

Creative Brief & Handout

Dornier Museum Friedrichshafen—Vinzent Amato



Inhalt

Die Ausgangslage	04
Die Aufgabe	05
Das Ziel	06
Die Persona	08
Die Marken im Umfeld	09
Der Avatar	10
Die Variation	11
Die Situationsmetapher	12
Die Kernbotschaft	13
Die gewünschte Reaktion	14
Der „reason why“	15
Die Anmutungskriterien	16
Das Moodboard	17
Die Wochenaufgaben	18
Die aktuellen screens	34

Die Ausgangslage

Das Dornier Museum in Friedrichshafen, hat eine umfangreiche Ausstellung an Flugzeugen und anderen Raum- und Luftfahrt exponaten, doch es fehlt eine Möglichkeit die Besucher durch das Museum zu leiten.

Die Aufgabe

Ein App Design für das Dornier Museum.

Das Ziel

Die Applikation führt den Besucher durch das Museum, so dass alles verstanden wird und offene Fragen beantwortet werden.



Das ist Julian.

Julian ist 5 Jahre alt. Schon seit er klein ist möchte er Pilot werden. Sein Onkel, der Dieter, hat ein Segelflugschein und an seinem fünften Geburtstag durfte er das erste mal mitfliegen. Das erste mal sah die Welt um Julian klein aus. Der Weg zum Kindergarten ist nun weniger als ein Katzensprung. Er hat schon immer die Vögel beneidet, die so schwerelos durch die Lüfte gleiten. Zu Fuß

zum Kindergarten braucht er mindestens dreiii...füüüf...auf jeden Fall viel zu lange! Aber das ist endlich Geschichte. Es dauert nicht mehr lange bis er zur Schule geht und dann endlich Pilot werden kann. Denn dafür muss er zur Schule. Da lernt man zum Beispiel wie man ein Looping fliegt. Das sollte man wissen wenn man Pilot werden möchte. Außerdem fliegt Papa immer am Computer. Da konnte er auch schon viel lernen. Zum Beispiel, dass die Flugzeuge in

ungefähr zehn Kilometer höhe fliegen. Das ist ungefähr Drölf Millionen mal so viel, wie zum Kindergarten und zurück.

KOSMOS



Pelikan 



Kellogg's [®]

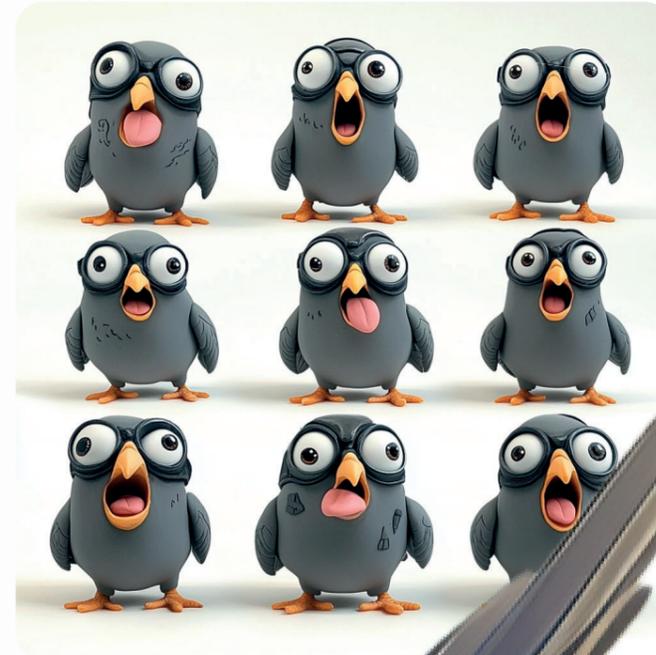


Mayday

Eine übermutige Taube, welche nicht aus ihren Fehlern lernt und trotz Warnungen immer wieder in den Abgrund fliegt.

Roger

Eine junge verständnisreiche Taube, die alles versteht und erklären kann. Leider fehlt es ihr an Durchsetzungsvermögen.



