

Creative Brief



01 Ausgangslage

Kunst und Design sind eine sehr wichtige Inspiration, gehören zur Allgemeinbildung. Kinder und Jugendliche beschäftigen sich allerdings häufig noch zu wenig damit. Fehlende Allgemeinbildung in Kunst und Design führen zu mangelnder Kreativität im Alltag.

02 Aufgabe

Es soll ein ausformulierter Creative Brief, eine App und der dazugehörige Strukturbaum und ein Video, das die App als interaktive App vorführt, entstehen.

03 Ziel

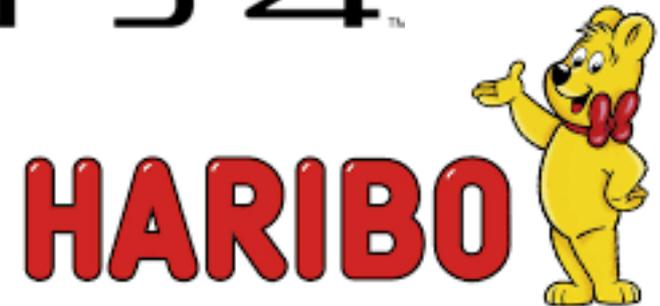
Kinder und Jugendliche sollen spielerisch an Kunst und Design heran geführt werden, um somit auch im Alltag davon profitieren zu können.

04 Persona

- GESCHLECHT: männlich
- VORNAME: Felix
- ALTER: 9
- WOHNORT: Bielefeld
- WOHNART: bei den Eltern, altes Bauernhaus von den Großeltern geerbt, 15qm, Stockbett > unten drunter ist seine kleine Höhle, in der er sich verzieht und heimlich PC Spiele spielt
- FAMILIENSTAND: Seine erste Liebe hat er in der Parallelklasse gefunden, er hat es ihr nur noch nicht gesagt
- WAS WILL FELIX MAL WERDEN, WENN ER GROSS IST? Astronaut, am liebsten möchte er mit seinem Mountainbike ins Weltall
- HOBBY/FREIZEIT: geht gerne Mountainbiken, spielt gerne Fortnite
- KFZ: seine Eltern haben einen kleinen VW Bus
- MUSIK: hört akzeptable Rap Musik und die Charts
- WO KAUFTE DIE PERSON EIN? Kiosk um die Ecke, auf dem Weg von der Schule in den Hort. Schokoriegel und Ice Tee
- HANDY: Iphone 8
- ANGST VOR: Ballspielen, er hat schlechte Erfahrungen damit gemacht
- WESWEGEN SCHON MAL GELOGEN: Einschlafen im Auto um ins Bett getragen zu werden
- PARTEI: er hat kein Plan von Politik, Eltern wählen die Grünen und SPD
- KONTOSTAND: in ihrem Sparschwein sind 50€, er spart auf ein neues Computer Spiel



05 Marken im Umfeld



07 Wetbewerber

DIREKTEN WETTBEWERBER:

Malen nach Zahlen, Lego Steine und Gemeinschaftsspiel fördern die Kreativität

INDIREKTEN WETTBEWERBER:

Computerspiele sind ein großer Zeitvertreib, fördern nicht die Kreativität, werden allerdings des öfteren denn Kreativspielen bevorzugt

07 Situationsmethapher

Mein Kopf brummt, meine Gedanken schwanken hin und her und ich kann keinen so richtig fassen. Ich muss hier raus. Das ist zu viel. Ich brauche Ruhe und Zeit für mich selbst. Schnell ziehe ich mir die Schuhe an und werfe mir einen Mantel über. Draußen ist es kalt. Ich laufe Richtung Wald und entdecke die unglaubliche Schönheit der Natur. Ein kleiner Sonnenstrahl drückt sich durch die Wolkendecke am Himmel. Ich bleibe stehen und hole tief Luft. Der Sauerstoff strömt mir durch den ganzen Körper. Meine Gedanken fühlen sich wieder leicht an, sie schweben und fliegen in einem angenehmen Rhythmus durch meinen Kopf. Wie die Wolken am Himmel. Das ist Freiheit. Genau das ist es was ich gerade brauche.

