BACHELOR PROJECT 2012

02 BACKGROUND RESEARCH

Janine Iten
Sibylle Oeschger

ZHdK – Interaction Design – FS 2012
www.bachelor-blog.ch

«Entdecken und Erleben» lautet das Thema, welches wir für unsere Bachelorarbeit gewählt haben. Wir wollen draussen sein, uns bewegen und viele neue Räume entdecken. Wir möchten Freunde treffen, Spass haben, Erlebnisse teilen, Dinge sammeln und Lieblingsorte weiterempfehlen. Momente, die wir erleben möchten, sollen einfach organisierbar sein und später anderen als Inspirationsquelle dienen.
Manchmal ist es nicht möglich, die gewünschten Momente zu erleben, da die Information zu «was?», «wann?» und «mit wem?» fehlt.
Um diesem Problem mit einem geeigneten Produkt entgegen zu wirken, führten wir die Recherche in den folgenden drei Themenbereichen durch:

Inspiration
Organisation
Freunde

Projektanalyse

In dieser Recherche haben wir 12 Produkte nach folgenden Kriterien aktiv getestet und analysiert.

MEDIUM

Mobile App · Website · Installation · Artefakt

NETZWERK

Alleine · Bekannte · Öffentlich

FUNKTIONSUMFANG

klein

mittel

gross

DESIGN

schlecht

genügend

gut

sehr gut

USABILITY

schlecht

genügend

gut

sehr gut

BESCHREIBUNG

Zweck des Projektes

DESIGN

Eingeteilt in vier Kategorien: schlecht, genügend, gut und sehr gut.
Ästhetische Wirkung. Wie ist der erste Eindruck? Lädt die Seite zum Verweilen ein? Liebe zum Detail?

USABILITY

Eingeteilt in vier Kategorien: schlecht, genügend, gut und sehr gut.
Wie ist das Verständnis beim ersten Nutzen der Seite? Ist die Struktur verständlich? Wie ist die Accessability?

FUNKTIONSUMFANG

Eingeteilt in kleiner, mittlerer und grosser Umfang.
Was bietet das Projekt an? Welche Aufgaben können damit erledigt werden?

VORTEILE

Funktionen

NACHTEILE

Funktionen

FEEDBACK

Bewertungen und Kommentare von Nutzern

QUELLEN & LINKS

Link zum Projekt selbst
Links zu Artikeln über das Projekt

101 Dinge 2005

MEDIUM

Mobile App · Website · Installation · **Artefakt**

NETZWERK

Alleine · Bekannte · Öffentlich

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

101 Dinge, die man getan haben sollte, bevor das Leben vorbei ist [Taschenbuch] Richard Horne (Autor), Hans Kantereit (Autor) ISBN-10:3-8218-4917-7

BESCHREIBUNG

Dieses Buch enthält eine Liste von Vorschlägen, was im Leben einmal gemacht werden soll. Diese können durch spielerische Art abgearbeitet werden. Ganz nach dem Sinne: Hast du schon fliegen gelernt? Eine Kuh gemolken? Lokalverbot bekommen? Oder auf der Datumsgrenze gestanden?

FUNKTIONEN

Jeweils auf der linken Seite befindet sich die Idee, angereichert mit Tipps und Varianten, auf der Rechten die Dokumentationsfläche für den Benutzer.
Jedes abgearbeitete Erlebnis kann mit einem Stern-Sticker geschmückt werden.

USABILITY

Das Buch ist gut strukturiert. Man findet sich schnell zurecht.

VORTEILE

- sehr inspirierend dank Vielfältigkeit
- Sammelcharakter
- haptisches Buch schafft mehr Privatsphäre. Stift und Papier bietet sehr viel Kreativität
- lebenslänglich brauchbar, schafft langzeitige Motivation

NACHTEILE

- das Buch kann schnell vergessen gehen, da es nicht im Alltag eingebunden ist
- zur Benutzung wird Eigenmotivation vorausgesetzt

FEEDBACK

«Als ich diese Buch geschenkt bekam, dachte ich erst mein gegenüber spinnt. Nachdem ich aber mittlerweile schon 26 aufgaben erfüllt habe bin ich nur noch begeistert. Es macht spaß sich auf die jagt nach der nächsten Gelegenheit zum «Sternchen kleben» zu machen.»
http://www.buch.ch/shop/bch_start_startseite/suchartikel/101_dinge_die_man_getan_haben_sollte_bevor_das_leben_vorbei_ist/richard_horne/ISBN3-8218-4917-7/ID6095691.html?jumpId=13123340

