

Der Creative Brief

0 Inhaltsverzeichnis

Die Ausgangslage	3	Die gewünschte Reaktion	11
Die Aufgabe	4	Der Reason Why	12
Das Ziel	5	Die Amutungskriterien	13
Die Zielgruppe	6	Vorgaben	14
Marken im Umfeld	7	Medien	15
Der Wettbewerb	8	Zeitplan	16
Die Situationsmethapher	9	Team	17
Die Kernbotschaft	10		

1 Die Ausgangslage

In einer Welt, in der die Digitalisierung immer weiter fortschreitet und die digitale Welt für uns alle wichtiger wird, ist es mittlerweile überlebenswichtig, die Sprache des Internets zu sprechen. Aber kaum einer versteht die komplizierte Welt der Einsen und Nullen, vor allem, sobald es um Programmiersprachen geht. Wir alle lernen mithilfe von Apps, ganz leicht Spanisch oder Italienisch, aber eine der wichtigsten Sprachen können wir alle nicht.

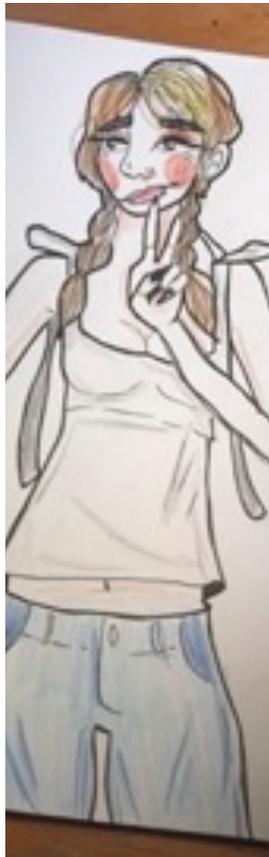
2. Die Aufgabe

Die Idee der App soll auf einem Plakat, das 70x100 cm umgesetzt werden. Auf diesem wird das Gefühl des Briefings mithilfe von 3 Appscreens und der äußeren Gestaltung vermittelt. Diese soll mit dem kompletten Creative Brief auf Wordpress hochgeladen werden.

3. Das Ziel

Jeder kann im Schlaf eine Website programmieren.

4. Die Zielgruppe



Weiblich

Emma Fernández

21

Berlin

WG (3 Mitbewohner und eine Katze: Nura) in

Berlin Kreuzberg

Single

Studiert Sonderpädagogik , Nebenjob:

Streamerin (Sie streamt jeden Tag am Abend)

LOL, overwatch Streamen

Indie Games: VENBA, Dordogne

TikTok, Make up, Hexen

Bahn (BC 50)

iPhone 13

Indie, Pop Rock, Alternativ

Lieblingskünstler/innen: Gayle, The Killers,

Online (Dollskill, Zarfuf, Levi's, Cider, Princess Polly)

Fast fashion (H&M, Zara)

Kosmetik (The Ordinary, NXY, Fenty, elf cosmetics)

Second Hand (Berlin)

Allein zu sein, vergessen zu werden, nicht genug zu sein

Ob sie für Werbung bezahlt wurde, ausserdem hinterfragt sie viele ihrer Taten nicht z.B wo sie einkauft oder wie was produziert wurde

Die Grünen

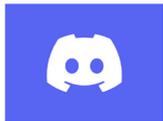
Anfang des Monats: 568€ - 1340€ je nach

Streaming Erfolg

Kristallen, Teppichen, Klamotten

Tierärztin

5. Marken im Umfeld



DOLLS KILL

The
Ordinary

 **FENTY**

CIDER

NYX
PROFESSIONAL MAKEUP

PRINCESS POLLY

e.l.f.

6. Der Wettbewerb

Indirekt

- Selbststudium mit anderen Medien
- Informatik Studenten*innen bzw. Schüler*innen
- Leute die denken, es ist unwichtig sich damit auszukennen
- Tutorials im Internet
- Professionelle Online Klassen (für Geld und persönlich)
- VHS Kurse

Direkt

Programmier Apps:

- SoloLearn
- Codecademy
- DataCamp
- etc.

7. Die Situationsmethapher

Jeder kann im Schlaf eine Website programmieren.
Es ist 22 Uhr Abends und morgen ist eine Mathematik Klausur. Zum dritten Mal versuchst du die Beispiel-Aufgabe zu verstehen.

Aufgabe:

„Sarah hat 100 € zur Kommunion geschenkt bekommen und möchte das Geld sparen. Jeden Monat spart sie die Hälfte ihres Taschengeldes in einer Spardose. Sie bekommt im Monat 10 € Taschengeld.

Stelle eine passende Funktion zu dem Sachverhalt auf, wobei die Variable die Zeit in Monaten sein soll.“

Wieder passiert in deinem Gehirn nichts. Du hörst in deinem Kopf deine Mathelehrerin, die es versucht dir noch einmal zu erklären, aber für dich sind es nur unverständliche Worte. Du spürst, wie die Verzweiflung immer mehr in dir hochsteigt und dich die Panik ergreift. Du weißt, dass von dieser Klausur deine Versetzung

abhängig ist und du womöglich die Schule wechseln musst. Jetzt ist, gibt es als letzte Hoffnung nur noch das Internet. Absolut frustriert gibst du ein

“ Wie löse ich eine Funktionsgleichung ” - nichts

“ Funktionsgleichung für dumme ” - nichts

“ Lineare Funktionen, Übersicht mit fast allem ”- Und da kommt es, deine Rettung - das Erklärvideo von Daniel Jung

Und auf einmal macht alles Sinn, alles, was deine Lehrerin jemals über Funktionen erzählt hat, jede Gleichung, die ihr zusammen im Unterricht aufgestellt habt und jede deiner Fragen ist im rund umgehen beantwortet. Überglücklich beantwortest du die Frage und bearbeitest deine Funktion und kannst sie danach sogar zeichnen. Eine ganz neue Welt macht sich für dich auf und deine Mathenote und damit auch dein Schuljahr ist gerettet.