08 Kernbotschaft

Deine große Freiheit
Die große Freiheit
Schwebende Gedanken
Freiheit fassen
Das was du brauchst
Freien Kopf bekommen
Freiheit im Kopf

09 Gewünschte Reaktion

Nutzer*innen sollen sich während dem Gebrauch nur auf die Aufgaben der App konzentrieren um somit ganzseitig davon profitieren zu können. Die Bedienung soll leicht sein und Spaß machen. Die App soll eine alternative zu anderen digitalen Medien, wie Computerspiele, bieten.

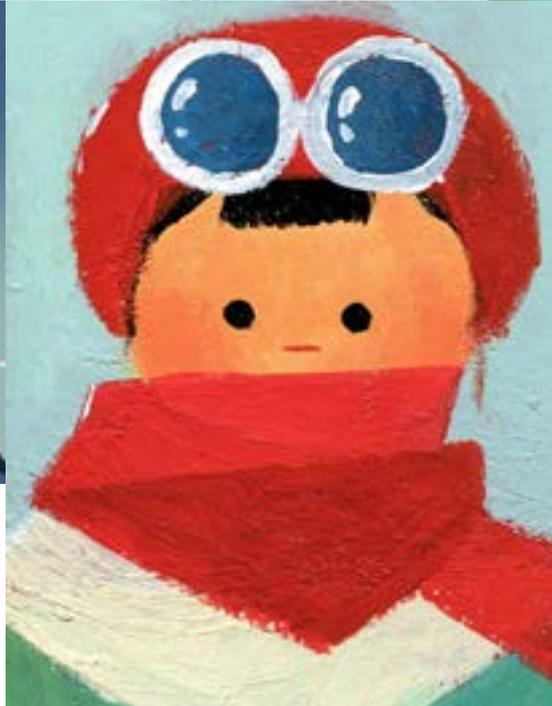
10 Reason why

Förderung der Kreativität bei Kindern.

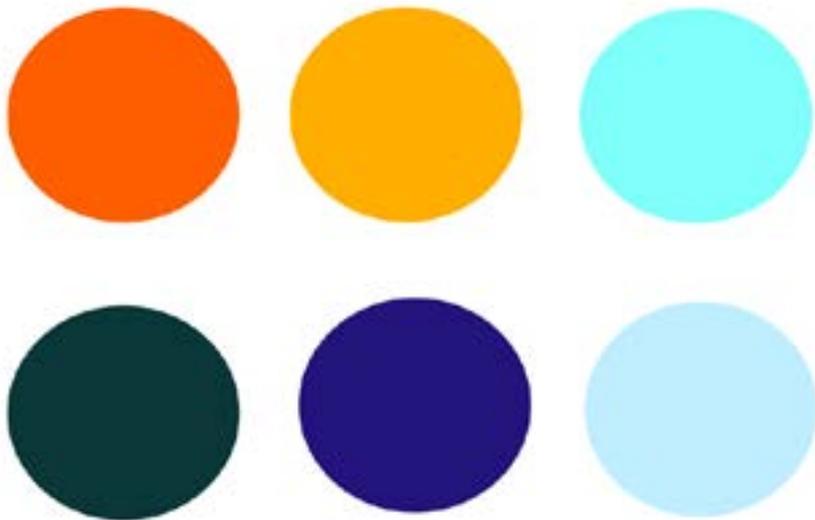
11 Anmutungskriterien

- leicht
- bewusst
- ausbrechen
- entdecken

12 MOODBOARD



13 Farbpalette



14 Medien

Es entsteht eine App für Handys und Tablets.

15 Zeitplan

Bis zum Ende des Sommersemesters 2022.

16 Team

Annika Willner

Instagram: [annnecy.art](#)

E-Mail: annikalucy.willner@gmail.com