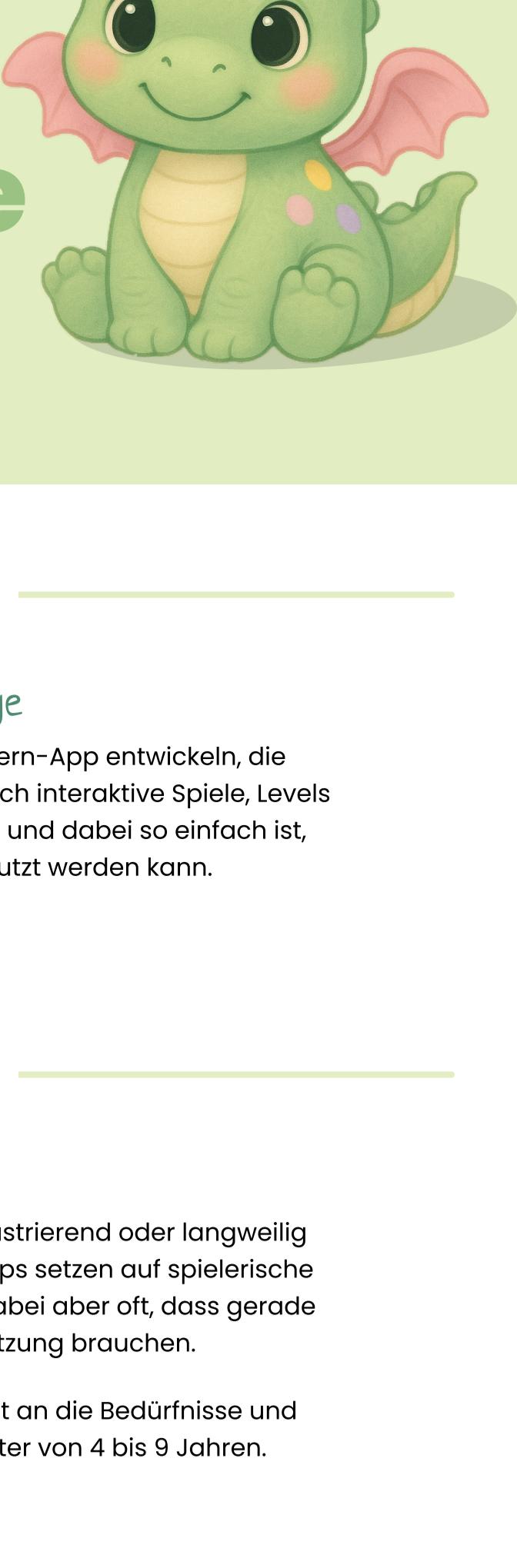


# Case Study DinoVerse



## Kahoot!

### Challenge

Eine spielerische und intuitive Lern-App entwickeln, die Kindern hilft, schulische Inhalte durch interaktive Spiele, Levels und Belohnungen zu verstehen – und dabei so einfach ist, dass sie selbstständig genutzt werden kann.

## Kahoot!

### Why

Lernen kann für Kinder schnell frustrierend oder langweilig werden. Viele bestehende Lernapps setzen auf spielerische Wissensvermittlung, vergessen dabei aber oft, dass gerade jüngere Kinder Unterstützung brauchen.

Daher richtet sich die App gezielt an die Bedürfnisse und Fähigkeiten von Kindern im Alter von 4 bis 9 Jahren.

## Projektverlauf



## Themenfindung & Brainstorming

### 01



## DinoVerse

Wir haben uns für die App DinoVerse entschieden, da wir eine kindgerechte Lernapp schaffen wollten,

mit welcher Kinder spielerisch und interaktiv lernen können. Außerdem hat jeder von uns in seinem Umfeld kleinere Geschwister oder allgemein kleinere Kinder, welche mehr Unterstützung beim Lernen brauchen.

## UX-Methoden & Konzeption

### 02

## Wettbewerbsanalyse

## Kahoot!

spielerisches Lernen in Form von Quizfragen

es ist schwer, gezielt für die eigenen Prüfungen zu lernen, außer man erstellt selbstständig Quizze

eher für gemeinsames Lernen gedacht

motiviert mit "Belohnungen"

## Duolingo

fokussiert sich auf das Lernen von Sprachen

sehr breite Zielgruppe – dementsprechend nicht optimal für die jüngere Zielgruppe

übersichtliche App

motiviert mit "Belohnungen"

## Anton

bietet spielerische Lernunterstützung in verschiedenen Fächern

sehr schlichtes Design

motiviert mit "Belohnungen"

