

Marie Maitrot

imd WS 11/12

Crossmedia

Gruppe B

3 Kurzkonzepte

1. App

Problem:

- man kennt zu wenig Rezepte
- man hat keine Lust einkaufen zu gehen
- man hat den Kühlschrank voller Lebensmittel und weis nichts damit anzufangen
- man muss sparen

Zielsetzung:

- man wird die Lebensmittel los die noch zu Hause sind
- man lernt neue Rezepte
- man erhält ein leckeres Essen

Methode:

Die App verfügt über eine Datenbank in der sich alle Lebensmittel sowie eine große Anzahl von Rezepten befinden. Man schaut was man zu Hause zur Verfügung hat und gibt alles in die App ein. Nun gleicht die App die Lebensmittel mit der Datenbank der Rezepte ab und zeigt dem Benutzer sämtliche Rezepte die er mit seinen Zutaten zubereiten kann. Des Weiteren enthält die App die zusätzliche Funktion alternative Rezepte an zu zeigen, bei denen nur noch wenige Zutaten fehlen. Um die Datenbank zu vervollständigen können die Nutzer selbst fehlende Lebensmittel in der Datenbank ergänzen.

2. App

Problem:

- Putzplan in einer Wohngemeinschaft
- Einige vergessen ihren Aufgaben nach zu gehen

Zielsetzung:

- Keiner vergisst was er noch zu erledigen hat
- Aufgaben werden schnell erledigt

Methode:

Jeder der Mitbewohner hat die App auf seinem Smartphone. Die App enthält eine Liste mit allen zu erledigenden Aufgaben. Das Prinzip das hinter der Aufgabenteilung steht, sieht folgendermaßen aus: alle wechseln sich mit allen Aufgaben ab. Beispiel Abwasch: einer macht den Abwasch für sämtliches Geschirr was sich angesammelt hat, danach ist der Nächste an der Reihe, wenn dieser fertig ist der Nächste ... Je länger jemand mit seiner Arbeit wartet desto mehr Geschirr sammelt sich an, desto mehr muss er abwaschen. Die App dient dazu eine Nachricht an den nächsten Mitbewohner zu schicken, falls ich fertig bin mit meiner Aufgabe. Das ganze soll an die Antstups-Funktion von facebook erinnern. In der Liste kann jeder nach sehen mit welcher/en Aufgabe/n er gerade an der Reihe ist.

3.App

Problem:

- man muss sparen
- das selbe Produkt gibt es in manchen Supermärkten gerade im Angebot

Zielsetzung:

- man findet die besten Angebote
- sparen

Methode:

Man erstellt zu Hause eine Einkaufsliste mit Hilfe der App. Dazu wählt man alle Produkte aus einer Datenbank aus. Die App gleicht die Produkte mit aktuellen Angeboten in Supermärkten ab und kann einem so anzeigen in welchem Supermarkt in der Nähe das Produkt momentan zum günstigsten Preis erhältlich ist.

Favoritenkonzept – Cleaning King

Problem:

In Wohngemeinschaften gibt es oftmals das allseits bekannte Problem mit dem Putzplan. Oftmals gibt erst gar keinen Putzplan, oder es gibt einen kaum ausgearbeiteten Plan, an den sich jedoch die wenigsten halten. Warum auch Putzen macht ja auch keinen Spaß! In vielen Fällen drücken sich Mitbewohner vor ihren Pflichten oder vergessen sie schlicht weg.

Zielsetzung:

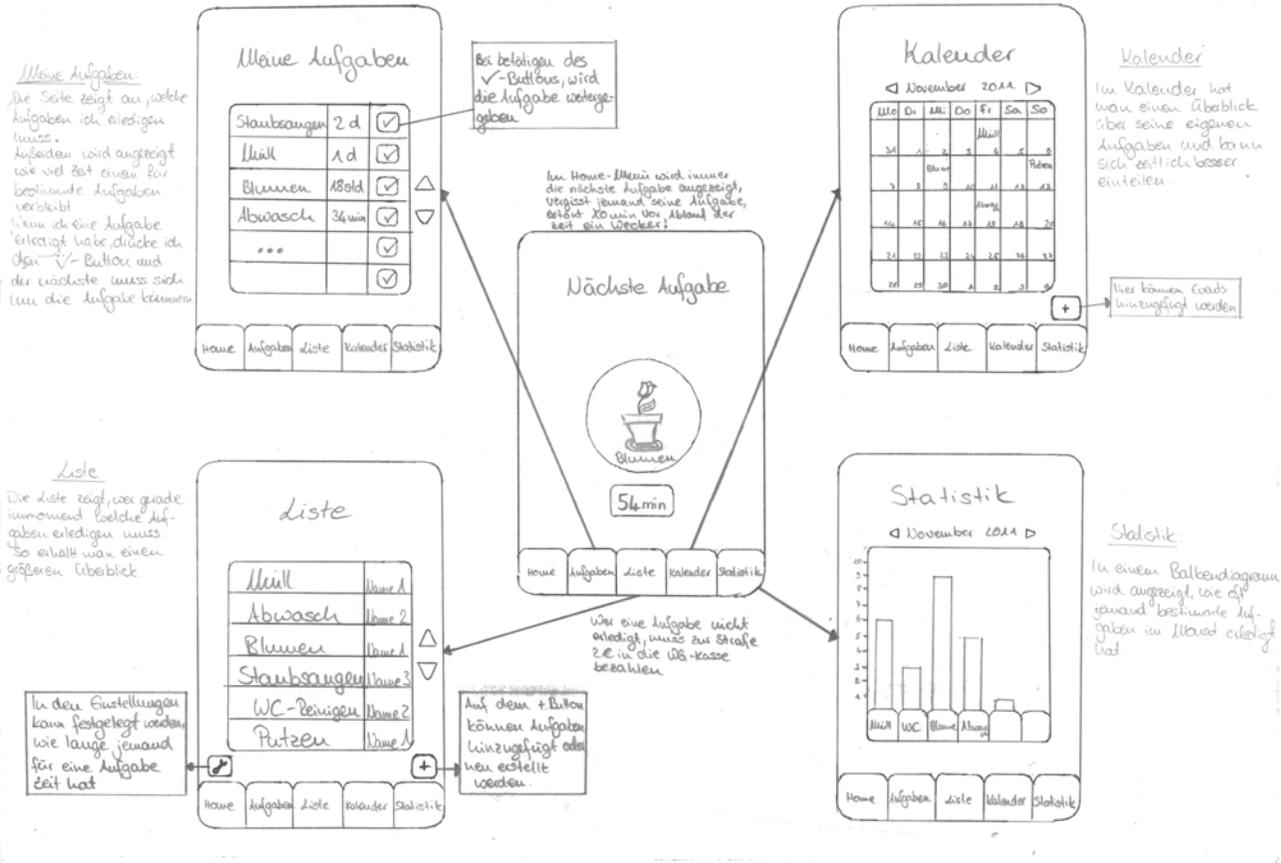
Um dies zu ändern und dem Ganzen sogar noch Spaß zu verleihen stelle ich die App Cleaning King vor. Mit Hilfe der App entsteht ein kleiner Wettstreit unter den Mitbewohnern die dadurch mit vollem Elan versuchen ihre Aufgaben schnell und ordentlich zu erledigen. Außerdem versucht die App das Zusammenleben in der Wohngemeinschaft so einfach wie möglich zu gestalten und zu planen.

