

Positionierung - Creative Brief

Der CB ist ein kurzes, einfaches, für jeden verständliches Arbeitsdokument und somit die Grundlage für gute Produktpositionierung und Kommunikationsideen.

Inhalte:

Die Ausgangslage, Die Aufgabe, Das Ziel, Die Zielgruppe, Marken im Umfeld, Das Wettbewerbsumfeld, Die Situationsmetapher, Die Kernbotschaft, Die gewünschte Reaktion, Der „Reason Why“, vier Anmutungskriterien

Ausgangslage

Informationen, die über das bevorstehende Projekt hinausgehen und das gesamte Projektumfeld beschreiben.

Das Museum in der mittelalterlichen Papiermühle Basels führt über vier Stockwerke durch die Geschichte von Papier, Schrift und Buchdruck bis hin zum fertigen Buch. Neben historischen Ausstellungen zeigt das Museum authentische Werkstätten, in denen auf alten Maschinen gearbeitet wird – Besucher können dabei selbst aktiv werden.

Aufgabe

Kurze und präzise Darstellung des zu leistenden Arbeit und des Übergabeprodukts.

Ein Design System einer App und einen dazu passenden Avatar zu gestalten, der sich mit dem Thema Museum beschäftigt. Dafür werden 3 bis 4 Anwendungsbeispiele der App und einen Film der App (Walkthrough eines Klickdummies) angefertigt. Zudem wird ein Interaktives Exponat für das Museum gebaut.

Ziel

Trennung zwischen Aufgabe und Ziel. Mit welchem Ziel wird das Projekt durchgeführt?
Hochgestochene Ziele motivieren mehr.

Die App und das Exponat bereichern und ergänzen das Museumserlebnis und vermitteln dem Nutzer auf intuitive Weise Wissen über Papier- und Drucktechniken.

