

BarcodeOwl // Entwicklungsprojekt WiSe22/23

Tony Nguyen, Trang Nguyen, Julia Tretjakov

Implementiert mit:



Problemraum & Zielsetzung

Trotz stetigem Wandel sind sich viele Menschen über die Auswirkung ihres eigenen Konsums nicht bewusst. Das System soll den Nutzer motivieren sich über Alternativen zu informieren und eine nachhaltige Ernährung sowie Lebensweise zu unterstützen.

Vorgehensweise

Für die Entwicklung wurde das menschzentrierte Design gewählt. Der Verlauf der einzelnen Schritte ist im Folgenden zu erkennen:

- Problemraum-Analyse
- Benutzermodellierung
- Aufgabenmodellierung
- Experience-Mapping
- Conceptual-Model
- Interface Design
- Evaluation
- Vertical Prototyping

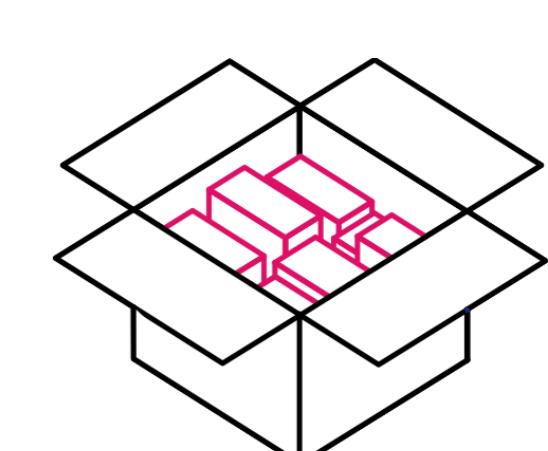
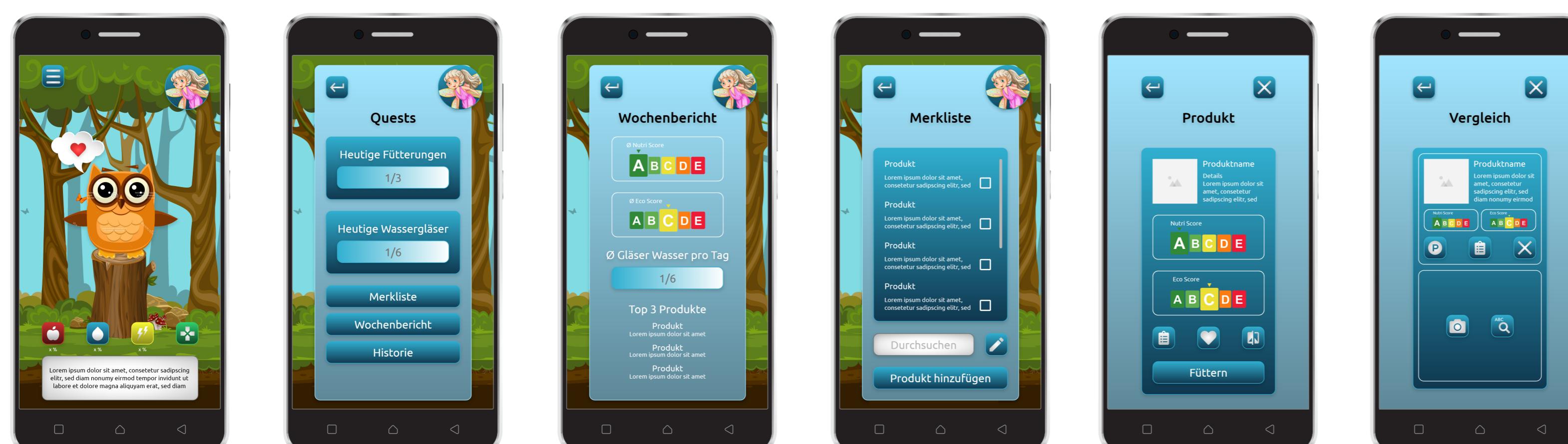
Resultate

Während des Prozesses wurde mehrmals iteriert. Besonders hilfreich war der Einsatz von Personas, um die Aufgaben der Nutzer zu verstehen.

Das Endresultat ist ein Prototyp eines mobilen Virtual-Pet Games, das in der Lage ist, über einen Barcode-Scanner Produktinformationen, wie Eco- und Nutri-Score, abzufragen und zu vergleichen. Der Begleiter in Form einer Eule lässt sich mittels dieser Scores füttern und erinnert den Nutzer regelmäßig zu trinken. Zusätzlich stellt eine Fee dem Nutzer einige Herausforderungen und bietet nützliche Funktionen wie einen wöchentlichen Bericht zur Reflexion des Konsums oder eine Einkaufsliste an.

Fazit

Der Prototyp bietet die grundlegenden Funktionalitäten zur Annäherung des o.g. Ziels an und kann als Grundlage für weitere Features, wie einem Co2 Footprint-Tracker, Kalorien-Tracker uvm. dienen.



Technology Arts Sciences
TH Köln