

CROSSMEDIA | Abgabe

Wintersemester 11/12

Dennis Useldinger

Kurzkonzept: Brain Geo Catch

Problem:

Viele Menschen haben zu wenig Motivation ihr Allgemeinwissen zu erweitern und ihren Körper zu trainieren um Fit zu bleiben.

Ziel:

Ein Programm zu schaffen, dessen Schwerpunkt sich darauf bezieht, Menschen dazu zu motivieren ihr allgemeines Wissen und die körperliche Fitness zu verbessern.

Funktion/Methode:

Eine festgelegte Route wird abgelaufen. Die Checkpoints bekommt man via GPS auf sein Smartphone. An jedem Checkpoint ist eine Frage zu beantworten um die Koordinaten für den nächsten Checkpoint zu erlangen. Die Fragen werden immer schwieriger und die Laufwege länger. (Man kann seine Erfolge mit anderen Teilnehmern vergleichen)

Kurzkonzept: Time Efficiency

Problem:

Im heutigen Alltag hat man im Allgemeinen zu wenig Zeit. Gerade einfachste Aufgaben wie zB Waschen, Kochen, Abendtoilette etc.

Ziel:

Ziel der App ist es, die Zeit die man für Aufgaben benötigt zu minimieren.

Funktion:

Benutzer werden dazu aufgerufen, die Zeit, die sie für bestimmte Aufgaben benötigen zu tracken (um sich ständig zu verbessern) und mit anderen zu teilen/vergleichen.

Hauptkonzept: Hot Shot

Problem:

Sehr viele Leute sind zu schüchtern um das andere Geschlecht anzusprechen, wenn ein Interesse besteht.

Zudem fehlen die Informationen des Objektes der Begierde, welche man als schüchterner Mensch nur schwer in Erfahrung bringen kann.

Ziel:

Die App soll dabei helfen die Kommunikation mit dem Ziel zu erleichtern und anzutreiben. Die Informationen sollen zu jedem Zeitpunkt abrufbar sein. (schnell und übersichtlich visuell dargestellt)

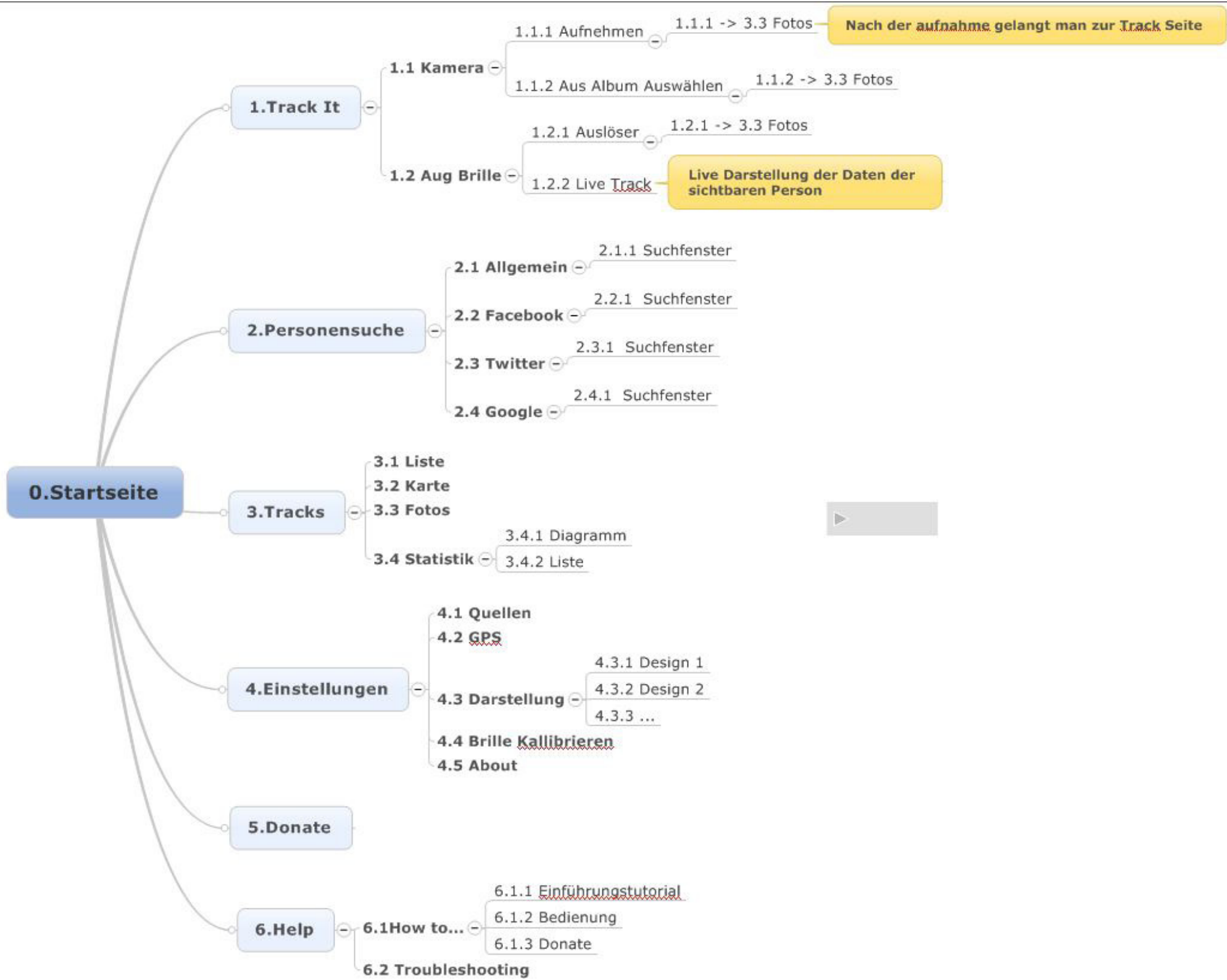
Desweiteren soll die App die Kommunikation insofern lenken bzw. unterstützen, dass sie hilfreiche baggertips / Anmachsprüche liefert.

