

Sébastien Robelet

WS 11/12

Crossmedia

Kurzkonzepte zu Quantified Self

1. Nachteulen

- Problemstellung:** Wo geht man als Student in einer neuen Stadt am besten Weg? Wo finden sich die zu mir passenden Events und Musikrichtungen? Wie sind die Erfahrungen anderer und welche Leute trifft man dort an?
- Zielsetzung:** Genaue Beschreibung und Information zu besonders studentenfreundlichen Locations. Preisvergleiche und Hinweise über Events. Finden der passenden Location durch Suchfunktionen.
- Methode:** Bilder und Wegbeschreibungen zu den einzelnen Locations. Belohnungssystem für das Finden und Posten von neuen Locations, Events und Knüpfen von Kontakten zu anderen Studenten. Virtuelle Speise- und Getränkekarte.

2. StudentenNetz

- Problemstellung:** Themen und/oder Inhalte von Vorlesungen schlecht oder gar nicht verstanden. Quellen im Internet zu unüberschaubar. Andere Sichtweisen oder Inspirationsquellen fehlen.
- Zielsetzung:** Austausch mit Studenten der selben oder ähnlichen Fachrichtung von anderen Hochschulen. Schneller und übersichtlicher Zugang zu gesuchten Informationen. Hilfestellung bei Fragen oder Aufgaben.
- Methode:** Posting verschiedener Vorlesungsinhalte zu unterschiedlichen Themen. Feedback und Hilfestellung durch andere Studenten und/oder Professoren. Empfehlungen für Fachliteratur oder Internetseiten.

3. TabletopApp

- Problemstellung:** Wer in meiner näheren Umgebung beschäftigt sich mit dem Tabletop Hobby? Tauschen oder Verkaufen von Modellen sehr umständlich. Wie gut sind meine Modelle im Vergleich zu anderen? Außer einer offiziellen Liga keine Möglichkeit des Vergleichs mit anderen Spielern.
- Zielsetzung:** Schnelles finden von Gleichgesinnten in der Umgebung. Verbesserte Tausch- und Verkaufsmöglichkeiten. Direkter Vergleich mit anderen und somit erhöhte Motivation für das Hobby. Verabredungsmöglichkeiten zu Spielen sowie das Aufstellen einer eigenen kleinen Liga.
- Methode:** Suchfunktion für Spieler in der Nähe. Rangliste mit Punktsystem für Spiele sowie die Bewertung von Modellen. Belohnungssystem für die ersten drei Plätze. Tausch- und Verkaufsbörse.

