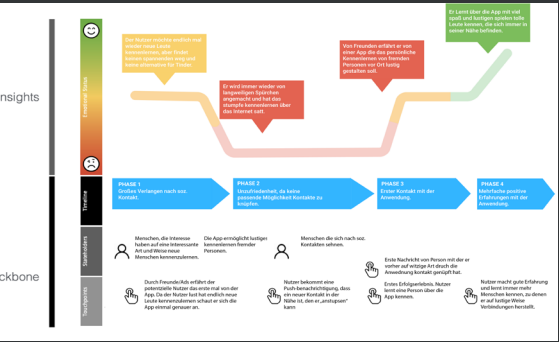


# Dokumentation HIGHFIVE

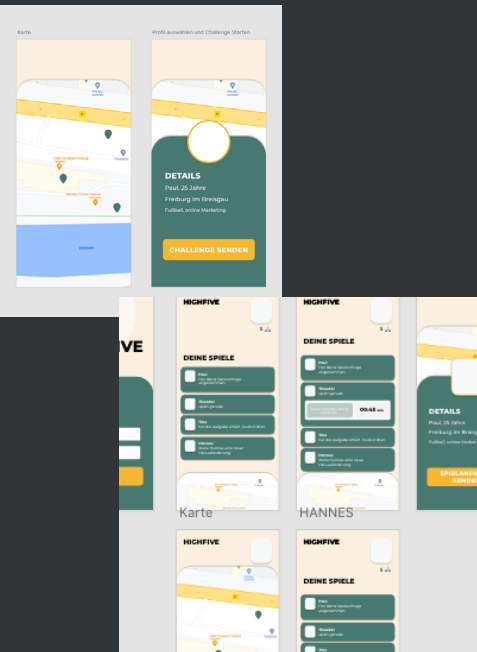
## Costumer Journey Schritt 2

Im zweiten Schritt haben wir eine Costumer Journey erstellt. Wann und warum sollte jemand unsere App nutzen? Inwiefern kann unsere App ein konkretes Problem lösen? Diese Fragen haben wir uns dann beantwortet.



## Erstellung des Designs Schritt 4

Dann ging es für uns an das Design der App und die Funktionen alle grob darzustellen. Unsere App sollte einfach aufgebaut sein und man sollte schnell und einfach eine Übersicht von seinen Aufgaben und den Personen, mit denen man gerade spielt, bekommen. Die Erstellung von Design und einem ersten Klickbaren Prototypen haben wir mit Adobe XD vorgenommen.



## Ideenfindung Schritt 1

Die Ideenfindung begann mit einem Brainstorming. Erst wurden neue Ideen gesammelt bis wird dann schnell auf unsere Idee kamen: HIGHFIVE. Eine App in der man auf witzige Weise neue Menschen kennenlernen kann

## Konkretisierung Schritt 3

Im zweiten Schritt haben wir unsere APP konkretisiert. Wir haben ein genaues Konzept erstellt. Zielgruppe, Nutzer, Beschreibung der App sind in dem erstellen Konzept enthalten.

## Erstellung des Prototypen Schritt 5

Im fünften Schritt haben wir mit der Erstellung des Prototypens begonnen. Durch Adobe XD hatten wir schon alle Grundfunktionen abgebildet. Jetzt mussten diese in den Prototypen übertragen werden. Als erstes wollten wir die Funktion, dass ein Nutzer sich jetzt in der App befindet implementieren. Hier hatten wir unsere ersten Schwierigkeiten. Server und Datenbank stellten uns eine Herausforderung.

SCHRITT

01

SCHRITT

02

SCHRITT

03

SCHRITT

04

SCHRITT

05

SCHRITT

06