



Interaction

Motivation: Mit meinem Talent, meiner Kreativität, habe ich als Informationsdesigner meine Berufung gefunden. Auch privat nehme ich gerne unübliche Motive ins Visier meiner Kamera oder setze Plakate und Flyer für Bekannte um. Es folgt eine Auswahl angemessener Referenzen der Jahre 2009 bis 2014.

Ich bin: „Jung, kreativ und motiviert, die Welt zu verändern.“ Als junger, gelernter Informationsdesigner steige ich auf einem hohen Level in die Branche ein und bringe gleichzeitig großes Potenzial mit, um meine Affinität in den Bereichen UE, UX, CD, Interaktionsdesign und Interfacedesign, Crossmedialem Journalismus, Kommunikationsdesign, Composing sowie Layout weiter auszubauen. Mein designtechnisches Spektrum reicht weit, und jedes Gebiet profitiert von einem Anderen. Hierbei kommen mir meine Kreativität und meine Tatkraft zu Gute. Ich bin ein leidenschaftlicher Gestalter und habe in meinem Studium gelernt, verschiedenste Formen von Informationen schnell erlernbar, leicht verständlich und für eine Zielgruppe visuell ästhetisch zu gestalten.

WakeUpp

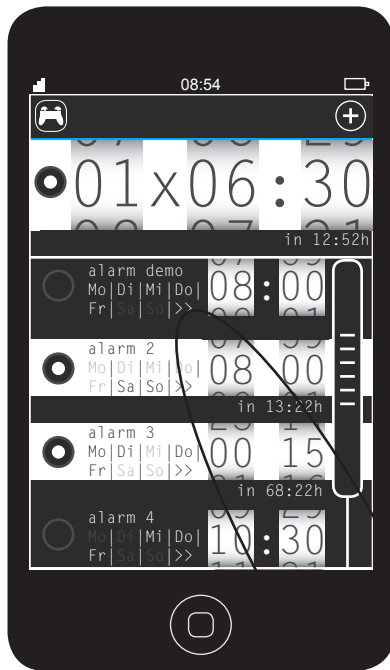
Beschreibung: Weckerapps sind immer angesagter. Umso irritierender sind manche Gestaltungen, die Nutzer fehlleiten und zu einer Zeit quälen, in der man behutsam geweckt werden möchte. WakeUpp soll den Alltag hierbei simpler und zugleich interessanter gestalten. Die Einstellungen können größtenteils direkt auf einer Oberfläche vorgenommen werden. Zudem soll der Nutzer spielerisch geweckt werden, damit er mit morgendlichem Geschick schneller ins Wachsein übergeht. Bei dieser Arbeit handelt es sich um einen ersten, fortgeschrittenen Gestaltungsentwurf über erste Wireframes hinaus.

Jahr: 2014

Projekursprung: Privat



1)



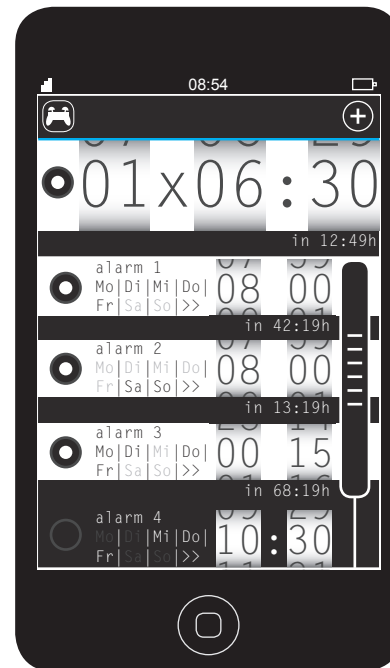
2)



3)



4)



WakeUpp-Funct.

1) Nach dem Öffnen der App befindet sich der Nutzer in einem herkömmlichen Menü. Doch zuerst kann ein einmaliger Alarm eingestellt werden, ohne einen neuen zu erstellen oder einen bestehenden zu bearbeiten. Dieser kann bis zu sieben Mal gestapelt werden. Zudem können die Zeiten hier direkt über Zahnräder eingestellt werden. Konzeptionell können die Minuten-schritte in 5er-Schritten erfolgen, um Weckzeiten noch schneller einstellen zu können. Bei einem Klick kann eine genaue Zeit über eine Tastatur eingegeben werden. Außerdem können im ersten Screen schon Alarmnamen bearbeitet und Alarme sowie dazugehörige Tage an- und abgewählt werden. Mit einem Klick auf das Feld mit dem Zeichen „>>“ für „Weiter“ kommt man in die erweiterten Einstellungen des Alarms (Oben rechts gibt es die Option, einen neuen Alarm hinzuzufügen).

