

CREATIVE BRIEF

AUSGANGSLAGE

Den Jugendlichen geht es mies. Aufwachsen ist ein anstrengender und sensibler Prozess. Viele Entwicklungen im Körper, Geist und sozialen Gruppen laufen gleichzeitig ab, überfordern und ziehen regelmäßig den Boden unter den Füßen weg.

Hinzu kommt, dass diese verwundbaren Wesen durch eine Welt wandeln, die so viele mögliche Sorgenquellen aufweist, dass ich beim Schreiben von diesem Text nicht weiß, wie ich das zusammenfassen soll.

Inflation, Altersarmut, Umweltverschmutzung, Einsamkeit, Ausbeutung, Kinderarbeit, Überfischung, Mikroplastik, Artensterben, Krieg in Europa, Kindermissbrauch in der katholischen Kirche und nukleare Supermächte, die die Welt in Sekunden zerstören könnten, geführt von Kreaturen, deren Platz in der tiefsten Hölle, sollte es den eine geben, schon lange reserviert ist. Aus Spaß habe ich den Klimawandel und was alles dazu gehört gar nicht erwähnt. Zu den dreht sich durch den technischen Fortschritt die Welt schneller als jemals zu vor.

AUFGABE

Gestalte ein Plakat, das eine App vorstellt, die die Welt der Jugendlichen rettet.

ZIEL

Alle Jugendliche glücklich machen.

ZIELGRUPPE

als undefiniert definiert

Tom ist 15 Jahre alt und weiß selbst nicht genau, wer er ist. Er ist nicht richtig glücklich und hat keinen Grund traurig zu sein. Seine Mutter arbeitet halbtags, sein Vater Vollzeit. Beide sind Bildungsbürger, und die Familie gehört der finanziellen Mittelschicht an. Tom und seine große Schwester besuchen dasselbe Gymnasium. Tom erhält 50 Euro Taschengeld im Monat. Er wird nicht gemobbt, ist in der Klasse anerkannt, und seiner Familie geht es gut. Seine Noten sind soweit in Ordnung, und seit Neuestem geht er abends auf Partys in den Park oder zu Freunden, wenn deren Eltern zu Hause sind. Neulich hatte jemand statt nur Alkohol auch Gras dabei; Tom fand das zuerst ziemlich cool, war aber unterbewusst enttäuscht.

Einige seiner „Freunde“ fingen auf diesen Partys an, mit Mädchen rumzumachen und behaupteten sogar, mit ihnen zu schlafen. Der Begriff „Freunde“ ist eigentlich unpassend, denn eigentlich mag er sie überhaupt nicht. Aber das weiß Tom noch nicht. Seine „Freunde“ interessieren sich hauptsächlich für Alkohol, Partys und Muskelaufbau. Im Gegensatz dazu zeichnet er gerne, schaut Dokumentationen über Unterwassertiere und spielt immernoch gerne Minecraft.

ZIELGRUPPE

als undefiniert

Er findet es immer ein bisschen unangenehm wie seine Freunde über Mädchen reden. Mit 13, als er auf die weiterführende Schule kam, bekam er sein eigenes Handy. Zuerst hat er sich riesig gefreut, endlich all die Spiele spielen zu können, wo und wann er will. Inzwischen ist diese Freude verflogen. Er ist es irgendwie leid. Aber das weiß er auch nicht.

Nach dem Sportunterricht ging er aus der Kabine und die Mädchenumkleide stand offen. Halb aus Versehen, halb mit Absicht warf er einen Blick hinein. Er erspähte das Mädchen, das er so mochte, ohne T-Shirt und sie trug einen roten Spitzen BH. Der Anblick erregte ihn und machte ihm gleichzeitig eine Heidenangst. Ein paar Tage später war er dann das erst mal auf einer Pornoseite. Er schämt sich dafür. Aber mit seinen Eltern will er nicht darüber reden. Allgemein lügt er sie in letzter Zeit viel an, darüber, wie lang er Videospiele spielt, was er abends macht und ob er heute schon Geige geübt hat. Er fühlt sich danach immer etwas schlecht. Eigentlich hat er sie doch lieb.



PERSONA



Tim ist ein 17-jähriger Schüler, der außerhalb von Lübeck bei seinen Eltern lebt und seinen Realschulabschluss macht. Er hat einen älteren Bruder namens Frederick und eine jüngere Schwester namens Julia. Nach dem Abschluss überlegt er, entweder sein Abitur zu machen oder eine Schreinerlehre zu beginnen, wobei er sich noch nicht ganz sicher ist. Aktuell ist er dabei, seinen Führerschein zu machen, und träumt davon, den Oldtimer seines Opas zu übernehmen.

