

# **Crossmedia und integrierte Kommunikation**

Thema: **Quantified Self**

IMD | WS 2011/12

Dozent: Christopher Ledwig

Tobias Zimmer

# Kurzkonzepte

Drei Konzepte zum Thema Quantified Self

## Procrastinator

**Problemstellung:** Fast jeder kennt das Problem vor Abgaben, Klausuren oder anderen wichtigen Dingen die erledigt werden müssen. Man schiebt die Arbeit ewig vor sich hin und geht stattdessen unwichtigen Dingen nach. z.B.: „Ach Ich könnte ja noch spülen, dann fang ich aber endlich an zu lernen“. Nach dem Spülen fällt einem dann auch noch ein das man ja noch einkaufen und aufräumen könnte. So entsteht ein großer Zeit- und unter Umständen auch ein Qualitätsverlust.

**Zielsetzung:** Ziel der App ist es, die Prokrastination in den Griff zu bekommen, und darüber hinaus nutzbar zu machen.

**Lösung:** Der Zeitverlust durch Prokrastination soll visualisiert werden. Ein Organizer soll helfen Prioritäten zu setzen und darauf aufmerksam machen, wenn man wieder am prokrastinieren ist. Nutzbar wäre das Phänomen auch, um eigentlich unangenehme Dinge wie Spülen oder Aufräumen leichter zu machen. Man müsste es nur schaffen künstlich wichtige Aufgaben zu erschaffen, so dass man wegen ihnen prokrastiniert und stattdessen lieber die unangenehmen Sachen erledigt.

## theSkillbook

**Problemstellung:** Die Jugendzeit wird oft ausschließlich mit Computerspielen, Fernsehen und ähnlichem verbracht. In der Schule und an der Universität wird fast ausschließlich theoretisches Wissen vermittelt. Echte Fähigkeiten, „Skills“, sind in der Bildungslaufbahn nicht vorgesehen, und auch privat werden sie von vielen Menschen vernachlässigt.

**Zielsetzung:** Ziel ist es eine neue Art des Lernens zu etablieren. Die Benutzer sollen angeregt werden ihre Fähigkeiten zu erweitern, und neue Seiten an sich selbst zu entdecken. Außerdem soll das Skillbook Langeweile bekämpfen und Kreativität fördern.

**Lösung:** Elemente aus Rollenspielen, wie das Level-, Skill-, Item-, und Achievementsystem dienen zur Visualisierung der eigenen Fähigkeiten. Es soll ein Wettbewerb zwischen den Benutzern entstehen, der das Erweitern der eigenen Fähigkeiten anregt. Der Spaß steht dabei im Vordergrund.

## Share!

**Problemstellung:** In einem Haushalt gibt es viele Dinge, die nur sehr selten genutzt werden, aber teuer in der Anschaffung sind. Zum Beispiel Werkzeuge wie eine Bohrmaschine. Aber auch Bücher werden in der Regel nur einmal gelesen und landen dann im Regal. Zusätzlich gibt es das Problem, dass Nahrungsmittel oft verderben wenn man alleine wohnt. Besonders Nahrungsmittel die man nur in großen Mengen kaufen kann (Kartoffeln, Möhren, etc...).

Man könnte hier noch weitere Beispiele für Dinge bringen, die man auch mit anderen Menschen teilen könnte.

**Zielsetzung:** Geldersparnis und nachhaltigeres Leben durch Teilen; Förderung von zwischenmenschlichen Kontakten.

**Lösung:** Eine Plattform auf der Leute ihr Eigentum tauschen können. Jeder Benutzer kann die Gegenstände die er zum Tausch freigeben will in eine Datenbank stellen, woraus sich andere Benutzer dann „bedienen“ können. Eventuell könnte man das Ganze mit einem Creditpoint-System regeln, vielleicht wäre das aber auch gar nicht nötig. In besonderem Maße sollte visualisiert werden, wie viel Geld man schon durch das Tauschen gespart hat.

# Favoritenkonzept: theSkillbook

skill: Fähigkeit die das Leben spannender macht und bereichert

**theSkillbook** ist eine App und Webseite, in welchen dazu angeregt wird neue Fähigkeiten zu erlernen und Neue Seiten an sich zu entdecken.

