

CARO

— Trinkerrinnerung

Ausgangslage

Eine ausreichende Flüssigkeitszufuhr ist essentiell für die Gesundheit des Menschen. Unser Körper besteht zu 50-70 % aus Wasser und es wird empfohlen, 2-3 Liter Wasser am Tag zu trinken. Es unterstützt den Kreislauf, die Konzentration und das allgemeine Wohlbefinden. Bereits geringer Flüssigkeitsmangel kann zu Müdigkeit, Kopfschmerzen und Schwindel führen. Trotzdem vergessen viele Menschen im Alltag oft, genug zu trinken – sei es durch Stress oder einen vollen Terminplan.

Aufgabe

Ein Plakat 70x100 auf dem die Gestaltung einer App zu sehen ist.

Ziel

Die App wird den Nutzer regelmäßig daran erinnern, genug zu trinken. Wichtig ist, dass das Nutzen der App Spaß macht und man Erfolge sieht. Zur App wird eine emotionale Bindung aufgebaut.

Die Persona

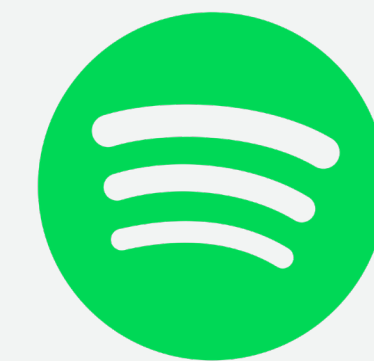
Loise ist eine 24-jährige Content Managerin, die die meiste Zeit im Home Office verbringt. Sie lebt in einer gemütlichen 1-Zimmer-Wohnung, die mit einer Mischung aus Vintage-Möbeln und modernen skandinavischen Designs eingerichtet ist. Obwohl sie Pflanzen liebt, neigt sie dazu, sie vertrocknen zu lassen.

In ihrer Freizeit liest Loise gerne, geht auf lange Spaziergänge oder joggt. Ihr Guilty Pleasure ist es, sich fast täglich einen Kaffee beim Bäcker zu holen – sei es auf dem Weg zur Arbeit oder während eines Spaziergangs.

Loise legt Wert auf einen nachhaltigen Lebensstil, kauft Second-Hand-Kleidung, greift aber auch hin und wieder auf Fast Fashion zurück. Sie benutzt fast ausschließlich Apple-Geräte, wechselt ihre iPhones aber regelmäßig, da sie ihre Handys schnell kaputtgehen lässt. Ihr Schreibtisch im Home Office ist daher selten ohne ihr Smartphone.



Marken im Umfeld



Wettbewerber

Direkte

- Gesundheits- / Ernährungsapps ›
Waterminder, Plant Nanny Cute Water Tracker, Fddb, Lifesum, Yazio...

Indirekte

- Wasserflaschen › AirUp, Flaschen mit
Zeitangaben, Waterdrop; Karaffen
- Apps wie „Benachrichtigungen“, „Uhr“
- Notizzettel, Planer

Situationsmetapher

Der Morgen danach. Total verschallert. Die Luft im Zimmer ist ein wenig stickig. Es ist schon Mittag, andere Menschen sind bereits seit Stunden auf den Beinen. Es wird Zeit aufzustehen und etwas im Magen zu haben wäre auch nicht schlecht. Vielleicht etwas schmackhaftes vom Bäcker. Na gut. Ich verlasse mein Zimmer, nehme den Aufzug nach unten und verlasse das Gebäude. Ich atme tief ein und aus. Nach dem Gang zu Bäcker fühle ich mich schon besser. Mein Kopf ist wieder klarer, mein Kreislauf in Schwung. Die Kopfschmerzen sind auch schon weniger geworden. Ein Stück Leben ist wieder in mich gekehrt. Genauso wie der erste Atemzug an der frischen Luft hat das Trinken eines Schluck Wassers eine erfrischende und belebende Wirkung. Es verbessert unser Lebensgefühl und unsere Gesundheit.

Kernbotschaft

Der beste Weg zu einem gesünderen Leben

Slogan

Plant your life

Gewünschte Reaktion

Durch regelmäßiges Trinken wird eine Pflanze gegossen, die mit der Zeit wächst. Vergisst du zu trinken, kann die Pflanze allerdings auch wieder vertrocknen. Durch das Erfolgserlebnis und das Meiden von Misserfolg wird der Nutzer dran bleiben die App zu nutzen.

