



CREATIVE BRIEF

für Applikation: „*DishDash*“

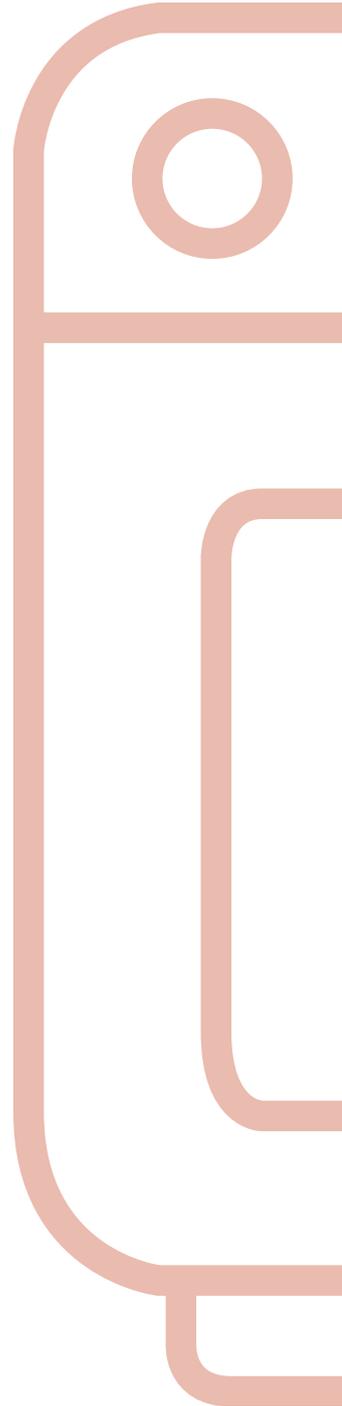
01 Ausgangslage

Das Projekt zielt darauf ab, **kostengünstige und unkomplizierte Kochrezepte anzubieten**, um die Bedürfnisse von Menschen mit **begrenztem Budget und wenig Zeit** zu erfüllen. Es richtet sich an eine **breite Zielgruppe**, darunter junge Erwachsene, Studenten, Berufstätige und Familien. Menschen, die nicht kochen können, neigen dazu, vermehrt auf Fertiggerichte oder Fast Food zurückzugreifen. Diese Optionen sind oft reich

an verarbeiteten Zutaten, Zusatzstoffen und überschüssigen Kalorien, was zu **ernährungsbedingten Gesundheitsproblemen** wie Fettleibigkeit, Herzkrankheiten und Diabetes führen kann. Die Abhängigkeit von außer Haus zubereiteten Mahlzeiten kann langfristig zu finanziellen Belastungen führen. Das regelmäßige Essen in Restaurants oder das Bestellen von Lieferungen kann teuer sein und zu einem unkontrollierten Ausgabeverhalten führen, was besonders für Menschen mit begrenztem Budget zu **finanziellen Schwierigkeiten** führen kann. Das Projekt soll eine Vielzahl von einfachen Rezepten bereitstellen und **Tipps zum sparsamen Einkaufen** anbieten. Ihr Hauptziel ist es, das Kochen erschwinglich und zugänglich zu machen, ohne auf den Geschmack zu verzichten. **Selbst kochen trägt dazu bei, eine gesunde Ernährung zu haben.**