Methode:

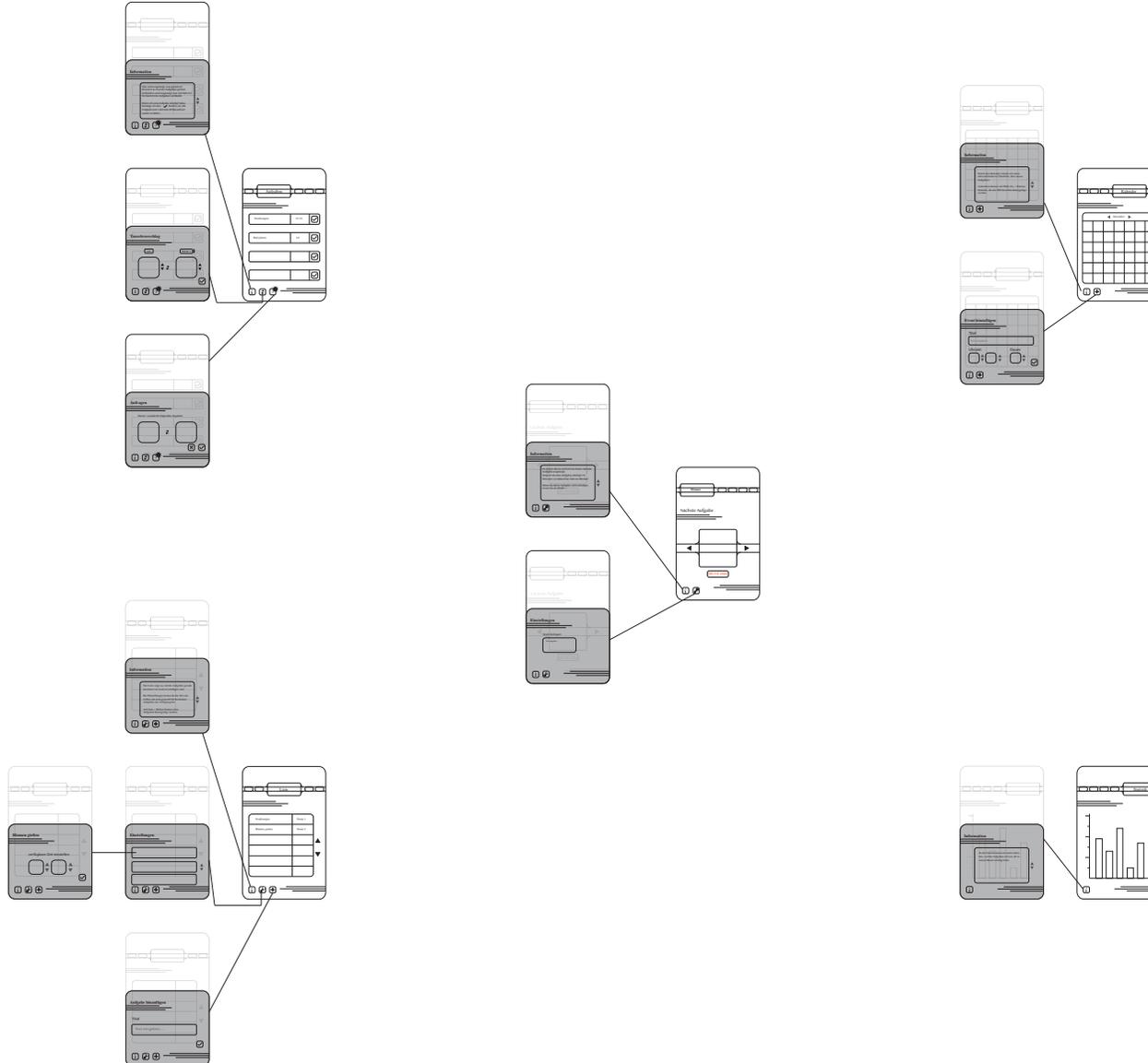
Jeder Mitbewohner bekommt ein Profil zugeteilt und versucht so viel Cleaning Points zu sammeln wie möglich, um am Ende des Monats der Cleaning King zu werden. Punkte erhält man indem man Aufgaben im Haushalt erledigt. Doch Achtung, wer seine Aufgaben nicht oder nicht ordnungsgemäß erledigt bekommt Punkte abgezogen! Die Aufgaben werden wie folgt aufgeteilt. Unter dem Menüpunkt Tasks verstecken sich 4 Unterkategorien, die die Aufteilung ermöglichen. Der Screen All Tasks listet zuerst mal alle Aufgaben auf, die es im Haushalt zu erledigen gibt. Des Weiteren können hier Aufgaben hinzugefügt werden. Dazu muss ein Foto und Titel der Aufgabe eingegeben werden so wie ein Zeitraum eingestellt werden, der angibt in welchem Zeitrahmen diese Aufgabe erledigt sein muss. Im Anzeigefeld werden dann alle Aufgaben mit Foto so wie die Information ob die Aufgabe im Moment von einem Mitbewohner (mit Namen) erledigt wird oder ob sie noch verfügbar ist, angezeigt, Ist eine Aufgabe noch verfügbar, so kann man sie in seine eigenen Aufgabenliste aufnehmen und die Punkte abkassieren. Dem entsprechend befindet sich auf der Seite My Tasks eine Auflistung der aufgaben die ich selbst zu erledigen habe und außerdem wie viel zeit ich noch dafür habe. Habe ich eine Aufgabe erledigt bekomme ich die Punkte dafür gutgeschrieben. Aber wie viel Punkte ist eine Aufgabe wert? Da der Verschmutzungsgrad einzelner Aufgaben ständig variiert verfügt die App über einen Punkteregler (Score Settings) mit dem man die Punkte individuell neu bestimmen kann, damit müssen natürlich alle Mitbewohner einverstanden sein. Im Falle dass der Benutzer eine Aufgabe nicht mehr erledigen kann/ möchte gibt es für ihn die Möglichkeit einem anderen Mitbewohner eine tauschanfrage zu senden. Aber aufgaben als erledigt kennzeichnen kann jeder, damit keiner falsch spielt können andere Mitbewohner, falls sie jemandem beim schummeln erwischen auffliegen lassen, in dem sie ein Beweisfoto der nicht erledigten Aufgabe machen und durch die Einstimmung aller Mitbewohner