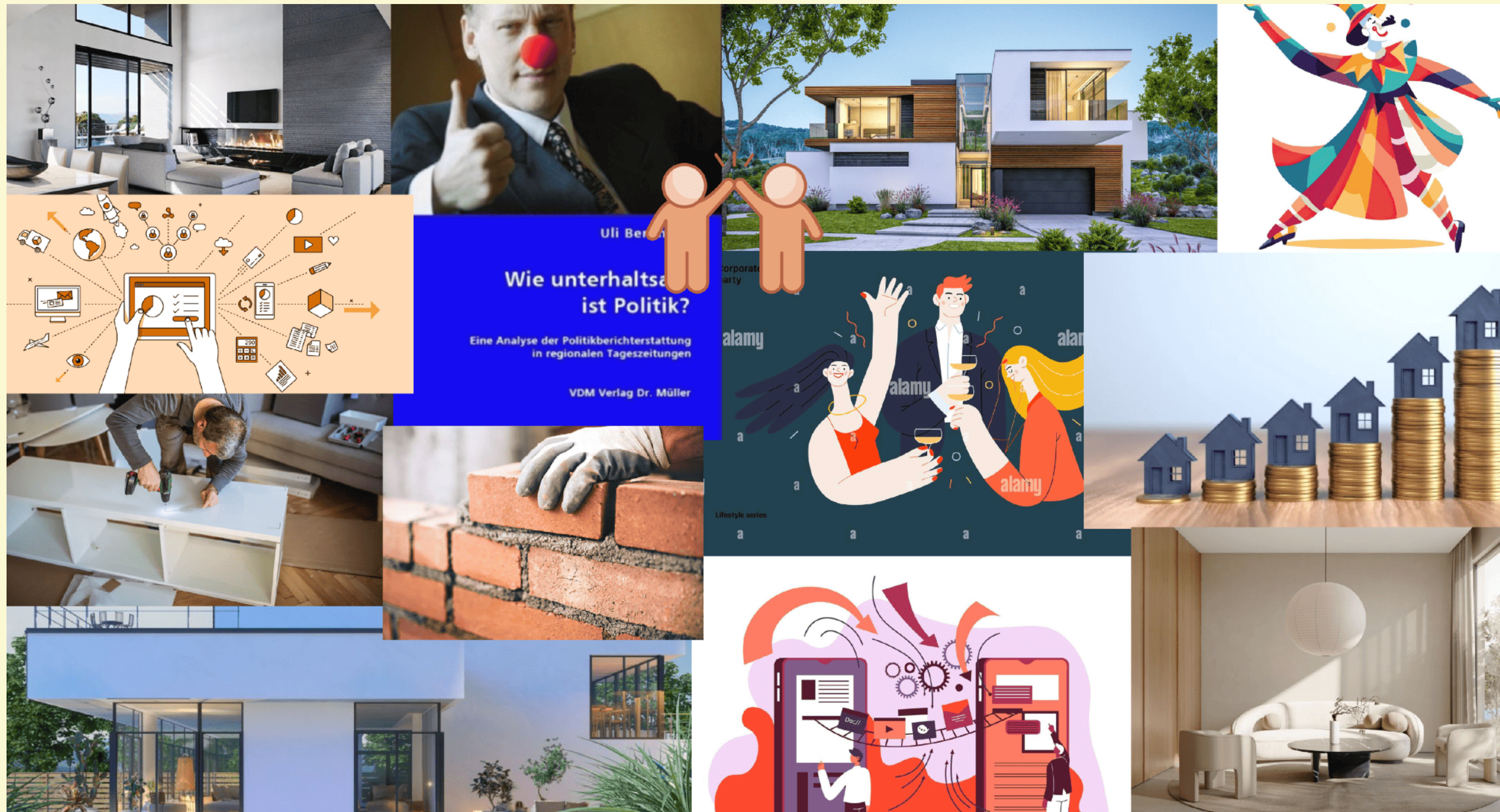
Reason why

Genug zu trinken ist wichtig für unsere physische und mentale Gesundheit. Im Alltag vergessen wir das oft, wenn wir gerade mit etwas anderem beschäftigt sind. Sei es auf der Arbeit, Zuhause oder unterwegs. Wir haben meist so viel im Kopf, dass wir an solche lebenswichtigen Sachen nicht immer denken. Da unser Handy ständig in unmittelbarer Nähe ist, kann es sinnvoll dafür eingesetzt werden uns an regelmäßige Hydratation zu erinnern. Dies kann mit Hilfe einer App geschehen, die uns allerdings nicht nur daran erinnert, sondern uns auch motiviert dran zu bleiben.

