

Creative brief

Anja Heidemann
Komplexe Dokumente und Liquid Layout
BKD3 SS23
Prof. Jo Wickert

01

Die Ausgangslage

Im Jahr 2015 veröffentlichte Microsoft eine Studie, der zufolge die durchschnittliche menschliche Aufmerksamkeitsspanne auf 8 Sekunden gesunken ist. Selbst bei einem Goldfisch wären es 9 Sekunden. Es ist also offensichtlich, dass es schwierig sein wird, junge Menschen für den Geschichtsunterricht zu begeistern.

02

Die Aufgabe

Die Aufgabe besteht darin, ein Konzept für eine VR-Wimmelbild-App zu erstellen, die Jugendlichen auf spielerische Weise Geschichte vermittelt. Dies beinhaltet das Projektmanagement, die Konzeption und technische Entwicklung der App, die Konzeption und Gestaltung der Benutzeroberfläche, die Prototypenentwicklung, den User Flow und eine User Journey Map. Darüber hinaus soll ein komplettes GUI (Graphical User Interface) in Form eines Styleguides erstellt werden. Die digitale Anwendung wird auf einer Wordpress-Seite präsentiert.

03

Das Ziel

Die Jugendlichen sollen von der App so begeistert sein das sie kaum die nächste Geschichtsstunde abwarten können weil sie dort ein neues Level entdecken können.

04

Persona

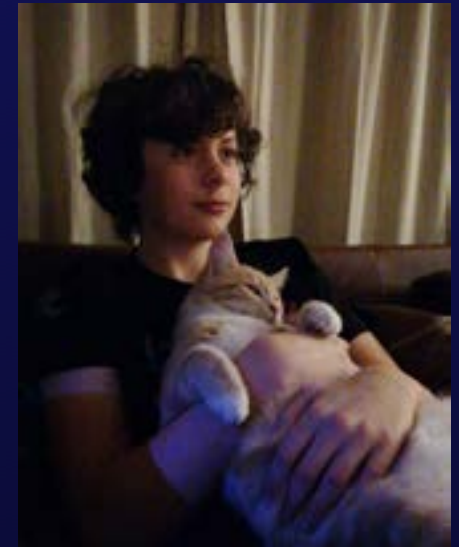
Philipp

13 Jahre alt

Hobbys: Zockt gerne mit seinen Freunden auf der Switch und mag Star Wars.

Szenario: Philip findet Geschichte langweilig. Erst neulich musste er ganze sechs Seiten in seinem Geschichtsbuch lesen, die seine Eltern schon gelesen hatten. Obwohl er eigentlich Ritter und Könige ganz cool findet, schläft er fast immer im Unterricht ein.

Wenn der Unterricht nur mehr Spaß machen würde!



05

Markenumfeld



06

Wettbewerber

Direkte Wettbewerber:

Areeka digital education Amlogy GmbH



Indirekte Wettbewerber:

GeoGeek AR - Geographie-Quiz

Simpleclub- Die Lernapp

Anton - Schule- Lernen

Knowunity

07

Die Situationsmetapher

Du bist mit deiner Familie in Dartmoore, England, unterwegs. Auf deiner Erkundungstour entdeckst du alte Ruinen, offensichtlich gab es hier einmal eine Siedlung. Aufgeregt erkundest du die Gegend und stellst dir vor, wie die Menschen hier früher gelebt haben. Vor deinem geistigen Auge kannst du dir fast vorstellen, wie die Menschen früher hier gelebt haben. War hier die Kochstelle? Und dort drüben war der Tierstall? Und hier war einst der Dorfplatz. Wie aufregend!

08

Kernbotschaft

Begib dich auf eine atemberaubende Zeitreise - Unsere AR Geschichtsapp enthüllt Geheimnisse vergangener Epochen!

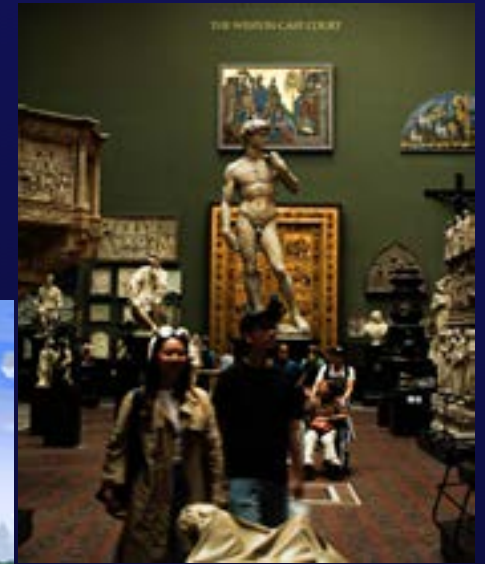
09

Slogan

Vergangenheit 2.0!

10

Moodboard



11

Reason why

In einer Welt in der es unbegrenzte Unterhaltungsmöglichkeiten gibt soll das Interesse für Geschichte geweckt werden.

12

Anmutungskriterien

Aufregend- Das Erleben der App soll ein Gefühl der Aufregung erzeugen.

Interessant- Die Themenwelten sollen für junge Teenager ansprechend sein.

Unterhaltsam- Mit Humor soll die Geschichte der Vergangenheit erzählt werden.

Interaktiv- Die Benutzer sollen mit den Welten interagieren können.