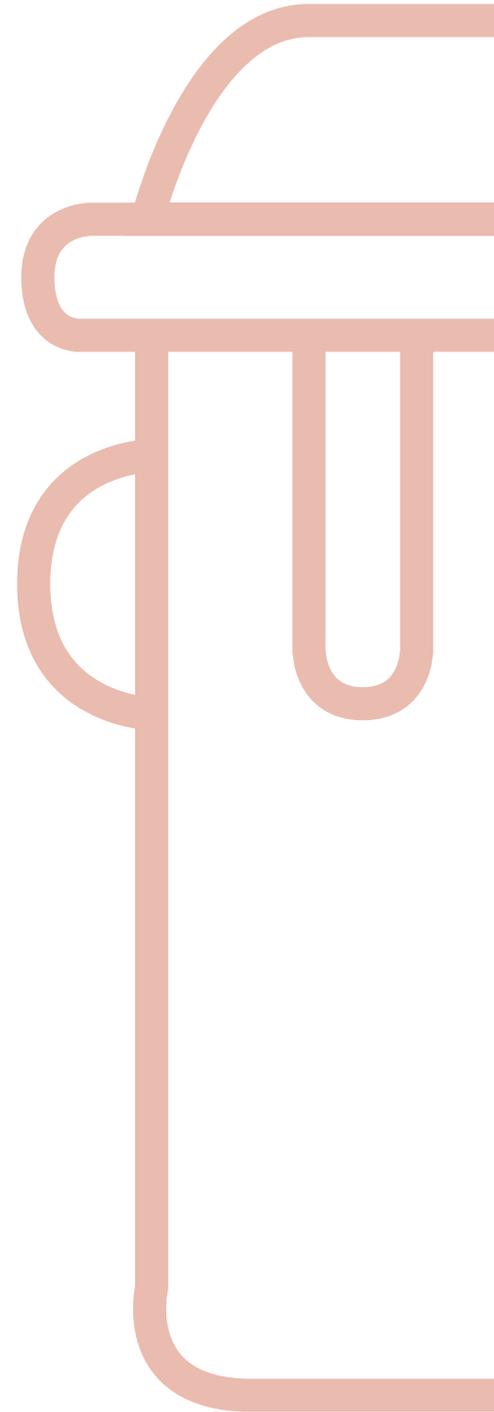
02 die aufgabe

Konzipiere und **gestalte eine Applikation**. Stelle deine Ergebnisse auf einem Plakat mit den Maßen 70x100cm dar, auf welchen mindestens drei Screens abgebildet sind.



03 das ziel

Wir machen den **Weg frei für jedes Budget** und ermöglichen es, einfache leckere Kost jeder Zeit genießen zu können.



04 die zielgruppe

Für Studierende und Arbeitstätige im Alter von 18 bis 35 Jahren, die eine gesunde Ernährung anstreben, jedoch nicht beabsichtigen, sie zu einem Hobby zu machen.





ROSSMANN



Vinted

sky sports

TEVEO

05 das markenumfeld

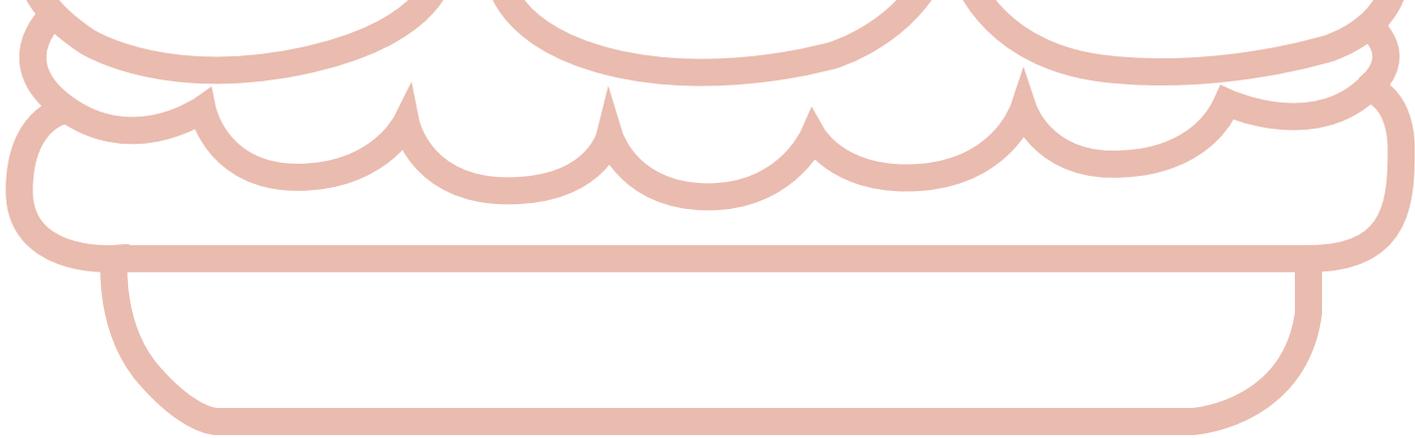
ECOSIA



Spotify

Office





05.2 die persona

Esma, 26, ist nicht nur eine **angehende Bauingenieurin**, sondern auch eine leidenschaftliche Erfinderin. In ihrem 20-Quadratmeter-WG-Reich werkelt sie an einer bahnbrechenden Idee: einem **selbstreinigenden Kühlschrank**. Zwischen Masterarbeit und **Kiosk Job** tüftelt sie an Prototypen und träumt von einer Zukunft ohne lästiges Putzen. Neben ihrer sportlichen Seite, die sich im **Fußballspielen und Bouldern** zeigt, überrascht

