

Alle Aufgaben bei Julo

Von Sophie Gebauer

Namensschild – Procreate



Namensschilder – Stable Diffusion



Namensschilder – Adobe Firefly



User Journey Map

User journey map

Essen bestellen bei McDonald's

Sophie Gebauer

Folie 1

User Journey Map

1. Entscheidung

Bestellung vor Ort
oder To-Go essen

Gefühle/Emotionen

Neutral - gut (Freude, dass
beides möglich ist)



Folie 2

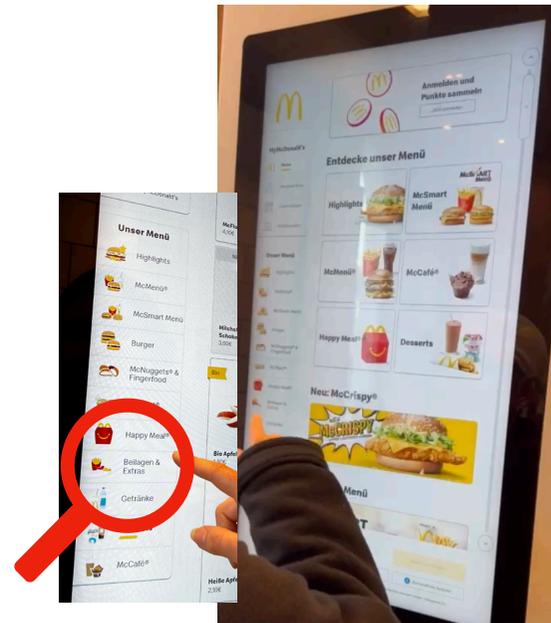
User Journey Map

2. Entscheidung

Große Auswahl an Menüs
-> Menü für einzelne Sachen eher
klein auf linker Seite zu finden

Gefühle/Emotionen

Überforderung, mögliche Verwirrung
durch Unübersichtlichkeit, genervt,
weil man nicht direkt findet, was
man sucht



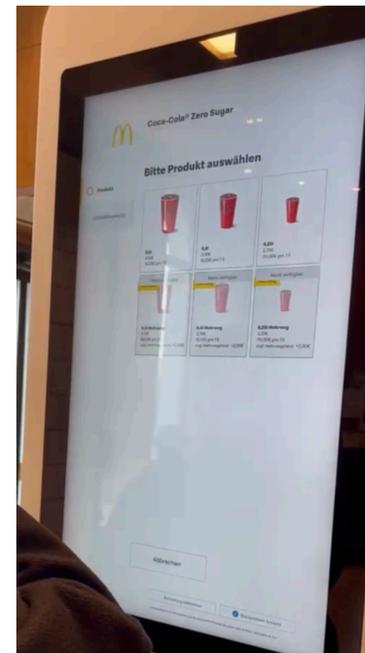
User Journey Map

3. Entscheidung

Produktauswahl, Bilder deuten klare Größenverhältnisse an, grau hinterlegte Felder werden weniger beachtet (Mehrwegoption), Preise sehr klein geschrieben

Gefühle/Emotionen

Neutral, Ärger, dass größte Größe teuer ist, Verwirrung über die untere Kategorie