2) Scrollt man hinunter, so können hier bis zu acht aufeinander folgende Spiele eingesetzt werden. Diese Spiele sind einfach konzeptioniert, sowie einfach zu lösen, damit der Nutzer nicht überfordert wird, aber dennoch schneller wach wird. Inhalt: PingPong, Balance, Gedächtnis und Hütchen.

3) Nach dem auswählen eines Sounds kann der Alarm gespeichert werden. Die App liefert eine Auswahl von Naturgeräuschen.

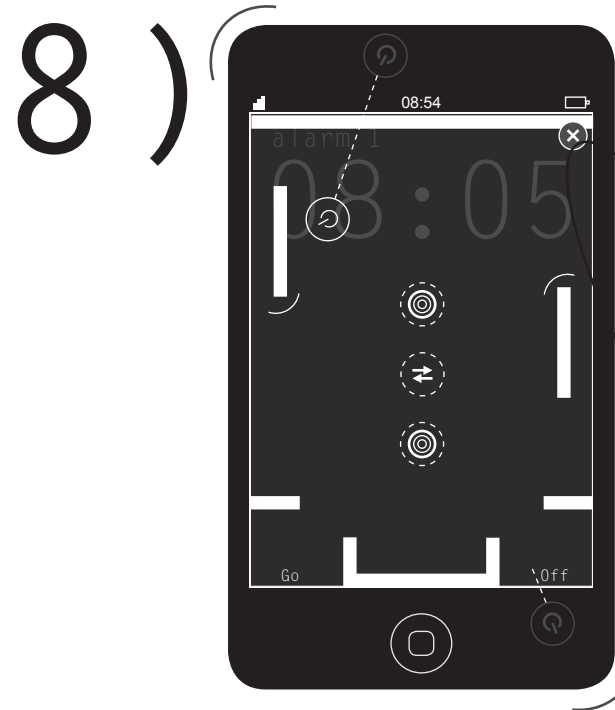
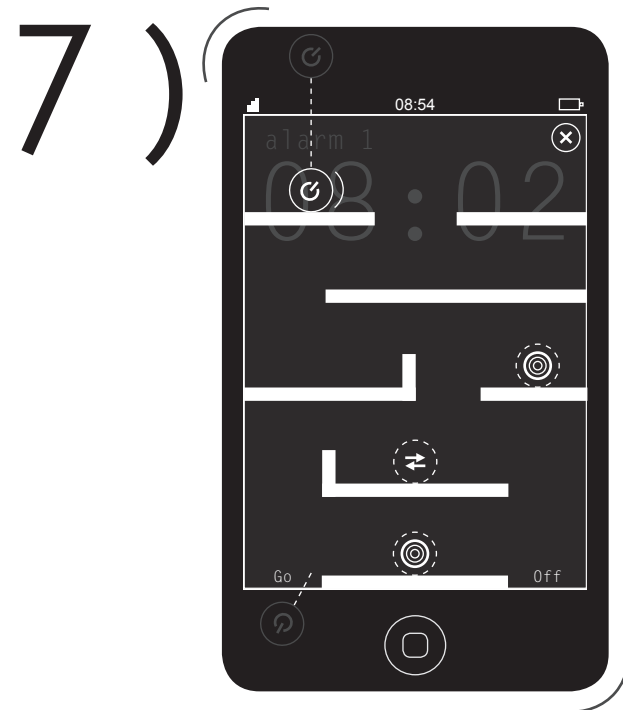
4) Der Alarm wird nach dem Speichern aktiviert. Unterhalb stehen die Stunden bis zur „Detonation“.

WakeUp-Funct.



5) Der Alarm wird pünktlich aktiviert. Der Hintergrund ist dunkelgrau, somit wird der empfindliche Nutzer nicht geblendet. Die Blickrichtung beginnt beim Alarmnamen und der Uhrzeit, damit sich der Nutzer sofort von der Korrektheit des Alarms überzeugen kann. Die Uhrzeit bleibt die ganze Zeit bestehen. Es folgt ein Button, um den Alarm sofort zu beenden. Dieser wird mit den umgangssprachlichen Zeichen für einen Fluch gekennzeichnet, was dem Fluchen am Morgen nahe kommt und ironisch affektiert ist. Das große Icon mittig schaukelt und stellt visuell das Ringen eines Weckers da. Darunter kann eine Snooze-Dauer individuell eingestellt werden, da oft unterschiedlich lang „geschlummert“ wird.

6) Der Nutzer hält den Button über „Go“ gedrückt. Das Icon bleibt still und der Button füllt sich hellgrau. Ist er ausgefüllt, so folgt der nächste Screen. Somit wird ausversehentliches Drücken verhindert.