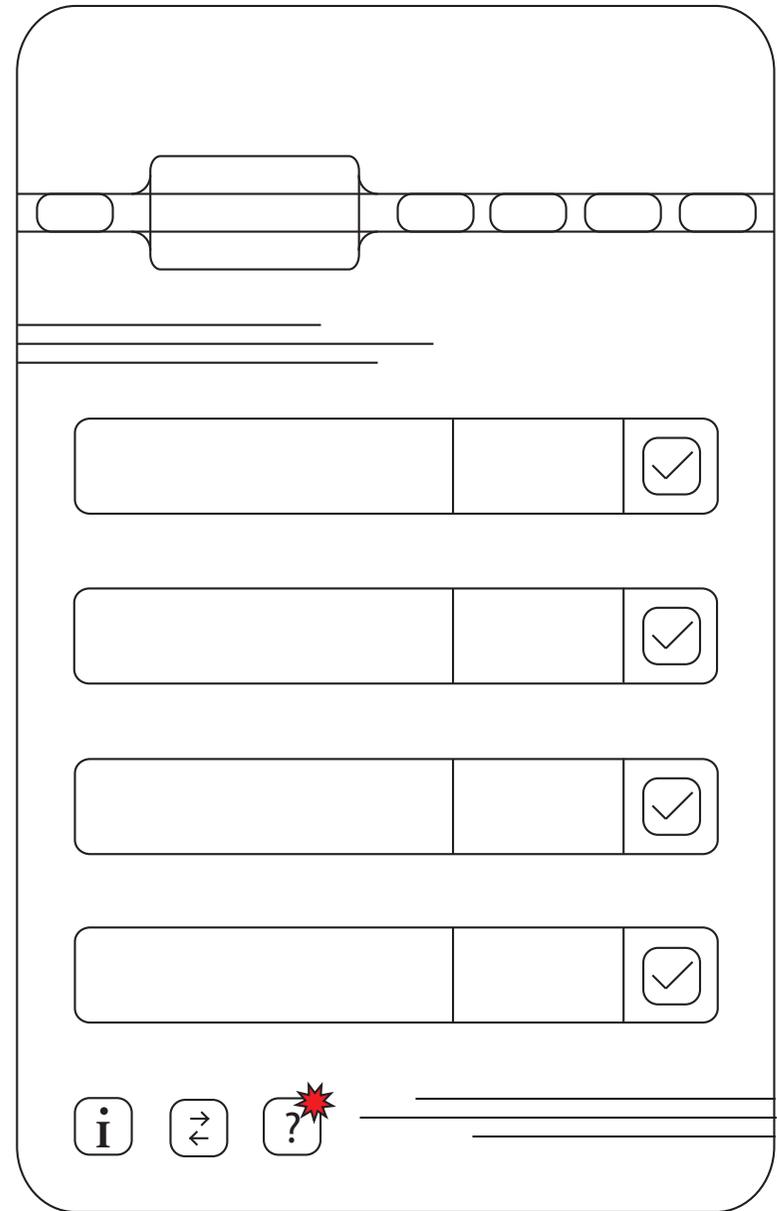
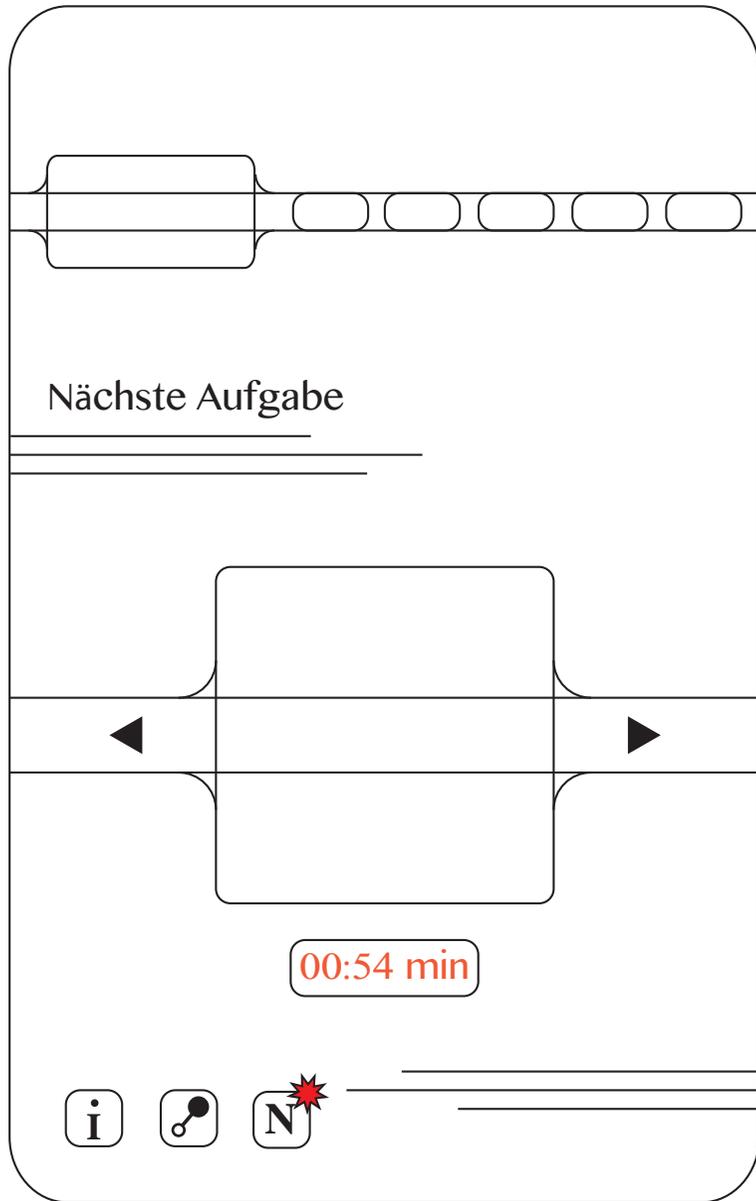
dem Übeltäter die höchstpunktzahl an punkten (5 Punkte) wieder abziehen. Am ende jedes Monats wird der Mitbewohner mit den meisten Cleaning Points zum Cleaning King ernannt, den vorschritt dieses Wettkampfes kann natürlich jeder unter dem menüpunkt Cleaning King nach vollziehen. Zur Belohnung darf der Putzkönig des Monats eine seiner aufgaben an einen beliebigen Mitbewohner abgeben. Um seinen eigen fortschritt ständig kontrollieren zu können verfügt die App über 3 Statistiken, die anzeigen, wie oft man welche aufgaben im Monat erledigt, wie oft man bereits beim schummeln erwischt wurde und wie oft und wann man jemals der Cleaning King war. Um zusätzlich das zusammenleben zu vereinfachen besitzt die App auch noch einen Kalender in dem jeder Ereignisse, die die WG betreffen eintragen kann. Mit der App sollte so ein entspanntes und zugleich lustiges zusammenleben ermöglicht sein.

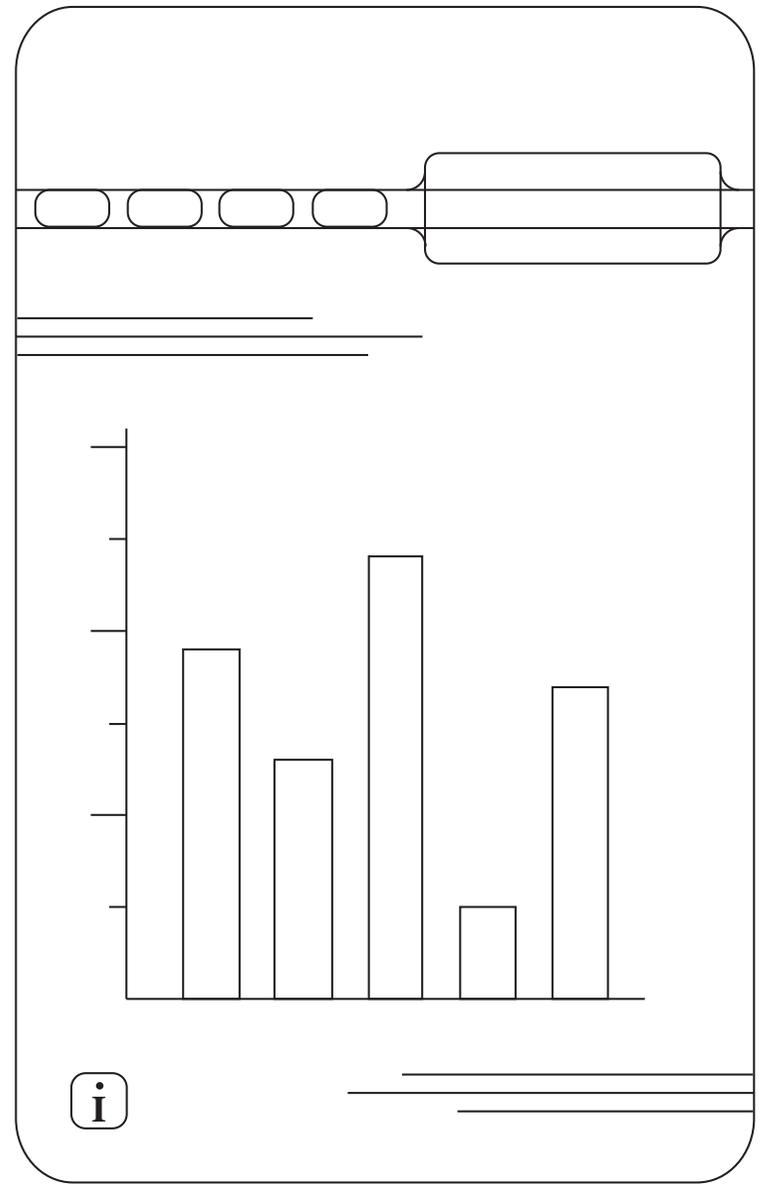
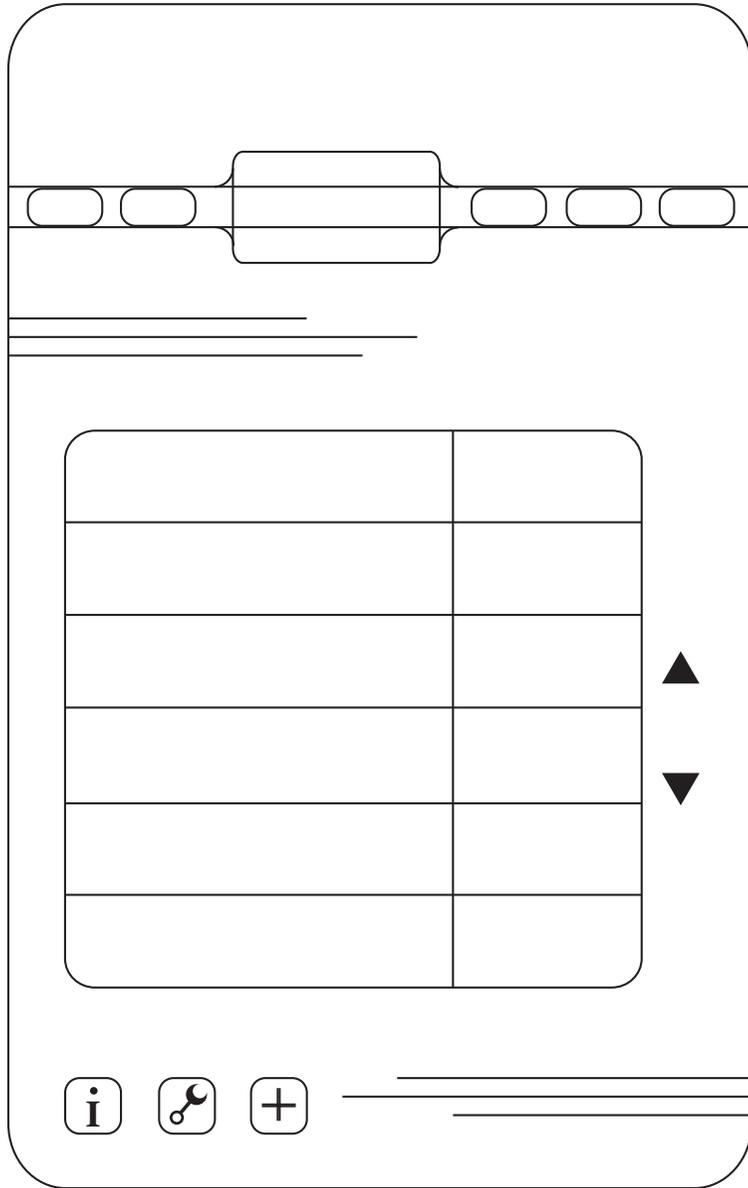
Mockups