Steckbrief des Museums

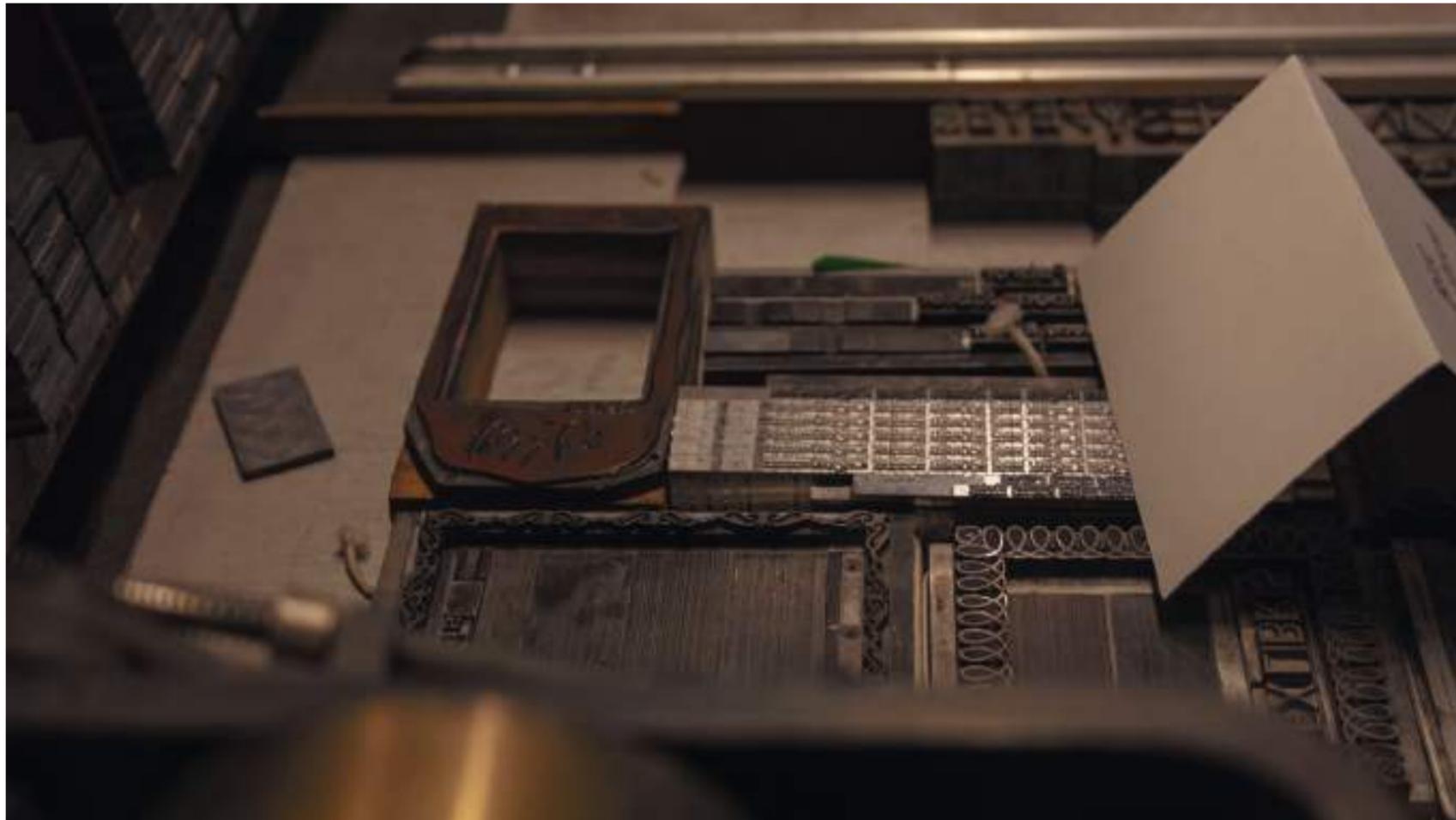
Name: Basler Papiermühle

Wo: Basel, Schweiz

Was: Schweizerisches Museum für Papier, Schrift und Druck
„Im Gebäude der mittelalterlichen Papiermühle führt das Museum über vier Stockwerke durch die Geschichte des Papiers, der Schrift und des Schreibens, weiter über den Schriftguss und Buchdruck bis hin zum fertigen Buch.“

Öffnungszeiten: 11-17 Uhr

<https://www.baslerpapiermuehle.ch/>



Persona

Persona beschreiben.

Geschlecht: Mann

Vorname: Werner

Alter: 67

Wohnort: Schwarzwald, Todtnau

Wohnart: wohnt mit seiner Frau und ihrem Hund (Dackel, Rocky) in einer Altbauwohnung

Job: Rentner (war mal Schreiner)

Freizeit: wandert gerne, liest viele Sachbücher, kocht gerne für seine Familie

Hobby: Holz Spielzeug schnitzen

KFZ: Renault Kangoo (Kleintransporter)