User Journey Map

4. Entscheidung

Zur Bestellung hinzufügen,
große Schrift, Preis sehr klein

Gefühle/Emotionen

Neutral



User Journey Map

5. Schritt

Info Screen -> Produkt
erfolgreich hinzugefügt

Gefühle/Emotionen

Neutral - gut -> Erfolg



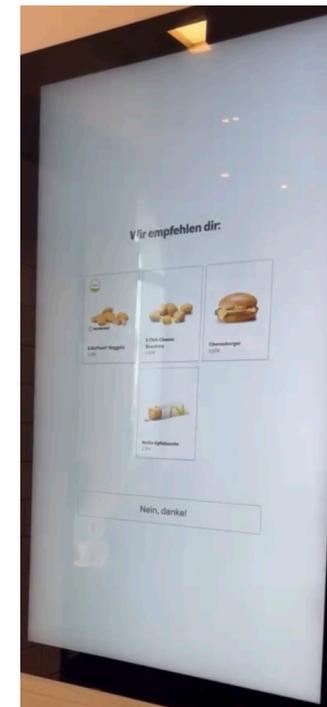
User Journey Map

6. Schritt

Empfehlung für
weiteres Essen

Gefühle/Emotionen

Genervt über unnötige
Zeitverschwendung, Freude
über Empfehlung



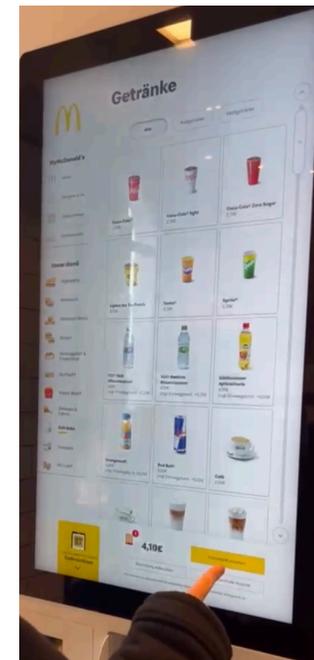
User Journey Map

7. Schritt

Bestellung zum
Warenkorb hinzufügen

Gefühle/Emotionen

Neutral, gefühlt unnötiger Schritt (hatte
das Produkt schon ausgewählt)



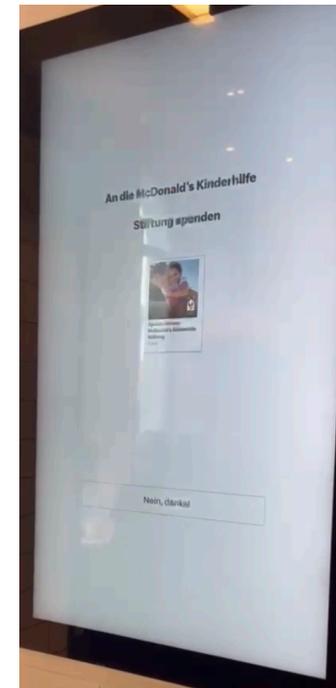
User Journey Map

8. Entscheidung

Frage, ob man an die McDonald's Kinderhilfe Stiftung spenden will

Gefühle/Emotionen

Schlecht - gut (möglicherweise schlechtes Gewissen wenn man nicht spendet, gutes Gewissen wenn man spendet, genervt über weitere Unterbrechung)



User Journey Map

9. Entscheidung

Bestellung abschließen,
Warenkorb wird ganz oben
aufgelistet

Gefühle/Emotionen

Gut, man kommt dem Ziel näher,
unsicher - zu viel/zu wenig im
Warenkorb



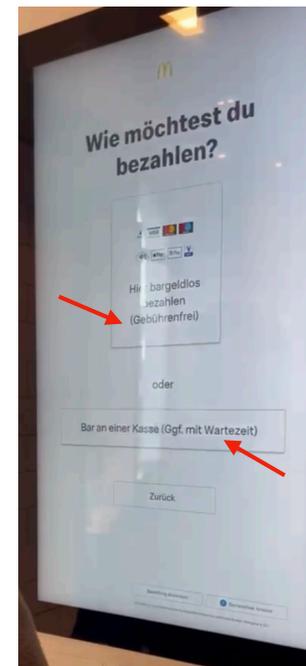
User Journey Map

10. Entscheidung

Zahlungsmethode auswählen, klares
favorisieren von Kartenzahlung
(Hinweis „Gebührenfrei“ im
Gegensatz zu „Ggf. mit Wartezeit“)