Lösungsweg/Methode:

**Die App verfügt über eine auf Augmented Reality basierende facial recognition Software welche die Informationen über das Smartphone visuell darstellt!
Die entsprechenden Informationen die für die Visualisierung benötigt werden, bezieht die App aus diversen Sozialen Netzwerken wie Facebook, Twitter, Google+ und unter anderem auch Wer kennt Wen.**

Ist das Ziel erst einmal getrackt, und die Informationen gesammelt, besteht die Möglichkeit sich von der App Tipps für den weiteren Gesprächsverlauf geben zu lassen. Diese Tipps werden von einem hochkomplexen Algorithmus mit Informationen aus den oben schon erwähnten Datenbanken der Sozialen Netzwerke generiert.

Zudem bietet die App eine umfangreiche Statistik die den Verlauf der Tracks und die Erfolgchance darstellt, die man dann Online mit anderen „Trackern“ vergleichen kann.



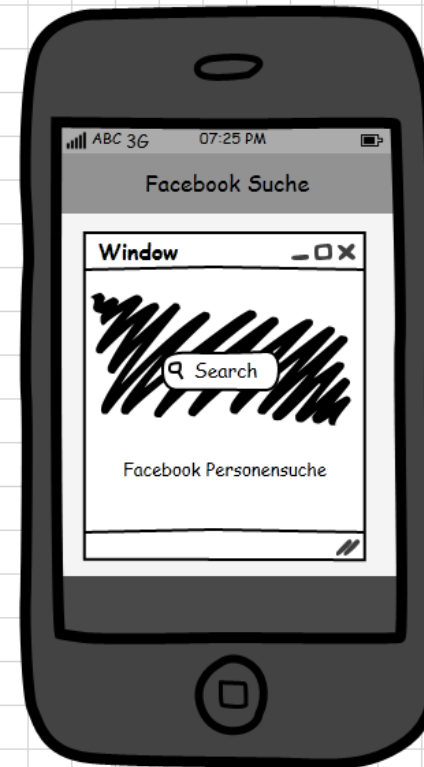
0. Startseite



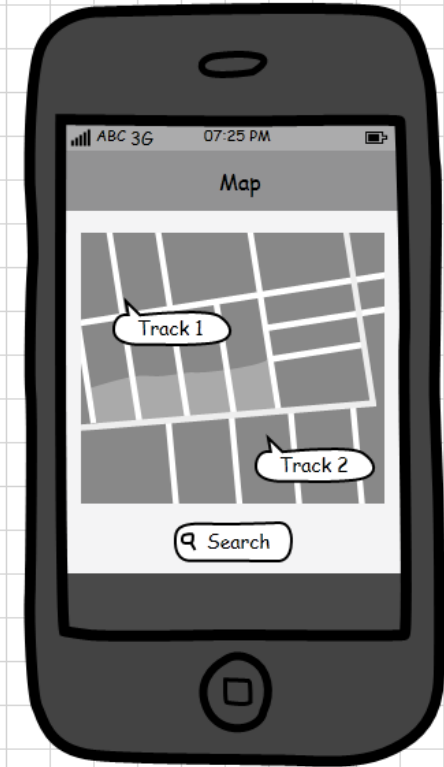
1.1 Kamera



2.2 Facebook



3.2 Karte



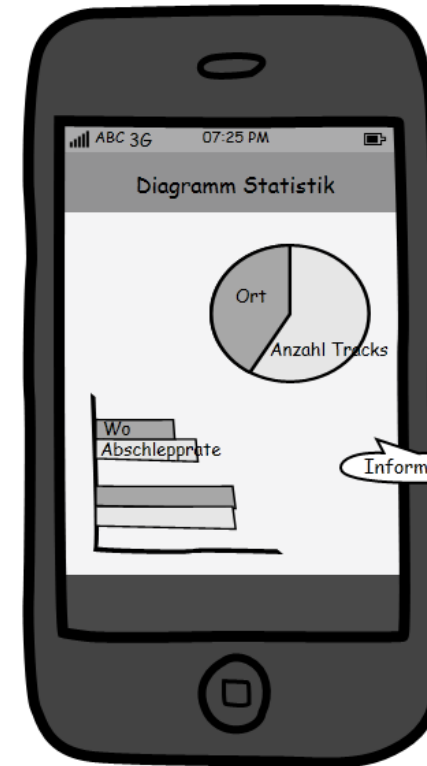
3.3 Fotos



Informationen über die Person

Aufgenommenes Bild

3.4.1 Diagramm

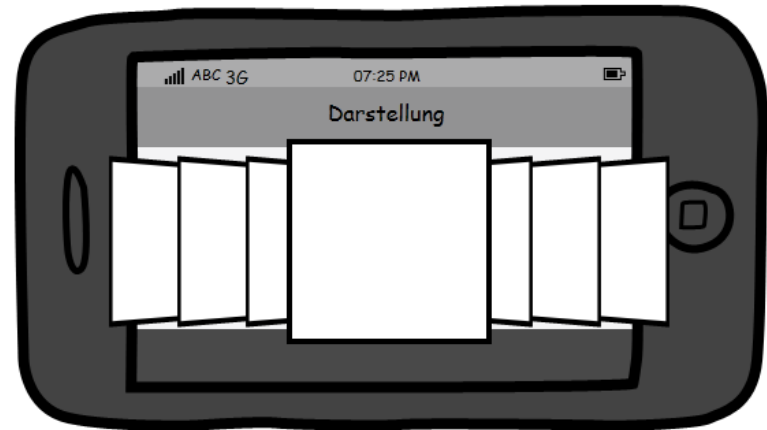


Informationen über deine Tracks

4.1 Quellen



4.3 Darstellung



0. Startseite



Hier gehts zu 2 Personensuche
Suche Personen via Facebook, Twitter ect.

Hier gehts zu 4 Einstellungen

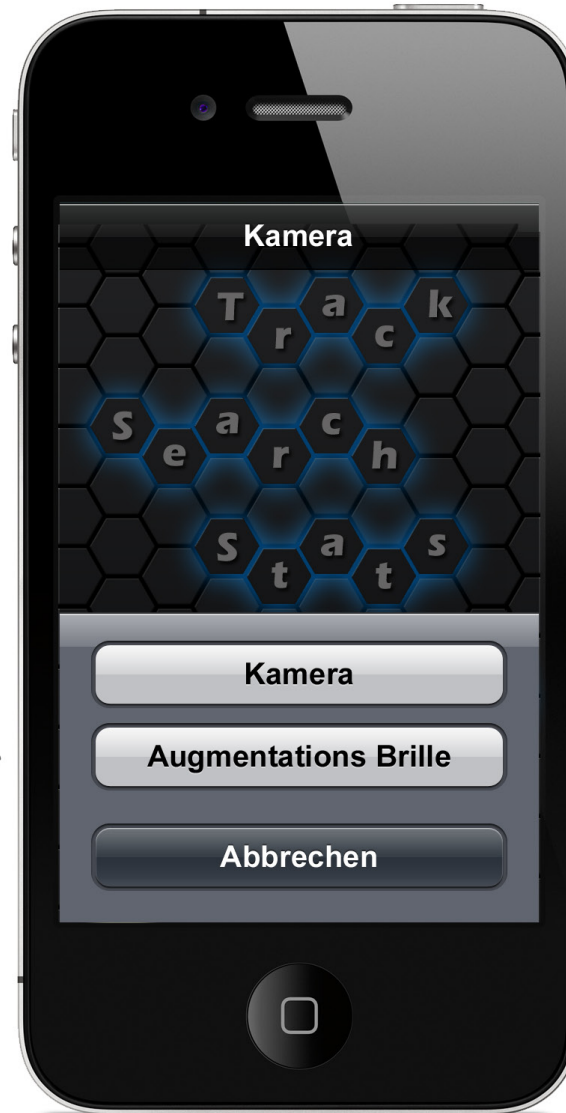
Hier gehts zu 5 Donate
Spende etwas falls die App dir gefällt

Hier gehts zu 1 Track it
um die track Methode zu wählen

Hier gehts zu 3 Statistiken der Traks
Wann, Wo, Erfolgchance, ect.