Der Avatar



Variation

Situationsmetapher

Mein Wecker klingelt, ich bin wach, gut gelaunt stehe ich auf. Die Wohnung ist aufgeräumt und der heiße Kaffee steht schon bereit, neben dem heißen Rührei. Nachdem Frühstück putze ich meine Zähne, ich schau in den Spiegel: Die Frisur sitzt! Ich nehme meine bereits gepackte Tasche, steige ins Auto und fahre los. Die Ampeln grün, keine Gurke vor mir. Ich komme an und der beste Parkplatz ist auch noch frei.

Die Kernbotschaft

Es läuft alles so wie es soll, nichts geht schief.

Ein leichter Tag.

Die gewünschte Reaktion

Dass Julian, die App nutzt:

Interaktion mit Rodger (Avatar) durchführt.

Die Sonderinhalte zu den Exponaten in der App anschaut und versteht.

Die Spielerische funktion der App nutzt (durch das Museum fliegen AR) und dabei Spaß hat.

Jedes Kind hatte schonmal den Wunsch fliegen zu können. Manche Kinder haben sogar die volle Entschlossenheit diesen Wunsch zu erfüllen, indem sie Pilot werden möchten. Das Dornier Museum bietet ihnen den perfekten Einblick in diesen Bereich und soll die Begeisterung für Flugzeuge noch stärken. Doch viele Kinder können noch nicht gut oder noch gar nicht lesen. Damit auch sie alles verstehen und Spaß im Museum haben, bietet die App einen spielerischen Lernspaß damit jedes Kind mal fliegen kann.

Der „reason why“

gleitend:

Wie ein leises Segelflugzeug soll der User durch die App gleiten.

technisch:

Flugzeuge haben sehr viel mit Technik zu tun und die Ingenieurkunst soll visualisiert werden.

verwirklichend:

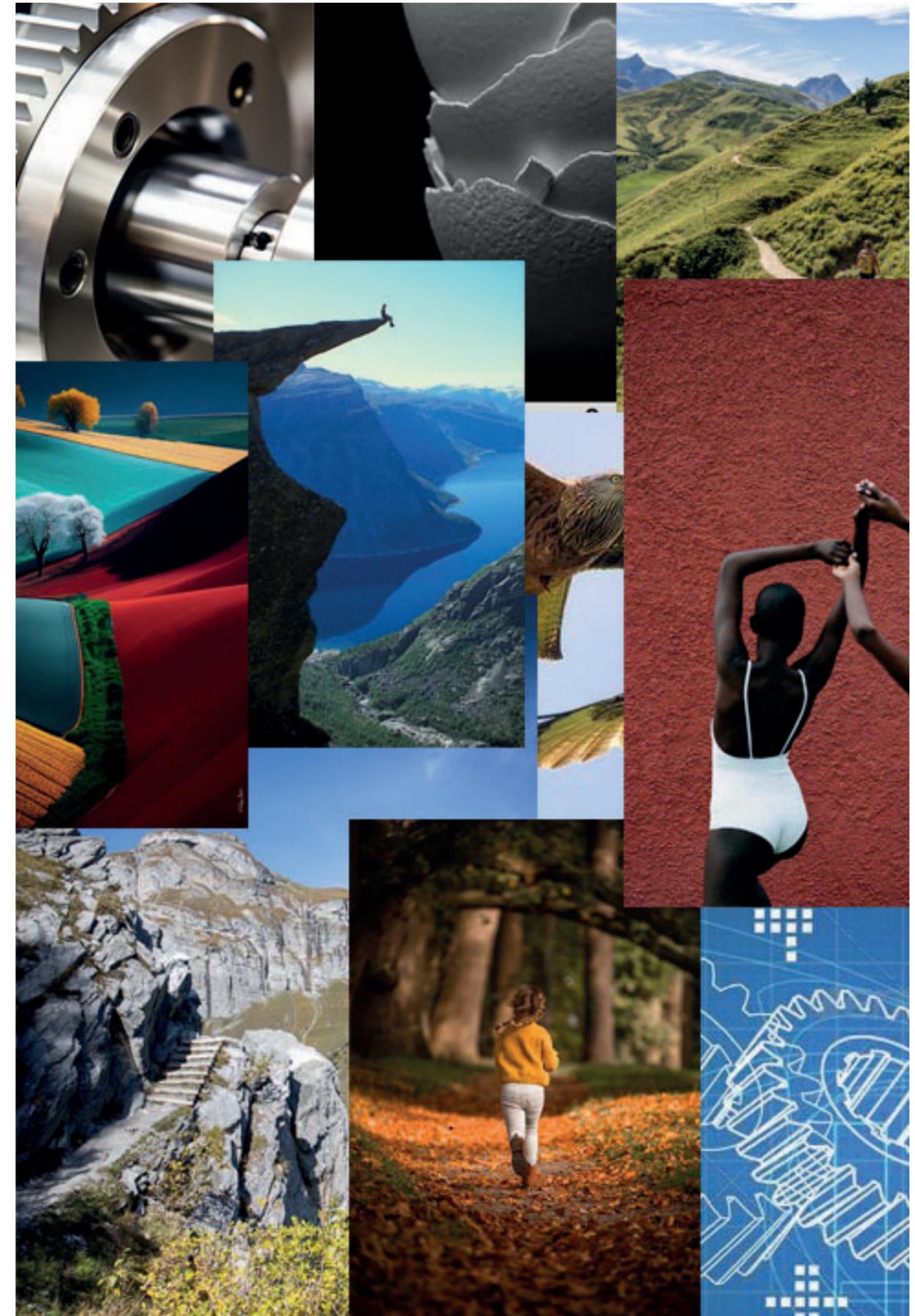
Der Traum vom fliegen ist nichtmehr nur ein Traum.