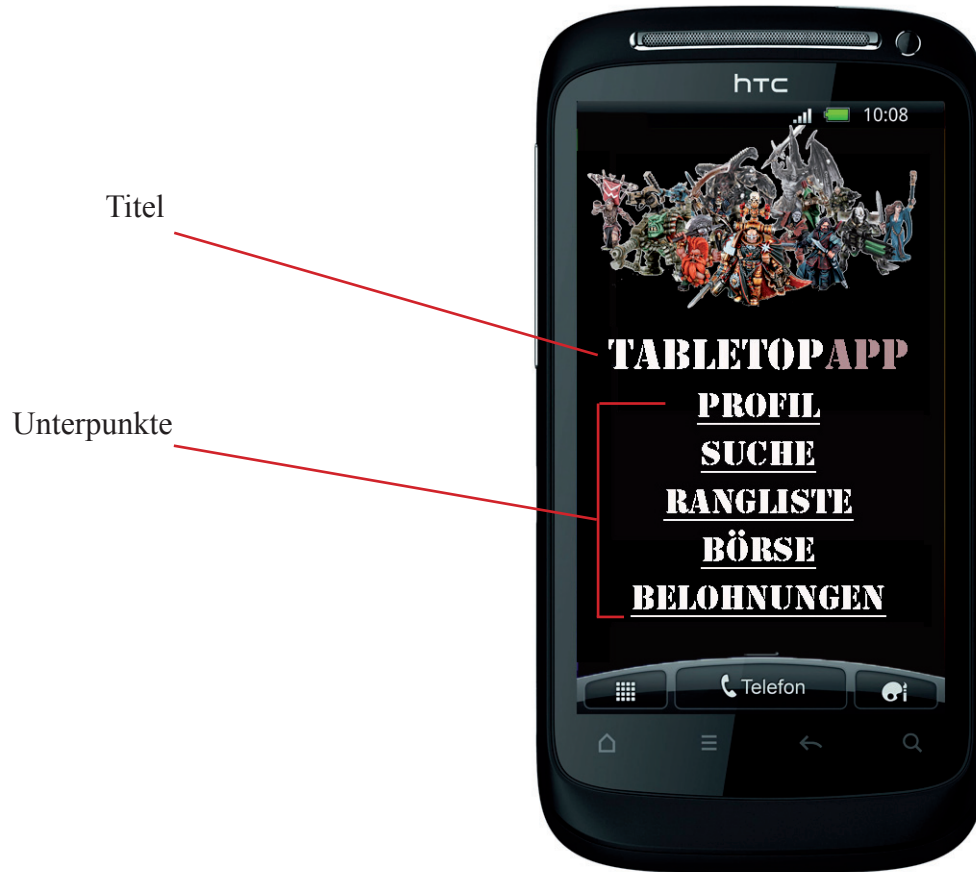
Favoritenkonzept: TabletopApp

- Problemstellung:** Das Hobby Tabletop ist zwar weit verbreitet, aber trotzdem ergibt sich oftmals die Problematik andere Spieler in der näheren Umgebung zu finden. Die Möglichkeiten Modelle zwischen Fans zu tauschen oder an andere zu verkaufen erweist sich als schwierig, auf Ebay beispielsweise können zwar Modelle gehandelt aber nicht getauscht werden und die Preisgestaltung ist verhältnismäßig schlecht. Auch der direkte Vergleich mit anderen Spielern gestaltet sich eher schwierig. Zwar gibt es offizielle Wettbewerbe diese sind jedoch selten und oftmals weit entfernt.
- Zielsetzung:** Die App soll es Hobbiisten erleichtern Gleichgesinnte in der näheren Umgebung zu finden und sich mit diesen zu verabreden. Durch eine Tausch- und Handelsbörse soll ein fairer Markt geschaffen werden, bei dem Spieler die Möglichkeit haben ihre Modelle zu tauschen oder zu verkaufen. Durch den direkten Vergleich und ein Belohnungssystem soll die Motivation zur Ausübung des Hobbys gesteigert werden. Dazu zählt auch eine eigene Liga.
- Methode:** Eine Suchfunktion soll es dem Nutzer ermöglichen nach bestimmten Auswahlkriterien andere Mitspieler zu finden. Ranglisten mit Punktsystemen für durchgeführte Spiele, sowie die Bewertung von Modellen sollen als Anreiz dienen. Dabei steht die persönliche Profilierung ebenso im Vordergrund, wie die Würdigung und Anerkennung durch Belohnungen und die Anerkennung der anderen Hobbiisten. Aufgrund der zahlreichen Anbieter und verschiedenen Tabletop Arten soll sich das Angebot auf die Produkte von Gamesworkshop beschränken, was ebenfalls die Möglichkeit zu einer Kooperation mit dem Unternehmen ermöglichen kann.

