



# Creative Brief

A museum that is **interesting** and which **relaxes** the soul

A museum where much can be discovered

A museum based on a clear and consistent philosophy

A museum where those seeking **enjoyment** can enjoy,

those seeking to ponder can ponder, and those seeking to feel can feel

A museum that makes you feel more **enriched**

when you leave than when you entered!

To make such a museum, the building must be...

Put together as if it were a film

Not arrogant, magnificent, flamboyant, or suffocating

Quality space where people can **feel at home**,

especially when it's not crowded

A building that has a **warm feel and touch**

A building where the breeze and sunlight can **freely flow through**

The museum must be run in such a way that...

Small children are treated as if they were grown-ups

Visitors with disabilities are **accommodated** as much as possible

The staff can be confident and proud of their work

Visitors are **not controlled with predetermined courses and fixed directions**

It is suffused with ideas and new challenges

so that the exhibits do not get dusty or old,

and that investments are made to realize that goal

The displays will be...

Not only for the benefit of people who are already fans of Studio Ghibli

Not a procession of artwork from past Ghibli films

as if it were "a museum of the past"

A place where visitors can **enjoy by just looking**,

can **understand the artists' spirits**,

and can **gain new insights into animation**

Original works and pictures will be made to be exhibited at the museum

A project room and an exhibit room will be made, showing movement and life

(Original short films will be produced to be released in the museum!)

Ghibli's past films will be probed for understanding at a deeper level

The café will be...

An important place for relaxation and enjoyment

A place that doesn't underestimate the difficulties of running a museum café

A good café with a style all its own

where running a café is taken seriously and done right

The museum shop will be...

Well-prepared and well-presented

for the sake of the visitors and running the museum

Not a bargain shop that attaches importance

only to the amount of sales

A shop that continues to strive to be a better shop

Where **original** items made only for the museum are found

The museum's relation to the park is...

Not just about **caring** for the plants and surrounding greenery

but also planning for how things can improve ten years into the future

Seeking a way of being and running the museum

so that the surrounding park will become even lush and better,

which will in turn make the museum better as well!

This is what I expect the museum to be,

and therefore I will find a way to do it

This is the kind of museum I don't want to make!