7) Das erste Spiel wird gestartet. Der Ausschalter ist animiert und fällt vom vorigen Screen in diesen, wo er hinunter balanciert werden muss. Fällt der „Ball“ ins „Go“, so folgt das nächste Spiel. Bei „Off“ wird der Alarm deaktiviert.

8) Das zweite Spiel startet ähnlich. Oben rechts kann die Anwendung jederzeit beendet werden.



InCase

Beschreibung: Im Rahmen des Themas User Experience (Wartezonen im Flughafen) wurde in einer Gruppe eine Konzeption zu einer „Lunchbox“ namens InCase entwickelt. Snack, Heißgetränk, Zeitung und zwei QR-Codes (Tagesthemen + Hobbytipps) werden vorher individuell mit einer App zusammengestellt. Hierbei geht es unter anderem darum, alles auszuwählen, was man nicht mag, um jedes Mal einen Überraschungsmoment zu erleben.

Jahr: 2012

Projektursprung: HdM

Inhaltsverzeichnis

InCase - Concept .

1. Einleitung	5
2. Bisherige positive Reiseerlebnisse	5
3. Problem Scenario: Erlebnisse der derzeitigen Situation	8
3.1 Charakterisierung der Zielgruppe «Geschäftsreisende»	8
3.2 Stakeholder	10
3.3 Persona	11
3.4 Stakeholder-Diagramm	13
3.5 Wichtige Themen aus den Interviews	14
3.6 Artefakte	15
3.7 Task Analysis	17
3.8 Szenario bisheriger positiver Erlebnisse	21
3.9 Wirkungsanalyse der bisherigen Erlebnisse	23
4. Activity Scenario: Erlebnisse der zukünftigen Situation	28
4.1 Möglichkeiten für die Gestaltung besonderer Erlebnisse	28
4.1.1 Bedürfnisse der Persona Klaus Schmidt	28
4.1.2 Neue Anforderungen auf Basis der Claims Analysis	29
4.2 Mögliche Erlebnisse für den Reisenden	29
4.3 Endgültiges Erlebnis: InCase	31
4.3.1 Activity Scenario	32
4.3.2 Wirkungsanalyse des Activity Scenarios	34
5. Information Scenario	37
5.1 Sammlung von Gestaltungsvarianten durch Metaphern	37
5.2 Informationsvermittlung durch das InCase bzw. die InCase-App	39
5.2.1 Textuelles Information Scenario	39
5.2.2 Wirkungsanalyse des textuellen Information Scenarios	40
5.2.3 Information Scenario Storyboard	43
5.2.4 Wirkungsanalyse des Information Scenario Storyboards	43
6. Interaction Scenario und Prototyping	45
6.1 Interaktionsprinzip	45
6.1.1 Interaktionsprinzip InCase	45
6.1.2 Interaktionsprinzip InCase-App	46
6.1.3 Interaction Scenario	46
6.1.4 Wirkungsanalyse des Interaction Scenarios	46
7. Abschlussbemerkung	49
8. Literatur	50
9. Anhang	51
9.1 Anhang I: Information Scenario Storyboard	51

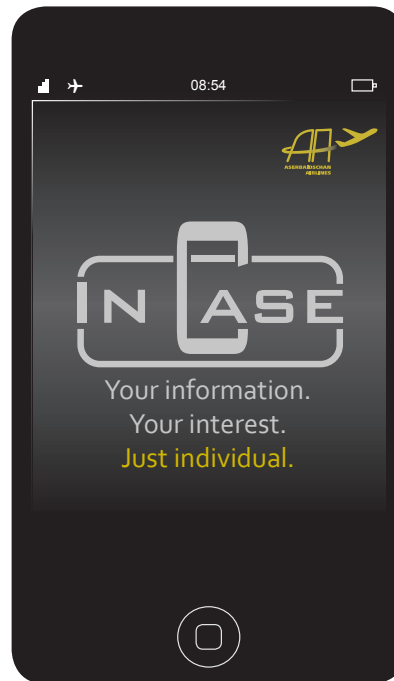
Zahlreiche Szenarios wurden erarbeitet. In einer umfangreichen Konzeption wurde hierbei die InCase-App erarbeitet, die im Interaction Scenario präsentiert werden musste. Bei der Gestaltung handelte es sich um erste Wireframes, denen ein weiterer Designimpuls bevorstehen würde. Die konzeptionelle Ausführung gehörte zu jedem Projekt und wurde im Alltag immer häufiger angewandt. Hierbei wurde das strukturierte Erarbeiten und Denken gefördert.

Es folgt eine Auswahl aus einem Clickdummy.

1)



2)



InCase-Funct.

1) Die App wurde heruntergeladen und erscheint auf dem Bildschirm.