Esma als begeisterte **Poetry-Slammerin**. In ihrer Freizeit verzaubert sie kleine Bühnen mit Worten und nimmt an Poetry-Slam-Wettbewerben teil. Trotz ihres knappen Zeitplans für engste Freunde hegt sie eine **geheime Liebe zur Astronomie** und verbringt stundenlang Nächte mit dem Teleskop auf ihrem WG-Dach, auf der Suche nach Sternen und neuen Inspirationen für ihre Verse. Esma, die angehende Ingenieurin, verbirgt ein kreatives Feuer und eine Liebe für Poesie hinter ihrem bodenständigen Äußeren.

06 wettbewerber

Direkte Wettbewerber:

HelloFresh: Bietet vorgefertigte Kochboxen mit frischen Zutaten und einfachen Rezepten an.

Blue Apron: Ähnlich wie HelloFresh, liefert Blue Apron Kochboxen mit genauen Mengenangaben für schnelle Mahlzeiten.

Tasty App: Bietet eine Vielzahl von schnellen und einfachen Rezepten in Form von kurzen Videos an.

Indirekte Wettbewerber:

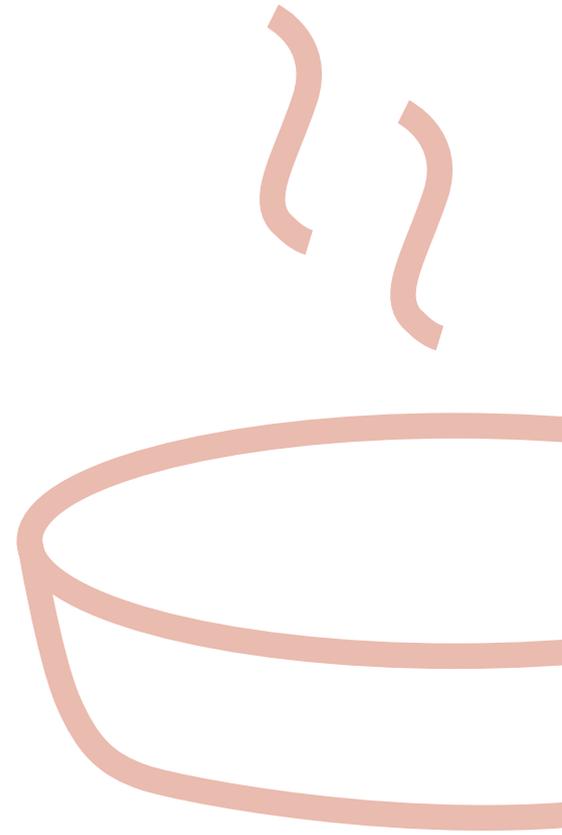
YouTube

Pinterest

Food Blogs

Supermarkt-Apps (z.B., REWE, EDEKA)

Kochbücher



07 die situations- metapher

In einem **Sprint gegen die Sanduhr** der Zeit durchquerte ich die Straßen wie ein Athlet auf der Jagd nach dem Ziel. Die Minuten verflossen und der Druck, rechtzeitig zu sein, trieb mich voran, als wäre es **das entscheidende Rennen meines Lebens**.

Dann, wie ein unerwarteter Lichtblick, sah ich die **Bushaltestelle** vor mir – ein heller Fleck inmitten des grauen Alltags. Der Bus, ein rollendes Gefährt der Normalität, schien bereits weiterzufahren, während der drohende Gedanke

