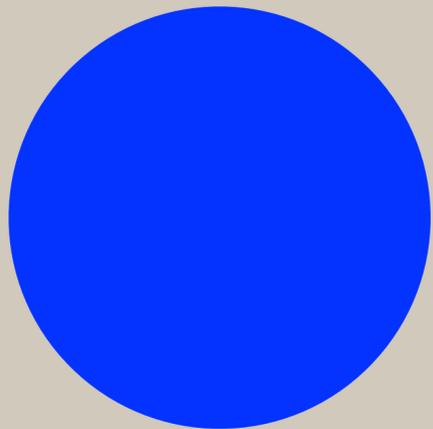


# Besserwisserbox

Automat



Amalia und Miri

# Ausgangslage

- Menschen lernen heutzutage zu wenig und/oder sind unsachlich informiert

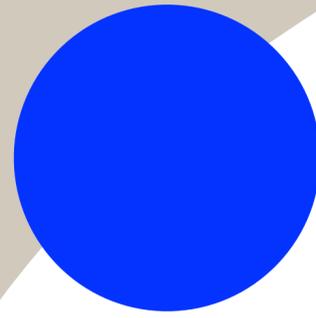
# Ziel (des Automaten)

- Menschen schnell den Spaß bieten Neues zu lernen und sich Wissen anzueignen bzw. dieses zu teilen

# Aufgabe

- Gestalte das Interface für einen Automaten zum Thema Wissen

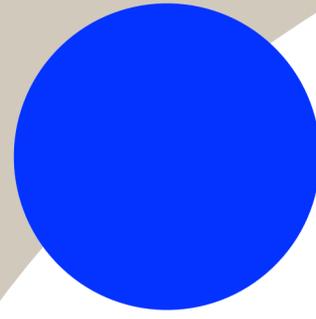
# Persona



- Henriette Herrmann
- 25 Jahre alt, aus München
- studiert PoWi
- WG-Leben, single
- wissbegierig, umweltbewusst und Reiselustig  
->möchte gutes für die Menschheit tun



# Markenumfeld

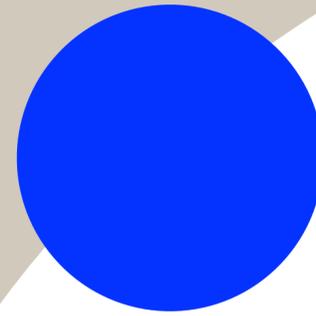


- Büchereien, Bibliotheken
- Bücherläden
- Fahrradläden
- Alnatura, Denns, Bioläden
- Öffentlich rechtliches Fernsehen
- Sudoku/Rätsel
- Optiker
- Vortragsreihen



# Mitbewerber

- Willi wills wissen
- Wissen macht ah!
- Bücherläden
- Wikipedia/Google
- Social Media (unsachliche Informationen)
- ChatGPT/ KI
- Zeitungen
- Bildungseinrichtungen
- Dokumentationsfilme



# Situationsmetapher

- Stell dir vor du bist ein Eichhörnchen und musst für den Winter Nahrung sammeln. Normalerweise müsstest du jetzt von Busch zu Busch zu laufen um Haselnuss und Eicheln zu suchen. Stattdessen kannst du einfach auf einen Schlag alle Infos bekommen, wo du deine Nüsse finden kannst. Du musst nicht suchen, bist schnell fertig mit dem sammeln und sie reichen dir über den Winter.
- Kennst du das, wenn du Teil eines Gesprächs bist aber keine Ahnung hast, was die genauere Thematik ist?

# Reason Why

- Menschen wollen schlauer werden und dieser Automat vermittelt das Wissen sofort. Wissen ist attraktiv und praktisch, egal in welcher Lebenssituation Mensch sich befindet. Ohne Aufmerksamkeit-spanne und Zeit wird es möglich, informiert zu bleiben.

