliegen, Interesse dabei?

Es war uns ein Anliegen, die App so zu gestalten und zu konzipieren, dass sie das Interesse von Kindern im Alter von 6-11 Jahren weckt. Beim Design haben wir darauf geachtet, dass das visuelle Erscheinungsbild im Kern zwar bei allen vier Geschichten gleich ist, jedoch die einzelnen Jahreszeiten farblich angepasst und individualisiert werden können (Icons, Illustrationen, Farben). Die User-Journey sollte einfach und verständlich sein. Nach ca. 3-5 Schritten («Verästelungszweige») erhält der Benutzer in allen vier Geschichten das Rezept.



Prozess

Auf welches Material seid ihr gestossen, welche Erlebnisse habt ihr dabei gemacht?

Gestartet haben wir auf dem Flohmarkt mit einer Befragung der Passanten und Besucher. Mit unseren Fragen wollten wir herausfinden, was die Schweizer gerne essen und kochen. Diese Ergebnisse haben wir dann später in unserer Suche nach passenden Rezepten einfließen lassen.

Habt ihr das Experiment geändert? Wie seid ihr mit dem gesammelten Material umgegangen?

Unsere ursprüngliche Idee war eine App, die es Schweizern leichter machen soll, ein Rezept zu finden, wenn sie gerade nicht wissen, auf was sie Lust haben oder was sie kochen möchten. Diese App sollte wie eine Verästelung funktionieren.

Schnell mussten wir feststellen, dass wir alle andere Vorstellungen und Meinungen zur Verästelung hatten.

Unsere grundsätzliche Idee konnten wir über das ganze Projekt bestehen lassen, jedoch überarbeiteten wir das Konzept für die potenzielle Zielgruppe aufgrund verschiedenster Einflüsse.

Fazit

Welches Resultat habt ihr erhalten? Welche Erfahrungen gemacht?

Das Resultat unseres Experiments ist ein interaktiver Prototyp der App «Food 4 Seasons», welcher die Hauptfunktionen und die Verästelungen aufzeigt.

Wie sähe das Projekt in einer Weiterbearbeitung aus, mögliche Optionen?

In einem weiteren Schritt würden wir uns noch einmal mit der Benutzerführung und dem Interface auseinandersetzen. Auch würden wir uns Funktionen ausdenken, welche den Kindern das Kochen noch vereinfachen würde (z.B.: Tutorials, Tipps & Tricks, etc.).

Künftig könnte man – sofern man sich für eine Umsetzung der Idee entscheidet – Kooperationen mit anderen Unternehmen wie Lebensmittelgeschäfte anstreben. Beispielsweise könnte «Food 4 Seasons» bei bekannten Kochapps wie «Fooby» oder «Migusto» integriert werden.

Welche Erkenntnisse könnten einen Einfluss auf deine weitere gestalterische Arbeit haben?

Cheyenne:

An eine grössere Schriftart denkt man meist nur, wenn man Produkte für ältere Personen gestaltet. «Food 4 Seasons» haben wir von einem 10-jährigen Jungen testen lassen. Die von uns verwendete Schriftgrösse war für ihn eher zu klein. Für künftige Projekte werde ich mir – sofern diese Projekte für eine jüngere Zielgruppe gedacht sind – die Schriftgrösse noch besser überlegen.

Durch «Food 4 Seasons» konnte ich mich zudem mit dem Tool «Figma» etwas auseinandersetzen. In den kommenden Projekten werde ich Figma definitiv besser anwenden können.

Flavia:

Bei meinen nächsten Projekten werde ich nicht mehr so lange Texte auf einen Screen packen. Die Benutzerführung bei langen Texten ist so nicht ideal. Anstatt zu scrollen, werde ich eher mehrere Seiten setzen und mit einfachen Pfeilen dahin navigieren. Ausserdem werde ich eine grössere Schrift wählen und mehr Ab-



sätze einfügen, um dem Benutzer besser zu führen.

Allgemein hat mir das Projekt geholfen, anders an Dinge heranzugehen, sie von einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Das wird mir bei künftigen Projekten dabei helfen, die Dinge nicht nur Schwarz und Weiss zu sehen, sondern das ganze Spektrum zu beachten und vielleicht auf den ersten Blick ungewöhnliche Sichtweisen einzunehmen.

Dominique:

Wenn ich das Endprodukt betrachte, finde ich die Idee im Grundsatz super. Bei der Umsetzung des Prototyps hingegen sind wir wohl etwas am Ziel vorbeigeschossen. Mit einem Prototyp möchte man ja eigentlich nur demonstrieren, wie das Prinzip funktionieren könnte. Da wir uns aber dazu entschlossen haben, dass jeder seine eigene Verästelung macht, hatten wir insgesamt natürlich den viel grösseren individuellen Aufwand. Für ein nächstes Mal würde ich eher den Inhalt reduzieren und dann dafür mehr Zeit ins Detail investieren. Sodass die verschiedenen Elemente ausgedachter und ausgereifter daherkommen.

Selina:

Am meisten Beachtung gab ich der technischen Umsetzung in Figma, da es auch für mich ein neues Tool war, welches ich jedoch in Zukunft des öfteren brauchen werde. Es war sehr spannend mit dieser Aufgabe etwas ins kalte Wasser zu fallen, denn vor wenigen Tagen erhielt ich von einem Mitarbeiter eine kompetente Instruktion in das Tool und musste feststellen, dass wir unsere Arbeitsweise definitiv effizienter gestalten gekonnt hätten. Doch die Arbeit ermöglichte es mir, bereits erste Verknüpfungen mit meinen ersten Erfahrungen zu machen.

Bei der Planung unseres Prototypes unterschätzte ich den Verästelungsaufbau ganz klar. Dass aus 'wenigen' Fragen und Funktionen bereits einen derartigen Aufwand entstand, überraschte mich sehr. Auch hätte ich, wie bereits von meinen Gruppenmitglieder angedeutet, die Schriftart von Anfang an etwas grösser gestaltet und zusätzlich mehr Absätze in die Hauptgeschichte eingefügt.

Insgesamt bin ich fürs erste mit unserem Resultat rundum zufrieden. Ich empfand den Auftrag als eine sehr lehrreiche und interessante Aufgabe und war bei allen Gruppen-Vorstellungen der Klasse sehr positiv überrascht, was sie mit der relativ offenen Ausgangslage erarbeiteten.

Experimentelles Erzählen, Interaction Design, Schule für Gestaltung Zürich

Dominique Willi, Flavia Tschumi, Selina Strickler, Cheyenne Wäny