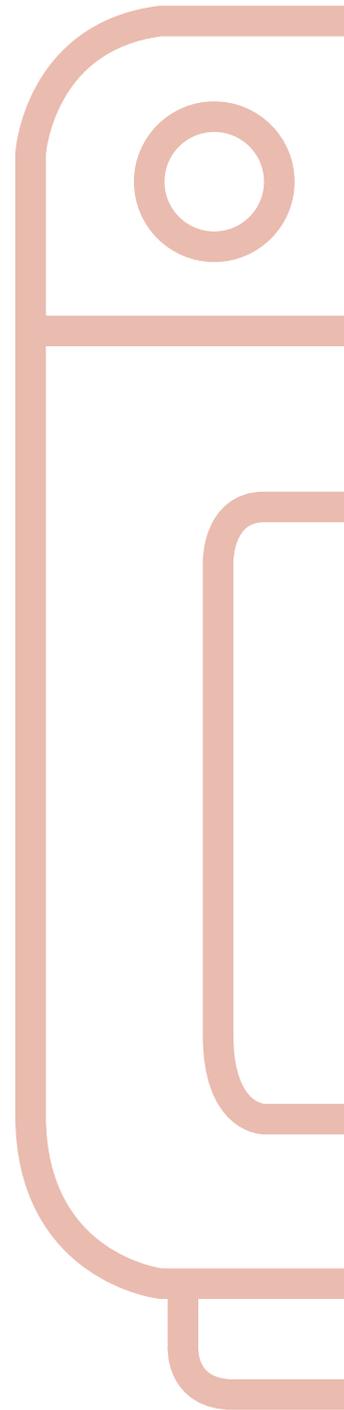
„Zu spät“ in meiner Vorstellung auftauchte.

Doch plötzlich, in dieser alltäglichen Szenerie, entpuppte sich **ein Fremder** als **mein Retter**. Ein kurzer Moment, kaum länger als ein Atemzug, aber ausreichend, um das Blatt zu wenden. Ich sprintete durch die Zeit, während der Unbekannte die **Tür wie ein Wächter** offen hielt.

Im **finalen Sprung** erreichte ich den Bus, die Türen schlossen sich wie die Tore eines siegreichen Augenblicks, und ich stand im erleichterten Schatten des „**Glück gehabt**“. Das Leben in seiner unvorhersehbaren Schönheit schenkte mir diesen Moment. Die Selbstlose Tat eines Fremden spielte die Hintergrundmusik des „Das Leben ist schön“, begleitet von einem Orchester meiner erleichterten Herzschräge.