A pretentious museum

An arrogant museum

A museum that treats its contents

as if they were more important than people

A museum that displays uninteresting works as if they were significant

Hayao Miyazaki

Executive Director

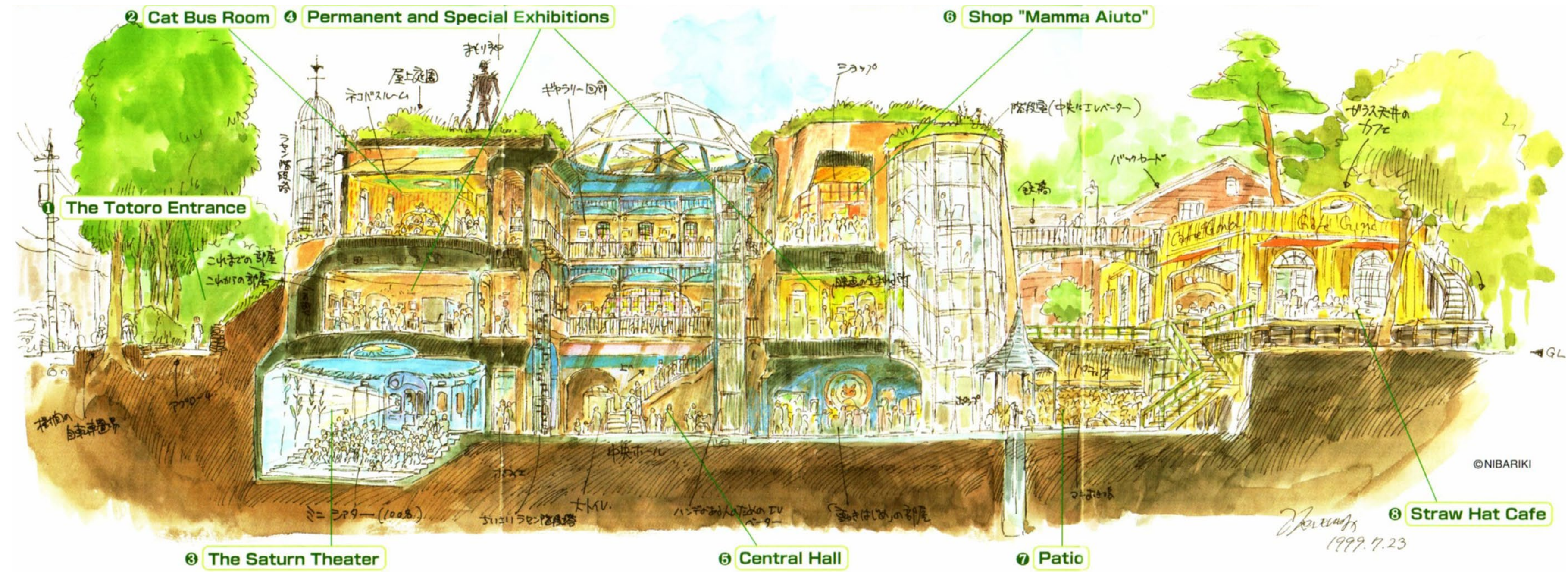
Ghibli Museum, Mitaka

# Ghibli Museum Mitaka



2001 (Inokashira Park, Mitaka, Japan)  
 Ghibli Museum  
 Ghibli Park  
 Lebensgroße Charaktere  
 Animationsgeschichte / Filmentstehung  
 Filmvorstellungen (Originals, Shortfilms)  
 Catbus Room  
 Mamma Aiuto (Souvenir Shop)  
 Rooftop Garden (Dachterrasse mit Laputa  
 Kampfroboter Statue)  
 Straw Hat Café  
 Tri Hawks (Bücherei)

Tickets nur online  
 Anreise per ÖPNV  
 Fotos nur im Außenbereich



# Ghibli Museum Mitaka



Das Studio Ghibli Museum in Mitaka ist in einem großen Park angelegt und man kann sich stundenlang darin aufhalten. Es gibt keine genauen Parcours und man soll sich dort möglichst frei im Museum und im umliegenden Park bewegen.

# Ausgangslage

Die bearbeiteten Wochenaufgaben werden als PDF-Dateien auf den Server geladen.

Das Designsystem der App (Styleguide, UI-Components & Beispielscreens) wird abgegeben.

3 - 4 Screens der Museums-App, werden in einem Video (Walkthrough) vorgestellt.

Passend zur App wird ein KI-Avatar erstellt.

Ein interaktives Exponat, das im Ghibli Museum ausgestellt sein könnte, wird umgesetzt. Dieses wird an der Werkschau ausgestellt.

# Aufgabe

Ziel ist es, Menschen, die nicht so viel  
Zeit haben, das Museum frei zu entdecken,  
den best möglichen Aufenthalt im Museum zu  
bieten.

# Ziel



# Persona

Aki (秋) Nakamura, 24 Jahre alt, lebt in Osaka. Seit 2 Jahren arbeitet sie in einer Marketingagentur. Es ist die Agentur, die unter anderem mit ihrer Lieblings Beauty Marke zusammenarbeitet – ein aufregender Start in ihre Karriere. Ihr Alltag ist ein geschickter Balanceakt zwischen Arbeit, Sport, Freund:innen und ihrer Leidenschaft für Kunst. Sie schafft es immer wieder 48h in einen Tag zu packen.

Morgens genießt sie einen Matcha Latte, bevor sie auf ihr Fahrrad springt, um zur Arbeit zu fahren. Ihr Fahrrad ist lila mit einem Rasmännchen Sticker.