«Es ist in der Tat das außergewöhnlichste Buch, dass ich je gesehen habe. Eigentlich sollte dieses Buch 10 Sterne verdienen. Ich habe es mir einmal komplett durchgelesen. Ich empfehle dieses Buch nur an wirklich abenteuerlustige und etwas abgedrehtere Personen.»
http://www.buch.ch/shop/home/artikeldetails/101_dinge_die_du_getan_haben_sollt-test_bevor_du_alt_und_langweili/helen_szirtes/ISBN3-8270-5162-2/ID13525437.html

Before I die... 2001

MEDIUM

Mobile App · Website · **Installation** · Artefakt

NETZWERK

Alleine · Bekannte · **Öffentlich**

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

http://candychang.com/before-i-die-in-nola/

BESCHREIBUNG

«Before I Die – What is important to you?»
Candy Chang ist eine Künstlerin, die den öffentlichen Raum verändert.
Im Alltag vergisst man oft, was wirklich wichtig ist. Candy Chang hat ein Haus in eine riesige Wandtafel verwandelt, an der jeder seine Ziele mit Kreide hinschreiben kann. Die Wand soll in Erinnerung rufen, warum man in dieser Welt leben möchte.

USABILITY

Auf den ersten Blick ist Zweck und Aufgabe für den Passanten klar. Die Kreide fordert zum mitmachen auf.

VORTEILE

- jeder kann mitmachen
- kleinen Zeitaufwand
- keine Hemmschwelle, Anonymität
- inspiriert, regt zum Nachdenken an und motiviert
- sehr einfache Mittel
- kein Energieverbrauch

NACHTEILE

- kleine Reichweite (spricht nur Passanten an)
- nicht dynamisch

FEEDBACK

Is it still there? I read that the house was purchased and the wall would be removed but then I read that the renos were delayed. I'd love to see it in person and participate!
http://www.tripadvisor.com

I will definitely look for this in less than 2 weeks! Very interesting and if still there I will donate some „street" caulk that I've had in my house forever! My street is too busy for my grandson to play with it! I think this is soooooo cool!
http://www.tripadvisor.com

Bucketlist 2012

MEDIUM

Mobile App | **Website** | Installation | Artefakt

NETZWERK

Alleine | Bekannte | **Öffentlich**

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

Birdhouse Arts
http://www.bucketlist.org

ÄHNLICHES

www.43things.com

BESCHREIBUNG

Auf dieser Website kann man seine eigene Bucketliste erstellen, welche automatisch für alle Benutzer zugänglich ist. Dadurch besteht die Möglichkeit, Wünsche zu teilen und gegenseitige Inspiration zu erlangen.

FUNKTIONEN

Bucketlist zum abhacken / Liste ausdrucken / «Me too»-Button / öffentliche Kommentare / random Vorschläge / neuste Vorschläge / «Following»

USABILITY

Sinn und Zweck der Seite ist zu Beginn unklar und die Objekte sind nicht hierarchisch gegliedert. Der Benutzer muss mit langen Ladezeiten umgehen können.

VORTEILE

- durch Community wird viel Inhalt generiert
- der Benutzer gelangt auch ohne Login zu inspirierendem Inhalt
- Listen können ausgedruckt werden, schafft Bezug zur realen Welt

NACHTEILE

- keine Privatsphäre
- die erreichten Ziele von beliebigen Benutzern werden gross angepriesen (uninteressant)
- Fehlfunktionen im User Interface (Features sind falsch oder unnötig eingebaut)

FEEDBACK

«A great idea, but one I'd never use. Not because of anything with the idea but more because my bucketlist is depressingly long :P»
by Bread McCarty

«Don't meant to be rude but i wouldn't know where to start, I'd say a complete revamp if you want to "wow" users. Take a look at virb for example, virb.com, that's really want i think most startups should be setting their design standards at.»
By Zee

43 Things 2004

MEDIUM

Mobile App · Website · Installation · Artefakt

NETZWERK

Alleine · Bekannte · Öffentlich

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

www.43things.com

ÄHNLICHES

reaperlist.com
dayzeroproject.com
popclogs.com
superviva.com

BESCHREIBUNG

«Changing your life is hard. Doing it by yourself is harder.»
43 Things ist eine Website, auf der eine eigene Bucketlist erfasst werden kann.

FUNKTIONEN

Bucketlist erfassen / abhacken / «cheer» andere User / «Private Messages» / Gruppenziele / «Reminder» / «Sponsored Links» / angebunden an Facebook, Twitter / Neujahrsvorsätze

USABILITY

Sinn und Zweck der Seite ist zu Beginn unklar und die Objekte sind nicht hierarchisch gegliedert. Der Benutzer muss mit langen Ladezeiten umgehen können.