Gefühle/Emotionen

Neutral - schlecht (Bezahlen ist doof)
gut, man kommt dem Ziel näher



User Journey Map

11. Entscheidung

Bestellung servieren lassen
oder selbst abholen

Gefühle/Emotionen

Bei Tischreservierung starke
Verwirrung über Prinzip



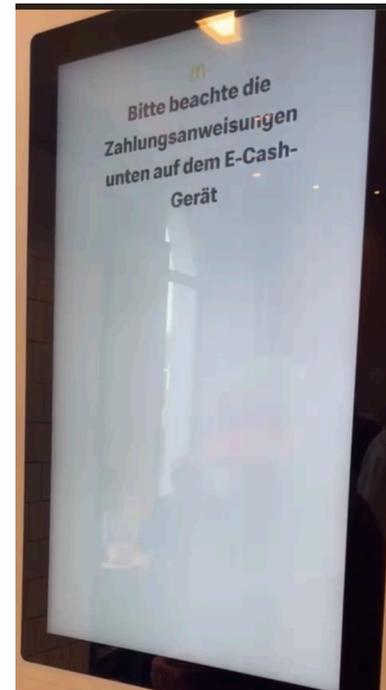
User Journey Map

12. Schritt

Bezahlung

Gefühle/Emotionen

Erleichterung, alles geregelt
und endlich bezahlen



User Journey Map

13. Schritt

Warten auf Bestellung
im Abholbereich

Gefühle/Emotionen

Erleichterung, Automat endlich
vorbei, gelangweilt wegen Wartezeit,
Vorfreude aufs Essen



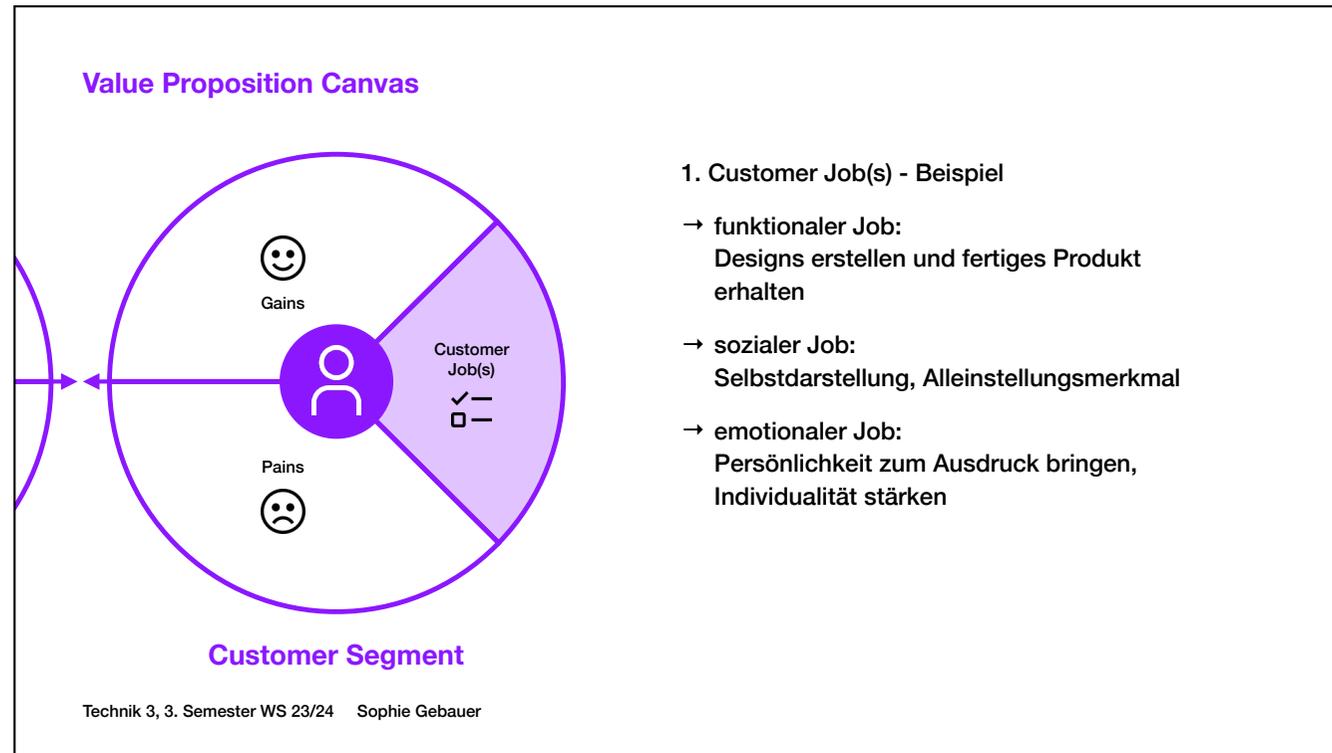
Negativ Tagebuch

1. Ich möchte etwas essen, muss aber etwas anderes kochen damit bestimmte Zutaten nicht schlecht werden.
2. Ich möchte ein Skateboard-Deck in bestimmten Farben mit einem bestimmten Muster, das gibt es aber nirgends zu kaufen.
3. Ich habe so viel zu tun und habe dafür gefühlt zu wenig Zeit.