Es quietscht jedes Mal, wenn sie ihren Lenker nach links dreht und ihr Fahrrad leicht ist nicht mehr so fest wie es mal war und kippt immer ein bisschen bei scharfen Kurven. Die Agentur ist ein Ort voller Energie, wo sie innovative Kampagnen entwickelt und ihrer Kreativität freien Lauf lassen kann. Trotz der hektischen und sehr langen Tage bleibt sie stets positiv – jede Herausforderung ist für sie eine Chance, zu wachsen.

Nach der Arbeit trifft sie oft Freund:innen in gemütlichen Cafés oder schlendert

durch die Stadt. Nach romantischer Liebe sucht sie nicht aktiv. Sie ist fest davon überzeugt, die richtige Person zum richtigen Zeitpunkt zu finden.

Ihre Wohnung hält sie sauber, indem sie einmal pro Woche ein paar Putzstunden einplant. Sie würde gerne mehr und gesünder kochen, will aber lieber mehr erleben oder ein paar Minuten länger schlafen.

Am Wochenende ist sie voller Tatendrang: Yoga-Kurse, Wanderungen, Fahrradtouren und Studio Ghibli Filmmarathons mit Freund:innen gehören dazu. Die Welt von Ghibli erinnert sie immer wieder dazu, auch in ihrem Alltag kleine Momente voller Magie zu sehen.

In 2 Wochen hat endlich 5 Tage Urlaub und will nach Tokio reisen, um eine Freundin zu besuchen. Zusammen wollen sie unter anderem das Ghibli Museum in Mitaka besuchen. Doch da sie nicht viel Zeit haben, wollen sie ihren Aufenthalt gut planen, um möglichst genau die Exponate zu entdecken, die sie am meisten begeistern werden und sich dafür genügend Zeit nehmen zu können.

# Aki



**SHIRO  
BEAUTY**

The  
**Ordinary.**

Mitsubishi Pencil  
Kokuyo  
Uniqlo  
2nd Hand Vintage Stores  
Tirtir  
The Ordinary  
Shiro Beauty  
Ichiran Instant Ramen  
Food Market Mom  
Netflix

**KOKUYO**

**Mam**  
フードマーケット マム  
**FOOD MARKET**



**TIRTIR**



**NETFLIX**

**uni**  
MITSUBISHI PENCIL

**Marken im Umfeld**

direkt + indirekt

Museumsmitarbeitende

# Wettbewerber

Du hast eine Reservierung in einem Restaurant mit wunderschöner Aussicht und einen Tisch mit dem besten Blick auf die Stadt. Das letzte Meeting des Tages hat heute viel länger gedauert als geplant. Du rennst aus der Arbeit und hoffst trotz der Verspätung nicht deine Reservierung zu verlieren.

Du schaust auf dein Handy, noch 2min, bis die letzte U-Bahn abfährt, mit der du das Restaurant mit akzeptabler Verspätung erreichen kannst. Die Fußgängerampel wird grün, du bist noch ungefähr 100m davon entfernt. Du versuchst schneller zu rennen, doch vor dir läuft eine Gruppe Menschen langsam und nimmt den gesamten Gehweg ein. Ständig fahren Autos vorbei und du kannst nicht auf die Straße ausweichen. Die Ampel wird rot. So kommst du nie rechtzeitig an. Und dabei hattest du dich schon so lange darauf gefreut.

Doch dann hält auf einmal eine gute Freundin neben dir auf der Straße und ruft dir aus dem Auto zu: "Hey! Wo musst du so schnell hin? Ich fahr dich kurz, spring rein!". Deine Rettung.

Du steigst ein. Sie fährt los. Du gibst ihr die Adresse und sie bringt dich im Handumdrehen zum Restaurant. Während der Fahrt rufst du beim Restaurant an, um zu fragen, ob es möglich ist eine weitere Person zur Reservierung hinzuzufügen. Glücklicherweise ja. Ihr kommt doch gerade noch pünktlich an.

Wenige Minuten später kommt euere Vorspeise aus der Küche gezaubert und der Wein hat ein äußerst gutes Jahr erwischt. Der Abend hätte nicht besser laufen können. Ihr genießt den zauberhaften Moment in vollen Zügen und der Alltag verschwindet in der Ferne.