Dies soll dadurch erreicht werden, dass Hauptelemente aus Rollenspielen auf das echte Leben übertragen werden. In Rollenspielen investieren Spieler viel Zeit in ihren virtuellen Charakter, bringen ihm neue Skills und Talente bei und möchten möglichst viele Achievements erreichen. Warum bringt man nicht einmal sich selber etwas Neues bei und versucht ein paar Dinge zu erreichen? theSkillbook greift diesen Ansatz auf, und tauscht den virtuellen Charakter gegen die eigene Person aus.

Das Skillbook ist sowohl als Webseite als auch als Smartphone-App verfügbar. Auf der Webseite können die Daten und Statistiken übersichtlicher Visualisiert werden, die App gewährleistet Mobilität, welche vor allem wichtig ist, um Aktivitäten und Achievements vor Ort dokumentieren zu können.

Haupt-Augenmerk der Anwendung ist der Benutzer-Avatar, welcher zur Visualisierung eingesetzt wird. Er ist in zwei verschiedenen Ansichten verfügbar. In der einen zeigt er in welchen Skill-Kategorien der Benutzer aktiv ist und in der anderen Ansicht kann er mit

Gegenständen eingekleidet werden, die er sich über Achievements verdienen kann.

Die Aufteilung in Skills und Achievements rührt daher, das es Dinge gibt, die man ständig weiter trainieren will (Skills), und Dinge die man vielleicht einfach mal gemacht haben will (Achievements). Zum Beispiel würde ich gerne mal einen Fisch fangen, es ist aber nicht so das ich meine Fähigkeiten im Angeln immer weiter verbessern will. Hier setzt der Achievementbereich an.

Was ich jedoch immer weiter verbessern will ist zum Beispiel Gitarre zu spielen. Hier kann ich dann im Skillbereich und im Logbuch meine Fortschritte dokumentieren.

Die Achievementliste ist teilweise vorgegeben, aber auch die Community kann Achievements erstellen. Zum Beispiel kann jemand zu einem Wettbewerb aufrufen: „Wer schafft es innerhalb von 7 Tagen jonglieren zu lernen?“. Wer die Aufgabe erfüllt, lädt ein Video davon hoch und bekommt 3 Jonglierbälle, die er seinem Avatar in die Hand legen kann. Hätte die Aufgabe geheißen „Fange einen Fisch“, hätte der Avatar einen Fisch am Angelhaken in die Hand bekommen. So kann der Benutzer nach und nach seinen Avatar einkleiden und anderen Benutzern zeigen was er schon alles geschafft hat.

Parallel dazu kann der Benutzer für jeden neuen Skill den er trainiert eine Art Logbuch anlegen. Hier trägt er ein wie viel Zeit er mit dem trainieren eines Skills verbracht hat, und bewertet selbstständig seinen Fortschritt.

Alle Skills werden dann in einer Hauptstatistik auf dem Startscreen (Webseite) angezeigt.