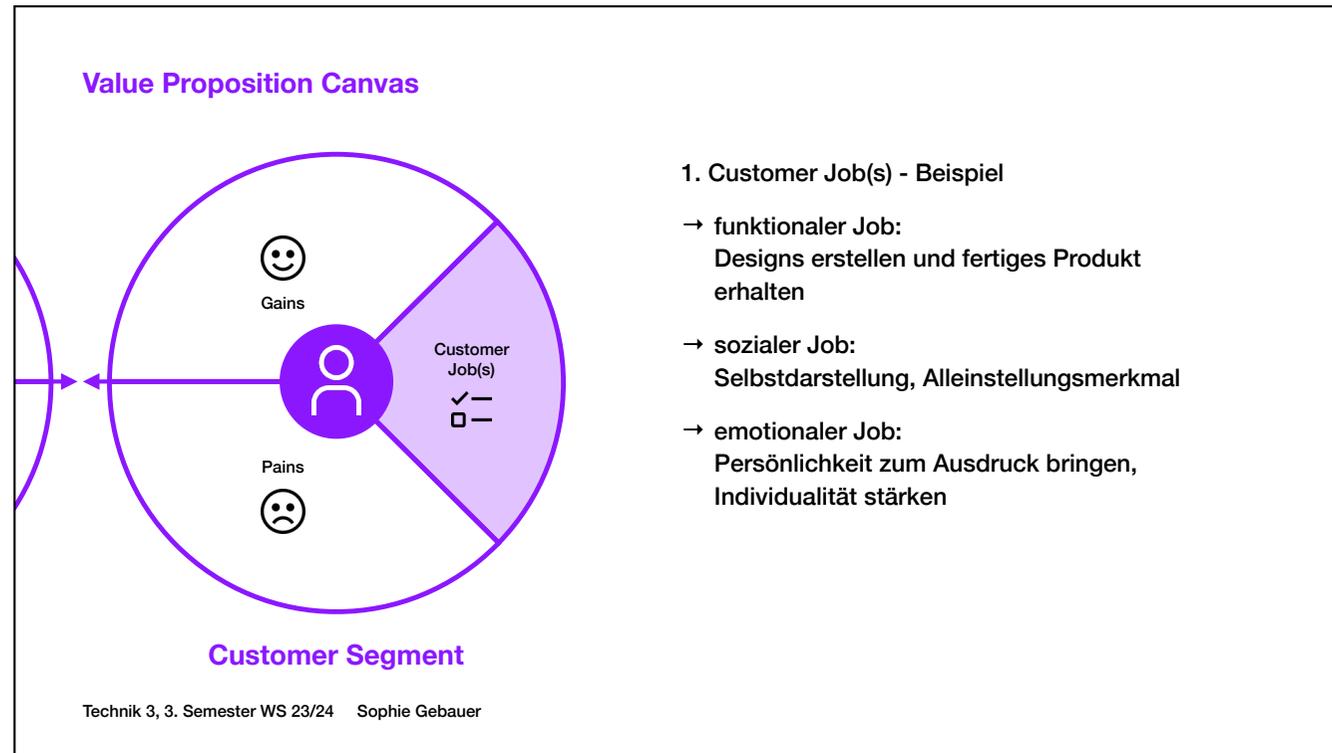
Value Proposition

1. Für ahnungslose Studierende, die nicht wissen, was sie kochen sollen und wie lange ihre Zutaten im Kühlschrank halten, ist unsere App ein Ratgeber, der auf Grundlage von KI & mithilfe eingespeister Informationen der Studierenden Rezepte für sie erstellt, damit jedes Lebensmittel zeitnah verwendet wird.
2. Wir helfen Skate-Begeisterten, sich individuell auszudrücken, indem sie sich mithilfe von KI ihr eigenes, personalisiertes Deck-Design generieren und produzieren lassen können.
3. Für überforderte Menschen, die zu viel zu tun und zu wenig Zeit haben, ist unsere App ein Zeitmanager, der aufgrund von erstellte To-Do Listen und Verknüpfung mit dem eigenen Kalender den perfekten Zeitplan erstellt, um alle Aufgaben fristgerecht und ohne Druck erledigen zu können.