leicht:

In diesem Flugsimulator gibt es keine Turbulenzen.

verspielt:

Die App soll nicht nur informativ sein, sondern soll auch Spaß beim lernen machen.



Wochenaufgaben

Museen Steckbrief	20
Empathy-Map	24
User-Journey-Map	25
Dialog (Avatar-Persona)	26
Wireframe	28
high-fi Wireframe	29
Farbgebung	30
UI Voice Assistant	31
Atomic Design	32

Museum:
Freilicht Museum Neuhausen ob Eck
Eröffnung:
1988
Standort:
Neuhausen ob Eck
coolste Eigenschaft:
Raum in Camera Obscura umgebaut.



Museum:
Dornier Museum
Eröffnung:
2009
Standort:
Friedrichshafen
coolste Eigenschaft:
Flugsimulator



Museum:
Mercedes-Benz Museum
Eröffnung:
2006
Standort:
Stuttgart
coolste Eigenschaft:
Der Silberpfeil



Museum:
Welt der Kristalle
Eröffnung:
2011
Standort:
Dietingen
coolste Eigenschaft:
Raum in Camera Obscura umgebaut.



Ich will Pilot werden!

Wann darf ich fliegen?

Was muss ich alles können um Pilot zu werden?

Ist fliegen gefährlich?

Das ist so cool!

Fliegen ist voll einfach!

Dieter hat mir das schonmal gezeigt!

SAGT

Warum sieht das so aus?

Wie funktioniert das?

DENKT



interessiert

FÜHLT

amüsiert

Videos anschauen

TUT

Spiele spielen

Flugzeuge anschauen

überwältigt

aufgenommen

Audios anhören

Die User-Empathy

PAINS

Er kann nicht lesen

technische Inhalte schwierig

GAINS

Erwecken einer Begeisterung

Freude am lernen

Ende

- Abgabe Tour-Guide
- Passport in App
- Museum Restaurant
- Ausgang
- Parkticket einlösen

Austellung

- Flugzeug Ausstellung
- Hangar Ausstellung
- Kinder Ausstellung
- Flugsimulator
- (Führung)