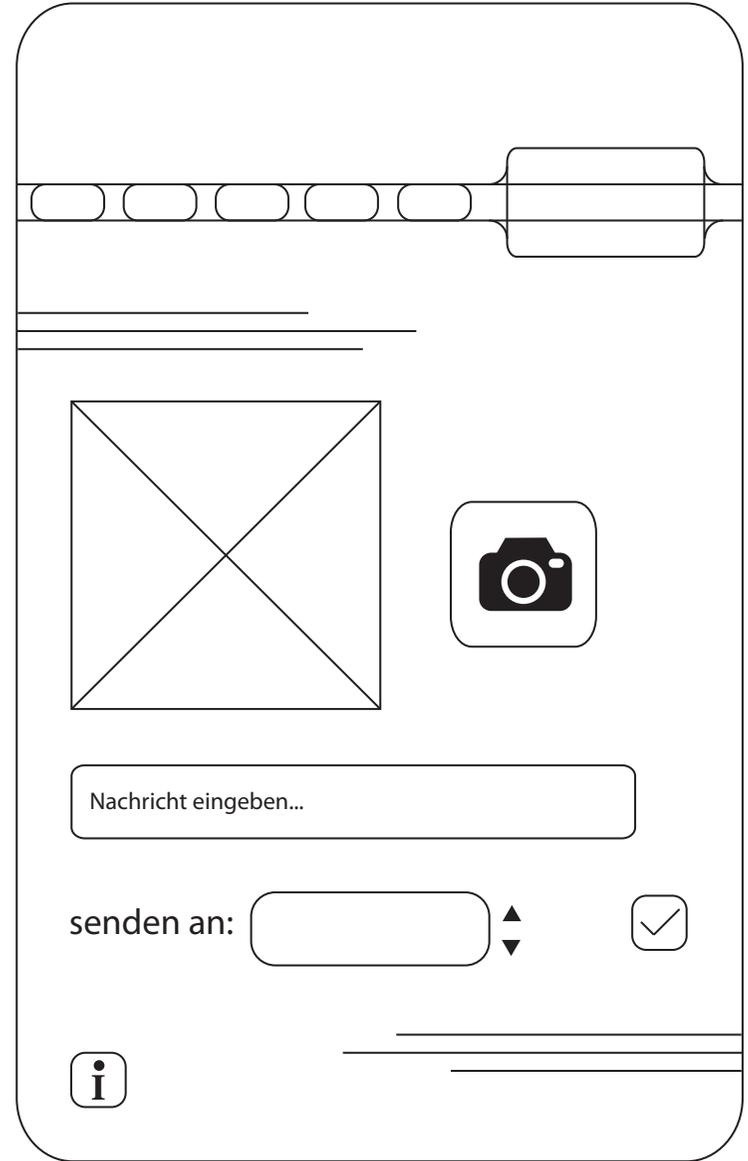
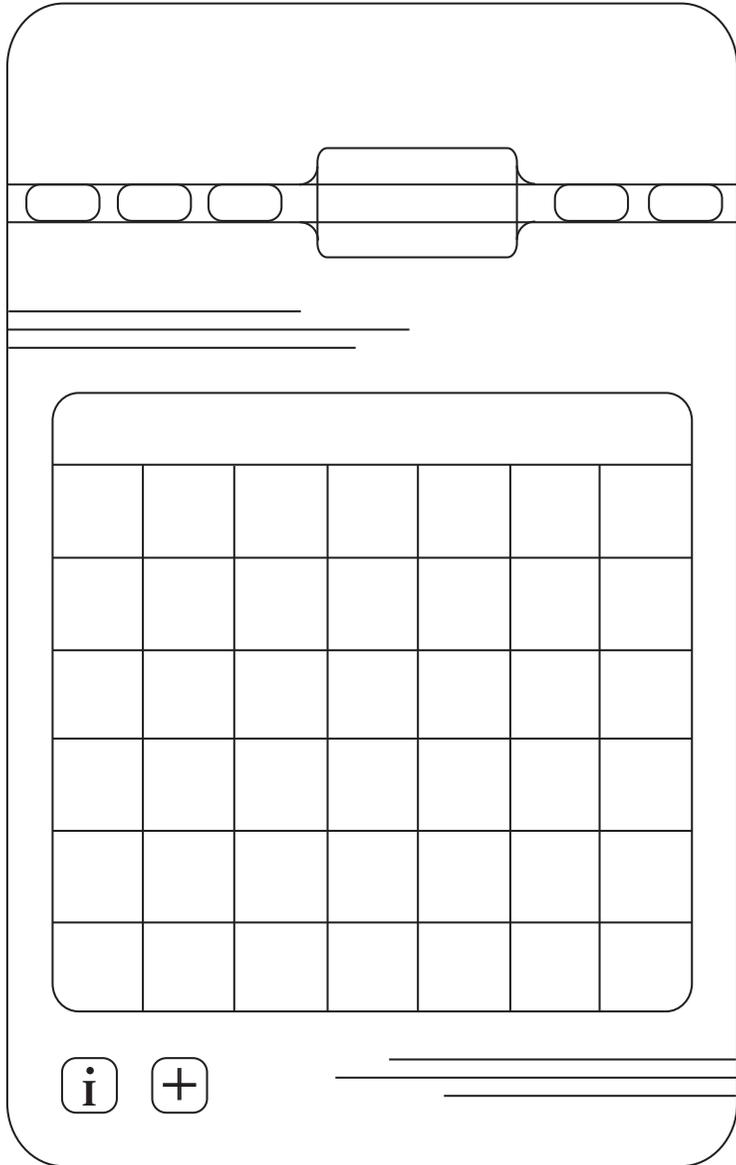