Tim lügt nicht oft, aber hin und wieder weicht er aus, wenn seine Eltern ihn fragen, wie viel Alkohol er auf der Party getrunken hat. An den Wochenenden geht er gerne in den Wald, um Tiere in ihrer natürlichen Umgebung zu fotografieren. Das Geld für seine Kamera und sein Objektiv hat er sich durch einen Job im Kino verdient, wo er auch seine aktuelle Freundin kennengelernt hat. Sie sind seit zwei Monaten zusammen, und obwohl Tim glücklich mit der Beziehung ist, kommen gelegentlich Zweifel auf, ob sie die richtige Person für längere Zeit ist.

Früher wollte Tim, wie viele in seiner Generation, YouTuber werden, doch dieser Traum hat sich im Laufe der Zeit verflüchtigt, und heute kann er nur darüber lachen.



H&M



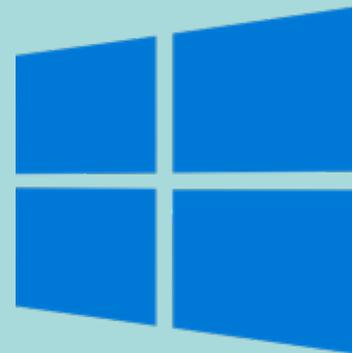
MARKEN IM UMFELD

MINECRAFT



TikTok

Pornhub



WETTBEWERBER



SITUATIONS- METAPHER

Du hast morgen früh einen Termin, und du möchtest einfach nicht hingehen. Es ist lästig, es ist nervig und Zeitverschwendung. Obwohl der Termin nur ein paar Stunden dauert, scheint der Tag bereits gelaufen, bevor er überhaupt begonnen hat. Aber du musst eben hin. Du denkst: „Kann ich mir eine Ausrede ausdenken, um später zu kommen, oder mich vielleicht krankmelden? Aber eigentlich bin ich zu alt für so etwas.“

Also schleppst du dich früh ins Bett, rollst früh morgens wieder heraus und schlurfst ins Bad. Und noch während du dir die Zähne putzt, bekommst du eine E-Mail: Der Termin wurde abgesagt. Krankheit, Rohrbruch oder der Besuch der Königin – dir ist das egal. Du kannst zu Hause bleiben. Der schwere Schleier, der auf diesem Tag lag, hebt sich, und du überlegst, was du mit deiner neu gewonnenen Freiheit anfangen möchtest. Freunde treffen, Hobbys nachgehen oder einfach wieder ins Bett?

KERNBOTSCHAFT

Den Alltag lüften, sodass du wieder mit mehr Abstand und Klarheit deine Möglichkeiten angehen kannst.

SLOGAN

**DONT
WASTE
YOUR TIME
THINKING**

GEWÜNSCHTE REAKTION

Instagram oder ähnliches schließen und sich langsam mit seinem Leben konfrontieren. Wenn möglich, etwas beginnen, das dich weiterentwickelt, neue Erfahrungen ermöglicht und dazu beiträgt, dass dein Charakter und dein Selbstwertgefühl wachsen lässt.

REASON WHY

Es ist nicht nachgewiesen, ob viel Zeit am Handy tatsächlich der Psyche schadet oder ob Menschen mit mentalen Problemen einfach mehr Zeit am Handy verbringen.

Im Allgemeinen haben wir die Tendenz, wenn es uns schlecht geht, uns mehr abzulenken und mit Nebensächlichkeiten zu beschäftigen.

Dadurch verlieren wir Zeit,

Zeit die man nutzen könnte, um etwas Bleibendes zu machen.

In den Jahren der Jugend ist das vor allem Zeit, in der man sich ausprobieren und Fehler machen kann, um sich selbst zu formen.

Keine leichte Reise aber das schwerste ist anzufangen.

ANMUTUNGS- KRITERIEN

SINNSTIFTEND

VERTRAUENSWÜRDIG

VERSTÄNDNISVOLL

COOL

MOODBOARD



VORGABEN

Teenager sind oft schnell abgeneigt, wenn etwas nicht ihren Erwartungen entspricht oder ein Detail nicht gefällt. Daher ist es wichtig, bereits im ersten Moment den richtigen Eindruck zu hinterlassen und Möglichkeit zur individuellen Anpassung zu geben.

MEDIEN

Appform, dargestellt durch ein Plakat.

ZEITPLAN

Ich glaube die Abgabe ist 5 Tage nach dem Super Bowl.

TEAM

ICH



(TAMINO)