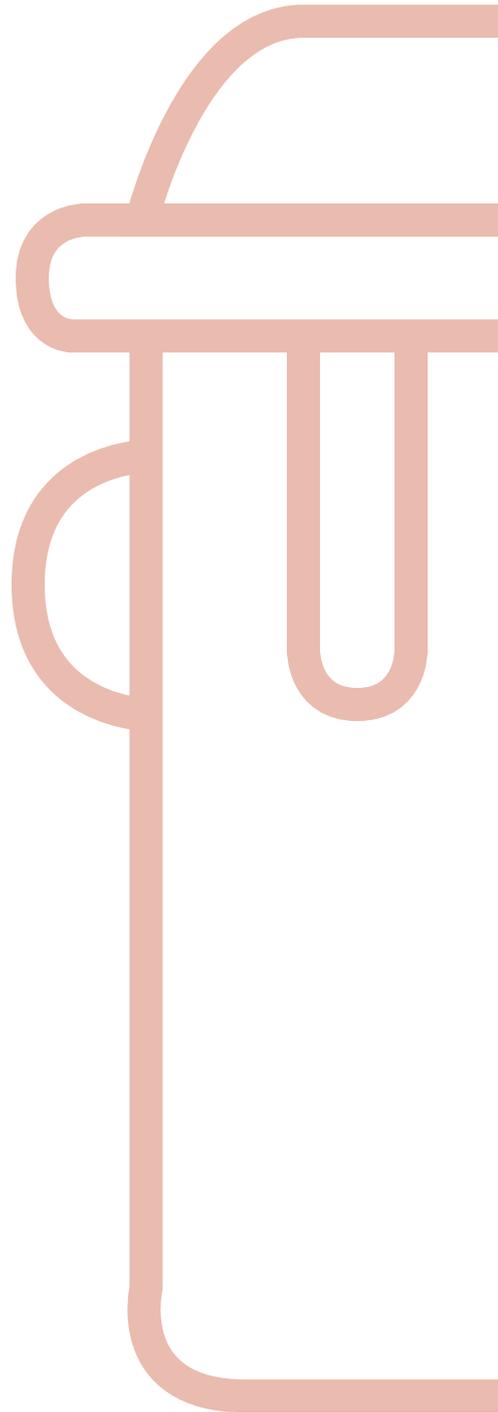
08 kernbotschaft

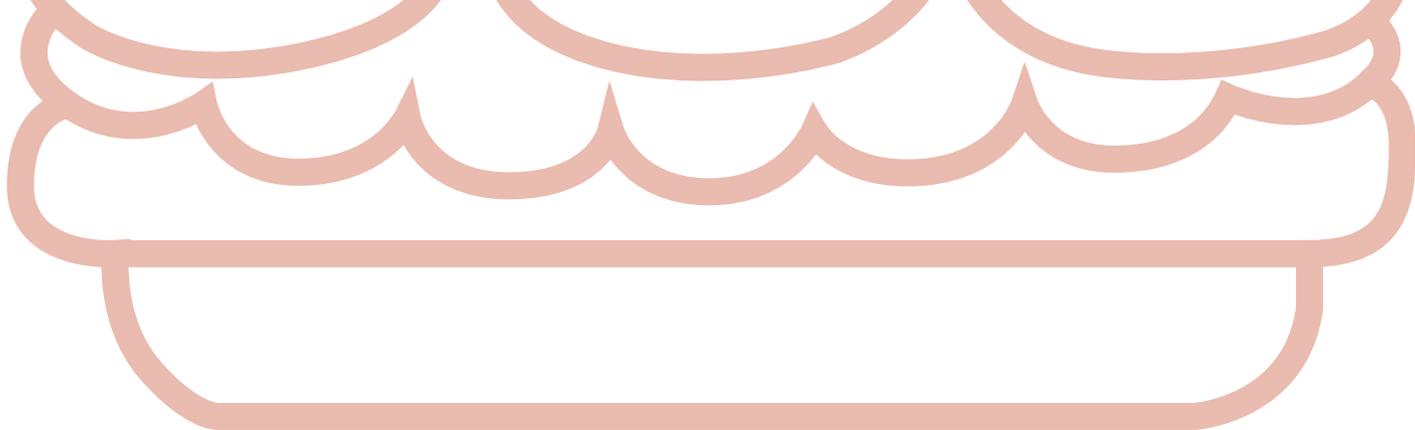
Kochideen **schnell** und **umsetzbar**, bevor der große Hunger kommt.



09 gewünschte reaktion

Nutzer **speichern** und **teilen** die Rezepte
und Inhalte der App





10 der „reason why“

Eine ausgewogene Ernährung **stärkt die Gesundheit**, fördert Energie und Produktivität, unterstützt das **Gewichtsmanagement**, beeinflusst positiv die **mentale Gesundheit** und spielt eine zentrale Rolle beim gesunden Altern.

Man muss diese App nutzen, um zu **verhindern**, sich wieder mal **übersteuertes Take-Out Essen** liefern zu lassen oder hungrig das 5. mal in der Woche sich

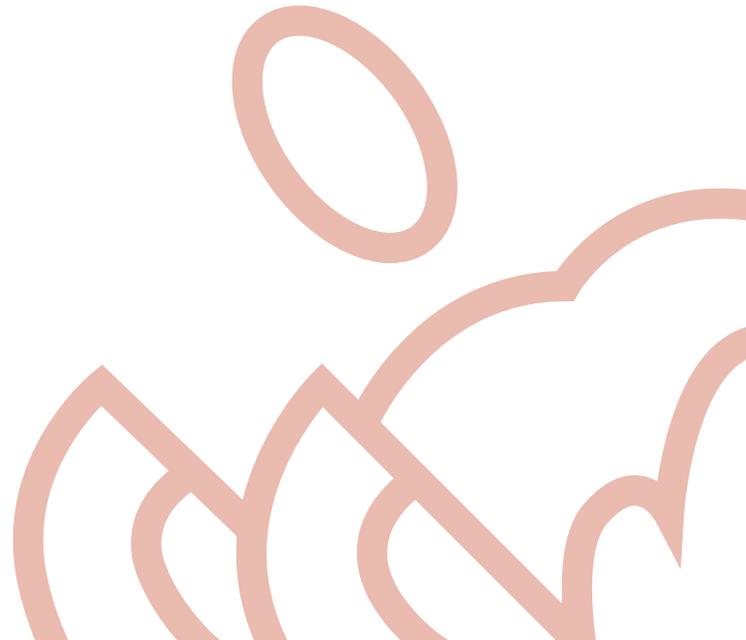
Fertigessen aus der Tiefkühltruhe zu greifen. Ohne langes Lesen und ein paar einfachen Schritten wird die Arbeit erleichtert.