Mockups überarbeitet





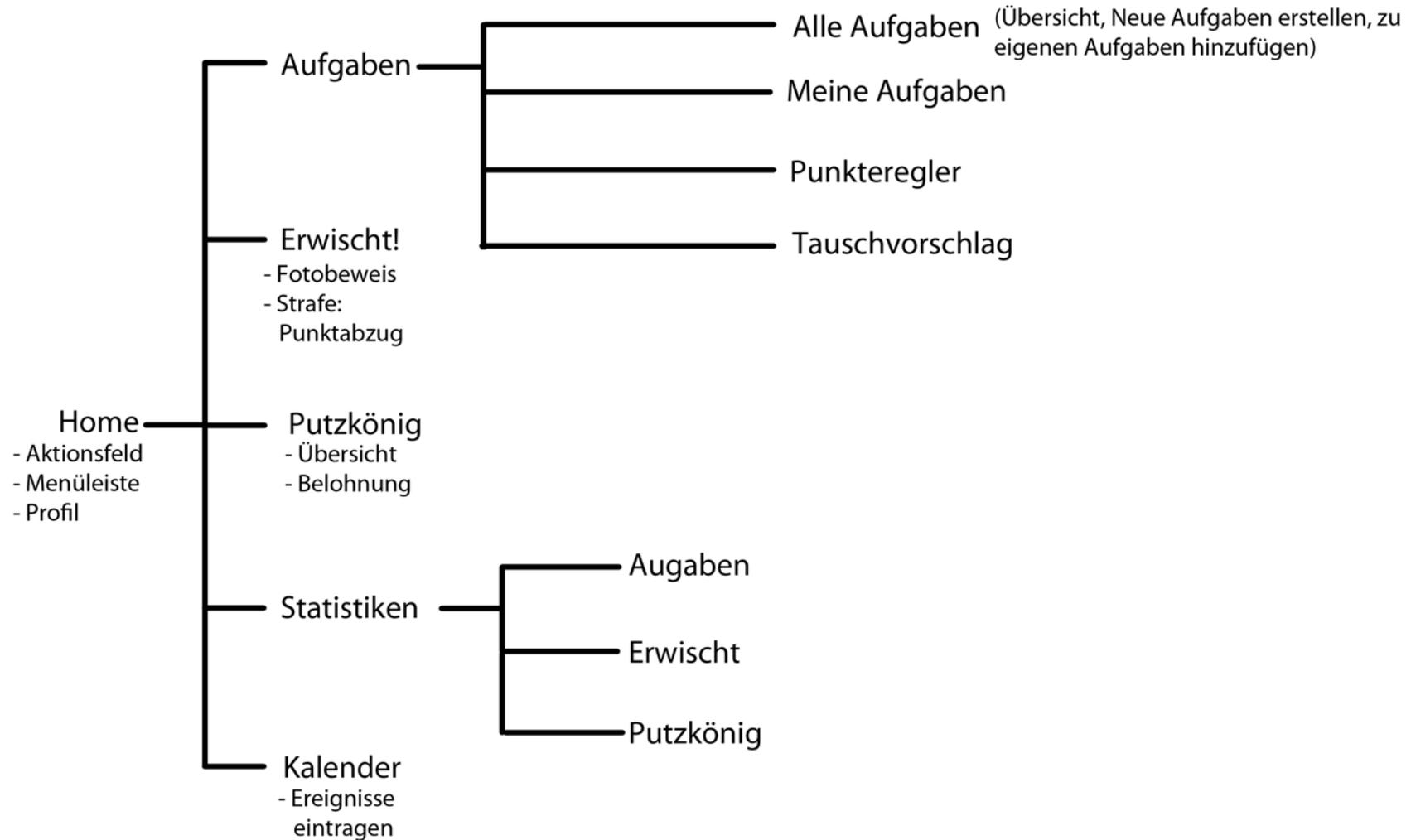




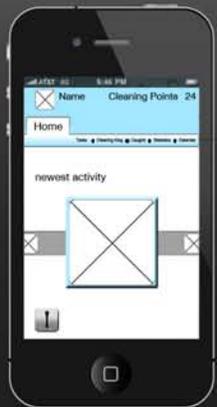
Layoutversuche



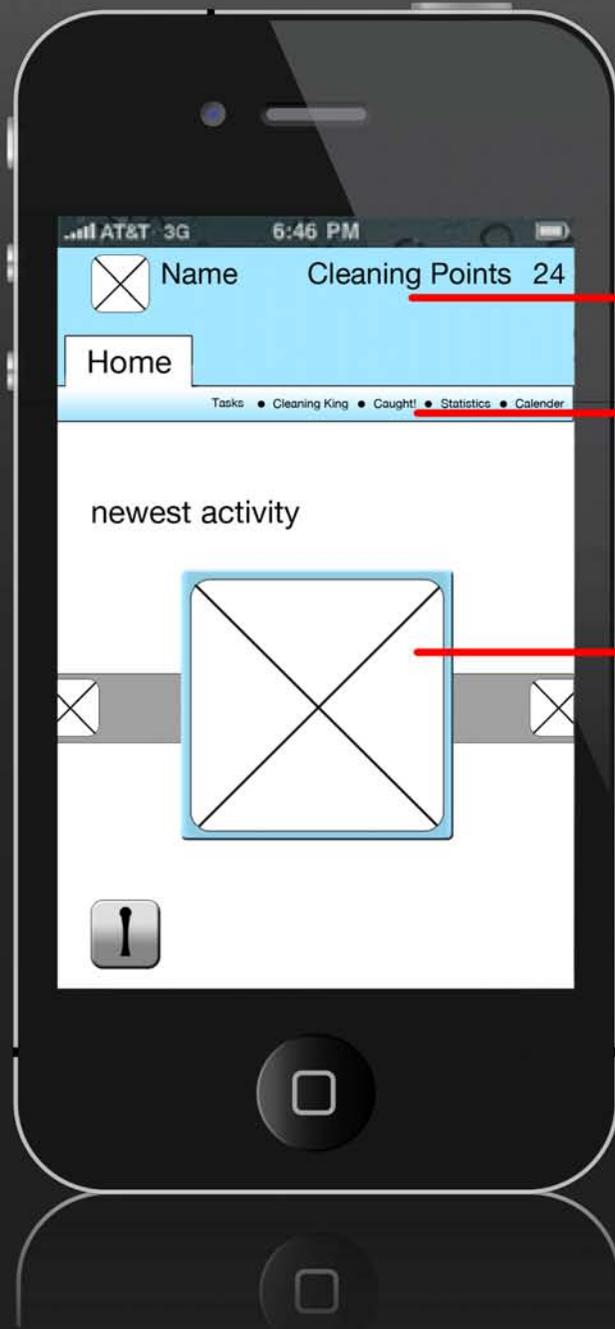
Seitenstammbaum



Hauptscreens



1.Home



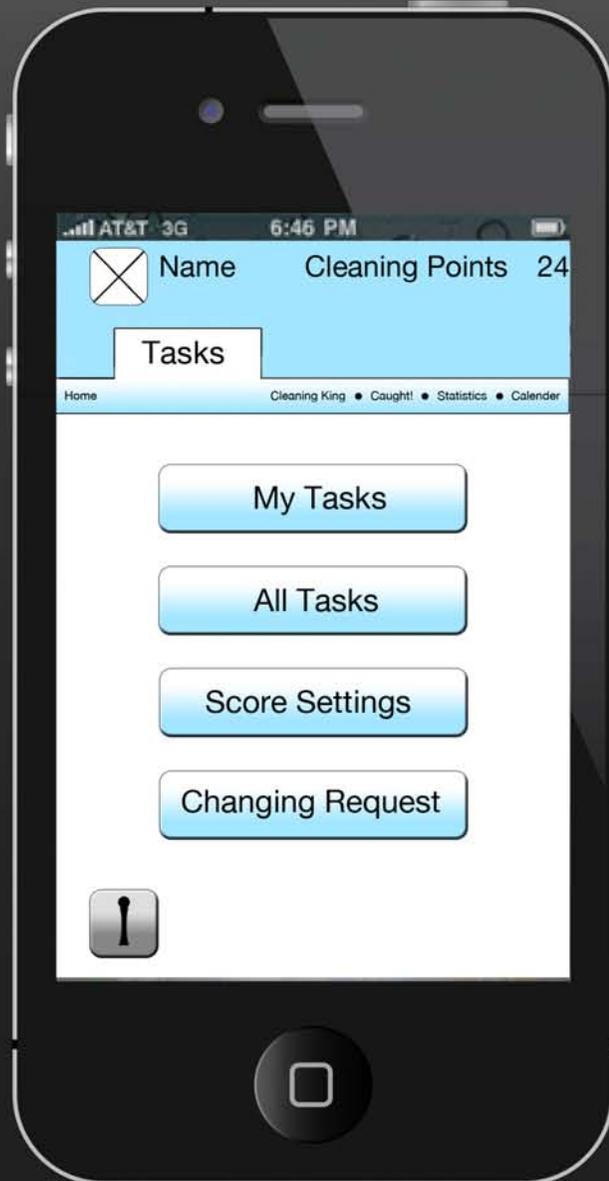
Diese Informationsleiste befindet sich auf allen Screens. So hat der eingeloggte Benutzer immer seine „Cleaning Points“ im Auge.