8. Die Kernbotschaft

„Der Klick Moment“

9 Die gewünschte Reaktion

Das Endprodukt ist, dass der Kunde mithilfe der App eine Programmiersprache lernen möchte. Um dieses Ziel zu erreichen, kann man einfach einen Call to Action einbauen, wie einen Button, der sagt „Jetzt lernen“ oder einen Pfeil, der einem sagt „Ganz einfach anmelden und dann loslegen.“

10. Der Reason Why

Das Internet ist für uns alle längst kein Neuland mehr. Trotzdem ist es wirklich eine sehr komplizierte und schnelllebige Welt, die heutzutage nicht mehr wegzudenken ist. Jeden Tag sind wir auf so vielen Websites, Apps oder auf Online Foren, auch nur ohne einen Hauch von einer Ahnung, wie das alles funktioniert und wie es mit unserem Leben zusammenhängt. Um uns diese Kernkompetenz, die in unserer Zeit nicht mehr wegzudenken ist nahezubringen, ist es wichtig eine App zu haben, mit der jeder schnell und verlässlich einen riesigen Teil dieser Welt lernen kann. Kein Job, kein Praktikum und kein Studium funktioniert ohne das Internet und deshalb ist es wichtig, dass wir es alle verstehen und damit vernünftig und verlässlich umgehen können. Programmiersprachen zu können ist so wichtig wie Englisch zu sprechen, vielleicht sogar wichtiger, weil wir jeden Tag damit in Berührung kommen.

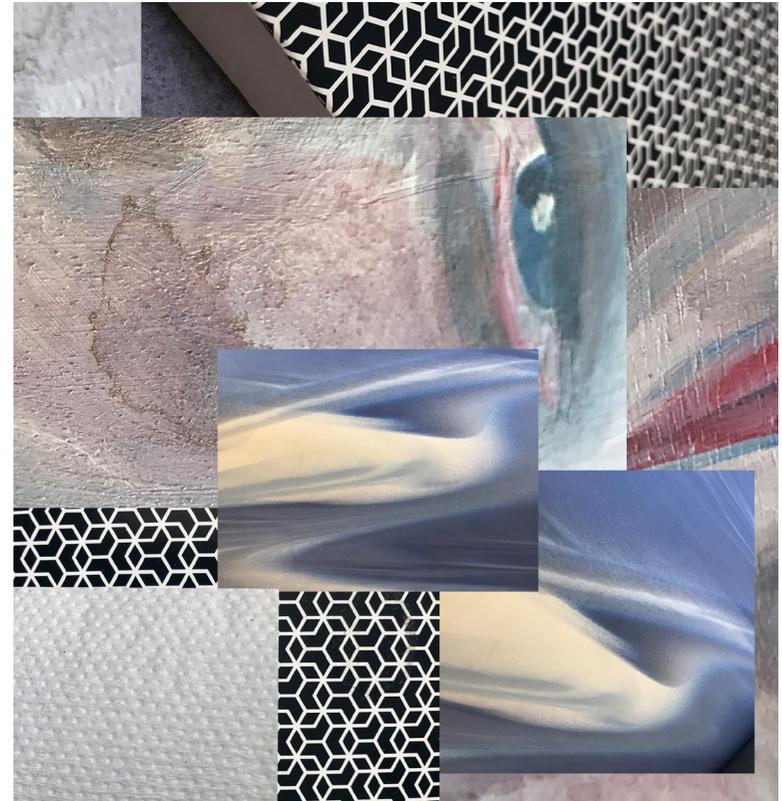
11 Die Amutungskriterien

Einfach: die App kann man spielend leicht bedienen und kann deshalb auch zwischendurch schnell benutzt werden. Das Design ist klar und verständlich

Menschlich: Auch wenn es um Computer und Internet geht, ist sie doch nah an den Menschen dran und von Menschen für Menschen gemacht ,um die digitale Welt zu verstehen.

Schnell: Die App ist simpel und man kann mit ihr schnell und leicht Dinge lernen.

Modern: Sie ist innovativ und nah am Zahn der Zeit



12. Vorgaben

Das Projekt soll erstmal auf Deutsch und auf Englisch funktionieren, es sollte allerdings Platz für weitere Sprachen gelassen werden, um nach und nach möglichst viele Menschen zu erreichen.

13. Medien

Die App soll auf allen modernen Smartphones und auch auf Tablets funktionieren. Außerdem sollten die Appscreens, die Typografie und die Grafiken sich als Werbemaßnahme auf einem Plakat eignen.

14. Zeitplan

Bis zum 08.07 soll das Projekt auf Wordpress hochgeladen werden.

15. Team

Hanna Schrader

hanna.schrader2002@gmail.com