

CREATIVE BRIEF

Ausgangslage

Menschen sind faul. Die meisten können sich nach einem langen Tag nicht mehr motivieren, ins Fitness-Studio zu gehen und sitzen lieber mit einer Packung Chips auf dem Sofa.

Auch für Homeworkouts fehlt oft der Ansporn und Ausführungen der Übungen können nicht richtig gezeigt und umgesetzt werden.

Aufgabe

Die Aufgabe besteht darin, eine digitale Applikation zu konzipieren und zu gestalten, die mit AR (augmented reality) funktioniert. Dazu gehört das Projektmanagement, das Konzept und die technische Ausarbeitung der App, die Konzeption und Gestaltung der Benutzeroberfläche, die Prototypentwicklung, der Userflow sowie eine User Journey Map. Außerdem soll ein komplettes GUI (graphical user interface) in Form eines Styleguides dazu erstellt werden. Die digitale Applikation soll anhand einer Wordpress-Seite vorgestellt werden.

Ziel

Die Gesundheit aller Menschen soll durch die Motivation für Homeworkouts und die Darstellung der Übungen maßgeblich verbessert werden. Dabei werden alle sportlichen Ziele erreicht und Krankenhausaufenthalte reduziert.

Persona

Das ist Fabienne, sie ist 23 Jahre alt und studiert dual M.A. Prävention und Gesundheitsmanagement.

Während ihren A-Phasen des Studiums wohnt sie in Freiburg-Ebnet in einer 4er-WG im 4. Stock. Ihr Hauptwohnsitz befindet sich im 7.000 Einwohner-Dorf namens Sulgen bei Schramberg. Das Haus befindet sich am Dorfrand, 500 m vom Waldrand entfernt. Dort wohnt sie im 2. Stock in ihrem „Kinderzimmer“.

Sie ist ledig und in ihrer Freizeit liest sie gerne, kocht und backt. Außerdem zählt zu ihren Hobbies Schwimmen, Joggen und Eishockey spielen.

Fabienne fährt einen Alfa Romeo Giuliette, in ihrer Mittelkonsole befinden sich Labello, Handcreme Kaugummis und einen Schutzengel. Sie hat ein Iphone 13 und hört meistens auf Spotify „all mixed up“. Ihr Musikgeschmack ist relativ vielseitig.

Einkaufen geht sie meistens (auf Grund der Lage) in Edeka oder Lidl. Angst hat sie vorallem vor Krankheiten und davor, kein Sport mehr machen zu können.



Um andere nicht zu verletzen, hat Fabienne auch das eine oder andere Mal gelogen. Sie ist unparteiisch, denn hat wenig Interesse an Politik allgemein. Auf ihrem Kontostand befinden sich 14.000 €, die sie seit ihrer Kindheit immer wieder für ihre Zukunft angespart hat.

Auf Ebay schaut sie sich derzeit Pferdezubehör an, da sie ab und zu bei einem Bauernhof in der Nähe ein Pflegepferd versorgt. Dadurch, dass sie sehr beschäftigt ist, teilt sie sich die Arbeit mit einer Grundschulfreundin aus dem Dorf. Das ist auch der Grund, warum sie früher immer Tierärztin werden wollte.

Marken im Umfeld



VERO MODA®



ONLY®



BIRKENSTOCK®

Situationsmetapher

Ein kleines Stranddorf in Holland – deine zweite Heimat. Seit über 12 Jahren reist du regelmäßig mit deiner Familie an Pfingsten an die Nordsee. Du bist verliebt... in die klappernden Windmühlen, den würzigen Käse, die frische Luft und den kilometerlangen Sandstrand mit seinen malerischen, bunten Strandhäuschen.

Doch plötzlich ist alles anders. Der Virus, der die ganze Welt in Atem hält, hindert dich und deine Familie daran, an deinen „Wohlfühlort“ zu reisen. Momente, geprägt von Unsicherheit und Distanz drängen sich in den Vordergrund. Nur noch Träume an die unbeschwerte Zeit und der Gedanke, irgendwann mal wieder die bunten Häuschen zu sehen und „frei“ zu sein, geben dir Mut.

Nach all der Zeit des Wartens, kannst du es kaum glauben, dass der Tag, auf den du so lange gewartet hast, endlich gekommen ist. Es ist Pfingsten – du gehst den kurzen Anstieg hinauf über die Dünen und ziehst deine Schuhe aus. Der kalte, weiche Sand gräbt sich zwischen deine Zehen.

Du gehst ein paar Schritte weiter, blickst erst auf das Meer, dann auf die endlosen, bunten Häuschen.