# Situationsmetapher



Zeit für Zauber.

# Kernbotschaft

Nachdem die Besucher:innen die App heruntergeladen haben, sollen sie Tickets kaufen, ihren Aufenthalt planen und eine zauberhafte Zeit im Ghibli Museum verbringen.

Sie sollen durch das Benutzen der App im Museum tiefer in die Ghibliwelt eintauchen.

# Gewünschte Reaktion

Egal wie viel oder wenig Zeit man in dem Museum verbringen kann, dank dieser App wird man eine zauberhafte Erfahrung haben.

Man entscheidet individuell, wie man das Museum besucht. Denn man kann Exponate priorisieren, Menschenmengen umgehen, Zugriff auf viele Zusatzinformationen erhalten und noch tiefer in die Ghibliwelt eintauchen.

# Reason Why



The museum should be...

...interesting  
...relaxing  
...enriching  
...feel at home  
...warm feel an touch  
...flow freely  
...accomodating  
...original  
...caring  
...enjoy by just looking  
...understand the artists' spirits  
...gain new insights into animation

**gemütlich**

**minimalistisch**

**warm**

**zuvorkommend/  
hilfreich**

Not...

...controlling  
...arrogant  
...pretentious  
...magnificent  
...flamboyant  
...suffocating  
...uninteresting

