



Card für Card zum Ziel

Konzept

Andreas Petersell, Johann Petersell

Version 0.2, 03.05.2021

Inhalt

Zusammenfassung	2
Zwei Zielgruppen	2
Produkt	2
Konzept	2
Navigation	2
Cards	3
Gründerteam	4
Andreas Petersell	5

Zusammenfassung

Der Name *Cardstepper* leitet sich aus *Card* und *Step* ab. Mit Hilfe von Cards auf einem Pfad kann der Hilfesuchende Schritt für Schritt eines Prozesses abarbeiten und sicher das gestellte Ziel erreichen.

Der Anwender sieht immer nur die Card des aktuellen Schritts auf dem Pfad eines Prozesses. Er kann durch Wischbewegung zum nächsten Schritt gehen, aber auch zum vorherigen zurückgehen.

Sie sind Anwender einer Software oder eines Gerätes?



Stellen Sie sich vor, Sie könnten vom Start bis zum Ziel immer genau einen Schritt der Handlungsanleitung auf Ihrem Smartphone sehen? Und wenn Sie ihn gegangen sind, wischen Sie ihn einfach weg und gelangen zum nächsten Schritt!

Sie sind Lehrer?



Stellen Sie sich vor, Sie könnten im Unterricht vom Start bis zum Ende immer genau einen Schritt im Stundenablauf auf Ihrem Smartphone sehen? Und wenn Sie ihn absolviert haben, wischen Sie ihn einfach weg und gelangen zum nächsten Schritt!

Zwei Zielgruppen

1. Cardstepper richtet sich an **Anwender**, die mit Hilfe der App Ziele bequem erreichen wollen.
2. Cardstepper richtet sich an **Redakteure, Lehrer, Autoren, Köche** uvm., die mit Hilfe des Portals ihr Wissen, wie man am einfachsten zum Ziel kommt, mitteilen möchten.

Produkt

Das Produkt Cardstepper besteht im Wesentlichen

1. aus der **App** für mobile Endgeräte zur Anzeige und
2. der **Editor-Anwendung** zum Erstellen und Editieren der Cardstepper-Themen.

Konzept

Navigation

Dem bestimmten Ziel, das ein Nutzer erreichen will, ist ein Navigation vorgeschaltet. Durch Scrollen und Antippen wählt der Nutzer das Sachgebiet, dem das Ziel zugehörig ist.

