

Creative Brief

Annika Reber
Digitale Applikation
Prof. Jo Wickert

Ausgangssituation

Umweltproblemen wie Klimawandel, Luftverschmutzung und Artensterben spielen auf unserer Erde eine bedeutsame Rolle. Viele Menschen sind sich dessen nicht im Klaren. Es macht den Anschein, es wäre kompliziert die positive Entwicklung der Umwelt zu unterstützen. Außerdem lässt es viele Menschen zweifeln, ob ihr Handeln allein die Zukunft der Umwelt beeinflusst. Wichtig ist zu wissen, dass die Zukunft einer gesunden Umwelt in den Händen jedes Einzelnen liegt.

Aufgabe

Aufgabe ist es, ein Design für eine App zu entwickeln, welche sich mit dem Thema „1,5° - Umweltretter oder nicht?“ auseinandersetzt. Erstellt wird schlussendlich ein druckbares Plakat mit den Maßen 70x100 cm. Darauf wird gestalterisch eine Vorschau des Designs abgebildet.

Ziel

Jeder Einzelne kann heute etwas Gutes für morgen tun. Das Ziel ist es, spielerisch den Menschen die Umweltrettung nahezubringen. Sie streben nach Bestätigung und das Erreichen von Zielen. Durch Belohnungen, die in der realen Welt umgesetzt werden, erkennen sie, dass sich das Thema vor ihrer Haustür befindet.

Zielgruppe

Mit dem Design der App, werden zielstrebige Personengruppen angesprochen, die gerne der Umwelt helfen, sich aber gleichzeitig über eine Bestätigung ihres Handelns freuen. Außerdem Sollen Menschen angesprochen werden,

Persona

Merlin ist gerade erst 10 geworden. Er lebt mit seinen Eltern am Stadtrand von Jena, einem Städtchen im Osten. Seinen Eltern gehört ein Aussiedlerhof an einem idyllischen See, in dem Merlin gerne nach Kaulquappen Ausschau hält. Die Familie ist im Allgemeinen sehr naturverbunden und ernährt sich bestmöglich regional und gesund. Merlin ist ein echter Naturbursche. Er hält sich viel, anders als seine gleichaltrigen Freunde, im Garten auf und erkundigt die Natur.

Sein bester Freund ist die Familienhündin Elma. Sie liebt es gemeinsam mit Merlin unterwegs zu sein. Mit Elma geht er sehr feinfühlig um. Der Junge ist vielseitig interessiert. Er handelt gerne selbstständig und liebt es Verantwortung übernehmen zu dürfen. Er liebt Pflützen und kümmert sich mit sehr viel Liebe um verletzte Tierchen in der Natur.

Trotz des wunderschönen Elternhauses beschäftigt die Familie der Geldmangel. Oft muss auf teure regionale Lebensmittel verzichtet und stattdessen im Penny eingekauft werden. Die junge Familie lebt sehr bescheiden.

Merlin hat ein paar wenige aber echt tolle Freunde, die er durch die Schule kennengelernt hat. Schulisch ist Merlin jedoch nicht auf dem besten Weg. In Mathe hapert es. Er interessiert sich während des Unterrichts lieber für die Vögel draußen. Er versteht für sein Alter sehr viel, nur nicht den Sinn der monotonen Schule.



Sein optisches Erscheinungsbild ist das eines typischen Naturverbundenen. Er hat leicht verzaustes blondes Haar. Er trägt einfache Shirts, mit wenig Wert auf geschlechtergerechte Farben. Seine Lieblingsjeans reicht ihm bis knapp übers Knie.

Sein Lieblingsessen ist Lasagne. Seine Eltern verzichten hauptsächlich auf tierische Produkte. Merlin fällt das jedoch ab und an noch schwer. Gerne isst er zum Abend auch mal ein Salamibrot oder ein Stück Käse. Er kocht gerne gemeinsam mit seiner Mutter.

Durch seine Freunde und Familie kommt er immer wieder mit der digitalen Welt in Berührung. Ihn interessiert diese Art der Kommunikation und Beschäftigung. Jedoch versteht er unsinnige Spiele nicht.

Er ist ein Papa-Kind. Sein Vater bringt ihm viele naturverbundene Themen bei. Gemeinsam angeln die beiden am See. Dies gehört zu den Lieblingsbeschäftigungen von Merlin.

Er liebt die wilden Kerle. Er spielt auch gerne Fußball im Garten. Außerdem liebt er aktive Spiele wie Lego oder auch Tiptoi Bücher, die ihm seine Tante aus Ravensburg mitgebracht hat.



Situationsmetapher

Stell dir vor, du gehst im Park spazieren und beobachtest seit Wochen den zunehmenden Müll, der dort liegt. Nach einigen Tagen entscheidest du dich, die Initiative zu ergreifen, den Müll zu entsorgen. Am nächsten Tag kommst du wieder und kannst die unbeschwerte Natur genießen.

Kernbotschaft

Win für dich. Winn für die Umwelt.