VORTEILE

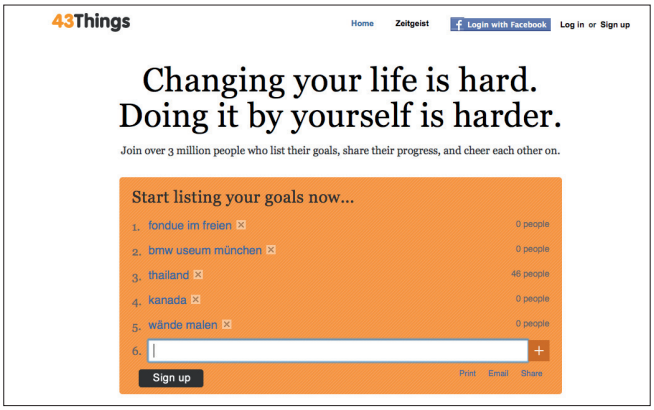
- «Dear future self, ... Sincerly, Your past self»
- «How-I-did-it» Geschichten motivieren
- Bewertung der erreichten Ziele möglich (z.B. Worth-it-Button)
- es besteht die Möglichkeit, anderen mit denselben Zielen Unterstützung zu bieten
- «I-want-to-do-it-again»-Button
- die Applikation ist auf persönlichen Inhalt reduziert

NACHTEILE

- keine Privatsphäre

FEEDBACK

Great community, great help in motivation
I‘ve been an active and not active member of 43things for four years now. It‘s a great way to think out your goals, get help finding them, and finishing them. Most of the regulars are friendly, helpful, and supportive. There are of course, nasty people here as everywhere, but they can be avoided. This is not a place to join to plug your business, get help breaking the law, etc. Read the guidelines before you join. 43things is like having a VERY large group of great friends!
http://www.xomreviews.com/43things.com



Doodle 2003

MEDIUM

Mobile App · Website · Installation · Artefakt

NETZWERK

Alleine · Bekannte · Öffentlich

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

www.doodle.com

BESCHREIBUNG

Doodle ist ein kostenloser Dienst, mit dem sich Termin- oder andere einfache Online-Umfragen erstellen lassen.
Doodle kann anonym oder registriert genutzt werden.

FUNKTIONEN

Terminumfragen / Umfragen / Benutzerprofil / Kalender anbinden

USABILITY

Die Website ist auf das Wesentliche reduziert und gut strukturiert. Der Benutzer wird Schritt für Schritt durch den Service geführt. Doodle ist auch über den Smartphone-Browser gut nutzbar.

VORTEILE

- anonym nutzbar
- registriert nutzbar (Verwaltung von Umfragen, mehr Sicherheit)
- Teilnahmelinks können per Mail oder via Website verschickt werden
- Benachrichtigung per E-Mail bei Änderungen

NACHTEILE

- Umfrage ist manipulierbar (Fremde Einträge können verändert oder gelöscht werden, keine Sicherheit durch Anonymität)

FEEDBACKS

I love Doodle.com! This site is free and very user friendly.
For work I often need to set up meetings that involve many people with very busy schedules, so it is difficult to find a time to schedule a meeting that works for everyone. Doodle makes it much easier to check everyones availability and set a date/time that works well for everyone. It is easy to create and send a link to meeting participants and is much less of a headache than sending out endless e-mails and expecting responses. Thanks, Doodle!
Alica M / http://www.sitejabber.com/reviews/www.doodle.com

Evenzio 2010

MEDIUM

Mobile App | **Website** | Installation | Artefakt

NETZWERK

Alleine | **Bekannte** | Öffentlich

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

http://www.evenzio.com

BESCHREIBUNG

Mit dieser Webapplikation kann man Events organisieren und denen individuell Module hinzufügen.

FUNKTIONEN

Einladung gestalten / Freunde einladen / Anfahrtsroute anzeigen / Adressen importieren und verwalten / Anmeldelisten auswerten / Mitbringselliste / Gästebuch / «To-do»-Liste / Partyfotos / Terminfindung

USABILITY

Man findet sich nur schlecht zurecht. Viele Funktionen sind versteckt. Informationen werden ohne Bezug zum Projekt dargestellt.