Vorbereitung

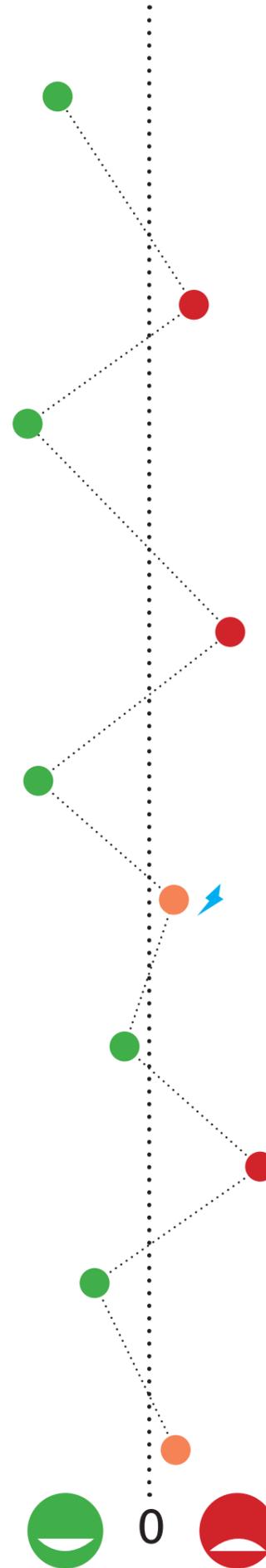
- Ticket kaufen
- Dornier App QR-Code
- Tour-Guide mieten
- (Führung)

Ankunft

- Parkplatz
- Toiletten
- Eingangshalle
- Schalter

Besuch Entscheidung

- Interesse für Flugzeuge
- Öffnungszeiten
- Website



Besuch beim Museum Restaurant.

Wo kann man was essen, nach dem langen Tag?

Die App zeigt den Weg in der besten Reihenfolge

Wo fangen wir an?

Die App ist auf ihn abgestimmt

Wird Julian alles verstehen?

Parkplatz Preis ist im Eintritt inklusive.

Wie viel kostet der Parkplatz und der Eintritt?

Es gibt gute Öffnungszeiten und einen großen Parkplatz.

Wann/wie komme ich hin?

Die User-Journey

R: Herzlich Willkommen im Dornier Museum,
wie heißt du?

J: Ich bin Julian.

R: Hallo Julian ich bin Rodger! Ich begleite dich
heute bei deinem Besuch in unserem Museum.
Wir haben alles von Raumanzügen bis zu Flug-
zeugen, bist du bereit?

J: Ich müsste noch aufs Klo.

R: Rodger! Wir schlagen vorerst eine alternative
Route ein, folge der gestrichelten Linien, sie
führt dich zu den Toiletten.

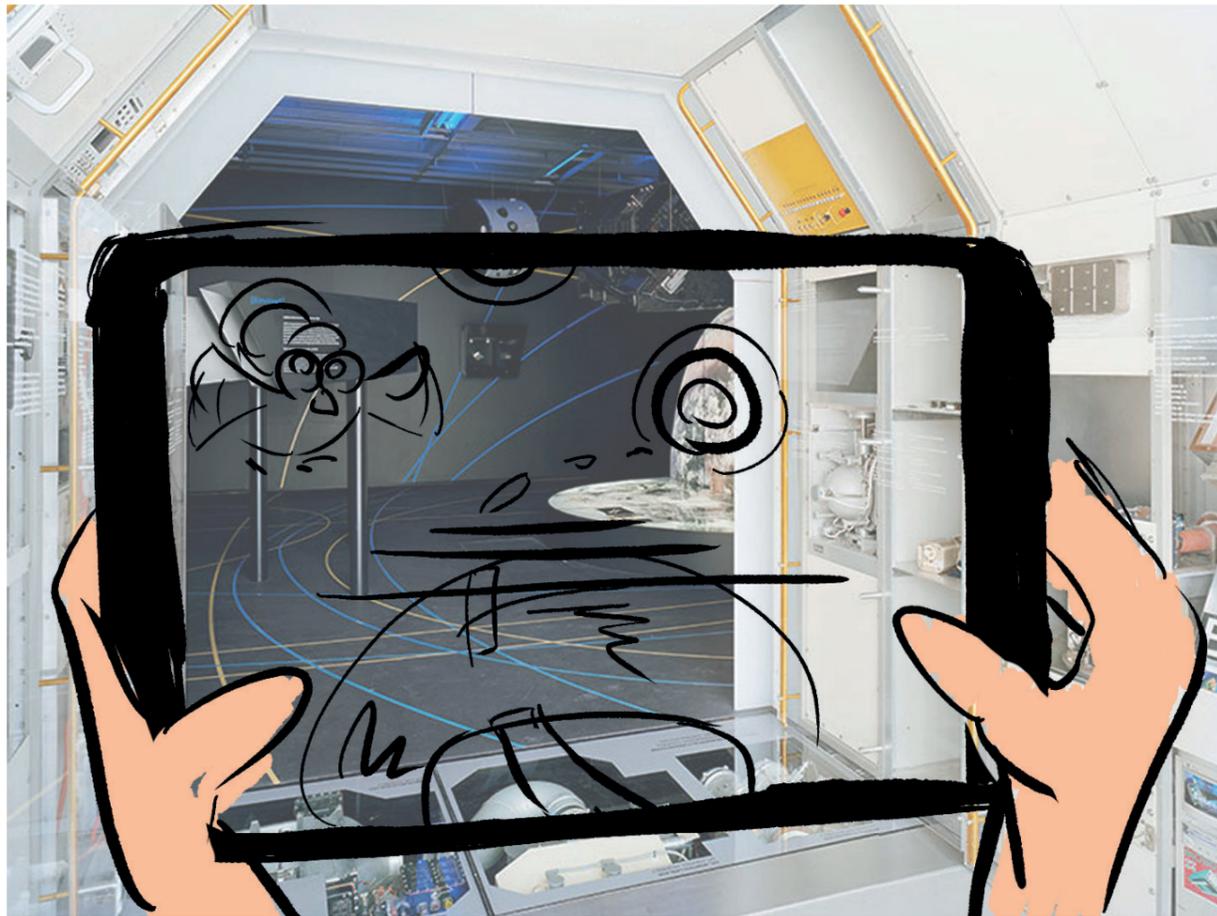
(3 min später)