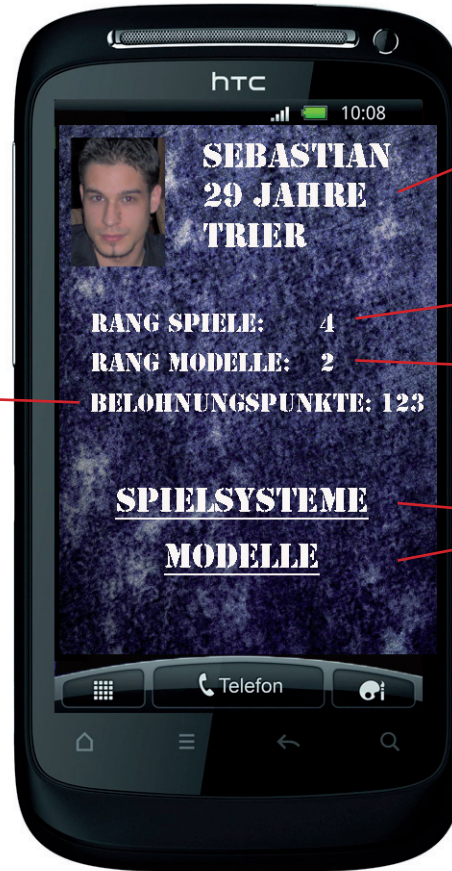
Sitemap

- 1. Startbildschirm: Enthält die folgenden Unterpunkte: Profil, Suche, Ranglisten, Börse, Belohnungen.
- 1.1 Profil: Das eigene Profil mit Name, Alter, Stadt, Rang (Spiele, Modelle), Belohnungspunkte. Sowie die Unterpunkte: Spielsysteme und Modelle.
 - 1.1.1 Spielsysteme: Hier werden die einzelnen Spielsysteme sowie die zugehörigen Armeen mit Punktzahl und Spielstatistik aufgeführt.
 - 1.1.2 Modelle: Auf dieser Seite hat der Nutzer die Möglichkeit Bilder seiner Modelle zu hochzuladen, die von anderen Nutzern bewertet werden können.
- 1.2 Suche: Suchassistent in dem andere Nutzer gefunden werden können. Zur Auswahl stehen dabei die Suchkriterien: Alter, Stadt, Umkreis, Spielsystem, Armee.
- 1.3 Ranglisten: Beinhaltet die Unterpunkte: Spiele und Modelle.
 - 1.3.1 Spiele: Hier werden die nach den einzelnen Spielsystemen geordneten Ranglisten angezeigt.
 - 1.3.2 Modelle: In dieser Rangliste werden die Modelle mit den besten Bewertungen angezeigt.
- 1.4 Börse: Hier kann der Nutzer zwischen den Unterpunkten Tausch- und Handelsbörse wählen.
 - 1.4.1 Tauschbörse: Der Nutzer gibt an welche Modelle er tauschen möchte.
 - 1.4.2 Handelsbörse: Hier können Modelle gekauft und verkauft werden.
- 1.5 Belohnungen: Hier können erhaltene Belohnungspunkte gegen Hintergrundbilder, Sounds und Gamesworkshop-Gutscheine eingelöst werden.