VORTEILE

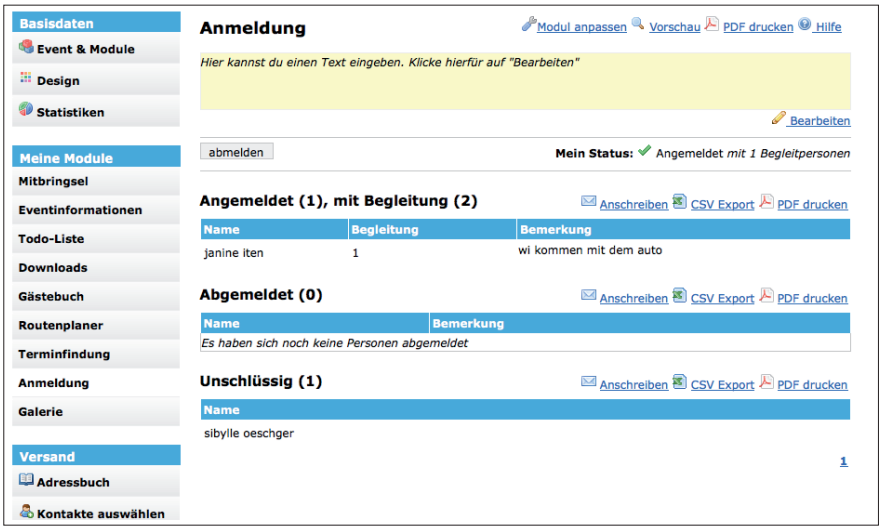
- gemeinsam einen Event planen
- Einladung von «Nicht-Usern» an einem Termin
- Applikation ist auch für alleinige Nutzung sinnvoll
- Funktionen modular hinzufügbar

NACHTEILE

- der ganze Aufbau ist veraltet
- stockendes Interface
- mangelhafte Kommunikationsmöglichkeiten

FEEDBACK

Keine Kommentare von Usern gefunden



Freizeitmanager24 2005

MEDIUM

Mobile App · Website · Installation · Artefakt

NETZWERK

Alleine · Bekannte · Öffentlich

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

http://www.freizeitmanager24.de/

BESCHREIBUNG

Der Freizeigmanager24 soll die Kommunikation in Interessengruppen möglich machen. Durch die Website können neue Freunde mit gleichen Interessen gefunden werden.

FUNKTIONEN

Interessengruppen / Gruppen-Seite / Mitglieder einladen / Terminverwaltung / Abstimmungen / Mitgliedschafts-Bewerbung / Forum / Posteingang / Gruppen Übersichtsseite

USABILITY

Der Inhalt ist zu wenig gegliedert. Auf der Seite werden unwichtige Teaser angezeigt. Neumitglieder sind überfordert. Der Funktionsumfang ist zu Beginn unklar.

VORTEILE

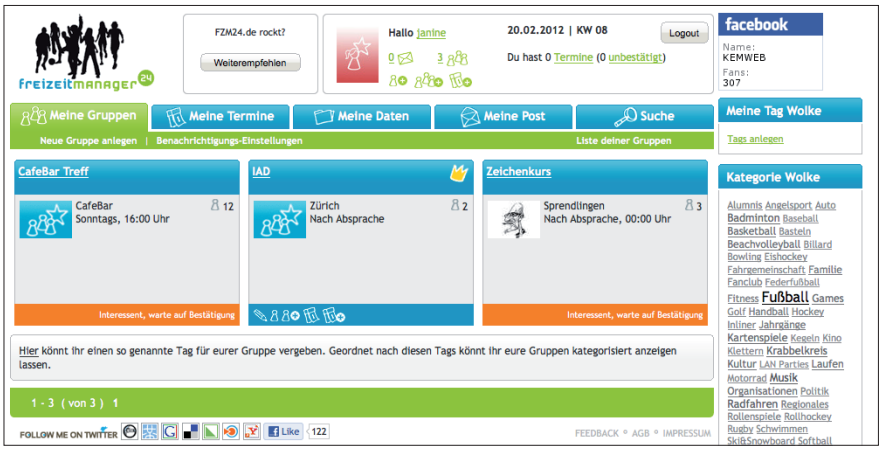
- Inhalt ist nach Gruppen gegliedert
- Einladung von «Nicht-Usern»
- Bewerbung bei fremden Interessengruppen möglich

NACHTEILE

- Applikation lädt nicht zum Verweilen ein

FEEDBACKS

Noch keine Feedbacks gefunden



Skillshare 2012

MEDIUM

Mobile App | **Website** | Installation | Artefakt

NETZWERK

Alleine | Bekannte | **Öffentlich**

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

www.skillshare.com

BESCHREIBUNG

«Satisfy your curiosity. Learn anything from anyone, anywhere».
Skillshare ist eine Plattform um Fähigkeiten, Talente und Gelerntes zu teilen.
Es können Kurse angeboten, oder Kurse von Fremden gebucht werden.