11 anmutungs- kriterien

persönlich: Die App merkt sich deine Vorlieben und lernt aus deinem AppUsing

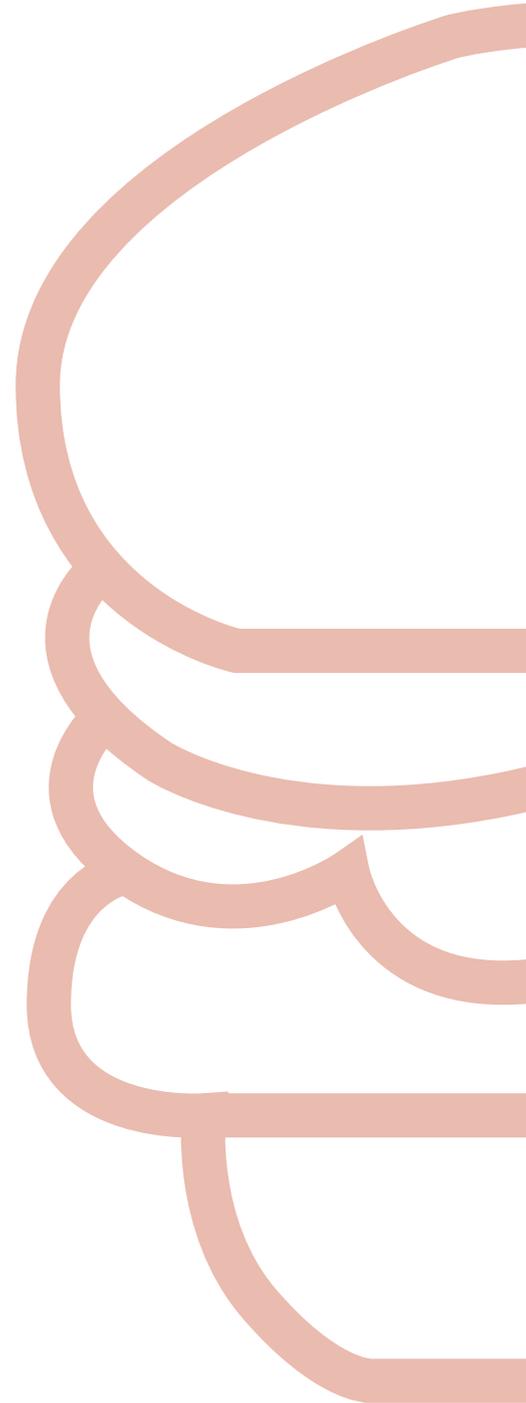
zuverlässig: Auch ohne Internet-
verbindung kannst du auf dein virtuelles
Kochbuch zugreifen

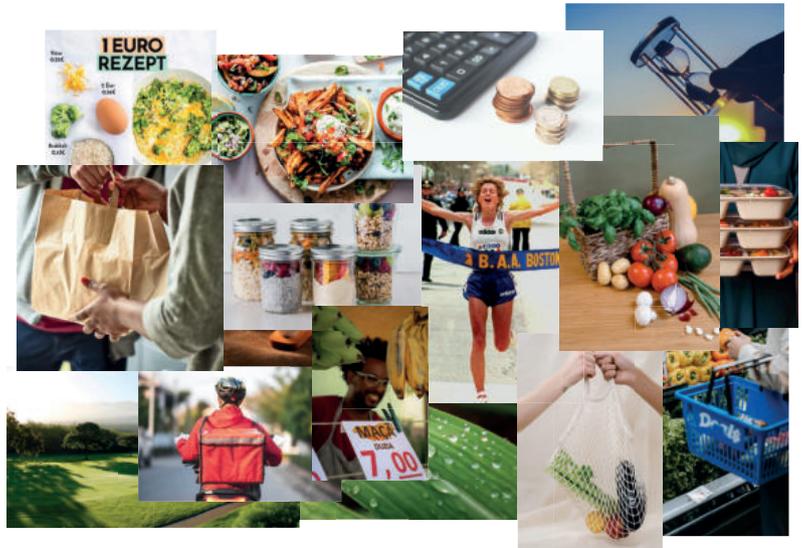
schnell: Mit wenigen Klicks kommst du
an dein ideales Rezept