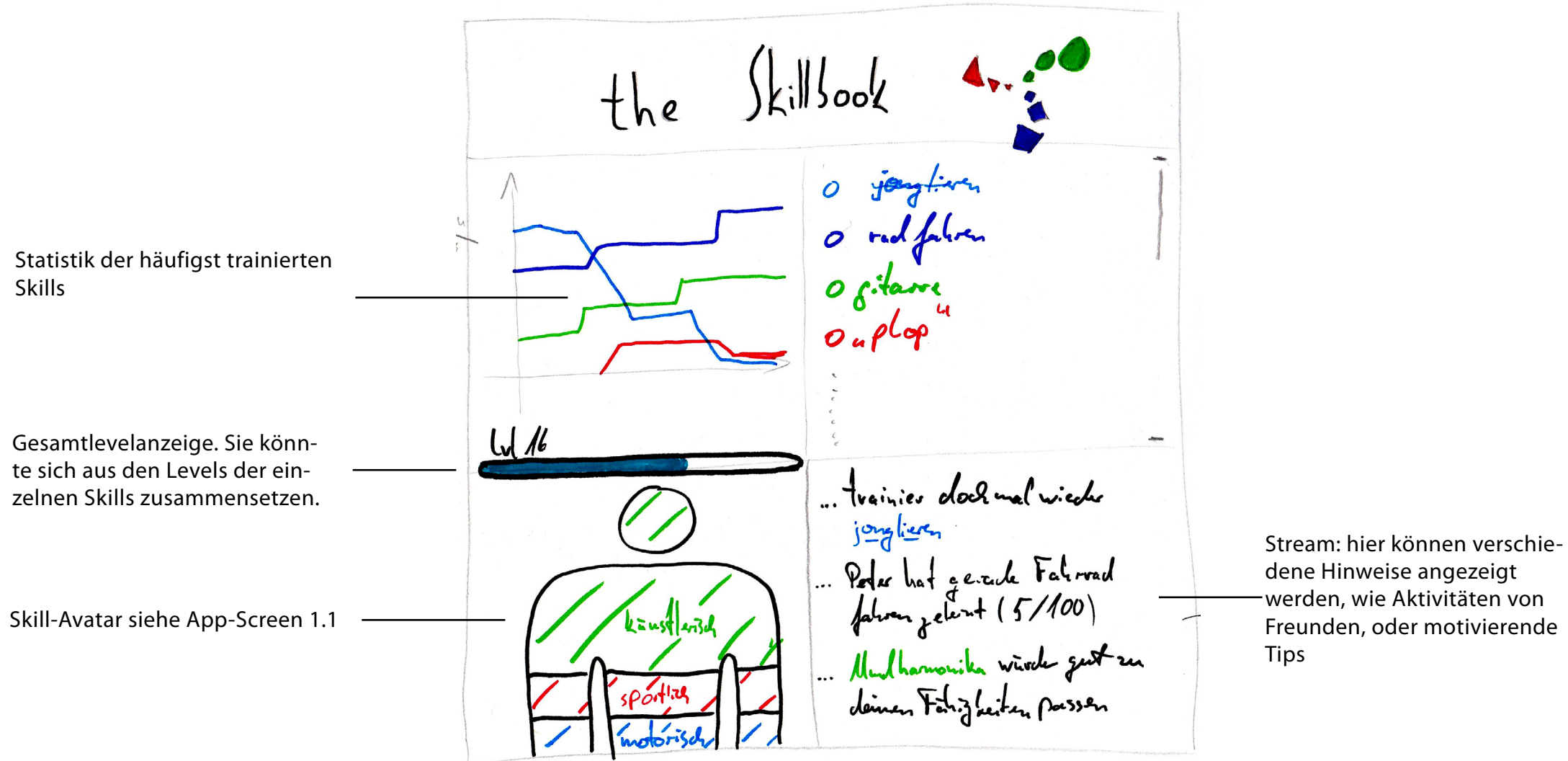
Man kann sich ebenfalls anzeigen lassen, wie welche Benutzer einen Skill trainieren, um mit ihnen in Kontakt treten zu können und ggf. Tips auszutauschen.

Nach einiger Zeit der Benutzung soll man anhand der Dokumentation und Visualisierung sehen können welche Fortschritte man gemacht hat. Dies sollte motivierend für den weiteren Lern und Entdeckungsprozess sein. Das Skillbook kann so auch ohne größere Community funktionieren. Eine große Community wäre trotzdem wünschenswert um den Wettbewerb und Austausch zwischen den Usern zu fördern.