FUNKTIONSUMFANG

Kurse anbieten / Kurse buchen / Online-Zahlung über PayPal

USABILITY

Die Website ist strukturiert und der Benutzer wird gut durch einzelne Funktionen geführt. Fortschrittsanzeige beim Ausfüllen von Formularen gibt Transparenz.

VORTEILE

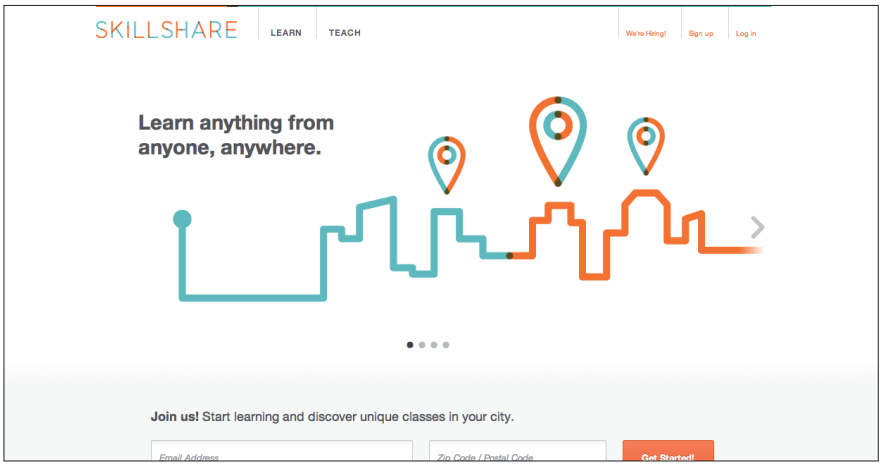
- sehr schönes und motivierendes Werbevideo
- «Master-Teachers» (speziell ausgezeichnete Kursanbieter)
- jeder kann ein Lehrer sein

NACHTEILE

- in der Schweiz gibt es noch kein Netzwerk
- kostenpflichtig

FEEDBACK

«This company skillshare.com has taken that concept and is allowing everyone to become a teacher and a student. There have been other websites and companies with similar ideas throughout the years, but this one seems to have hit a home run with their efforts and understands how to motivate people to become either a teacher or a student.»
http://www.sitejabber.com/reviews/www.skillshare.com



Smartbox 2007

MEDIUM

Mobile App · Website · Installation · Artefakt

NETZWERK

Alleine · Bekannte · Öffentlich

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

http://www.smartbox.com/ch/de/

BESCHREIBUNG

Smartbox bietet für unterschiedliche Zielgruppen Erlebnissets an, welche als «Geschenkebox» für einen fixen Betrag erworben werden können. Der Beschenkte darf aus dem Set ein Erlebnis auswählen und durchführen.

USABILITY

Die Website ist mit unnötigen Teasern überladen. Eine Einführung für Neukunden fehlt. Die Geschenkbox selbst ist sehr ansprechend und wirkt seriös.

VORTEILE

- coole Geschenkidee
- bietet Inspiration
- Geschenkauswahl wird dem Beschenkten überlassen

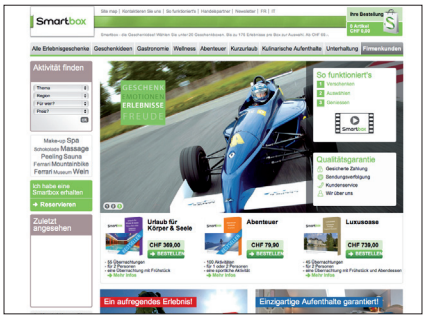
NACHTEILE

- Ablaufdatum
- Set kann nicht individuell zusammengestellt werden

FEEDBACK

«Ich habe diese Box meinem Freund geschenkt und er hat sich sehr gefreut. Wir waren beide zum Canyoing. Super Abwicklung, ich würde die Geschenkbox wieder kaufen!!!»
http://www.amazon.de/Smartbox-Abenteuer/dp/B003ZYIZG4

«Das Unternehmen «Smartbox» ist nicht nur unfreundlich sondern auch äußerst unseriös. Das grenzt an Betrug. - Die kurze Gültigkeitsdauer sind Methoden. Hier wird darauf spekuliert, dass der Käufer die Fristen versäumt.»
http://www.ciao.de/Erfahrungsberichte/smartbox_com__8005981



Spontacts 2012

MEDIUM

Mobile App · Website · Installation · Artefakt

NETZWERK

Alleine · Bekannte · Öffentlich

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

http://www2.spontacts.com/

ÄHNLICHES

http://www.groobr.de/

BESCHREIBUNG

Mit dieser Applikation findest du Angebote, bei welchen du spontan teilnehmen kannst. Sie bietet die Möglichkeit, neue Menschen und Räume kennenzulernen.

