

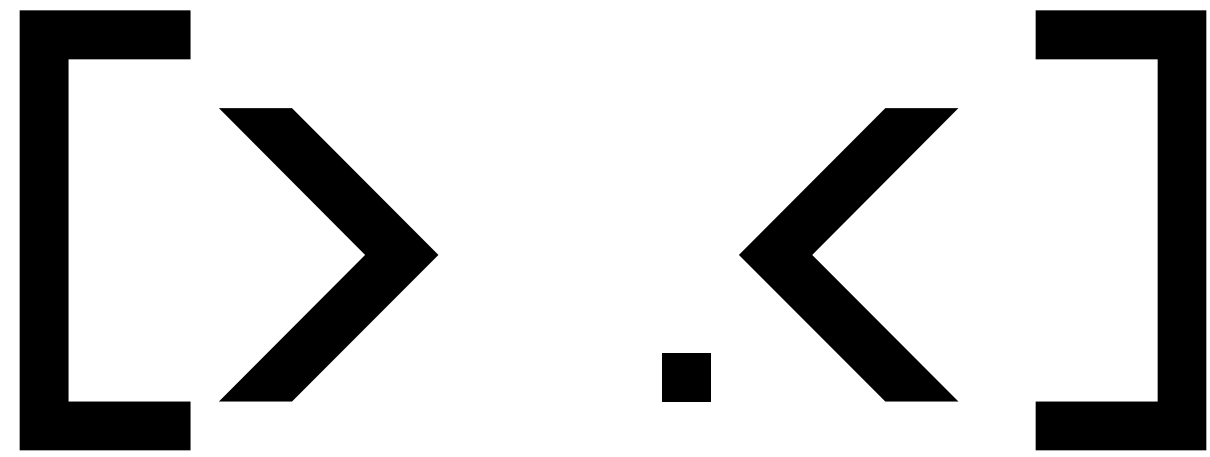
# [ai]de

engl. adjutant

bed. helfer, unterstützer, gehilfe

Das ist Aide.

Aide unterstützt dich bei der Navigation, gibt dir  
Denkanstöße und klärt dich über potentielle Probleme auf.  
Durch seine einfache Mimik kann man schnell den  
Gemütszustand von Aide erkennen.



[x .x] [- .-] [o .0]

In unserer schnelllebigen Welt sind effiziente Entscheidungsprozesse unerlässlich. Menschen stehen täglich vor unzähligen Entscheidungen und Handlungsmöglichkeiten, sowohl im Privaten als auch im beruflichen Umfeld. Die Fähigkeit, die potentiellen Konsequenzen jeder auch nur kleinsten Entscheidung vorauszusehen und zu analysieren, kann überwältigend sein.

Aufgabe ist die Entwicklung einer Web- bzw. App Applikation, in der ein virtueller Assistent integriert ist, der mithilfe einer Künstlichen Intelligenz arbeitet. Mehrere beispielhafte Screens werden am Ende des Projektes auf einem Plakat der Größe Din A1 dargestellt.

Ziel ist es, den NutzerInnen zu helfen, informierte Entscheidungen leichter zu treffen, in den sie die wahrscheinlichen Auswirkung ihrer Handlungen vorgezeigt bekommen.

- >Individuen
- >Geschäftsleute, die strategische Entscheidungen treffen müssen.
- >Entscheidungsträger in der Politik, im Bildungs- und Gesundheitswesen.

Persona

Name: Mike Pfefferhügel  
Alter: 32  
Beruf: Abtl. Analytiker für ein internationales techn. Unternehmen  
Beziehungsstatus: Unverheiratet (Freundin)  
Herkunft: USA, Deutschland  
Hobbys: Squash und Grillen  
Bildungsgrad: Master of Science  
Wohnort: Hamburg  
Wohnart: Eigentumswohnung  
Fahrzeug: Mercedes Benz C-Klasse, meistens Fahrrad  
Handy: iPhone (neu)  
Kauft ein bei: Edeka, Lieferdienst  
Angst vor?: finanzieller Ruin  
Kontostand: 23.000 Euro

- >Edeka
- >Mercedes
- >Apple
- >Microsoft
- >IBM
- >Breuninger
- >NVIDIA
- >Logitech
- >Artemide
- >Netflix
- >Amazon Prime
- >Ikea
- >Hello Fresh