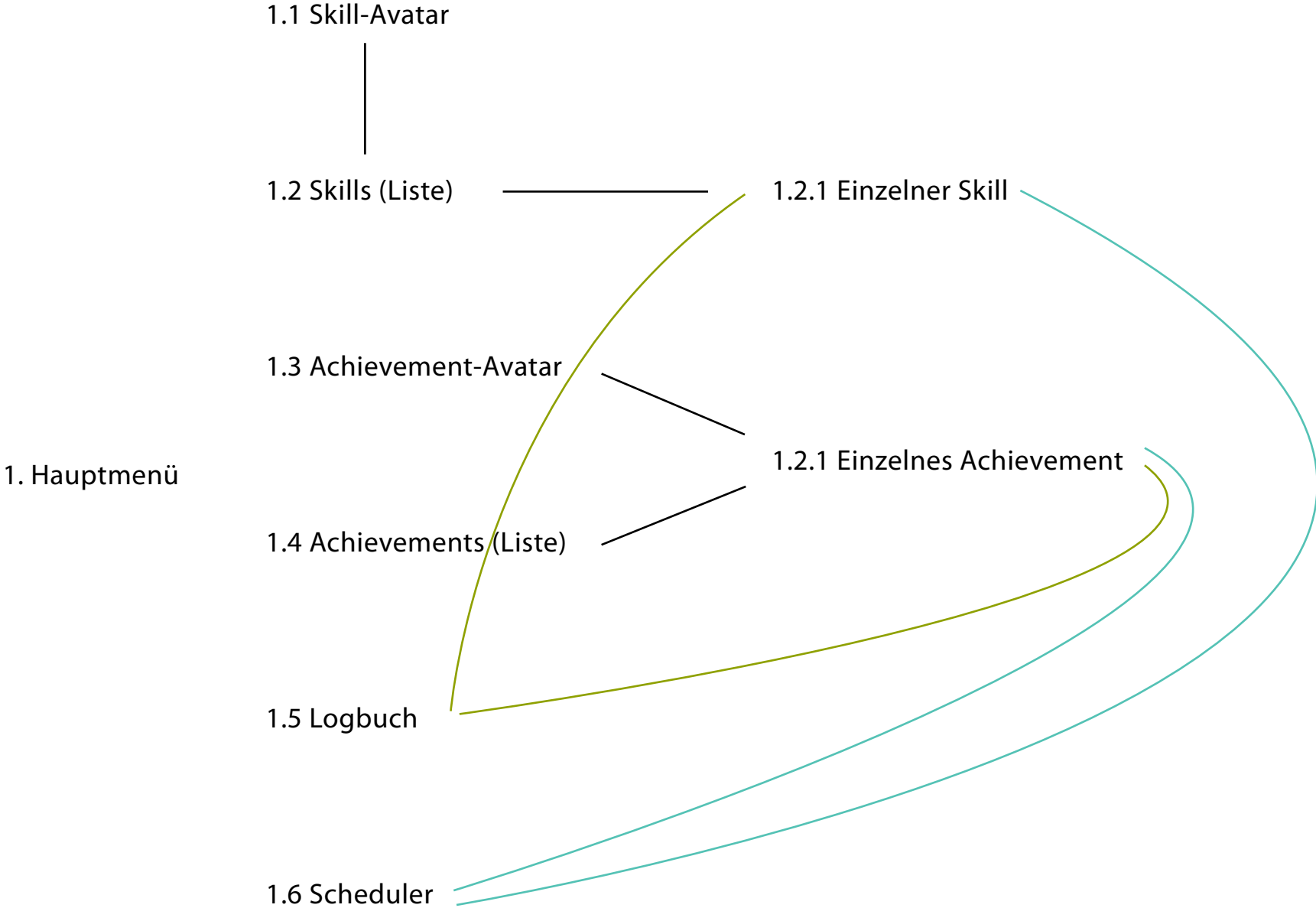
In dieser Präsentation habe ich mich nur auf das Design der App konzentriert. Ich zeige lediglich ein Mockup des Startscreens der Webseite.