J: Ich bin jetzt bereit!

R: Rodger! Dann lass uns abheben!
Folge der gestrichelten Linie durch das Museum.
Um mehr über die einzelnen Ausstellungsstücke
zu erfahren, drücke auf den gelben Knopf!

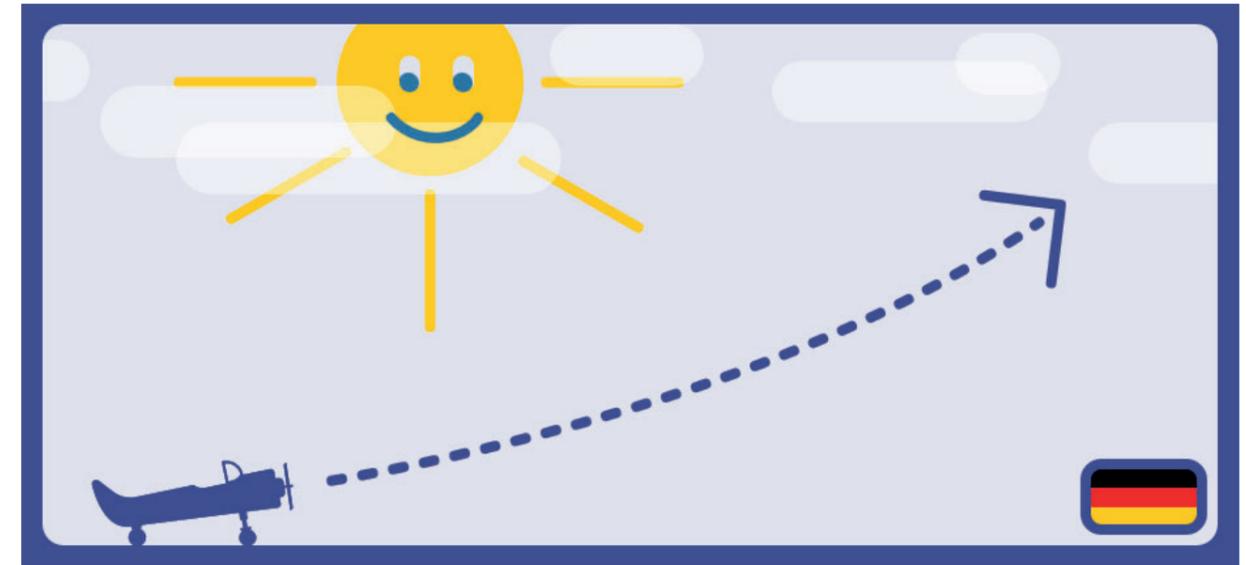
J: Ich kann nicht lesen, verstehe ich es trotzdem?