>Generische Assistenten: Google Assistent, Alexa, Siri  
>Entscheidung unterstützende Systeme: IBM Watson, SAS



Immer weiter treibt das Schiff auf dem endlosen Meer, die Sonne brennt gnadenlos vom Himmel herab und lässt das Holz des Schiffsrumpfes knistern. Du bist allein an Bord, die Stille nur unterbrochen vom sanften Rauschen der Wellen. Tag für Tag spannst du das Segel auf, in der Hoffnung, einen Hinweis auf deine Position zu finden, doch die Weiten des Ozeans offenbaren keine Anhaltspunkte.

Eines Morgens, als du gerade das Segel wieder aufspannst, entdeckst du in der Ferne einen schwachen Lichtschein. Ein Hauch von Hoffnung durchströmt dich, während du langsam in Richtung des Lichts segelst. Als du endlich in Reichweite bist, siehst du eine einsame Insel auftauchen, umgeben von dichtem Nebel. Sie wirkt verlassen und geheimnisvoll zugleich.

Entschlossen steuerst du dein Schiff durch den dichten Nebel auf die Insel zu. Mit einem dumpfen Aufprall läuft das Schiff auf den Sandstrand auf. Du springst an Land und erkundest die Insel, die von üppigem Grün und exotischen Pflanzen überwuchert ist. Doch je weiter du vordringst, desto mehr spürst du eine unheimliche Präsenz, die dich beobachtet.

Plötzlich hörst du ein leises Rascheln im Dickicht. Dein Herz rast, als du dich umdrehst und eine Gestalt zwischen den Bäumen erkennst. Es ist ein Einheimischer, der dich mit misstrauischem Blick betrachtet. Du versuchst, dich zu verständigen, doch die Sprache ist dir fremd.

Die Gestalt führt dich zu ihrem Dorf, wo du auf freundliche, aber vorsichtige Bewohner triffst. Sie erzählen dir von einer alten Legende über ein verlorenes Artefakt, das die Macht hat, den Nebel zu lichten und den Weg aus dem Ozean zu weisen. Entschlossen machst du dich auf die Suche nach diesem Artefakt, denn nur damit kannst du deine Reise fortsetzen und dem endlosen Meer entkommen.

Selbst die erfahrensten SeefahrerInnen brauchen einen Kompass und eine helfende Hand.

>Kurs halten. Ziel erreichen  
>Finde deinen Kurs

NutzerInnen merken, wie herausfordernd es sein kann, sich jeden Tag durch so viele Entscheidungen zu wühlen. Sie begreifen, dass ein hilfreiches Tool, das ihnen ein bisschen die Richtung weist, ihnen dabei helfen kann, bedachtere und schnellere Entscheidungen zu treffen.

Aktenschrank.

Die KundInnen realisieren das sie mithilfe der App besser abschätzen können,  
welche Risiken und Belohnungen Entscheidungen mit sich bringen.

Jeder kann für sich selber Entscheidungen Treffen und mögliche Konsequenzen bis zu einem bestimmten Grad vorausschauen. Es geht nicht darum jemanden die Entscheidung en abzunehmen sondern mehr darum zu den Prozess Unterstützen und Bereiche zu beleuchten, die zuvor nicht bedacht worden sind ohne dabei die eigentliche Entscheidung zu erschweren.

intuitiv, unaufdringlich, endlos, systematisch



Die Applikation soll als Webanwendung in allen gängigen Browsern laufen und auf Mobilgeräten sowie Desktopcomputer gleichermaßen funktionieren.

>Phase 1

Creative Brief

Grober erster Entwurf (Look and Feel)

>Phase 2

Entwurfsphase

Machen, Machen, Manchen!

>Phase 3

Feinkozeption (Final Entwurf ausarbeiten)

Feedback

>Phase 4

Umsetzung und Implementation

Fertigstellung

>Phase 5

Präsentation Grundstudiumstag und Werkschau

>Autor: Bastian Winkler  
>Design: Bastian Winkler  
>Betreuung: Prof. Jo Wickert  
>Kontakt: ba121win@htwg-konstanz.de