Menüleiste zur Steuerung

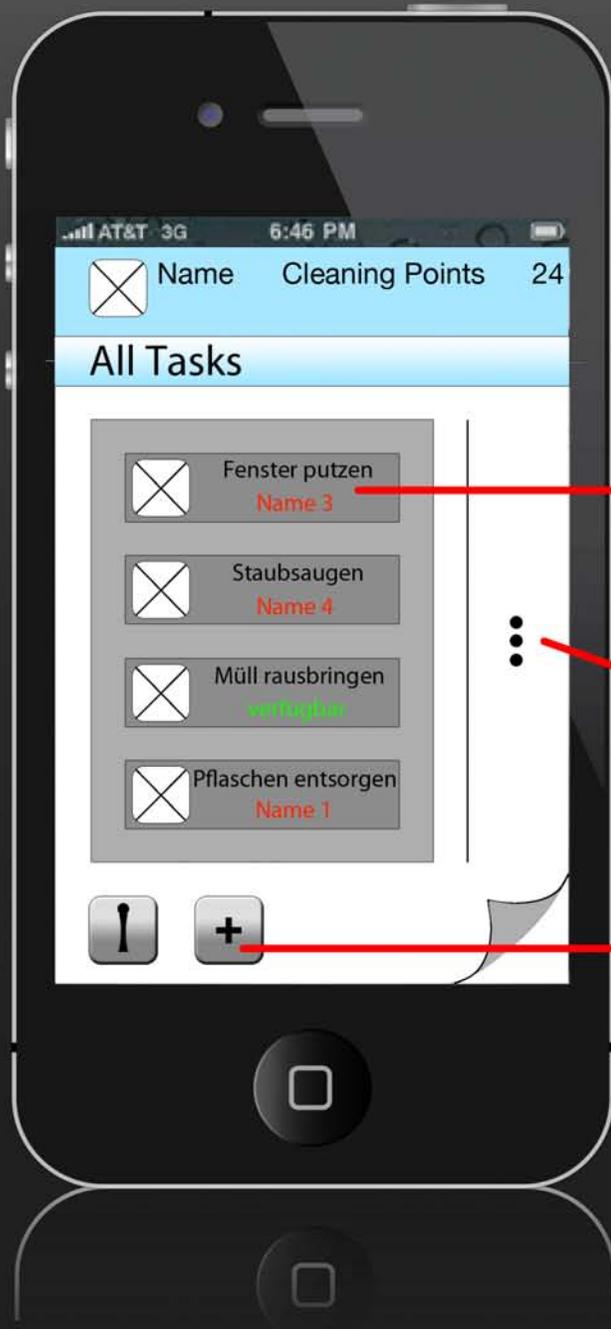
Auf dieser Anzeigetafel wird dem Benutzer immer die neueste Aktivität angezeigt. Hier erscheinen Mitteilungen wie Tauschvorschläge von Mitbewohnern, der neue Putzkönig, meine nächste Aufgabe etc. Durch Slice-Funktion kann man immer auf die vorherigen Anzeigen zurückgreifen.

1.1.Tasks

In diesem Menüpunkt kann zwischen 4 Unterordnungen: My Tasks, All Tasks, Score Settings und Changing Request gewählt werden.



1.1.1. All Tasks



Hier erhält der Benutzer eine Übersicht über die gesamten Aufgaben, und welchem Mitbewohner im Moment welche Aufgaben zugeteilt sind. Verfügbare Aufgaben kann der Nutzer sich selbst auswählen, um seinen Punktestand zu erhöhen.

Infocfeld zu bestimmten Aufgaben. Angezeigt wird jeweils 1 Bild und Titel der Aufgabe sowie Verfügbarkeit der Aufgabe, oder wer imoment dafür zuständig ist.

Eine verfügbare Aufgabe kann in diese Leiste gezogen weden. Sie wird automatisch zu meinen eigenen AUfgaben hinzugefügt.

Mit Hilfe dieses Buttons können neue Aufgaben erstellt werden.

1.1.2. My Tasks

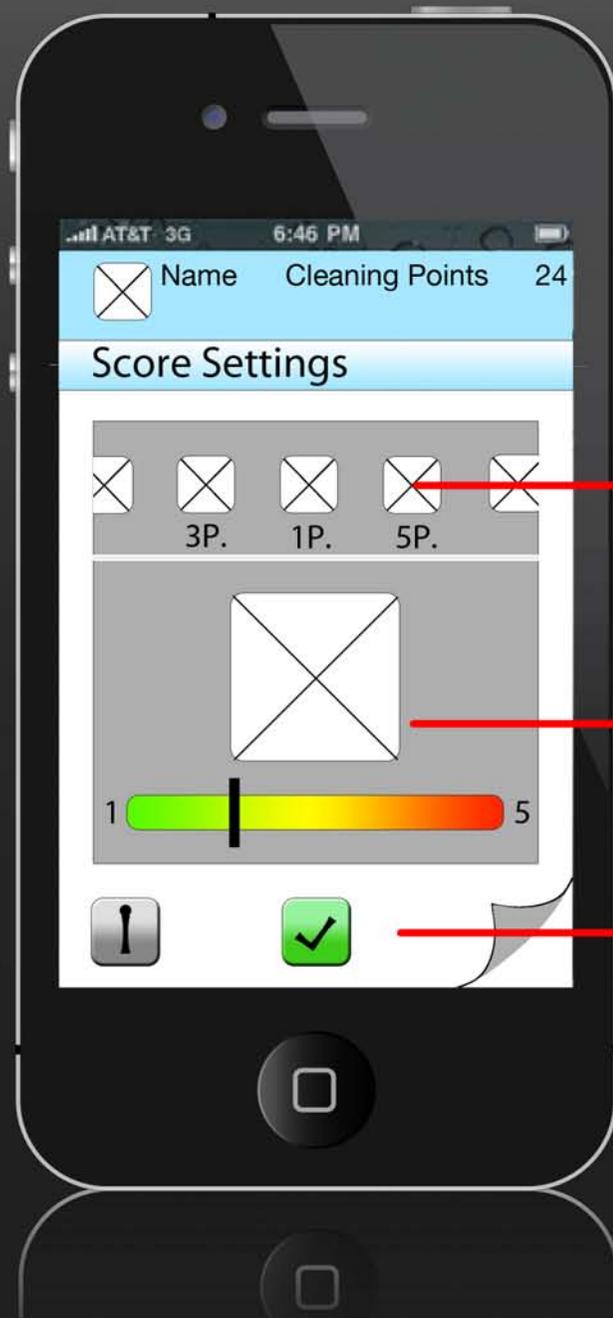
In diesem Menüpunkt erhält der Benutzer eine Übersicht über seine eigenen zu erledigenden Aufgaben.



Informationsfeld zu den Aufgaben. Es beinhaltet ein Foto und Titel der Aufgabe, die verbliebene Zeit um diese Aufgabe zu lösen sowie die Anzahl der Punkte, die es für diese Aufgabe gibt.

Diesen Button betätigt der Nutzer, wenn er die Aufgabe erledigt hat, die Punkte werden seinem Konto dann gutgeschrieben.

1.1.3. Score Settings



In diesem Menüpunkt kann ein Mitbewohner, je nachdem wie er die Schwierigkeit einer Aufgabe empfindet die Punkte, die jemand für diese Aufgabe erhält einstellen.

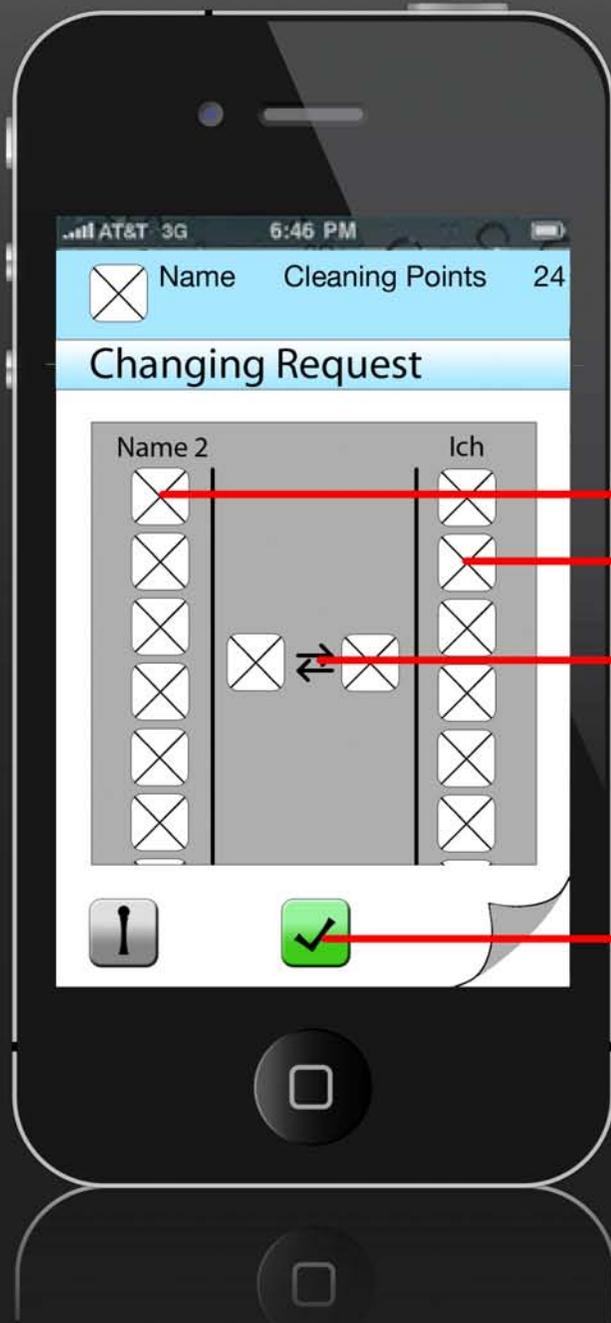
In dieser Leiste, kann zwischen allen existierenden Aufgaben ausgewählt werden.