Hier gehts zu 6 Hilfe

1. Track It



Hier gehts zu 1.2 Aug Brille
um einen Track zu starten

Hier gehts zu 1.1 Kamera
um einen Track zu starten

1.1.1 Aufnahmen



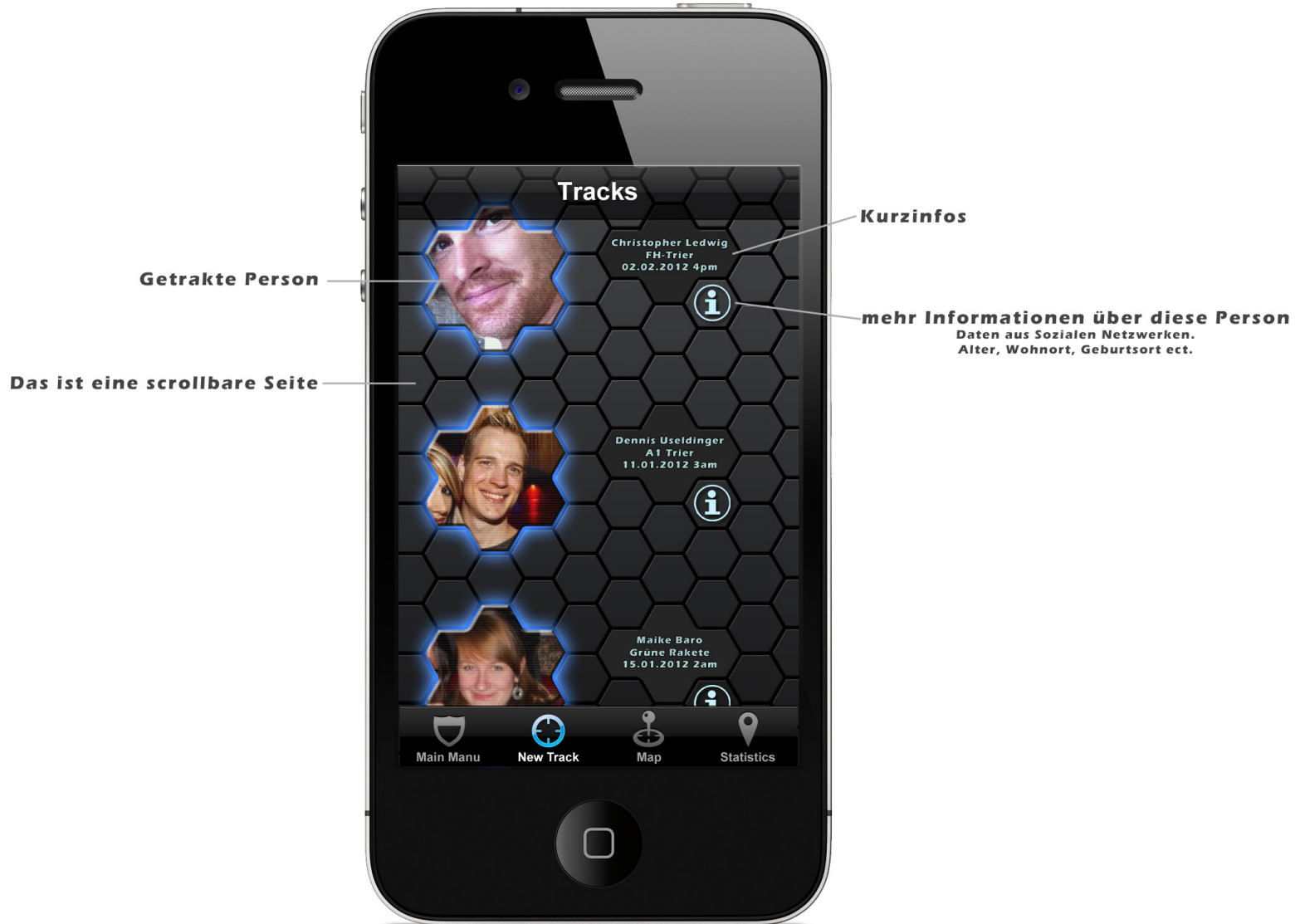
Getrakte Person

Schnelle Visualisierung von Hobbys, Interessen ect.

Auslöser um den Livetrack zu speichern

Hier bekommst du Tips wie du die Person am besten ansprechen könntest.
App Scannt Hobbys, Interessen ect und versucht ein Gesprächsthema zu finden

3.3 Fotos



3.4.1 Statistik

