

# Creative Brief

**Noelle Spitznagel**  
**BKD 3**  
**Jo Wickert**  
**Komplexe Dokumente**  
**& Liquid Layout**

**Bisher lernen Kinder wichtige Informationen über Flora und Fauna nur durch Bücher, Filme oder Expertinnen. Dies wird aber schnell langweilig. Dazu gibt es keine Hilfe, die sie Schritt für Schritt durch die Natur leitet.**

# **1. Ausgangslage**

**Es soll ein Graphical User Interface für unsere App gestaltet werden, dazu einen Walk Through, einen Strukturbaum und einen CV.**

## **2. Aufgabe**

**Kinder spielerisch Flora und Fauna durch Technologie und Erforschung näher zu bringen, einen spannenden und lehrreichen Aufenthalt auf der Mainau zu haben und Zuhause noch weiter Zugriff auf gesammelte Informationen und Erlebnisse zu erhalten.**

## **3. Ziel**

**Geschlecht: männlich**

**Vorname: Anton**

**Alter: 10 Jahre**

**Wohnort: Konstanz**

**Hobby: Lego, Magic the Gathering, in der Schmugglerbucht spielen**

**Musik: Die drei ???, Pink Flyod, ACDC**

**KFZ: Mountain Bike**

**Wo kauft die Persona ein?:**

**Angst wovor?: Allein sein, schlechte Noten, Dunkelheit**

**Weswegen schon mal gelogen?: Snacks gestohlen**

**Partei?: Wenn er könnte die Grünen**

**Kontostand: 250 Euro**

**Was schaut P im Müller? Nintendo Spiele, Magic the Gathering Karten**

**Was will P werden?: Meeresbiologe, Rockstar**

**Handy: iPhone 7**

## 4. Persona





**GEOX**

**Kinder**  
*Schokolade*<sup>®</sup>  
+ MILCH  
- KAKAO

**woom**<sup>™</sup>  
pedal your planet



**Die drei ???**<sup>®</sup>



**MAGIC**  
The Gathering<sup>®</sup>

# 5. Marken im Umfeld

**Direkte Wettbewerber sind andere Apps gerichtet an Kinder, die sich mit Flora und Fauna bzw. der Natur beschäftigen. Ein indirekter Mitbewerbsfaktor sind Spiele und Bücher.**

## **6. Die Wettbewerber**

**Es sind endlich Sommerferien und du fährst gemeinsam mit deinen Eltern deine große Schwester in Dresden besuchen. Die große Stadt, die du durch die Fensterscheibe erblickst ist überwältigend. Alles ist anders als Zuhause, fremd, aufregend und andersartig. Ein Kribbeln entsteht in deinem Bauch, vor Erfurcht aber auch vor Neugier und Drang die Stadt mit deiner Familie zu erkunden. Es gibt unendlich viele Dinge und Orte die du besuchen und sehen möchtest. So viele Frage schwirren dir durch den Kopf und du freust die schon, sie beantwortet zu bekommen.**

## **7. Die Situationsmetapher**



**„Spielerisch Flora und Fauna erkunden.“**  
**„Lass und die Natur gemeinsam durchforschen“**

## **8. Kernbotschaft**

**Durch die App wird der Ausflug auf die Mainau ein großer Erfolg. Die Kinder, die die App benutzen entwickeln Neugier auf Flora und Fauna und erlernen und erleben diese andersartig als zuvor. Die Kinder sind so begeistert, dass sie am liebsten das nächste Wochenende wieder auf der Mainau verbringen möchten.**

## **9. Die gewünschte Reaktion**

**Die Kinder haben nicht nur eine Erinnerung bzw ein digitales Sammelbuch mit Infos zu Flora und Fauna, sondern haben auch durch Technologie spielerisch die Natur entdeckt. Es macht Spaß und ist lehrreich zugleich.**

## **10. The reason why**

**abendteuerlich/aufregend**

**Durch die App können Kinder die Natur erforschen**

**wissenswert**

**Durch die App werden Kinder neues Wissen erlangen**

**spielerisch**

**Die App ist für Kinder konzipiert und spielerisch gestaltet**

**fesselnd**

**Die App begeistert Kinder und weckt ihre Neugier**

# 11. Die Anmutung

**Vorgaben: mehrsprachig**

**Medien: Android/Ios, Ipad/Tablet,**

**Zeitplan:**

**Phase 1**

- Creative Brief, Main Idea, Konzeption
- Look-and-feel (das sind erste Scribbles, die dem Kunden ein GEFÜHL vermitteln, wie die Seite aussehen wird)

**Phase 2**

**Grobkonzeption (Beschreibung des gesamten Projekts in einer Übersicht)**

**Phase 3**

**Feinkonzeption (technische Konzeption, Beschreibung des Aufbaus und der Inhalte des Projekts)**

**Phase 4**

**Umsetzung und Implementation**

**Phase 5**

**Feedback**

**Team: Nono**

# 12. Die letzte Seite