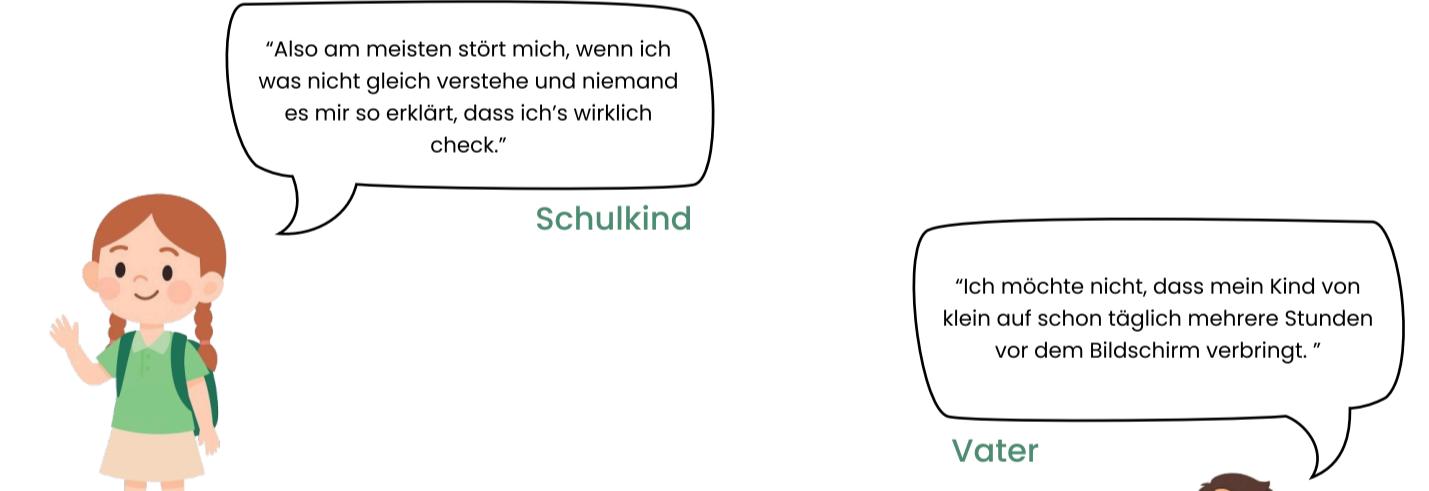
fokussiert sich auf Kinder

## Takeaway

Die Interviews zeigen: Eine spielerische Lern-App wird grundsätzlich positiv gesehen, sollte aber nur ergänzend eingesetzt werden. Wichtig sind Abwechslung, Belohnungssysteme, kindgerechtes Design (z.B. Maskottchen) und ein Lock-Modus. Außerdem sollte die App motivieren, nicht überfordern und Lerninhalte verständlich erklären.

## Affinity Diagramm

Mithilfe des Affinity Diagramms haben wir die verschiedenen Aussagen und Inputs in folgende Gruppen kategorisiert:



## Take Away

Nicht alle Kinder empfinden Lob oder Belohnungen als motivierend – manche nehmen sie nicht ernst. Daher sollten verschiedene Belohnungsformen wie Sticker, Skins oder Lob angeboten werden.

Ein Lockmodus kann Ablenkungen vermeiden, indem die App während der Aufgabe gesperrt ist.

Abwechslungsreiche Spiele beugen Langeweile vor, und automatische Pausen nach etwa 30 Minuten fördern eine "gesunde" Bildschirmzeit.

## Personas

### Kathrin, berufstätige Mutter

alleinerziehend, arbeitet von zu Hause, hat wenig Zeit

- Motivation:** Möchte ihr Kind fördern – besonders Konzentration und Selbstständigkeit.
- Pain Points:** Komplexe oder langweilige Lernmittel demotivieren ihr Kind und überfordern sie im Alltag.
- Bedürfnisse/Ziele:** Sucht spielerische Lernangebote, die ihr Kind selbstständig nutzen kann – mit Spaß und wenig Aufwand für sie.

### Emil, 9 Jahre

Charakter: neugierig, energiegeladen, lernt durch Spielen, Geschichten und Interaktion

- Motivation:** Liebt Abenteuer, interaktive Aufgaben und Belohnungen.
- Pain Points:** Verliert bei langweiligen oder komplizierten Inhalten schnell das Interesse.
- Bedürfnisse/Ziele:** Will spielerisch lernen mit kurzen, abwechslungsreichen Aufgaben und schnellem Feedback.

### Brigitte, Volksschullehrerin

erfahrene Lehrerin, offen für creative und moderne Lernmethoden

- Motivation:** Sucht Gruppenmaterialien, die Spaß machen und alle Kinder aktivieren.
- Pain Points:** Viele Lernspiele sind zeitaufwendig oder unpraktisch im Alltag.
- Bedürfnisse/Ziele:** Will effektive Hilfsmittel, die Lernen mit Spaß verbinden und die Motivation fördern.

## Die Personas haben uns geholfen, die App gezielt auf die Bedürfnisse und Erwartungen unserer Zielgruppen auszurichten. Durch Emil, Brigitte und Kathrin konnten wir eine App entwickeln, die Kinder motiviert, Lehrer unterstützt und Eltern entlastet.