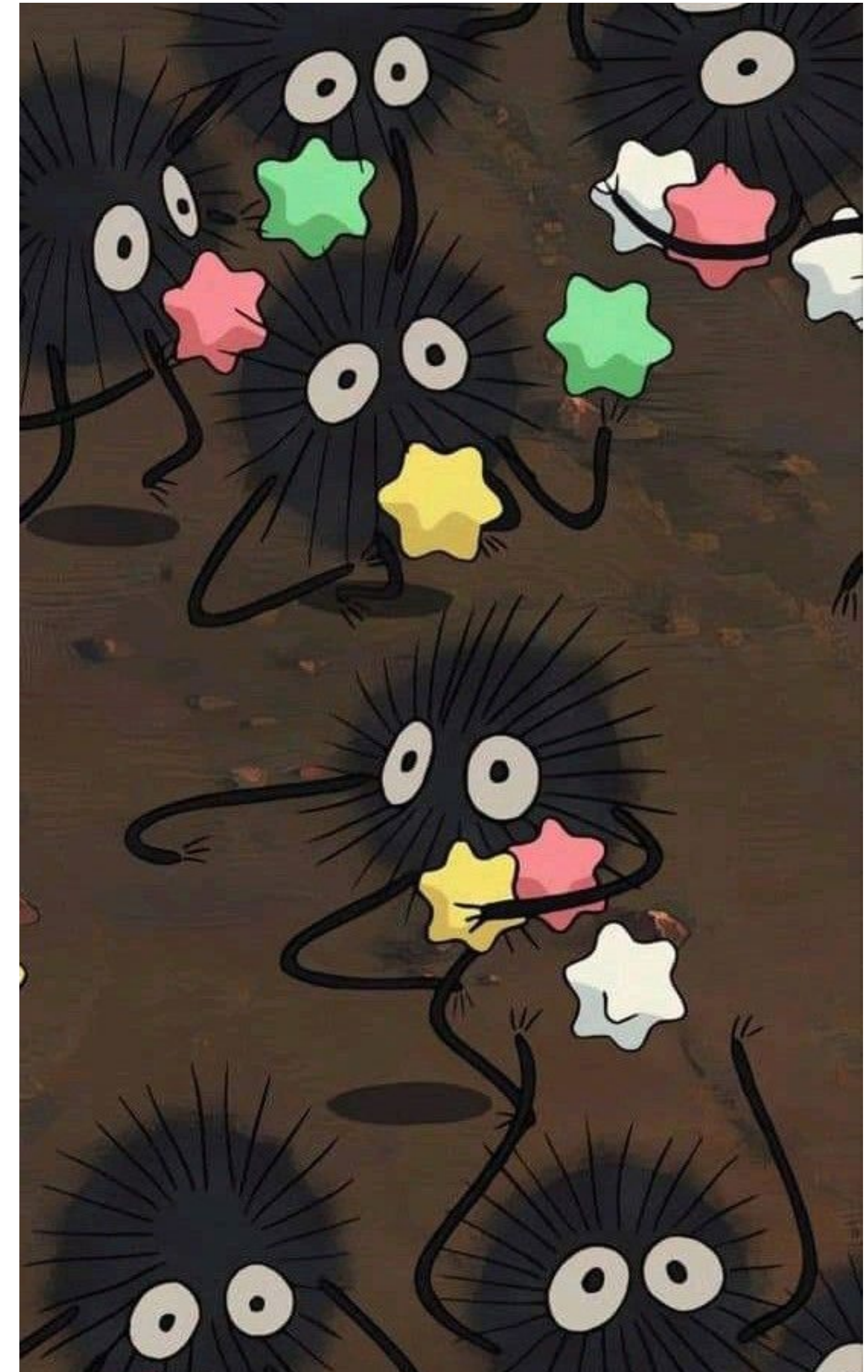
# Anmutungskriterien







Tertiary Color	201C21	Typografie
	F7F1E1	Hintergrund, Typografie
Primary Color		
	CBB552	pressed
	EEE469	AR/Avatar
Secondary Colors	5FB168	pressed
	89E49D	Information
	D06368	pressed
	F88A93	Aktion



# Farbpalette





# Avatar KI-Prompts





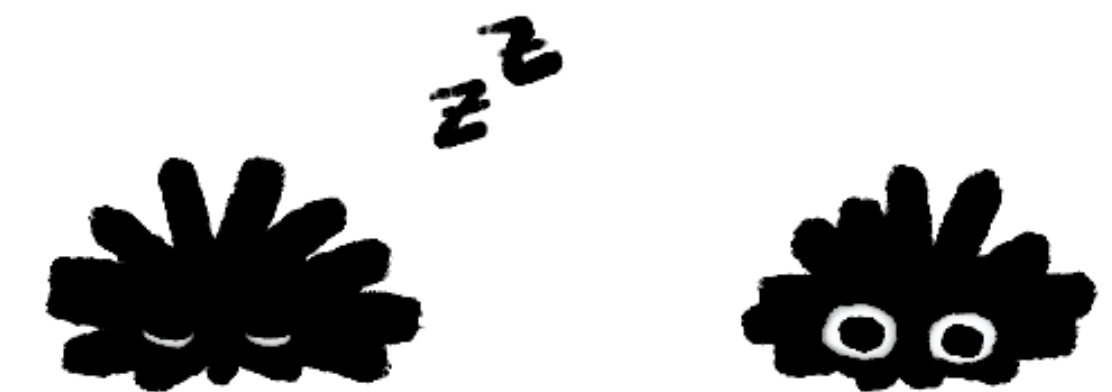
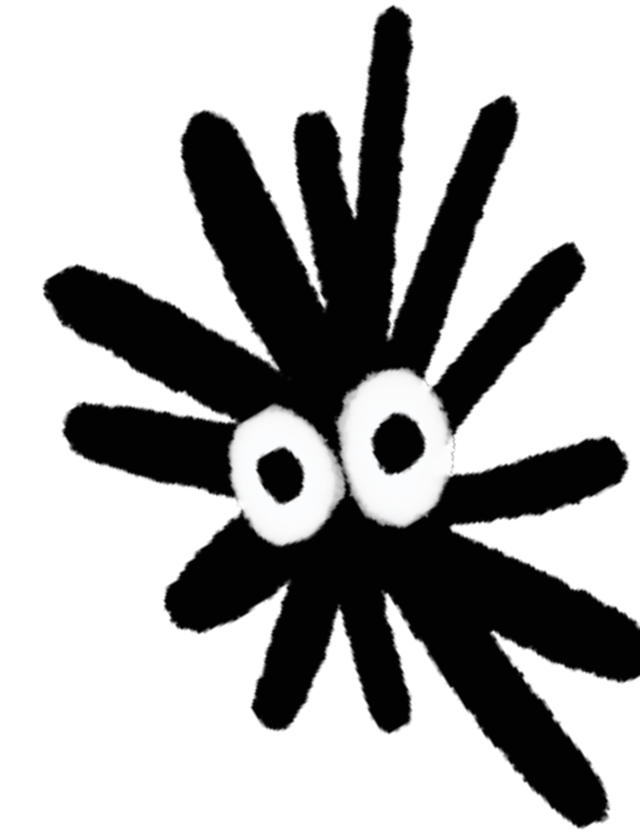
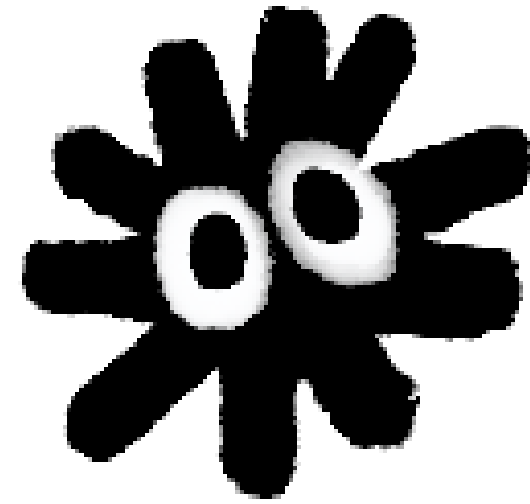
すすワタリ, Susuwatari =  
wandernder Ruß