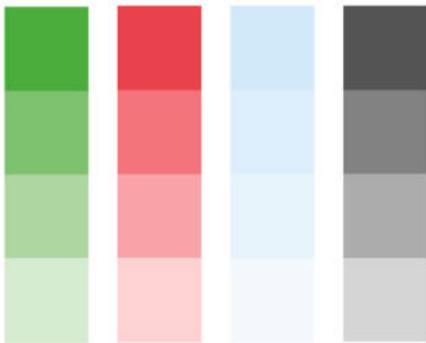
12 gestaltungs- parameter

persönlich: Farben
zuverlässig: Typografie
schnell: Layout
spezifisch: Funktion



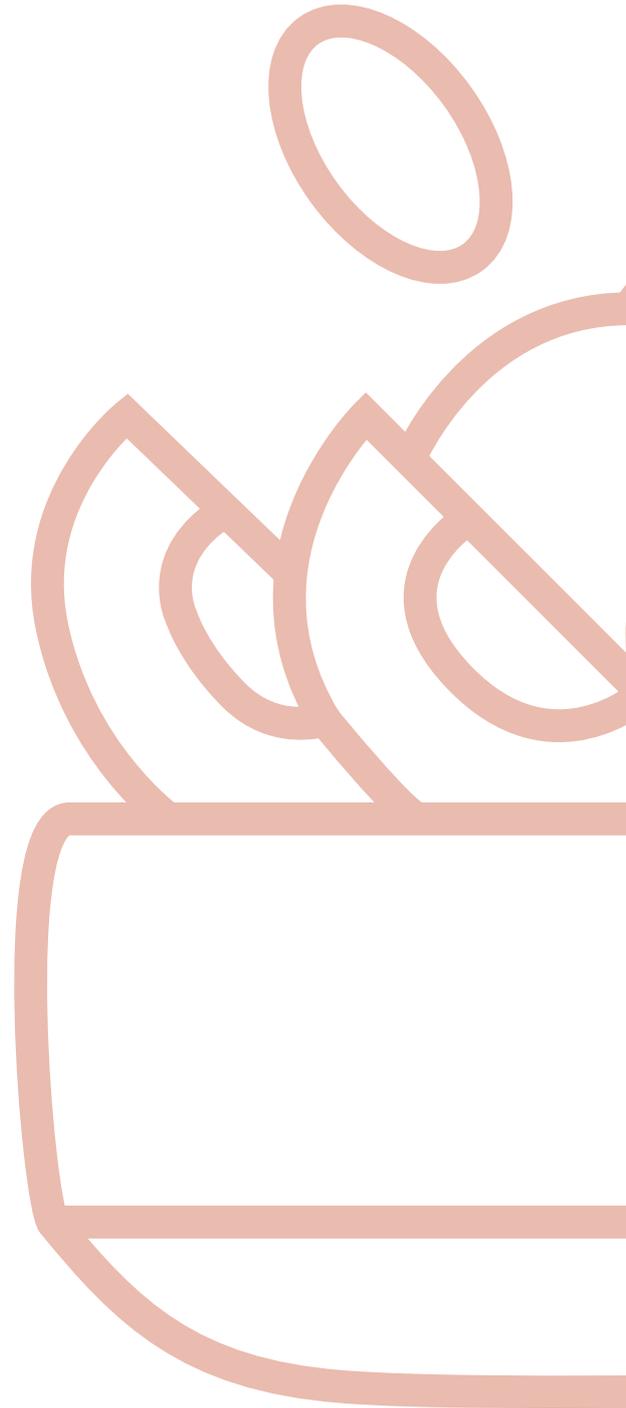


12.2 moodboard



13 medien

Die Applikation soll für **alle gängigen Browser** wie IE ab der Version 10, Chrome und Safari laufen, sowie auf **Tablet-PCs** und dem **iPad**.



14 Zeitplan

Phase 1: Konzeption

Erstellung eines kreativen Briefs mit klaren Zielen, Zielgruppen und Hauptideen. Entwickeln von ersten Scribbles oder Skizzen, um dem Kunden ein visuelles Gefühl für die App zu vermitteln. Ausarbeitung einer umfassenden Übersicht über die App, einschließlich Struktur, Funktionen und Benutzererfahrung. Identifizierung von Schlüsselfunktionen und -merkmalen.