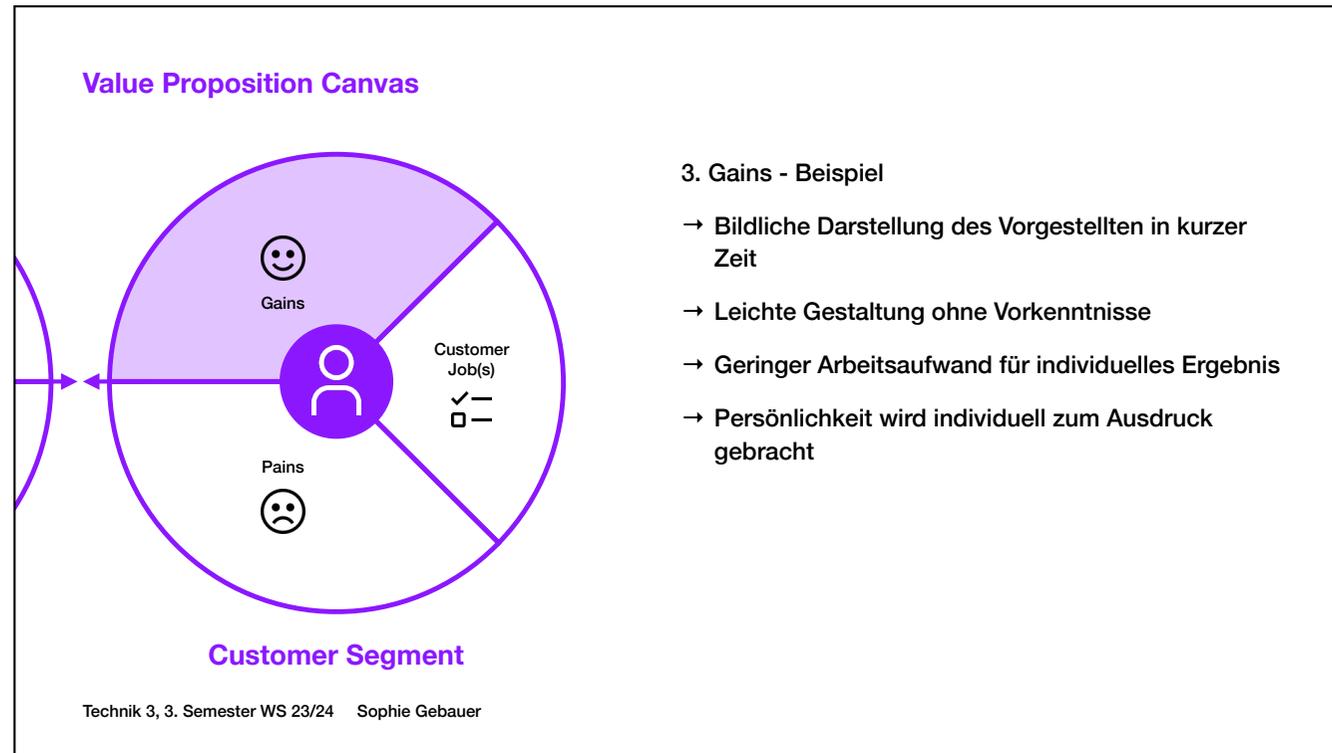
Value Proposition Canvas



Value Proposition Canvas



Value Proposition Canvas

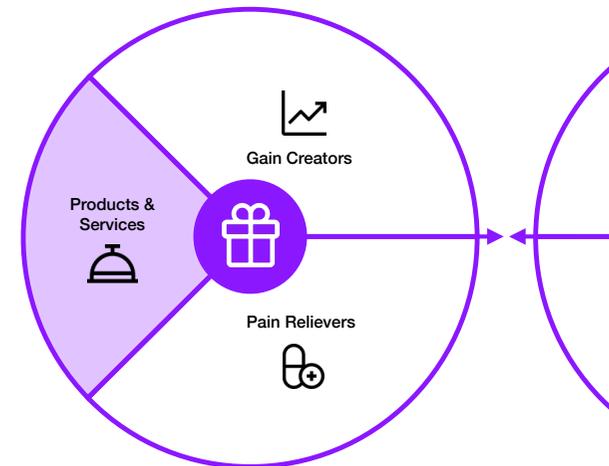


Value Proposition Canvas

Value Proposition Canvas

4. Produkte und Dienstleistungen - Beispiel

→ App
Automatische Gestaltung



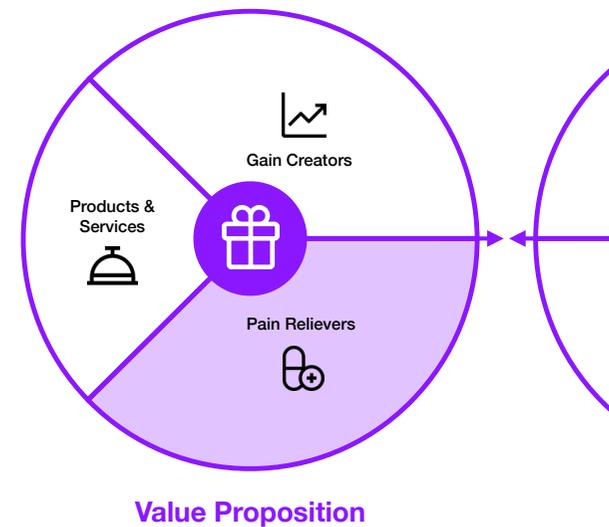
Value Proposition

Value Proposition Canvas

Value Proposition Canvas