R: Natürlich Julian, die Inhalte sind extra so
angepasst, dass du nichts lesen musst.

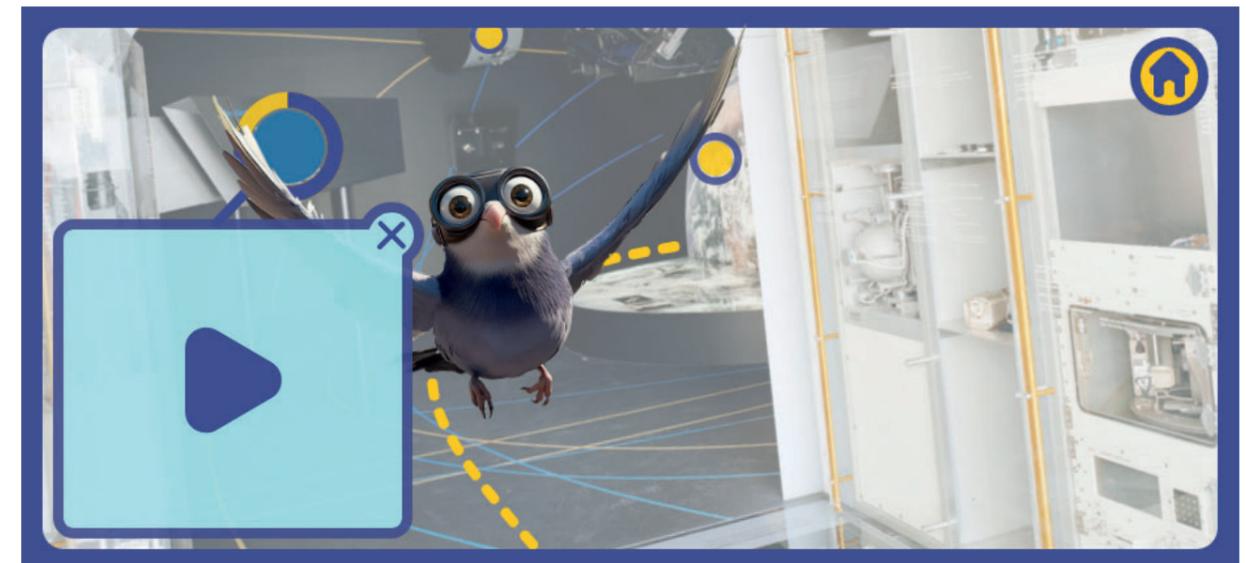


Wireframe (Skizze)

Die App setzt den Nutzer in ein digitales Flugzeug welches durch AR-Technologie durch das Museum geflogen werden kann. Man kann durch Buttons im AR-Raum mit den Eponaten interagieren.

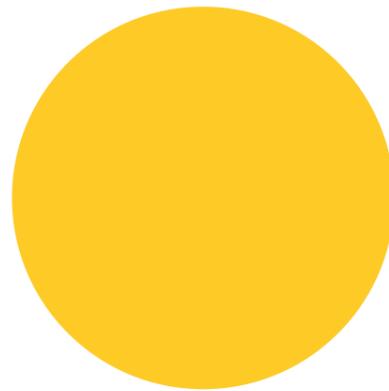
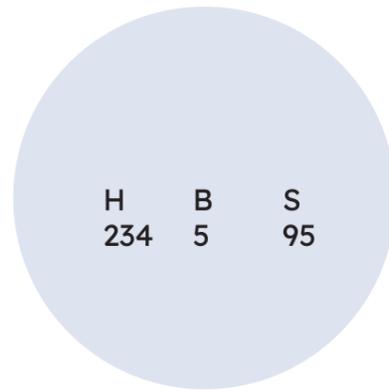
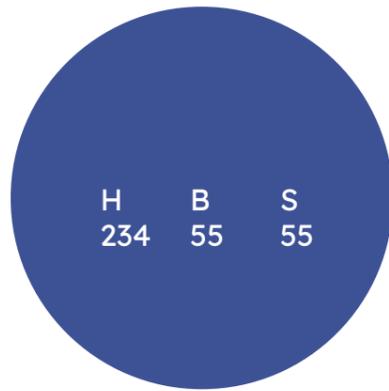


Der Startscreen beinhaltet nur zwei Interaktive Elemente: Das Flugzeug mit dem die AR-Funktion gestartet werden kann durch das ziehen entlang dem Pfeil und der Button um die Sprache zu ändern, mit welcher der Avatar spricht.