Chirios Reise ins Zauberland,  
Mein Nachbar Totoro

Nahrung: Kompeitō  
(sternförmige Süßigkeiten)

Gehören zu den Yōkai  
(Figuren im japanischen Volksglauben)

# Avatar – YOKI



1

Y: Hallo Aki! Was willst du als erstes im Ghibli Museum unternehmen?

Falls du Fragen hast, kannst du sie mir jederzeit stellen. Ich werde mein Bestes geben, sie zu beantworten.

A: Ich würde gerne den Laputa-Kampfroter sehen, wo kann ich ihn finden?

Y: Der Laputa-Kampfroter befindet sich auf der Dachterrasse, folge der Beschilderung zur Wendeltreppe und dem Weg auf deiner Karte. Wenn du die Treppe hochgehst, kannst du ihn oben sehen. Ich habe dir auch den genauen Weg auf der Karte markiert.

Um die sprach Navigation zu starten, klicke auf das Ton-Icon.

A: Kannst du mir etwas über die Entstehungsgeschichte der Laputa-Kampfroter-Figur erzählen?

Y: Natürlich! ...

2

A: An welchem Ausstellungsstück auf meiner Liste sind aktuell am wenigsten Besucher:innen und welche anderen Ausstellungsstücke kann ich auf dem Weg dahin anschauen?

Y: "A boy's room - a gift from grandpa" hat aktuell vergleichsweise wenige Besucher:innen. Auf dem Weg dorthin kommst du an der "Centrall Hall" vorbei. Nimm dir doch einen Augenblick Zeit in diesen verwinkelten und verwunschten Ort einzutauchen und die Atmosphäre zu genießen. Schau dir das Deckenlicht genauer an.

Das interaktive Exponat muss kleiner als 50x50x50 cm sein und muss schieben als Interaktion beinhalten.

# Vorgaben

Mobiles Endgerät

# Medien



05. bis 07.11. Produktion Workshop  
14.11. Referat (Agility, Wasserfall,  
Squad-Sprints)  
05.12. Zwischen Präsi  
09.01. K60 Technik  
10.02. Abgabe

# Zeitplan

Monas Gehirnzellen

**Team**