Handy: Samsung Galaxy von 2017

Musik: Rock der 70er

Einkaufen: auf den Wochenmarkt und Bioladen

Mittelkonsole Auto: Taschenmesser, Schokoriegel, Stirnlampe

Was wollte die Persona als Kind mal werden: Pilot



Marken im Umfeld

Produkte oder Marken, mit der sich unsere Persona typischerweise umgibt

= Ansatzpunkte für Marketing

Panasonic



SONY



BIRKENSTOCK

DIE ZEIT

tageschau ¹

ARD ¹

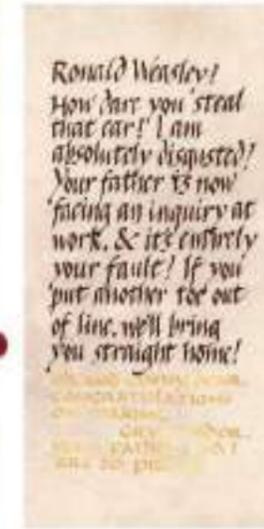
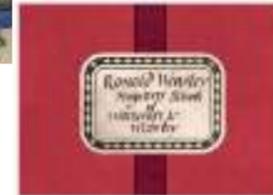
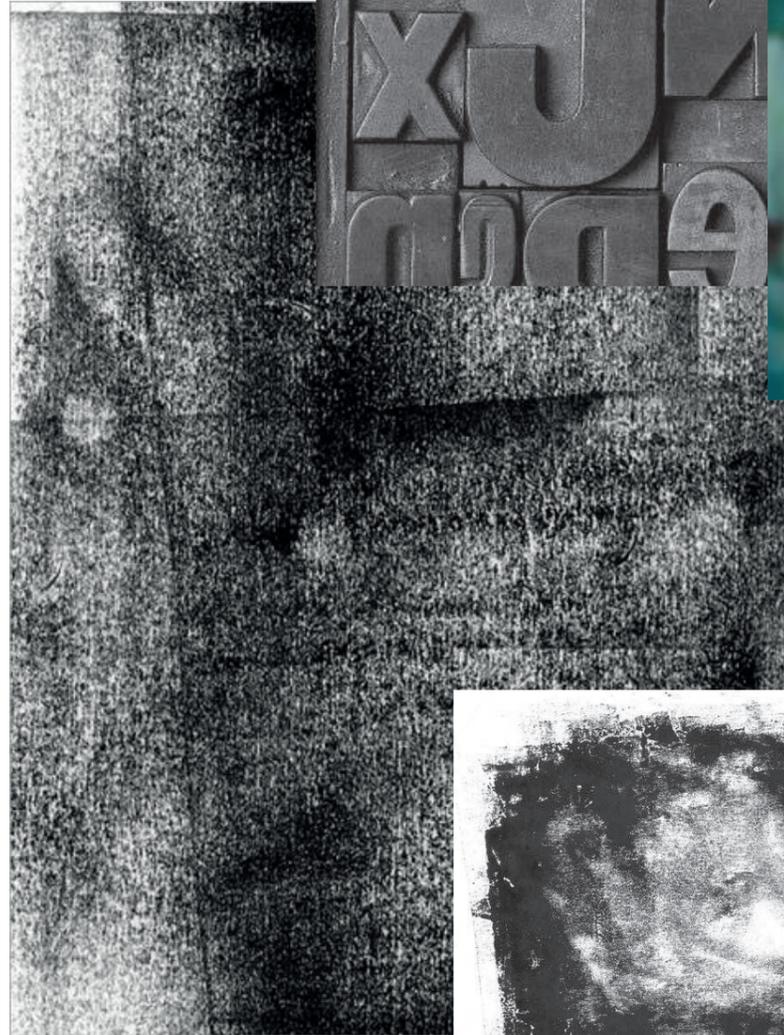


**Jack
Wolfskin**

MAMMUT

Inspiration Avatar

- Druck/ Stempel Textur
- Briefumschlag als Character
- andere Ideen für den Character wären Siegel, Schreibfeder, Origami, Buch.



Avatar - Tsuru



Dialog zwischen Persona und Avatar

Tsuru : Hallo ich bin Tsuru, willkommen in der Papier Mühle. Hier können Sie alles über Papierherstellung, Buchdruckkunst, Buchbinden und Schrift im Allgemeinen erfahren. Was möchten Sie gerne genauer erkunden ? Mich können Sie gerne dutzen, wie soll ich Sie ansprechen ?

Werner : Hallo Tsuru, danke für die freundliche Begrüßung! Dann kannst du mich einfach „Werner“ nennen. Ich bin wirklich gespannt, was du mir alles zeigen kannst. Wie wäre es, wenn wir mit der Papierherstellung starten?

Tsuru: Sehr gerne, Werner! Dann nehme ich dich mit in die Welt der Papierfasern und Wasserräder! Wusstest du, dass die besten Papiere früher oft aus alten Stoffen hergestellt wurden? So entstanden die ersten Bücher und Drucke, die heute noch existieren. Was meinst du, sollen wir gleich mal schauen, wie man Papier schöpft? Oder interessiert dich eine bestimmte Technik besonders?

Werner: Das klingt spannend. Ich würde gerne sehen, wie man Papier schöpft. Aber ich habe auch eine Frage: Wie kam es dazu, dass man ausgerechnet Stoffreste für Papier verwendet hat?