Startbildschirm



Profilbildschirm



Persönliche Daten

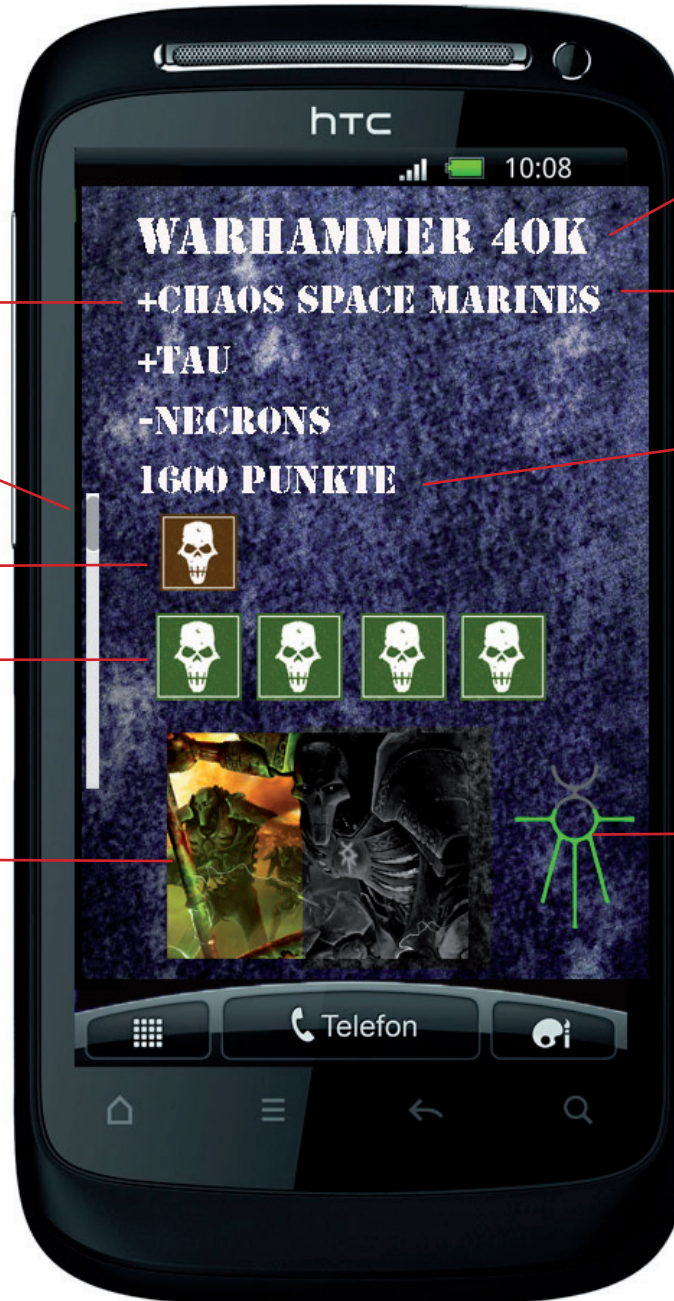
Rang in der Spieliste

Rang in der Modellbe-
wertung

Unterpunkte

Zur Verfügung stehende
Punkte für Belohnungen

Spielsystemebildschirm



Auswahl für zusätzliche Details

Scrollbalken

Symbol für die Anzahl der verlorenen Spiele

Symbol für die Anzahl der gewonnenen Spiele

Symbolfeld für die Anzahl der bemalten Modelle der Armee. Fühlt sich je mehr Figuren bemalt sind. Ist das Bild komplett in Farbe ist die ganze Armee bemalt und der Nutzer erhält 25 Belohnungspunkte.

Spielsystem

Name der Armee

Symbol für den Schwierigkeitsgrad der Armee. Je größer der Unterschied zwischen Siegen und Niederlagen desto ausgefüllter das Symbol und desto höher der Schwierigkeitsgrad.

Die Symbole sind der jeweiligen Armee des Nutzers angepasst.

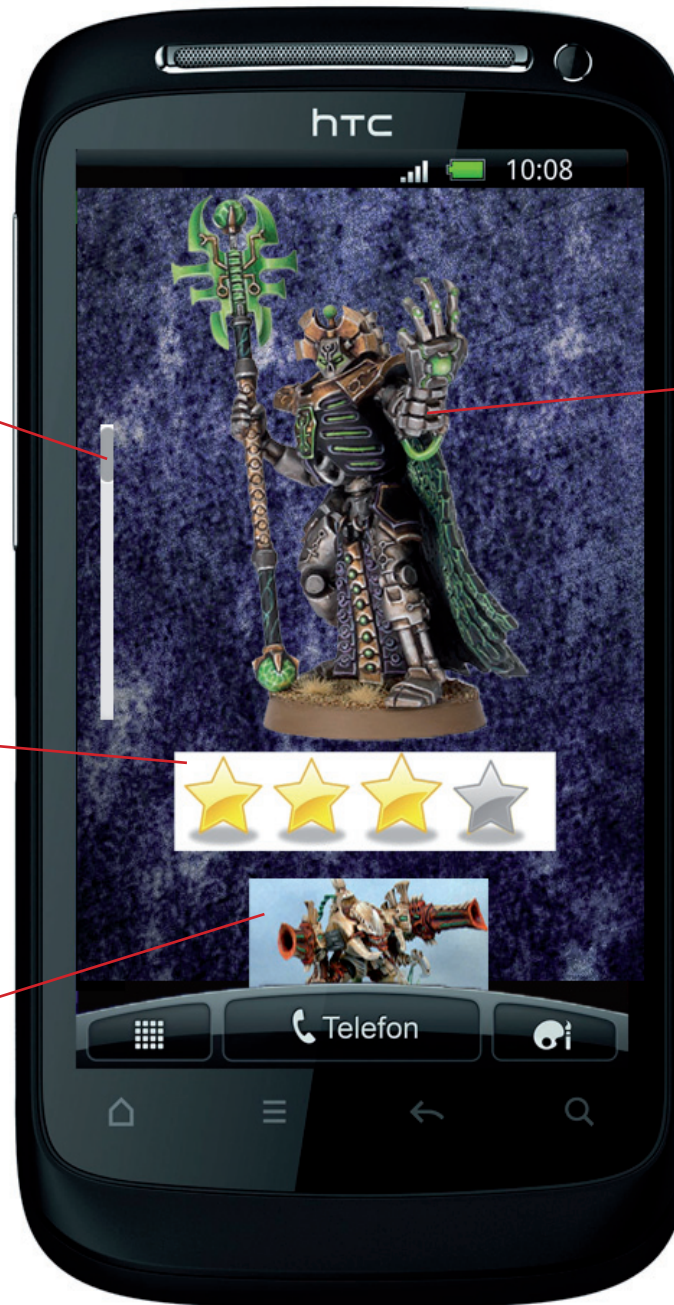
Modellebilschirm

Scrollbalken

Modell zur Bewertung

Bewertungsleiste
Pro Stern erhält der
Nutzer, der das Modell
gepostet hat 5 Punkte
für die Rangliste.

Folgendes Modell in Kleinan-
sicht.



Suchbildschirm

Auswahlkriterien für die Suche

Ergebnisanzeige