FUNKTIONEN

durchstöbern von Angeboten / Ortsbezug / Events erstellen (öffentlich/privat) / kommentieren / Benutzerprofil mit Interessen / kommerzielle Angebote

USABILITY

Bestimmte Funktionen sind nicht verständlich.

VORTEILE

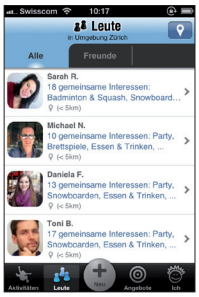
- dank der Community immer Inhalt vorhanden
- Menschen mit ähnlichen Interessen kennenlernen
- die Applikation gewinnt an Seriosität durch Profilangaben mit Foto

NACHTEILE

- nicht möglich, Angebote nach Kategorien zu sortieren
- keine Karte vorhanden, welche Angebote aus Umgebung zeigt
- man hinterfragt sein Gegenüber immer kritisch: «Haben die keine Freunde?»
- viele Kommentare zu einem Angebot stellen eine Hürde dar
- Freunde können nur über Facebook hinzugefügt werden
- durch Facebook-Anbindung entstehen Gruppen, welche für Aussenstehende nicht transparent sind

FEEDBACKS

Moritz, aus Hamburg, neu in Zürich: «Spontacts hat es mir als Neuzuzüger in Zürich erleichtert, spontan Jogging-Partner zu finden.»
Katja, aus Zürich: „Mit Spontacts finde ich Leute, die den gleichen Film sehen wollen wie ich. Oder mit ans Konzert meiner Lieblingsband kommen.»



Wishdom 2007

MEDIUM

Mobile App | **Website** | Installation | Artefakt

NETZWERK

Alleine | Bekannte | **Öffentlich**

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

www.wishdom.com
http://wiev1.orf.at/stories/202531

BESCHREIBUNG

«Wo Wünsche wahr werden». Wishdom ist ein Online-Service, der Wünsche wahr werden lassen soll. «Wisher» können ihre Träume bekannt geben, «Giver» können diese erfüllen. Nur geprüfte und ausgewählte Wünsche werden veröffentlicht. Diese Plattform kann ähnlich funktionieren wie «Skillshare», kann aber auch sozial Benachteiligten zugute kommen.

FUNKTIONEN

Wünsche posten / Wunschangebot Veröffentlichung / Wünsche erfüllen / Benutzerprofil / Wunsch des Monats

USABILITY

Der Zweck und die Funktionen der Website sind unklar. Der Benutzer bekommt zu wenig Feedback zu seinen Aktionen.

VORTEILE

- Zusammenfinden von unterschiedlichen sozialen Schichten
- Benachteiligten können Wünsche erfüllt werden. Schöner Grundgedanke.

NACHTEILE

- Community ist anonym
- Ansporn um etwas zu schenken?
- zu wenig Hintergrundinformation zu den Personen und deren Geschichte
- nicht Ortsbezogen
- persönlicher Kontakt zu «Wisher» fehlt
- Wunsch-Status (am prüfen / veröffentlicht / erfüllt) ist nicht ersichtlich

FEEDBACK

Keine Feedbacks gefunden.

Wunderkit 2012

MEDIUM

Mobile App | Website | Installation | Artefakt

NETZWERK

Alleine | Bekannte | Öffentlich

FUNKTIONSUMFANG

DESIGN

USABILITY

QUELLEN & LINKS

www.wunderkit.com

ÄHNLICHES

Twittter
Omni Focus

BESCHREIBUNG

«A new way to organize your life». Wunderkit ist ein Service, um Projekte zu organisieren. Es lassen sich «Workspaces» erstellen, welchen Aufgaben und Notizen zugewiesen werden. Ein Workspace kann allein oder mit Freunden genutzt werden, oder sogar für die Öffentlichkeit zugänglich sein.

FUNKTIONEN

Workspaces erfassen / Notizen / Aufgaben / Dashboard / «Following»

DESIGN

Der Service wirkt sehr professionell. Der Benutzer wird durch das gut gelungene Werbevideo zum Mitmachen begeistert.

USABILITY

Die Applikation ist auf das Minimum reduziert. Wunderkit ist nur verständlich durch das Einführungsvideo, in welchem die Features erklärt werden.