5. Schmerzkiller / Pain Relievers - Beispiel

- Kein Bedarf, Vorkenntnisse im Bereich Kunst & Design zu haben
- Hohe Qualität der Decks mit Individueller Gestaltung

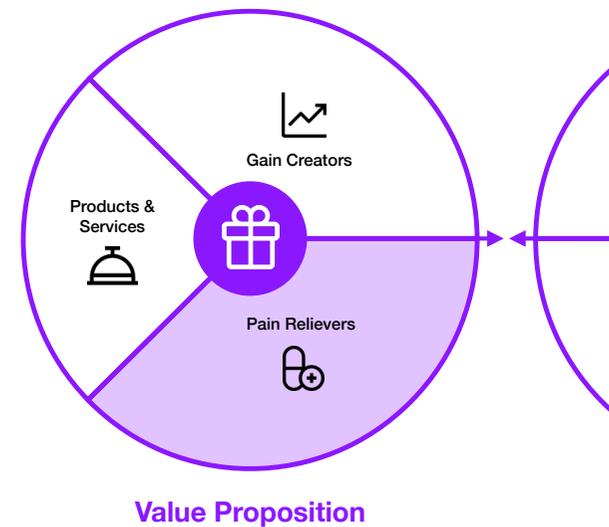


Value Proposition Canvas

Value Proposition Canvas

5. Schmerzkiller / Pain Relievers - Beispiel

- Kein Bedarf, Vorkenntnisse im Bereich Kunst & Design zu haben
- Hohe Qualität der Decks mit Individueller Gestaltung