An diesem Regler können die Punkte für diese Aufgabe eingestellt werden.

Bei der Bestätigung der Einstellungen wird eine Anfrage an alle Mitbewohner gesendet, um sicher zu gehen, dass auch alle mit dieser Einstellung einverstanden sind. Die Anfrage wird in dem newest activities Feld auf der Home-Seite angezeigt.

1.1.4.Changing Request

Will ein Mitbewohner eine seiner Aufgaben nicht mehr erledigen, kann er versuchen sie mit einem Mitbewohner zu tauschen. Dazu muss er ihm eine Tauschanfrage senden.



Auswahl der Aufgaben eines Mitbewohners.

Auswahl aus meinen eigenen Aufgaben

ausgewähltes Tauschangebot

Bei betätigen des Bestätigungsbuttons, wird die Anfrage dem ausgewählten Mitbewohner gesendet und erscheint auf dessen Home-Seite.

1.2. Cleaning King

Auf dieser Seite kann der Benutzer nachsehen, wer in dem Rennen um den Putzkönig vorne liegt. Die Auswertung erscheint am Ende des Monats im Aktivitätsfeld auf der Home-Seite.



Die Diagramme zeigen wer die meisten Cleaning Points besitzt und somit im Rennen vorne liegt.

1.3. Caught!

Hat man einen Mitbewohner dabei erwischt, dass er eine seine Aufgaben nicht oder unvollständig erledigt hat, kann man ihm die Punkte die er für diese Aufgabe bekommen hat wieder abziehen.



Hier wählt man das Bild des Übeltäters aus.

Als Beweis muss man ein Foto der unerledigten Aufgabe machen.

Bei betätigen des Bestätigungsbuttons wird eine Anfrage an alle Mitbewohner gesendet, um sicher zu gehen ob auch sie mit dieser Entscheidung einverstanden sind. Stimmen alle zu, werden dem Übeltäter die Höchstpunktzahl (5 Punkte) abgezogen.

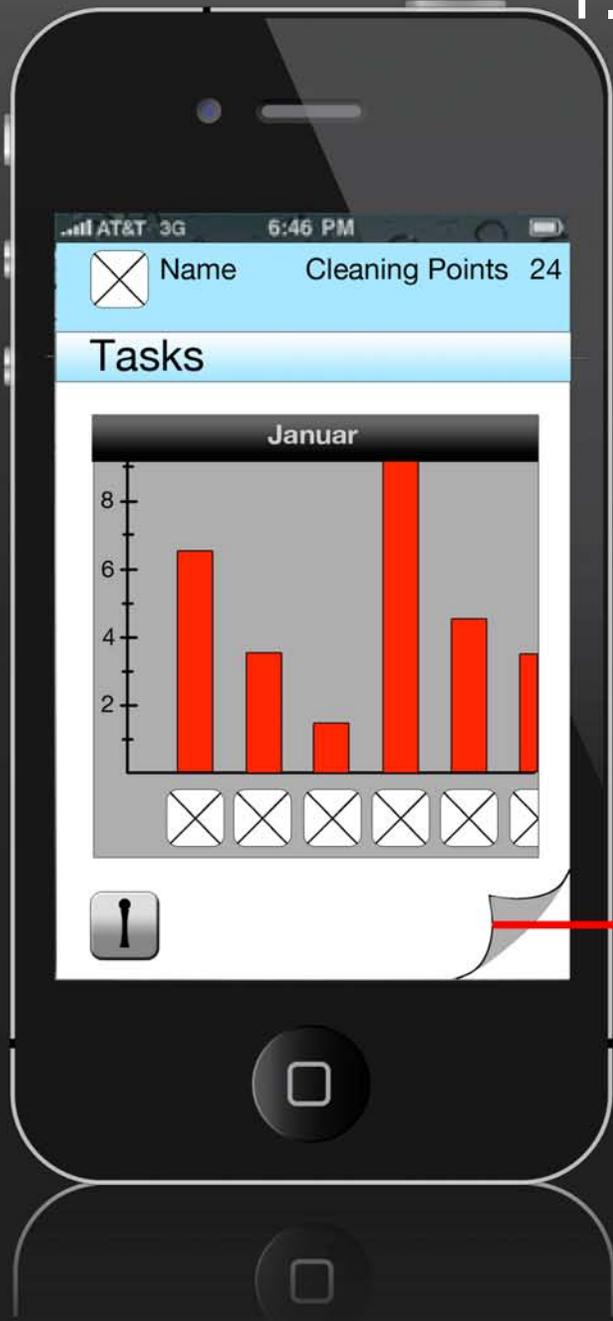
1.4. Statistics

In diesem Menüpunkt kann wieder aus 3 Unterkategorien gewählt werden: Tasks, Caught! und Cleaning King



1.4.1.Tasks

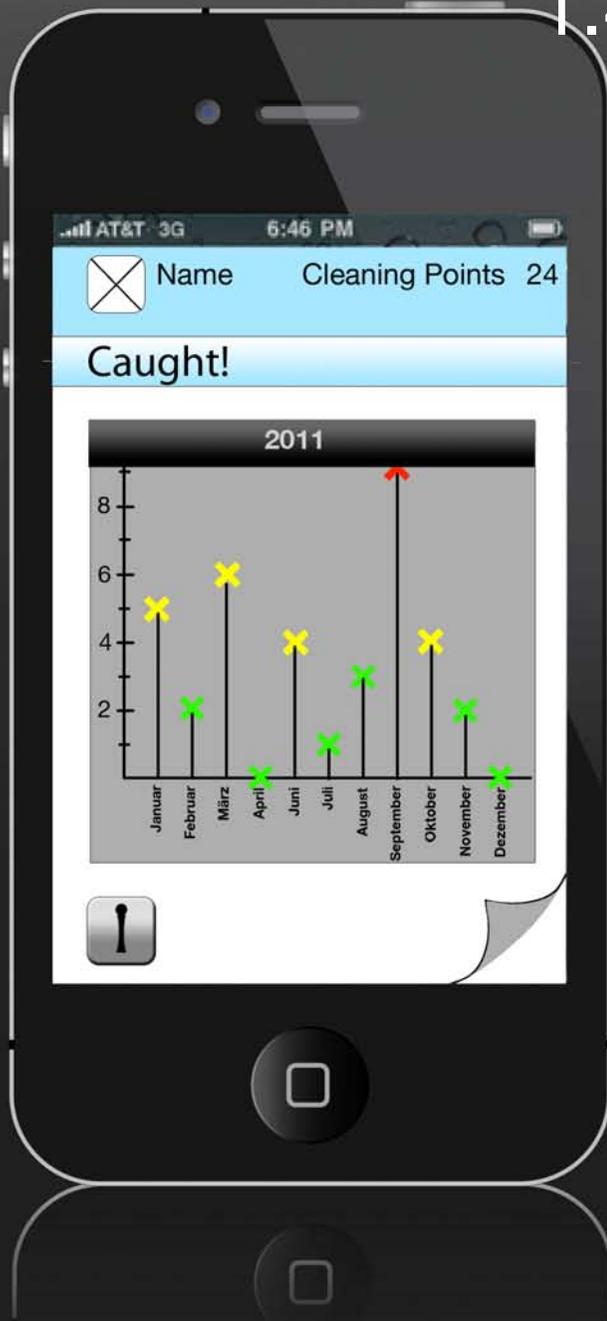
Dieses Balkendiagramm zeigt welche Aufgabe man in welchem Monat wie oft erledigt hat.



Beim berühren des Eckens, gelangt man zurück zum Menüpunkt: Statistics

1.4.2.Caught!

Diese Statistik zeigt an wie oft man im Monat erwischt wurde eine Aufgabe nicht erledigt zu haben.