VORTEILE

- über Facebook und Twitter können Freunde gefunden werden
- Aufgaben können in unterschiedliche «Freundeskreise» unterteilt werden

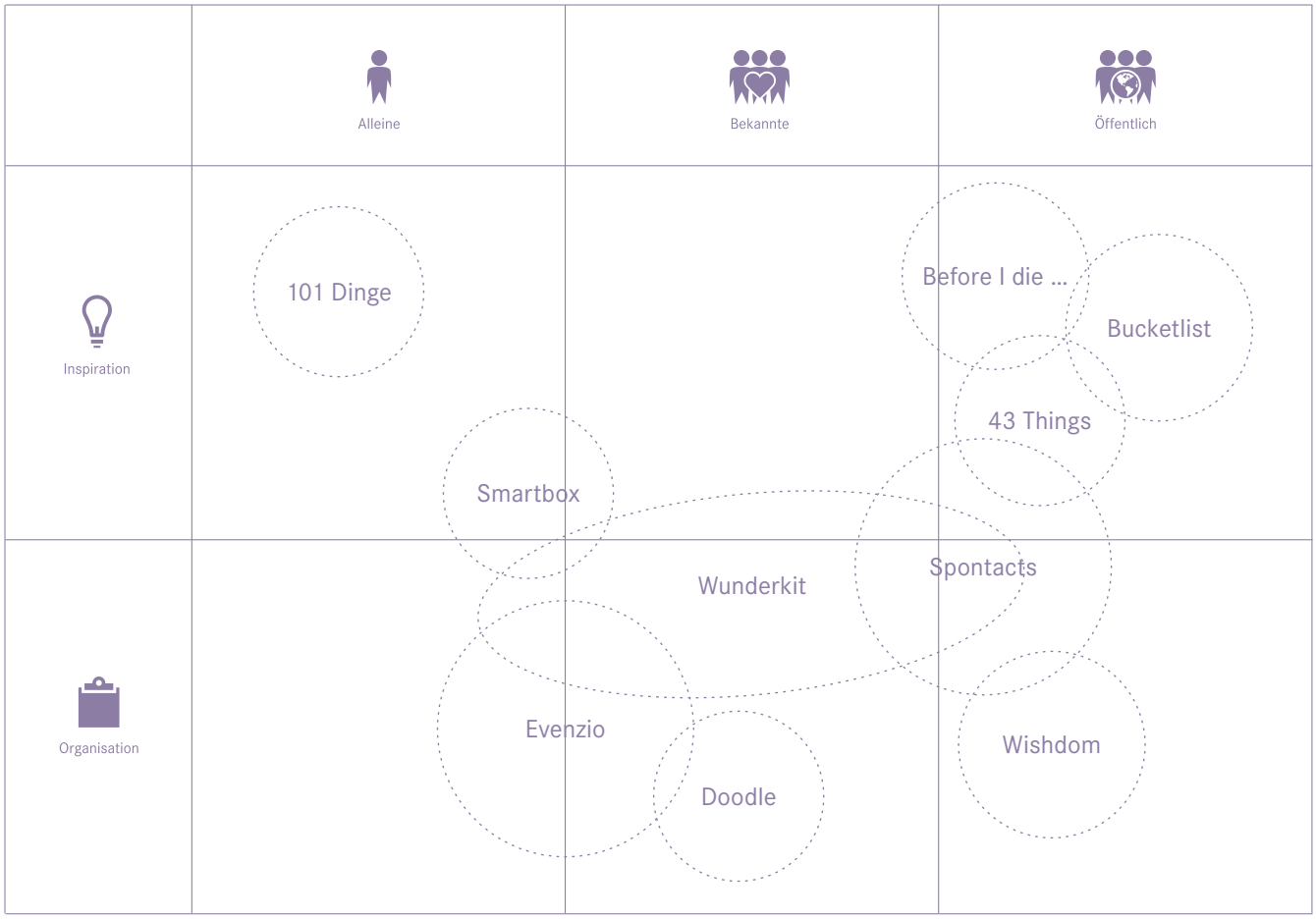
NACHTEILE

- Anwendungsbereich und Zielgruppe ist unklar oder zu offen gehalten
- kann nicht mit «Nicht-Usern» geteilt werden

FEEDBACK

«In my opinion, we don't need another Twitter to follow brands, and we don't need a Facebook timeline-style activity feed for every single thing that happens with our tasks. Unfortunately these two ‚features' take up most of the dashboard interface, leaving it difficult to get to your own tasks and notes...»
http://wunderkit.uservoice.com/forums/142310-wunderkit

Projekte-Vergleich



Um die Projekte miteinander vergleichen zu können, haben wir diese in eine Matrix eingeordnet. Die horizontale Position beschreibt, wie der Inhalt der Applikation mit anderen geteilt wird. Dies kann von alleiniger Nutzung, über das Teilen mit Familie und Freunden bis zur absoluten Veröffentlichung reichen.
Die vertikale Position beschreibt das Themengebiet der Applikation.