Wenn die AR-Funktion gestartet wurde kann man der Linie durch das Museum folgen und durch buttons mit den Exponaten interagieren. Dadurch öffnen sich Fenster mit Inhalten. Ausßerdem kann man durch den Homebutton den AR-Modus verlassen. Dabei endet man bei dem vorherigen screen.

Wireframe High-fi



KOSMOS

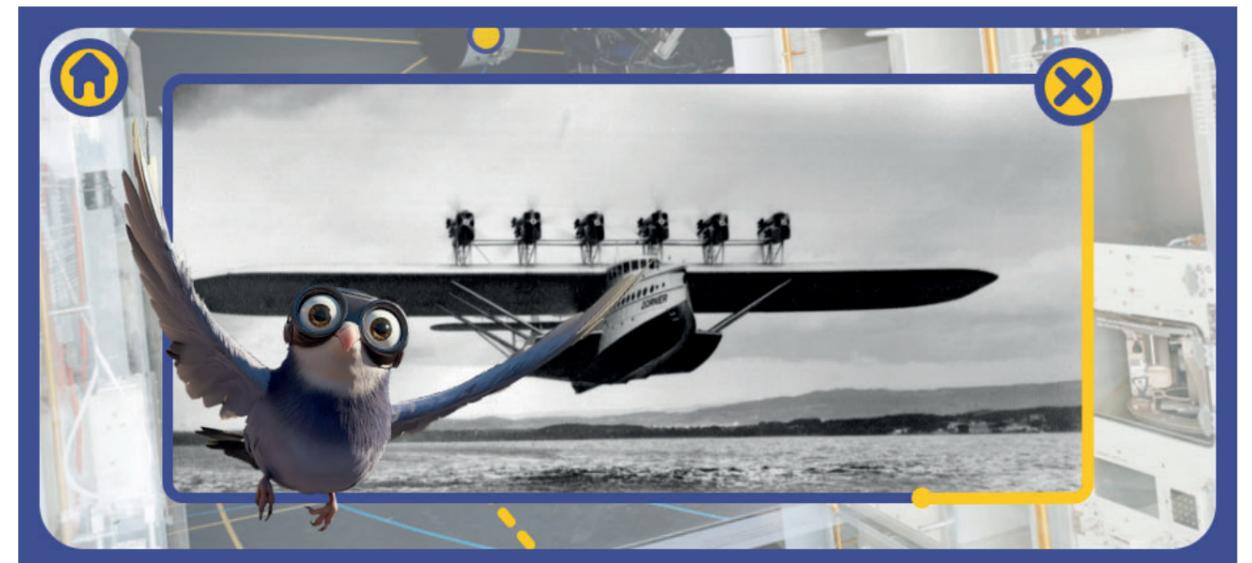


Farbgebung

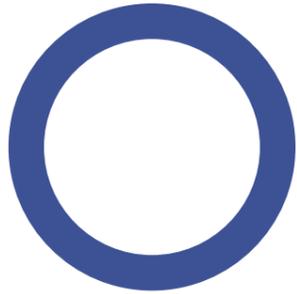
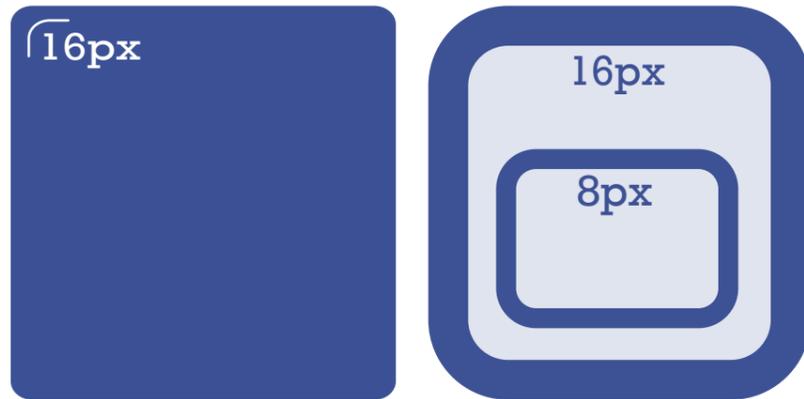
Die Primary und Tertiary Farben sind basierend auf Logos aus dem Umfeld der Persona, was den Usern bei der Nutzung der App ein vertraulichen Charakter verpasst. Die Secondary Color ist durch das 60-30-10 Prinzip von der Primary Color abgeleitet.