Gewünschte Reaktion

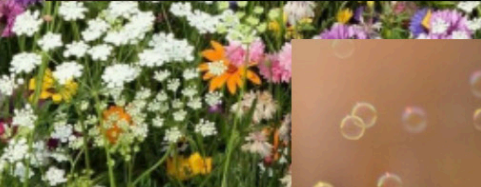
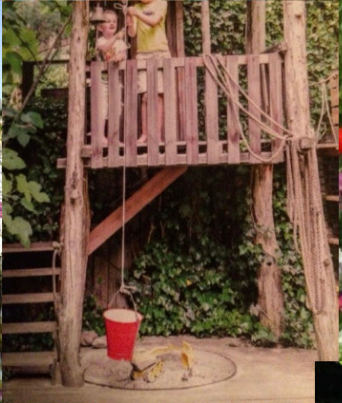
Menschen nutzen die App und erlernen mit Spaß, wie einfach es sein kann, die Umwelt zu unterstützen. Darüberhinaus soll die App gutes Handeln belohnen, durch beispielsweise Gutscheine von regionalen umweltbewussten Unternehmen.

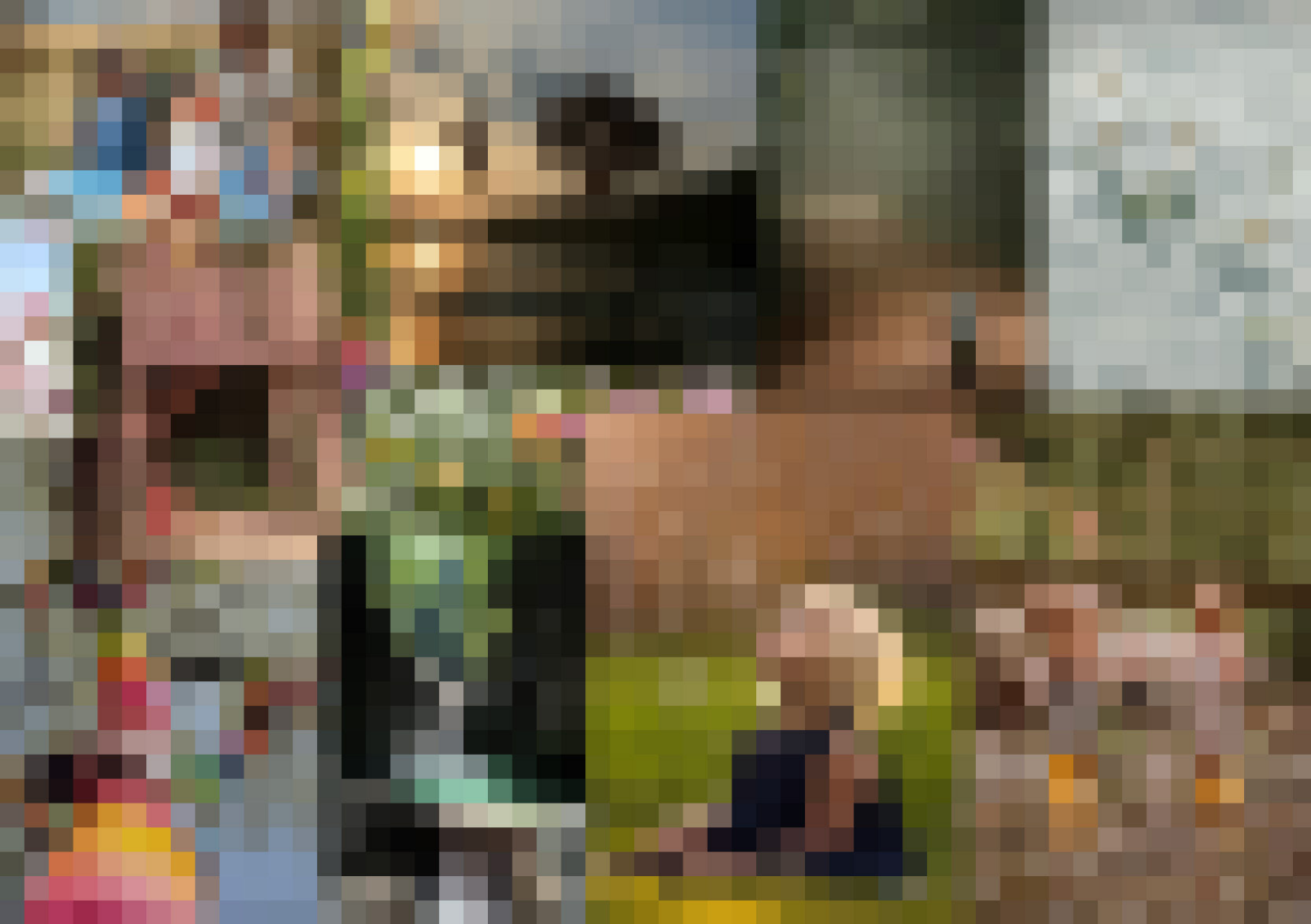
„Reason Why“

Die Umweltbelastung beginnt mit dem Handeln. Die Kinder sind unsere Zukunft, daher ist es wichtig, sie darauf aufmerksam zu machen und ihnen die Einfachheit der Umweltausrichtung nahezubringen.

Moodboard

Moodboard meines Appdesigns.





Anmutungskriterien

Charakterisierung meines Appaufbaus.

Spielerisch

Bewirkend

Interaktiv

Spannend