Es konnte keine Applikation gefunden werden, bei welcher Inspiration nur unter Bekannten geteilt wird. Das soziale Netzwerk «Facebook» verbindet zwar Freunde, deckt aber eher das Themengebiet «Dokumentation» und nicht «Inspiration» ab.

Organisationstools ohne soziale Netzwerke wurden aus Interessensgründen nicht in die Recherche einbezogen.

Zusammenfassung

Inspiration

TATSACHEN

- es gibt viele Ideen und Inspirationen
- es gibt viele Filtrierungsmöglichkeiten

PROBLEME

- es gibt kein wirkliches Inspirationstool wo man intuitiv stöbern kann
- der grosse Überfluss an Ideen kann uninteressant und überfordernd wirken

Organisation

TATSACHEN

- es gibt immer einen Organisator
- jeder Benutzer hat bereits sein eigenes Organisationstool (Kalender, Mail, Taskliste)
- ohne Terminfestlegung wird ein Erlebnis selten durchgezogen

PROBLEME

- bei vielen Organisationstools ist eine Registration erforderlich, oft an Facebook oder Twitter gekoppelt
- oftmals wollen Benutzer seine eigene Daten nicht freigeben
- Organisation ist oft zu kompliziert
- Terminkalender der Freunde sind nicht transparent
- es existiert kein Tool, welches zeigt, wer spontan Zeit hat

Netzwerk

TATSACHEN

- Ideen von Fremden können inspirieren, weil sie unbekannte Räume eröffnen
- Ideen von Freunden können auch inspirieren weil die Qualität eingeschätzt werden kann
- Interessensgruppen verhelfen zu neuen Freundschaften
- Freunde können für eigene Interessen motiviert werden
- Freunde können einem motivieren (Kick)
- es macht Spass, seine Wünsche mit Freunden zu teilen, zu erleben

PROBLEME

- keine Motivation mit Fremden seine Wünsche zu teilen
- Fremde können einem nicht motivieren
- die Interessen und Wünsche von Freunden sind nicht alle transparent
- oftmals bleiben verschiedene Freundeskreise getrennt

Medium

Mobile App

MOBILE-APP

- hat man immer dabei
- ermöglicht Spontanität
- eingeschränkte Bedienbarkeit
- muss heruntergeladen werden
- App-Store als Plattform für Suche sehr vorteilhaft

Website

WEBSITE

- geeignet für Eventorganisation, da angenehme Eingabe
- gut um tiefgründige Funktionen einzusetzen, weil der Workingspace gross genug ist
- Link muss aktiv besucht werden

Installation

INSTALLATION

- konfrontiert unterschiedliche Gruppen
- stark an den Ort gebunden

Artefakt

ARTEFAKT

- Bezug zur realen Welt
- kann haptische Features bieten
- völlig neuer Umgang
- innovativ

Design

TATSACHE

- ein gut gestalteter Dienst wirkt professionell und vermittelt einen guten ersten Eindruck

PROBLEME

- viele Applikationen laden nicht zum Verweilen ein

Usability

TATSACHE

- Benutzerfreundlichkeit macht alles einfacher

PROBLEME

- oft fehlt die Einführung in eine Applikation
- oft ist der volle Funktionsumfang dem Benutzer nicht bekannt
- die Vorteile des Mediums werden manchmal nicht optimal genutzt

Es gibt noch kein Produkt, welches unsere definierte Problemstellung behebt.
Einige Applikationen beinhalten jedoch bereits Teilbereiche unseres Konzeptes.
Die strukturierte Analyse hat unsere Recherche ausserordentlich gefördert. Wir konnten Punkte ausfindig machen, die dem Produkt zum Erfolg verhelfen, oder ganz konkrete Probleme und Schwierigkeiten einer Anwendung definieren.
Besonders einfach benutzbare Dienste mit kleinem Funktionsumfang stechen positiv hervor. Bei weniger guten Produkten fehlt es oft an der Benutzerfreundlichkeit, guter Gestaltung, an einem durchdachten Konzept oder am optimal gewählten Medium.
Die für uns wichtigen Punkte sind unter der Rubrik «02.03 Zusammenfassung» aufgelistet. Wir möchten diese bei unserem Konzept einfliessen lassen.