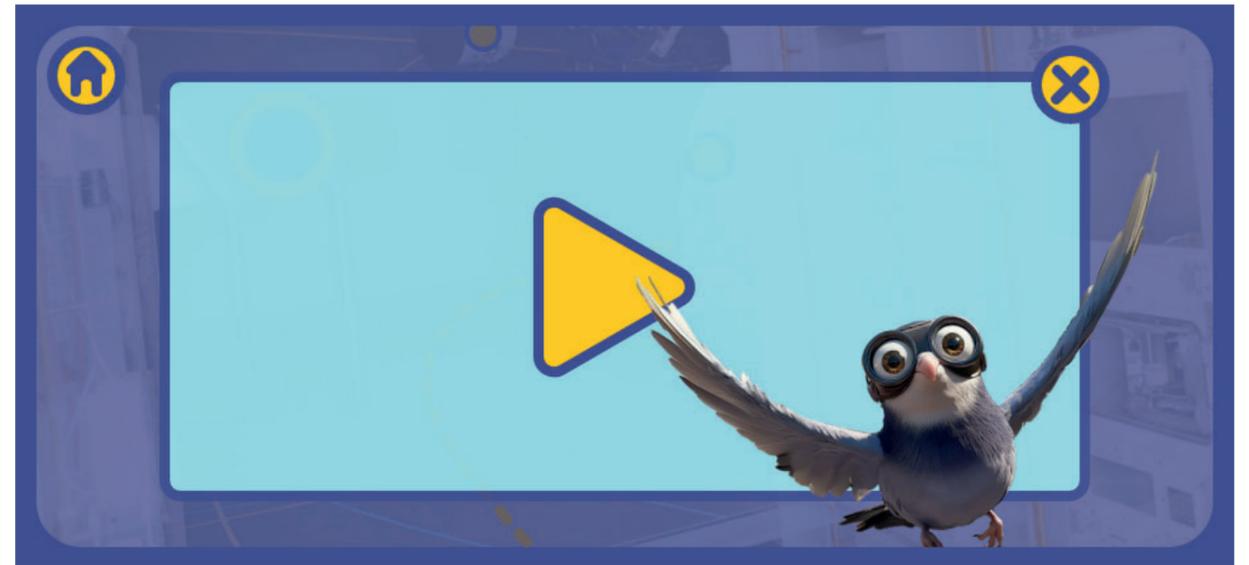
Der Schutzrand bekommt nun eine weitere Funktion: Er ist nun zusätzlich ein Indikator, dass der Avatar mit dem Nutzer spricht in Form von Wellen. Durch diese Lösung bleibt die Konsistenz erhalten und es müssen keine weiteren Elemente hinzugefügt werden, welche das simple design stören könnten.



Ähnlich wie bei dem Ton-Indikator wird hier dem Rahmen den Videos eine Funktion hinzugefügt, anstatt ein neues Element miteinzubringen. Über den Rahmen kann man das Video nun kontrollieren, bzw zwischen verschiedenen Punkten hin und her springen.



Atomic design (Atome)



Um die App für Kinder übersichtlich zu halten besteht ein screen aus nur wenigen Organismen und Molekülen. Moleküle wären beispielsweise der home-button und der schließen-button, welche aus einem kreis und einem Icon bestehen. Allerdings ist der Grundorganismus die Zusammensetzung der verschiedenen Flächen wie die Grundfläche, die Videos und die Buttons.

Atomic Design

Aktuellen screens (Start)