Du schließt deine Augen und hältst kurz den Atem an. Eine Freudenträne kullert deine Wange hinunter und du realisierst, wie lange du auf genau diesen Moment gewartet hast. Die Zeit steht still und ein Ansturm von Glücksgefühlen durchströmt deinen Körper und deine Seele. Du bist erfüllt von purer Freiheit und Dankbarkeit.

Wettbewerber

Um eine umfassende Wettbewerberanalyse durchzuführen, ist es wichtig, alle Arten von Wettbewerber zu berücksichtigen, da dies Auswirkungen auf den Erfolg der App haben könnte.

Direkte Wettbewerber

Derzeit gibt es keine direkten Wettbewerber auf dem Markt, die Sport und AR verbindet.

Indirekte Wettbewerber

Es gibt vielseitige, indirekte Wettbewerber, darunter Wearables wie Apple Watch, Fitbit, etc. sowie kostenlose Workout-Videos auf Youtube.

Auch Fitnessstudios oder gar fehlende Motivation für Sport stellen einen indirekten Konkurrenzfaktor dar. Nicht zu vergessen sind die Outdoor-Aktivitäten-Apps wie bspw. „Komoot“ oder Ernährungs-Apps wie bspw. „weight watchers“.

Menschen, die generell gegen den Einsatz von (AR-)Technologien sind, runden das Feld der indirekten Wettbewerber ab.

Kernbotschaft

Endlich wieder „ECHT und PUR“.

Slogan

Dein Sportmoment in einer
neuen Dimension

Anmutungskriterien

Erlebnisorientiert

Durch die Verwendung von Augmented-Reality-Technologien ermöglicht die App den Nutzern, in virtuelle Welten einzutauchen.

Direkt

Die App zeichnet sich durch eine klare Benutzeroberfläche aus, die den Nutzern ermöglicht, schnell und direkt zum gewünschten Ziel zu gelangen, genau wie beim Sport.

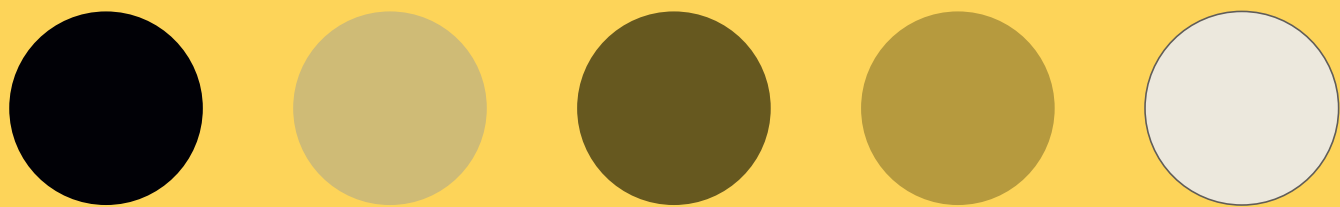
Effektiv

Den Nutzern wird ein effektives Trainingsergebnis geboten, durch gezielte Übungen, individuelle Trainingspläne und Darstellung in 3D.

Minimalistisch

Die App setzt auf minimalistisches Design, um sich auf das Wesentliche zu konzentrieren.

Moodboard



GOOD THINGS ARE COMING
GOOD THINGS ARE COMING
GOOD THINGS ARE COMING
already here.
We just have to
appreciate them



Call to Action

Upgrade-Button

Dem User ist es möglich, durch ein „Upgrade-Button“ das volle Potenzial seines Trainings auszuschöpfen. Er erhält dabei exklusiven Zugang zu erweiterten Funktionen und Features.

Persönlichen Trainingsplan erstellen

Mit unserem „Trainingsplan-Erstellen“-Feature erhält der Nutzer einen maßgeschneiderten Trainingsplan, der auf seine Ziele und Bedürfnisse zugeschnitten ist.

App-Anpassung

Durch die individuelle Anpassungsmöglichkeit der App kann der Nutzer das Design und die Funktionen ganz nach seinen Vorstellungen gestalten und so sein Trainingserlebnis personalisieren.

Video-Starten-Button

Mit einem Klick kann der Nutzer sofort sein Workout starten und sich von den „Trainer*innen“ im Raum inspirieren lassen“

„Wusstest du schon?“

Durch ein bewusst eingesetzter „Wusstest-du-schon-Button“, beispielsweise am Ende von einem Video, soll Neugierde für weitere Videos und Übungen geweckt werden.