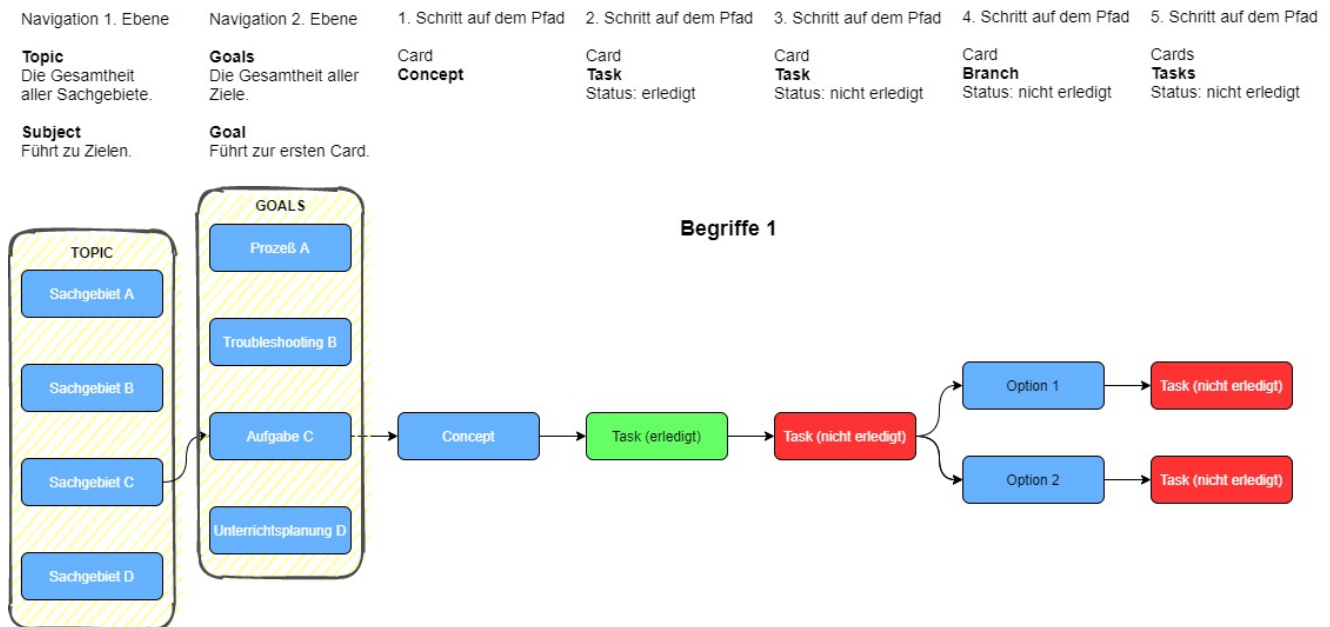


Abb. 1. Begriffe 1

Topic (Thema)

Schritt 1. Navigation auf der 1. Ebene. Die Gesamtheit aller Sachgebiete. Action: scrollen.

Subject (Sachgebiet)

Innerhalb eines Themas befindlich. Es enthält das Ziel, das der Nutzer erreichen möchte. Action: anklicken/antippen

Goals (Ziele)

Schritt 2. Navigation auf der 2. Ebene. Die Gesamtheit aller Ziele. Action: scrollen.

Goal (Ziel)

Führt den Nutzer auf den Pfad zur ersten Card. Dies kann ein Prozeß, ein Troubleshooting, eine Aufgabe oder eine Unterrichtsplanung sein. Action: anklicken/antippen

Cards

Cards sind die Schritte auf dem Pfad. Der Nutzer wischt nach links, um zum nächsten Schritt zu gelangen. Cards können von verschiedener Art sein: Task, Taskpool, Contribution und Branch.