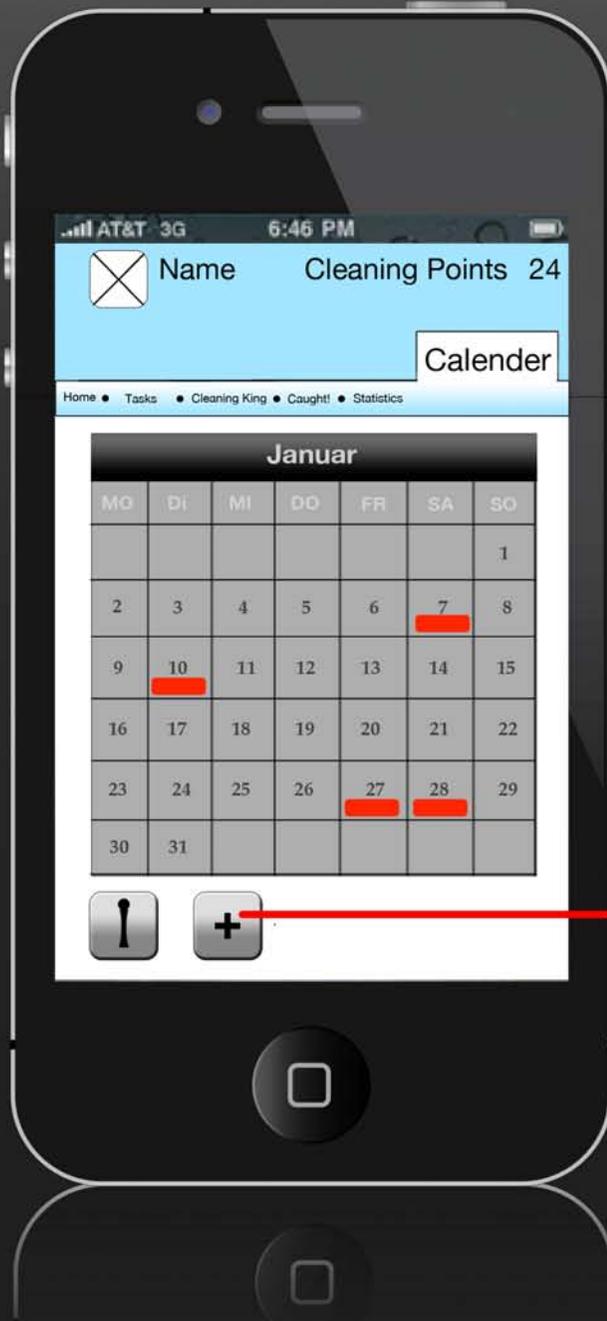
1.4.3. Cleaning King

Auf diese Seite kann der Benutzer nachvollziehen, wie oft und wann er jemals Putzkönig war.



1.5. Calender

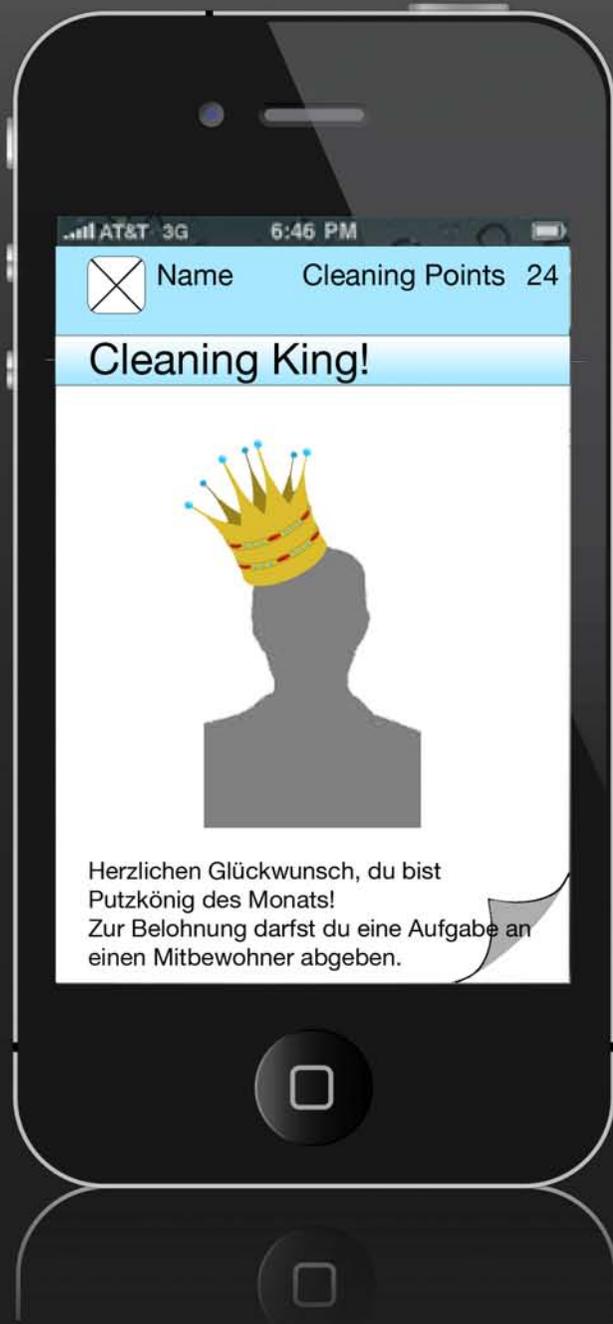
In diesem Menüpunkt versteckt sich ein Kalender, der alle Ereignisse, die die WG betreffen festhält.



Mit diesem Button können Ereignisse hinzugefügt werden. Die Mitbewohner erhalten dann eine Benachrichtigung.

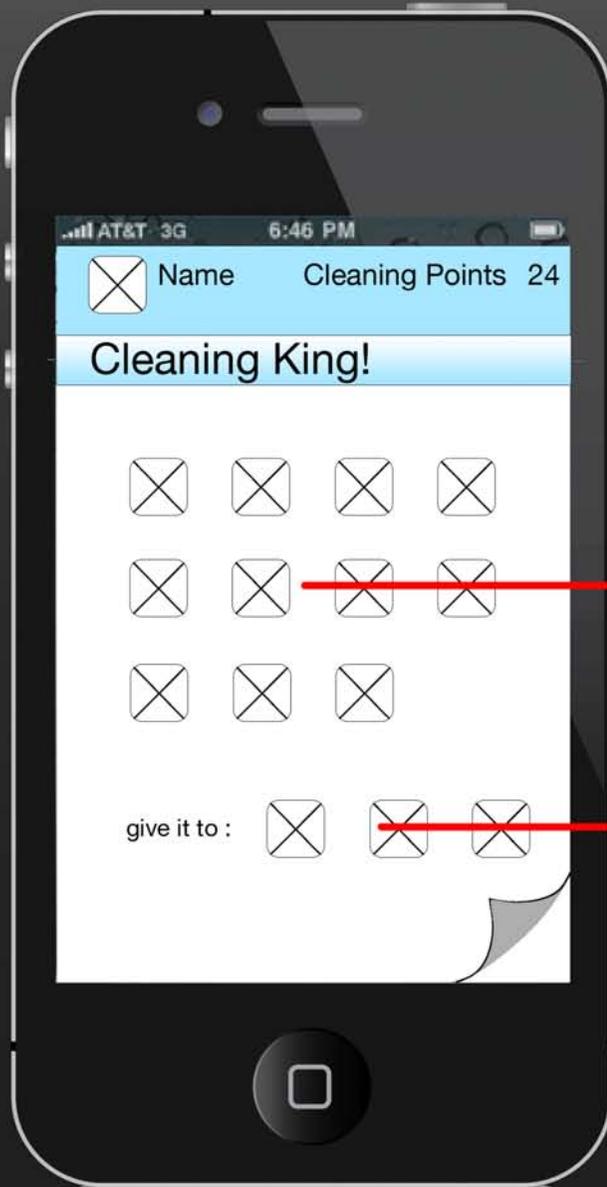
Cleaning King!

Am Ende des Monats wird der neue Putzkönig mit dieser Nachricht überrascht.



Cleaning King!

Zur Belohnung darf der neue Putzkönig eine seiner Aufgaben an einen Mitbewohner abgeben.



Hier wählt der Benutzer eine seiner Aufgaben aus, die er weitergeben möchte.

In diesem Feld bestimmt er an wen die Aufgabe geben werden soll, dieser mitbewohner erhält eine Benachrichtigung in seinem Aktionsfeld.