Reason why

Die Menschen werden immer dicker und unbeweglicher. Sie sollen wieder Motivation für Sport finden und die Übungen stets korrekt ausführen.

Medien

Applikation in digitalen Medien

Smartphone App-Store

Dort kann die App heruntergeladen werden und eine detaillierte Beschreibung der Funktion einsehen.

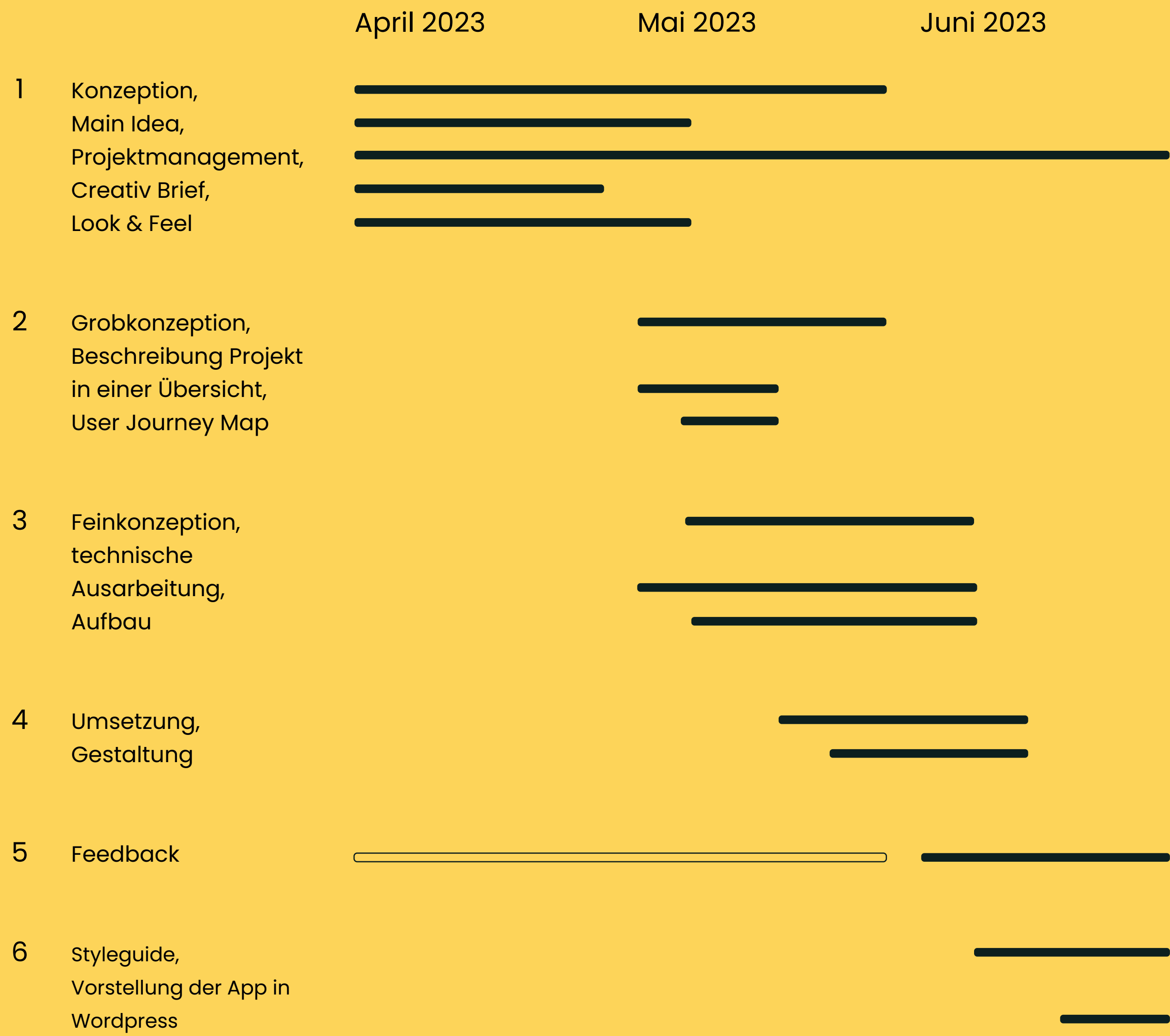
Website

Auf einer Website kann die App präsentiert werden, dort können ebenfalls detaillierte Informationen zur Verfügung gestellt werden.

Social Media

Bewerbung der App in sozialen Medien wie Facebook, Twitter und Instagram.

Zeitplan



Team

Aline Kaußen

E-Mail: al591kau@htwg-konstanz.de