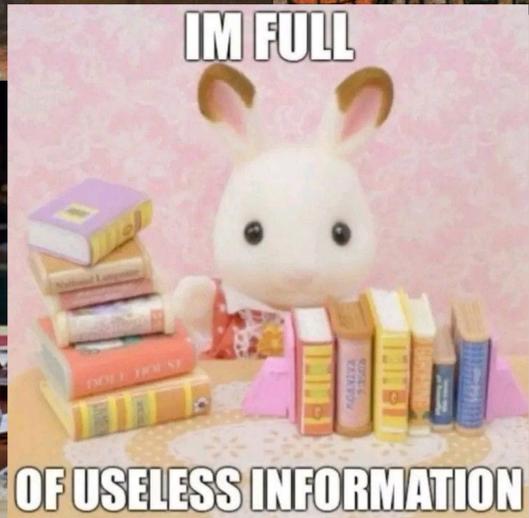
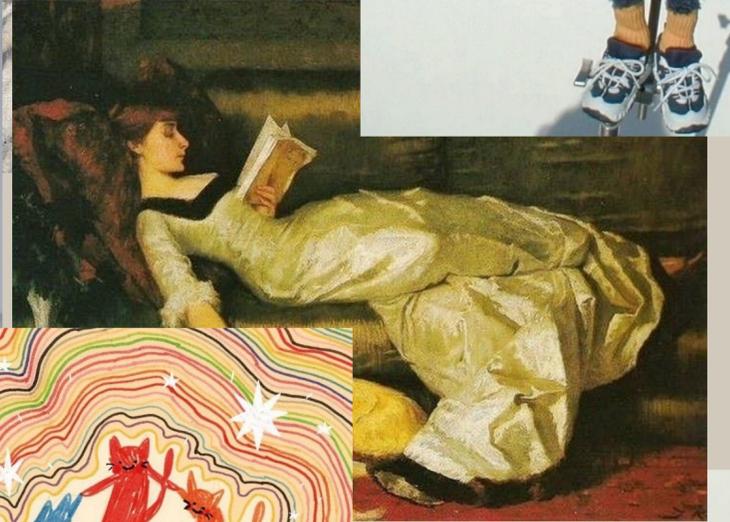
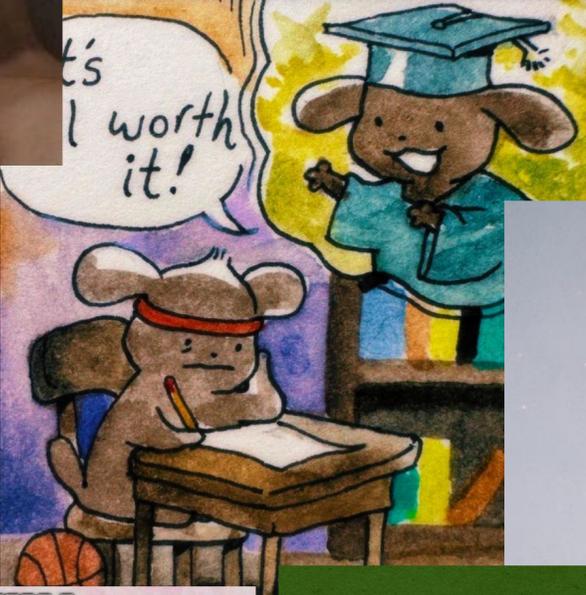
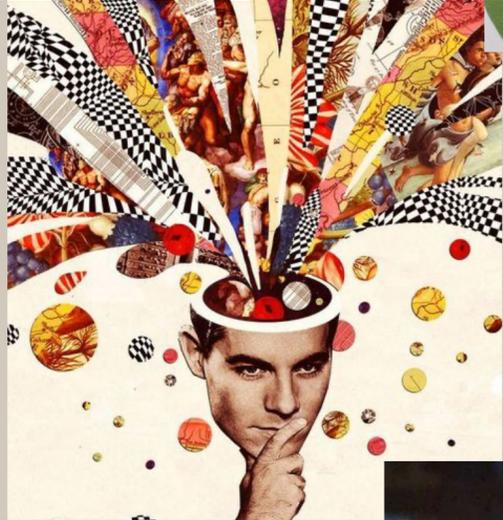
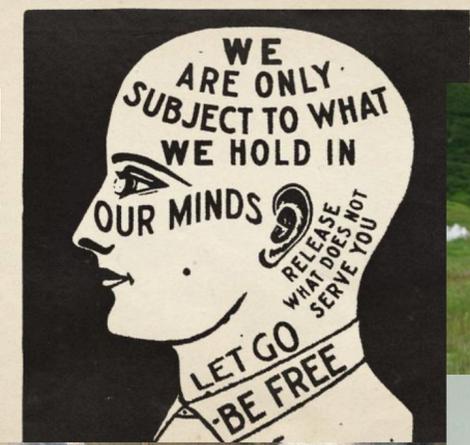
# Kernbotschaft