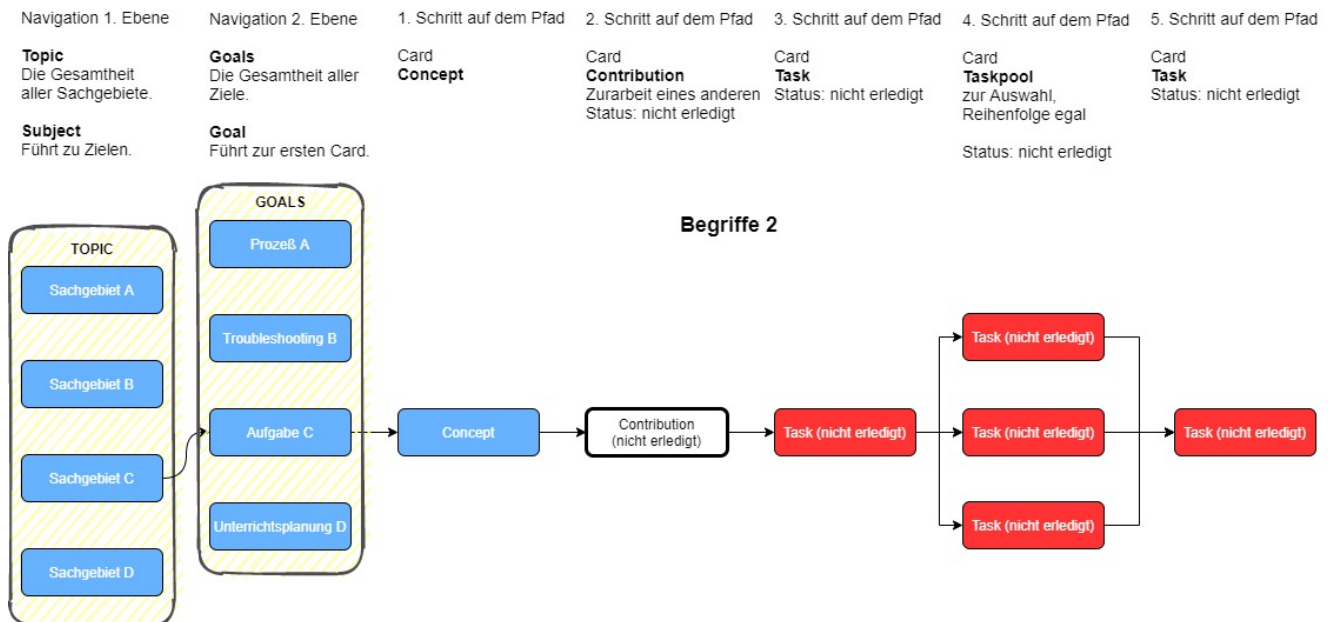


Abb. 2. Begriffe 2

Concept

Der erste Schritt auf dem Pfad. Ein Concept erklärt dem Anwender, warum und wann er den Aufgabenpfad absolvieren sollte. Es ist eine Erläuterung, die motivierende Wirkung hat. Ein Concept hat keinen Status.

Task

Schritt auf dem Pfad. Eine Task hat standardmäßig den Status *nicht erledigt* und kann durch Wischen den Status *erledigt* annehmen. Eine Task kann optional eine Voraussetzung (prerequisite) enthalten sowie mehrere Teilschritte.

Branch (Verzweigung)

Schritt auf dem Pfad. Ein Branch enthält mindestens zwei Optionen, zwischen denen sich der Nutzer durch Antippen entscheiden muss. Die Wahl der Option bestimmt den Verlauf des nun folgenden Pfades. Ein Branch enthält keinen Status.

Contribution (Zuarbeit)

Schritt auf dem Pfad. Sie kommt immer dann zum Einsatz, wenn eine Aufgabe von jemand anderen erledigt werden muss. Eine Contribution hat standardmäßig den Status *nicht erledigt* und kann durch Wischen den Status *erledigt* annehmen.

Taskpool

Schritt auf dem Pfad. Ein Taskpool enthält mindestens zwei Tasks zur Auswahl, bei denen die Reihenfolge der Abarbeitung völlig egal ist. Durch Antippen einer Task innerhalb des Pools wird die gewählte Task dem Pool vorangestellt und muss zuerst abgearbeitet werden. Danach wird wieder eine Task im Pool angetippt, bis der Pool leer ist verschwindet.

Gründerteam

Die Gründer sind es gewohnt, im Team beharrlich und zielorientiert auf die Auslieferung eines Stücks Software hinzuarbeiten. Seit April 2021 entwickeln die beiden Gründer das Konzept für

Andreas Petersell

Andreas Petersell (54) ist der Schöpfer der Geschäftsidee. Er hat an der Humboldt-Universität Germanistik und Anglistik auf Lehramt studiert. Er arbeitete mehrere Jahre als Technischer Redakteur und Dozent. Erklärungsbedürftige Zusammenhänge zu kommunizieren und erfahrbar zu machen, ist seine große Leidenschaft. Als Innovationmanager lernte er, überall die Möglichkeiten zu entdecken, in dem er Erfolgreiches aus einer Branche mit Anpassungen in andere Branchen adaptierte oder Ideen aus verschiedenen Zusammenhängen miteinander verknüpfte. Er bedient als Technischer Redakteur im Single-Source Publishing und als Informationsarchitekt eine Schnittstelle zwischen Technologie, Strukturierung und sprachlichem Ausdruck.