# Startscreen: Website

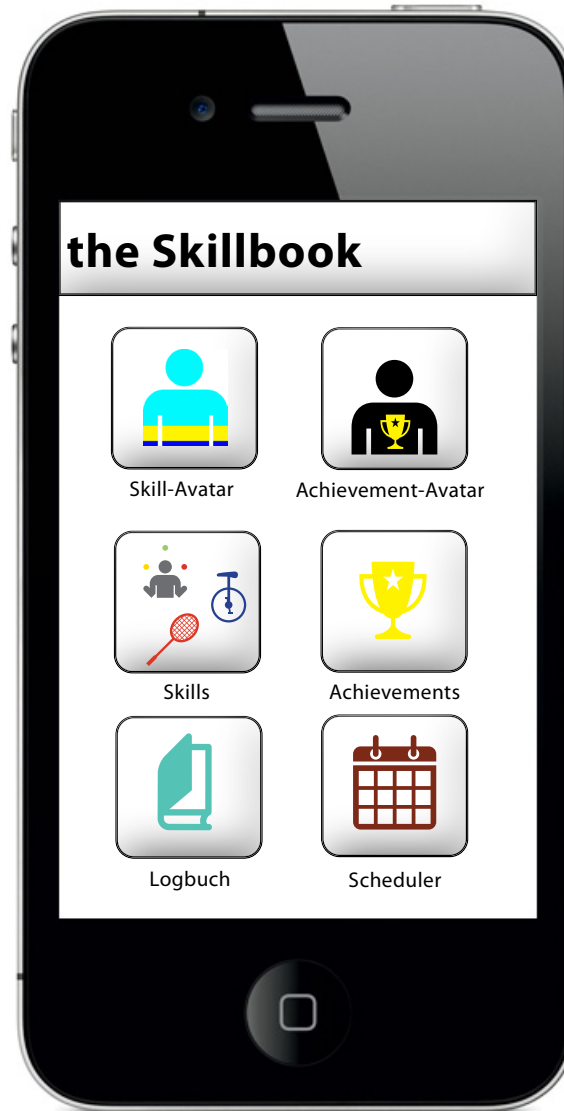
## Mockup



# Sitemap (App)



# 1. Hauptmenü

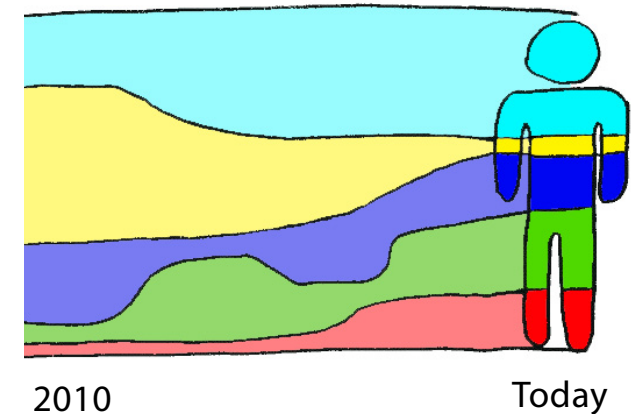
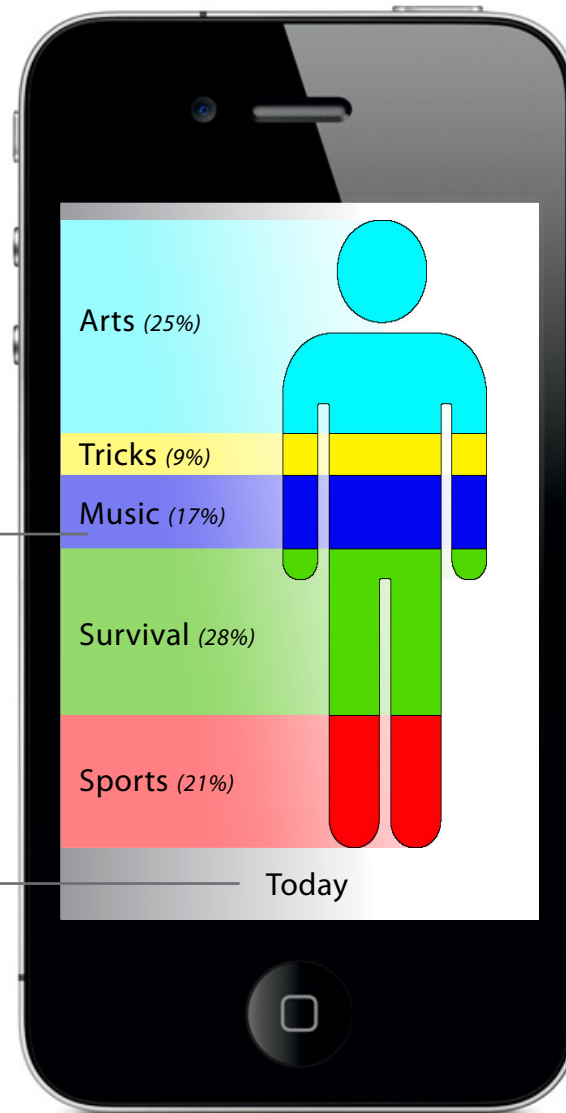


# 1.1 Skill-Avatar

Dies ist die Ansicht des Avatars in welcher gezeigt wird in welchen Skill-Kategorien der Benutzer aktiv ist. Hier ist eine Beispielhafte Auswahl an Kategorien zu sehen. Dieser Benutzer konzentriert sich besonders auf Kunst und Survival Skills.

Berührt man beispielsweise dieses Feld, wird man in den Bereich Musik, in der Skillliste (1.2) weitergeleitet.

Momentan sieht man die aktuelle Skill-Zusammensetzung. Wischt man nach rechts, scrollt man in der Zeit zurück, und bekommt zum Beispiel die Zusammensetzung bzw. den Avatar von letztem Monat oder Jahr angezeigt.