Tsuru: Oh, das ist eine gute Frage! Früher hatte man keinen Zugriff auf Holzfasern wie heute, und Stoffe boten die ideale Grundlage – stabil und langlebig! Man könnte sagen, das erste Recycling-Projekt der Geschichte. Soll ich dir zeigen, wie das in einem Papierbad gemacht wird?

Werner: Sehr gerne, Tsuru. Legen wir los.

Mitbewerber

Die Beschreibung der direkten und indirekten Wettbewerber.

Direkte Wettbewerber:

andere Museen zum selben Thema

Indirekte Wettbewerber:

Bücher, Internet, Social Media/Medien aller Art

Situationsmetapher

... mit was oder mit welcher Situation lässt sich das Projekt vergleichen?

Du bist bei deiner Großmutter im Wohnzimmer und stöberst in der Bibliothek. Plötzlich fällt dir ihr altes Rezeptbuch in die Hände. Neugierig blätterst du wahllos eine Seite auf und entdeckst das Rezept für ihre berühmten Zimtplätzchen. Deine Finger gleiten über die handgeschriebenen Zeilen, spüren die feine Prägung im Papier. In der unteren Ecke der Seite siehst du einen alten Fettfleck, der zeigt, wie oft dieses Rezept zum Leben erweckt und geteilt wurde. Während du die Zeilen liest, steigt in deiner Vorstellung der Duft von Zimtplätzchen auf, als hätte deine Großmutter sie gerade aus dem Ofen geholt.

Kernbotschaft

... die Essenz des Projekts (Ziel, Situation u.s.w.) in einem Satz.

Handwerkskunst, interaktiv lernen/erleben.

Die gewünschte Reaktion

... bei oder nach der Nutzung der Webseite.

Spaß/Freude daran haben, Neues über die Papierherstellung,
Schrift und alle Arten von Druckverfahren zu lernen

Reason why

... warum kann man dem Produkt bzw. Angebot
Glauben schenken?

Das Lernen neuer Dinge sollte Spaß machen.

4 Anmutungskriterien

... so soll der neue Auftritt werden:

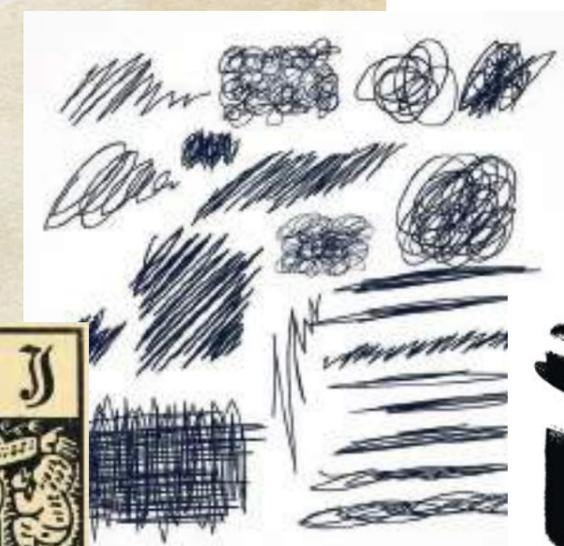
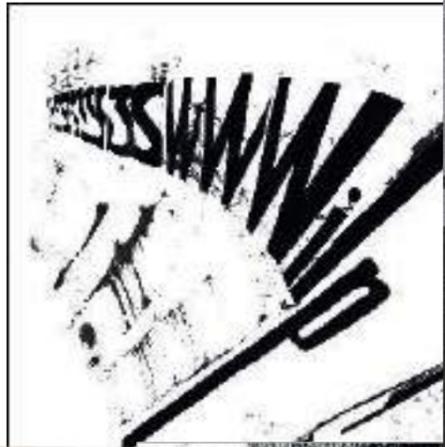
Klar : Die Gestaltung soll klar und intuitiv sein, so das man nicht gleich überfordert wird.

Informativ : Informationen sollten effektiv über das Thema berichten.