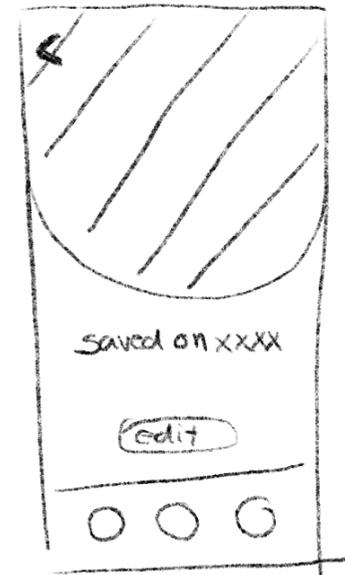
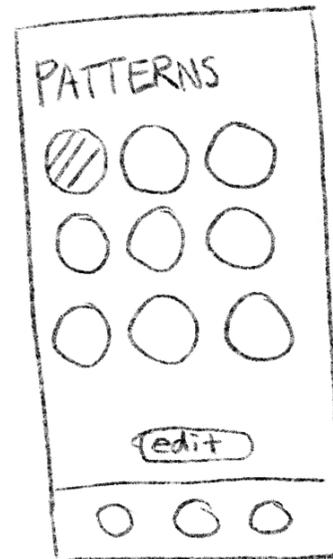
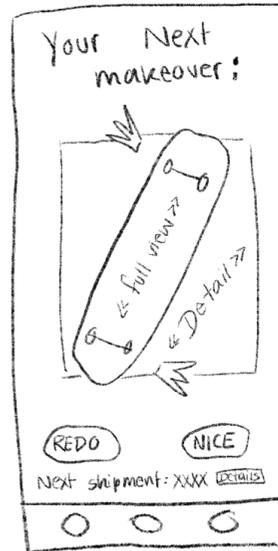
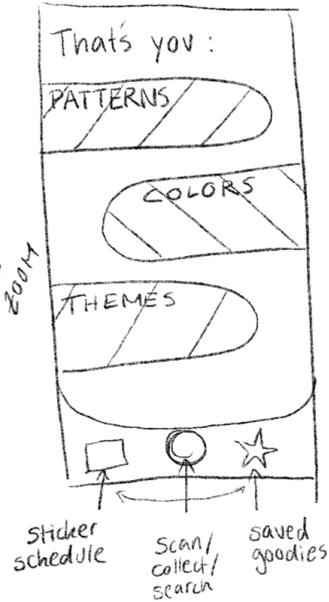
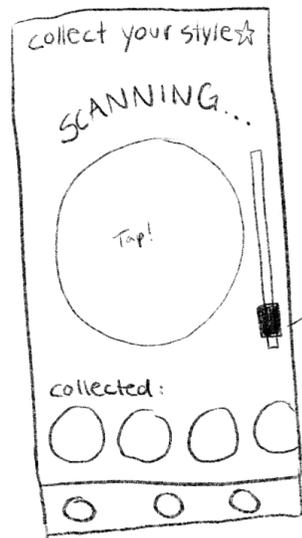


User Story Map

Fotografieren und Sammeln	Board bearbeiten	Design bestätigen	Board bestellen
Durch Linse gucken			
Textur/Objekt erkennen			
Evtl. zoomen zum Objekt			
Foto machen			
Foto in Sammlung speichern			

1. Als User*in möchte ich die Kamera der App benutzen, um alles in einer App zu machen.
2. Als User*in möchte ich, dass die App automatisch erkennt, welches Objekt ich erfassen will, um weniger Arbeit zu haben.
3. Als User*in möchte ich an das Objekt heranzoomen können, um auch aus der Ferne ein Bild machen zu können.
4. Als User*in möchte ich das Objekt direkt in der App fotografieren können, um mir unnötige Zwischenschritte zu sparen.
5. Als User*in möchte ich die Fotos speichern können, um auch rückwirkend auf die Objekte zugreifen zu können.

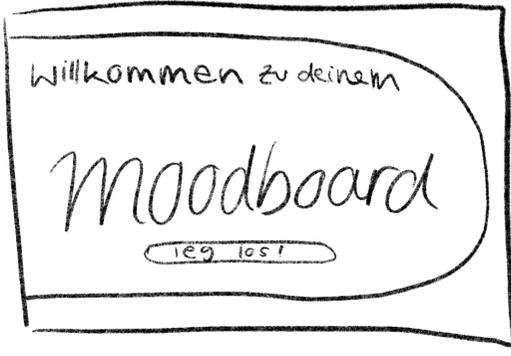
Lofi Wireframes



Lofi Wireframes

LANDING PAGE:

Desktop:



Mobil:



Atomic Design



Design