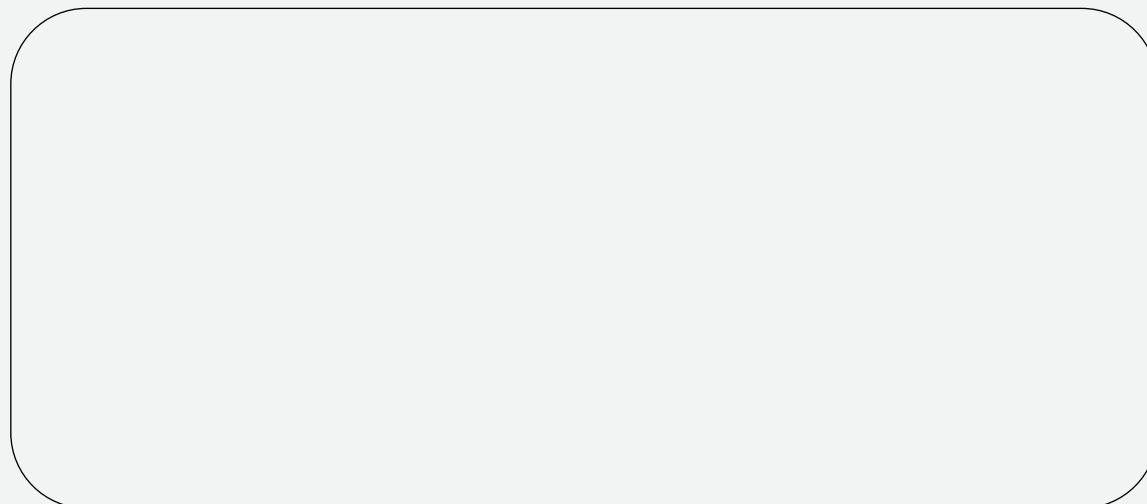
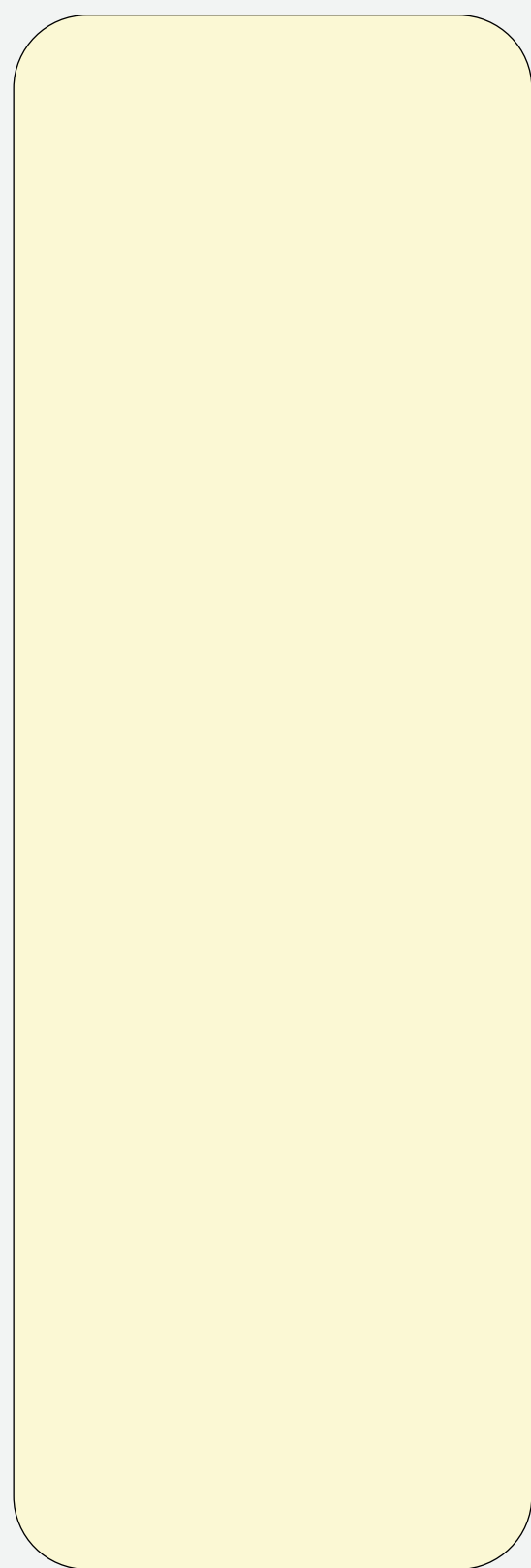
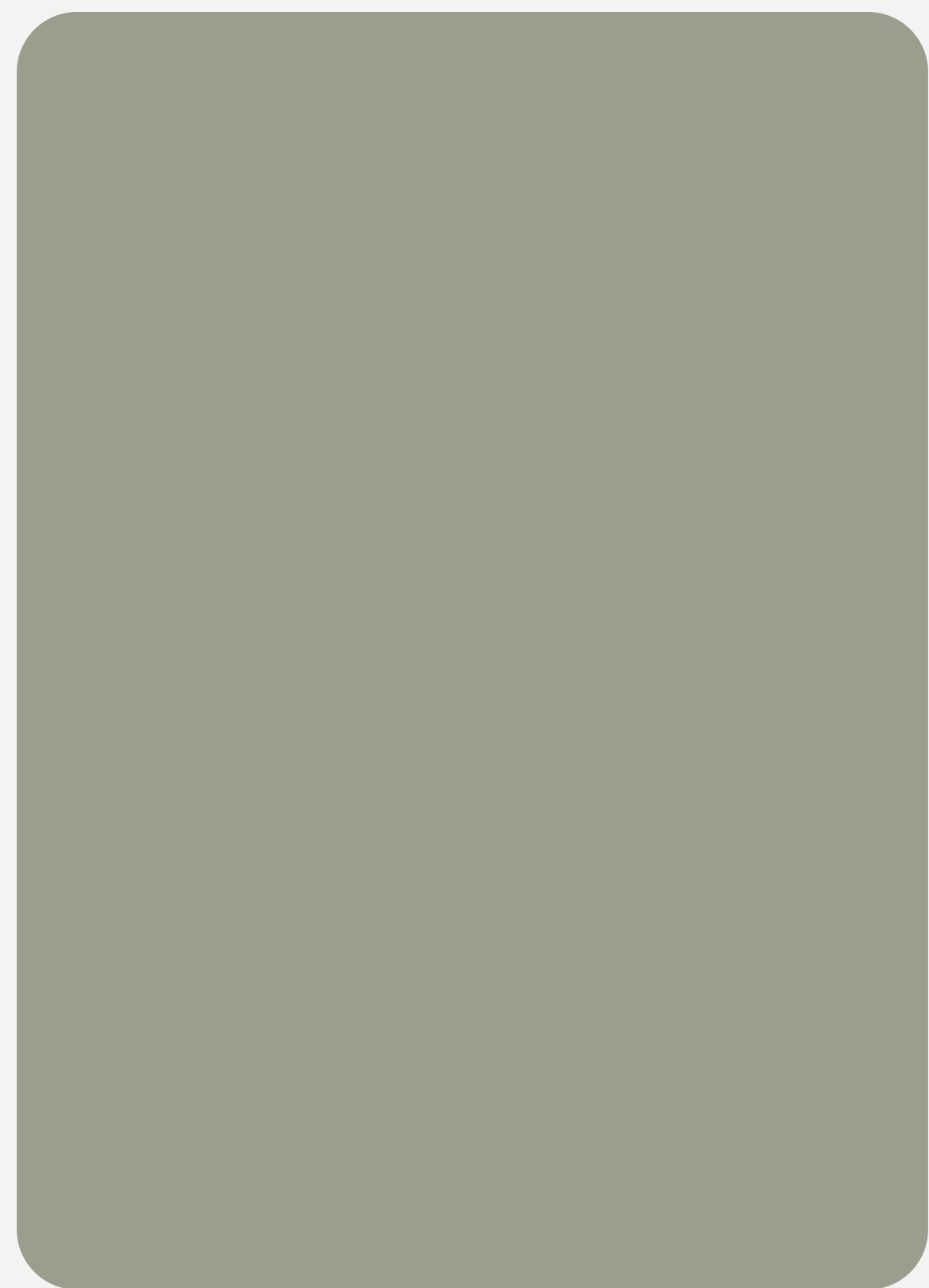
Anmutungskriterien

- Modern
- Interagieren
- Unterhaltend
- Aufbauend

Anmutungskriterien



Farben



Medien

App

Plakat

Zeitplan

App und Plakat fertig bis Ende des Semesters

Team

Madlen Bächle

madlen.baechle@gmail.com