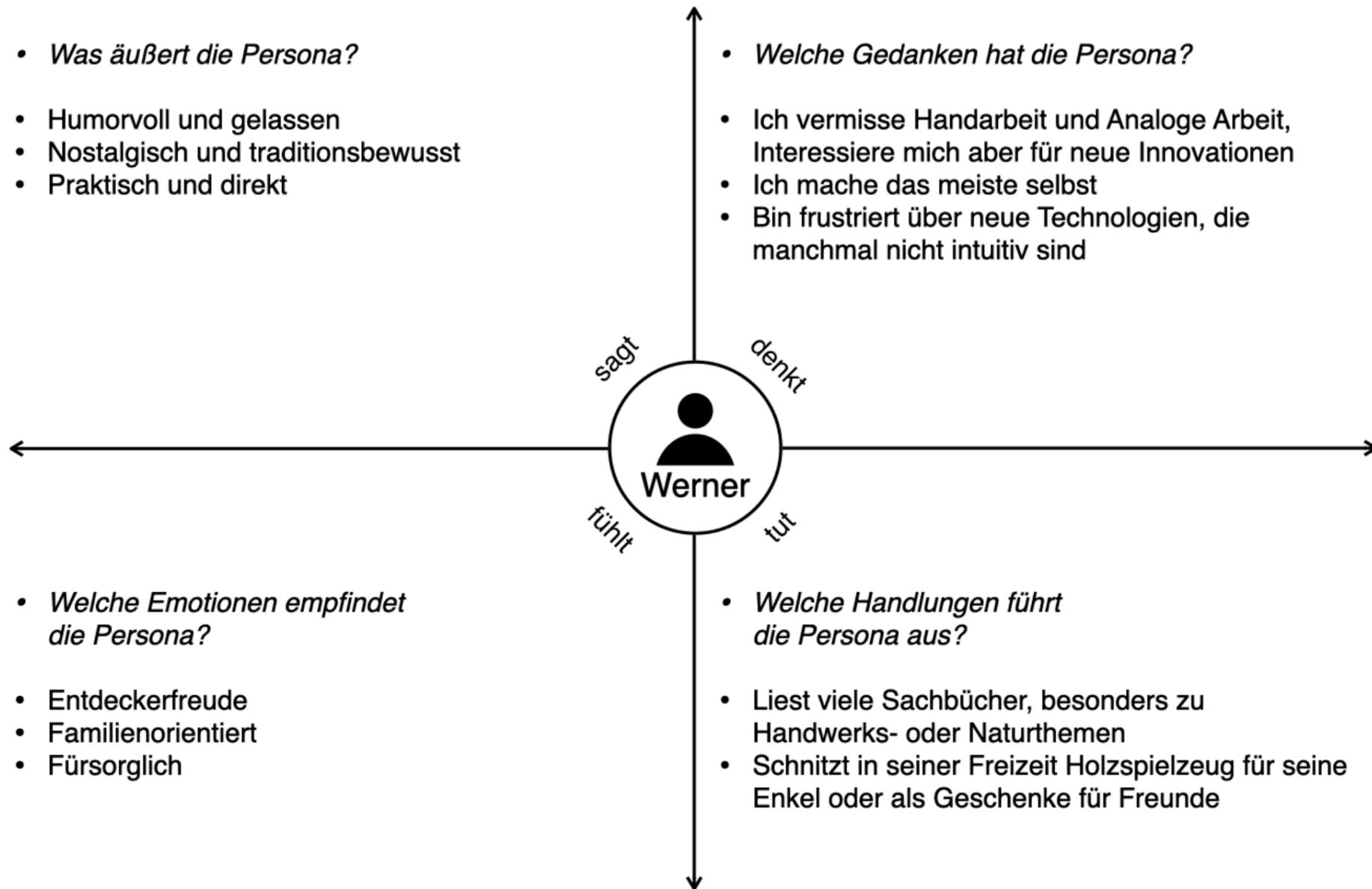
Leicht : mühelose Bedienung, erleichtertes Gefühl

Spaßig : man sollte Spaß haben

Moodboard



Empathy Map



Pains

- Ärgernisse und/oder Hindernisse
- Neue Technologien sind für ihn manchmal nicht intuitiv genug



Gains

- Ziele und/oder Erfolge
- Neue Sachen lernen
- Selbstständig/Unabhängig

User Journey des Museumsbesuch

User Journey Map Template