Auf der Webseite, oder auf quer gehaltenem iPhone, könnte dieser Screen so aussehen. Der Teil links vom Avatar zeigt in welchen Kategorien der Benutzer vor dem aktuellen Zeitpunkt aktiv war.

Hier sieht man zum Beispiel, dass der Benutzer 2010 sehr aktiv im Bereich „Tricks“ war, Heute konzentriert er sich mehr auf Kunst, Survival und Sport.

## 1.2 Skills (Liste)

Auf diesem Screen sind alle persönlichen Skills die man eingetragen hat zu sehen. Die Kategorien sind durch die farbliche Kennzeichnung zu erkennen.

Die Balken zeigen an, wie gut man den jeweiligen Skill kann (Level). Wie genau die Bewertung und Anzeige erfolgt, ist noch nicht ganz klar. Denkbar wäre eine Kopplung der Trainings-Zeit mit einer subjektiven Einschätzung der eigenen Fähigkeiten.



Berührt man einen dieser Balken, wird man zu der Detail-Ansicht des jeweiligen Skills weitergeleitet (1.2.1).



# 1.2.1 Einzelner Skill

## Mockup

Link zum Scheduler (1.6)(gerade aktiv)      Link zur Skillbeschreibung & ggf. Tutorials      Link zur Karte, Anzeige anderer Benutzer die den gleichen Skill trainieren

Link zum Logbuch (1.5)

Videos, Fotos, von sich selbst, wie man den Skill ausübt/trainiert

Fortschritt bzw. Level

Verschiedene Werte, z.B. aufgewandte Zeit, unter anderem Daten die sich aus einträgen ins Logbuch zusammensetzen.

Scheduler, mit Eintragungen, wann man den Skill trainieren will, bzw wann man ihn trainiert hat.

**Jonglieren (3/10)**

Log    Scheduler    Skillbook    Find    Review/Uploads

(3/10) → Jonglieren mit 3 Bällen  
Time ~ 18h  
↳ davon allein 10h  
↳ mit Experten 8h

27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Dieser Screen wäre eher etwas für eine Ansicht auf der Webseite. Um ihn für die App umzusetzen, muss zumindest der Scheduler ausgekoppelt werden. Einige Inhalte die auf diesem Mockup zu sehen sind sind in dieser Präsentation garnicht weiter ausgeführt.

## 1.3 Achievement Avatar (ohne Trophäen)

Auf diesem Screen sieht man zunächst nur eine schwarze Silouhette. Erfüllt man jedoch Achievements kann man Trophäen gewinnen, mit denen man seinen Avatar einkleiden kann.



# 1.4 Achievements (Liste)



Erledigt man Beispielsweise dieses Achievement, indem man einen Fisch fängt, lädt man ein Video oder Foto als Beweis hoch, und darf seinem Avatar als Trophäe einen Fisch in die Hand geben.

Berührt man eine Kategorie, bekommt man mehr Challenges und Achievements in dieser Kategorie angezeigt.



Dieser Screen zeigt alle Achievements, die man erledigen kann. Der Benutzer kann sie erledigen um Trophäen zu sammeln, er kann aber auch selbst an der Erweiterung der Liste teilnehmen, und so Aufgaben für andere Stellen.

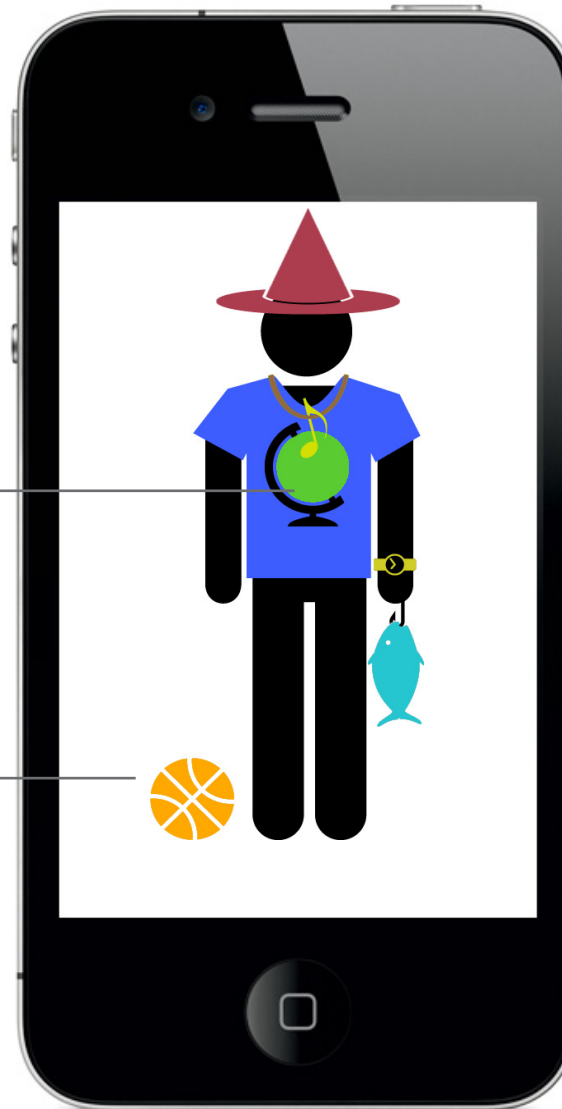
## 1.3 Achievement-Avatar (mit Trophäen)