- Menschen schnell Wissen vermitteln, egal wie tiefgründig oder welcher Thematik entsprechend

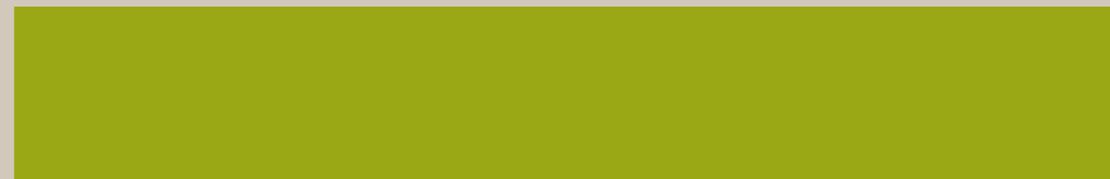
# Anmutungskriterien

- Intelligent
- Vielfältig
- Interessant
- Erreichbar

# Moodboard



# Farbauswahl



# Gewünschte Reaktion

- Wissen über alle erdenklichen und gewünschte Themenbereiche  
-> Menschen werden schlauer

# Vorgaben

- Das Interface des Automaten soll leicht verständlich, visuell aber dennoch ansprechend gestaltet sein. Die verschiedenen Funktionen des Automaten sind einfach zu bedienen.

# Namensfindung

<del>Wissenmat</del>	<del>Good to know</del>	<del>Wieso</del>
<del>Wissomat</del>	<del>Tmi</del>	<del>Weshalb</del>
<del>Wir wollen wissen</del>	<del>Unnötiges wissen</del>	<del>warum 7 w fragen</del>
<del>Mr. Wissen to go</del>	<del>faktastisch</del>	<del>Sau schalu</del>
<del>Wissen to go</del>	<del>Know now</del>	<del>Chat o smat</del>
<del>Good to know</del>	<del>Anti-fake-news</del>	<del>Chataoj</del>
<del>Know how</del>	<del>Be smart</del>	<del>Mama</del>
<del>Lets learn</del>	<del>Start</del>	<del>Fragezeichen</del>
<del>Wissen ist macht</del>	<del>Smart o mat</del>	<del>?????</del>
<del>Großes Köpfchen</del>	<del>Smartmat</del>	<del>Antworten über antworten</del>
<del>Ich will wissen</del>	<del>Gehirn zum mitnehmen</del>	<del>Ich weiß alles</del>
<del>Will wissen</del>	<del>Brain to go</del>	<del>Sei der Denker</del>
<del>Wissen</del>	<del>Brain gain</del>	<del>Der denker</del>
<del>Der herr des wissen</del>	<del>Brainfuck</del>	<del>Wissen macht heiß</del>
<del>Die macht des Wissens</del>	<del>For your brain</del>	<del>Wissen ist sexy</del>
<del>Der stein des Wissens</del>	<del>4 for your brain</del>	<del>Knowledge o mat</del>
<del>Stein der weisen</del>	<del>Xoxo brain</del>	<del>Der weise</del>
<del>Explainer</del>	<del>Ich hab das größte</del>	<del>Die weise</del>
<del>Mansplainer</del>	<del>Na wusstest du</del>	<del>Die weisen</del>

>

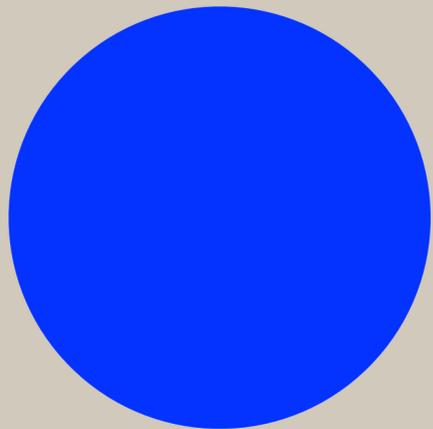
**besserwisserbox**  
~~fragenfresser~~  
~~Wissensdurst~~  
~~Good to know~~  
~~Tmi~~  
~~Be smart~~  
~~Smart o mat~~  
~~Wissen to go~~  
~~Good to know~~  
~~Wissomat~~  
~~Wir wollen wissen~~  
**Explainer**

>

**besserwisserbox**

# besserwisserbox

das wars



Amalia und Miri