Phase 2: Detaillierte Planung

Technische Konzeption mit genauen Spezifikationen zum Aufbau der App. Festlegung der Inhalte, Integration von Funktionen und Spezifikation von Designelementen. Besprechung der detaillierten Pläne mit dem Team und dem Kunden. Anpassung basierend auf dem erhaltenen Feedback. Abschluss der technischen und inhaltlichen Planung. Vorbereitung für die Umsetzungsphase.

Phase 3: Umsetzung

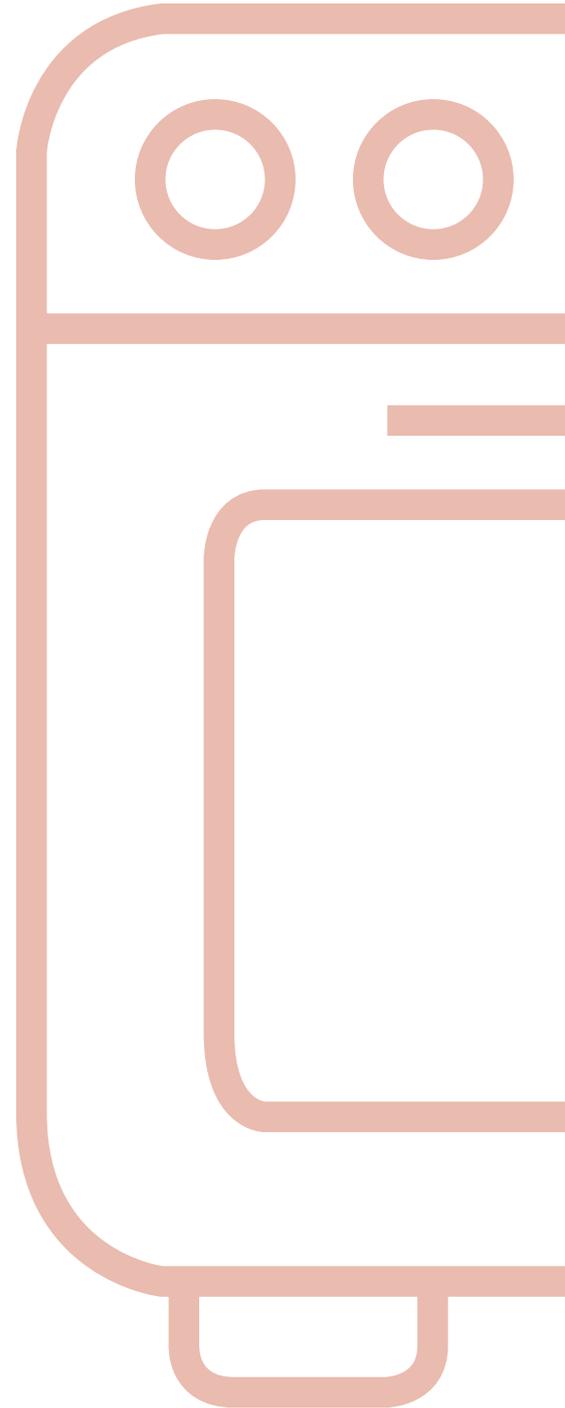
Designumsetzung und Erstellung der Benutzeroberfläche. Implementierung von Schlüsselfunktionen. Backend-Entwicklung, um sicherzustellen, dass die App reibungslos funktioniert. Durchführung von umfassenden Tests, um mögliche Fehler zu identifizieren und zu beheben.

Phase 4: Abschluss und Vorbereitung für Feedback

Endgültige Überprüfung der App und Vorbereitung für den Präsentationsprozess. Bereitstellung der App für Stakeholder, Kunden und Testnutzer zur Überprüfung.

Phase 5: Feedback und Optimierung

Sammlung von Feedback von Stakeholdern und Endnutzern. Anpassungen basierend auf dem erhaltenen Feedback. Letzte Überprüfung der App nach Anpassungen. Formelle Abnahme und Abschluss des Projekts.



15 Team

Autor und Design:

Mirella Delic

delic.mirella@gmail.com