Nach und nach kann man seinen Avatar mit gesammelten Trophäen einkleiden.

So wird man dazu motiviert viele Achievements zu erledigen, und so seinen Horizont zu erweitern und neue Seiten an sich zu entdecken.

Beispiel: Mit der Weltkugel wird angezeigt wie viele Länder der Erde man schon besucht hat. Mit jedem Land das man bereist, wächst der Globus ein kleines Stückchen.

Berührt man einen Gegenstand, gelangt man zum Screen „einzelnes Achievement“ (1.4.1)

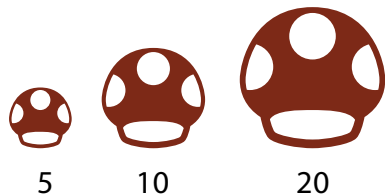


Zusätzlich könnte man überlegen ob man den Avatar vor einen Hintergrund setzt. Ist man zum Beispiel besonders im Bereich Outdoor und Survival aktiv, steht der Avatar in der Natur, ist man eher musikalisch veranlagt, in einem Proberaum mit vielen Instrumenten.

# Beispielhafte Achievementliste

Hier zur Veranschaulichung einige weitere Beispiele für Achievements die erledigt werden können.

Bei Achievements die eine Staffelung haben, wie zum Beispiel „Sammele 5/10/20 essbare Pilze“, wächst die Trophäe mit jeder neuen Stufe.



## **Create:**

- male ein Bild
- pflanze einen Baum
- Backe einen Kuchen
- Koche ein 3 Gänge Menü und lade deine Freunde zum Essen ein
- schreibe ein Gedicht

## **Social:**

- bringe drei Fremde Menschen zum lachen
- unterhalte dich mit einem Obdachlosen

## **Sports:**

- absolviere einen Halb-Marathon
- absolviere einen Marathon
- Schwimme einmal über die Mosel
- Mache 25/50/100 Liegestützen

## **Outdoor and Survival:**

- Klettere auf einen Baum
- Mache Feuer ohne Feuerzeug
- Schlafe in einem Zelt
- Sammele 5/10/20 essbare Pilze
- finde einen Geocache

## **Music:**

- Lerne ein Lied deiner Wahl auf 3 verschiedenen Instrumenten
- lerne „Spiel mir das Lied vom Tod“ auf der Mundharmonika
- lerne einen Tanzstil deiner Wahl

## **Tricks:**

- lerne laut zu Pfeifen
- lerne eine Bierflasche mit einer anderen Bierflasche zu öffnen
- öffne eine Bierflasche mit deinen Zähnen
- lerne Seemannsknoten
- lerne Penspinning

## **Discovery:**

- Bereise 5/10/20/40 Länder der Erde
- Erkunde eine tropische/polare Klimazone

## **Kombinationen mit Titelvergabe:**

### **- Der Zirkusartist:**

- Level1: lerne jonglieren mit 3 Bällen und 3 verschiedene Tricks mit dem Diabolo
- Level2: lerne jonglieren mit 4 Bällen und 5 verschiedene Tricks mit dem Diabolo
- Level3: ... usw

### **- Der Entertainer:**

- Level1: lerne zwei Kartentricks und zwei gute Witze
- Level2: lerne vier Kartentricks und vier gute Witze
- Level3: ... usw