2) Die App wird gestartet. Dem UX fördernd wurde folgender Claim entwickelt: „Your information. Your interest. Just individual.“

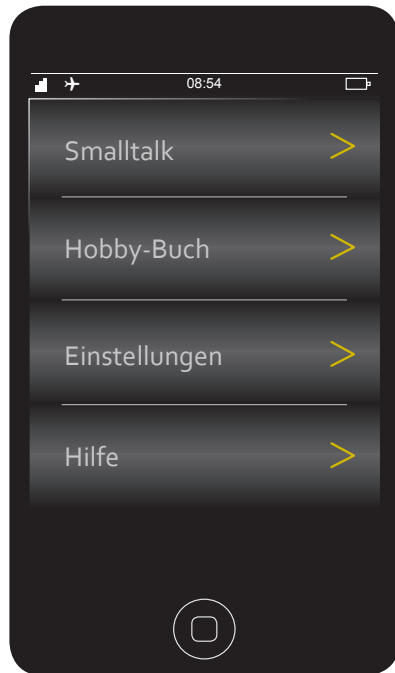
3) Die Gestaltung wurde der Zielgruppe/Persona entsprechend an das iPhone/iTunes-Design angelehnt. Die Buttons können geklickt oder geschoben werden. Und die InCase nutzen zu können, muss man sich unter „Einstellungen“ zunächst einloggen und wird dann zum nächsten Screen weitergeleitet, um die App zu individualisieren.

4) Unter „Essen & Trinken“ können Allergien ausgewählt sowie Brötchen, Beläge und Heißgetränke abgewählt werden. Das Lunch wird daraus vor jedem Flug zufällig zusammengestellt.

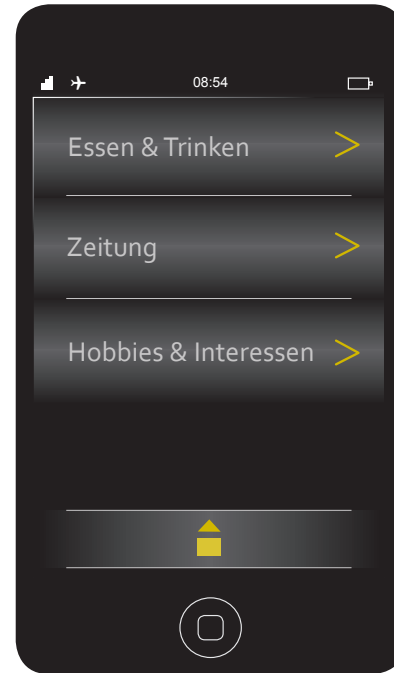
Unter „Zeitung“ kann die Lieblingszeitung ausgewählt werden. Diese wird jeden Morgen aktuell in die Lunchbox gelegt.

Mit dem Klick auf „Hobbys & Interessen“ gelangt man zum folgenden Screen.

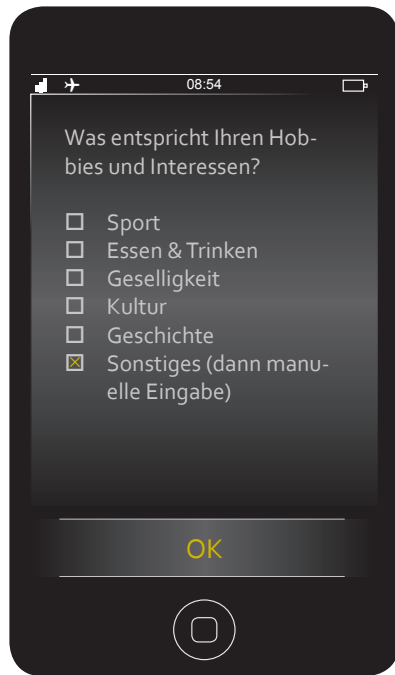
3)



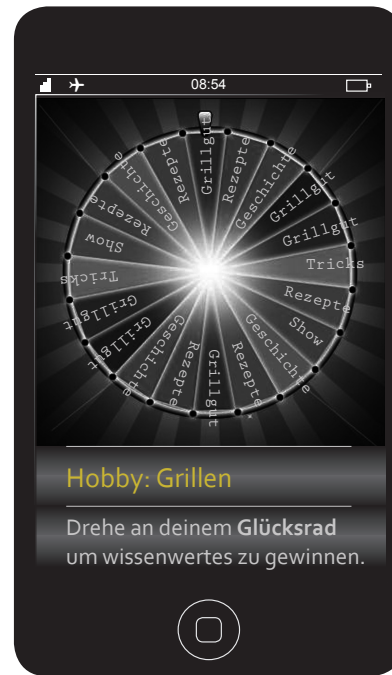
4)



5)



6)



InCase-Funct.

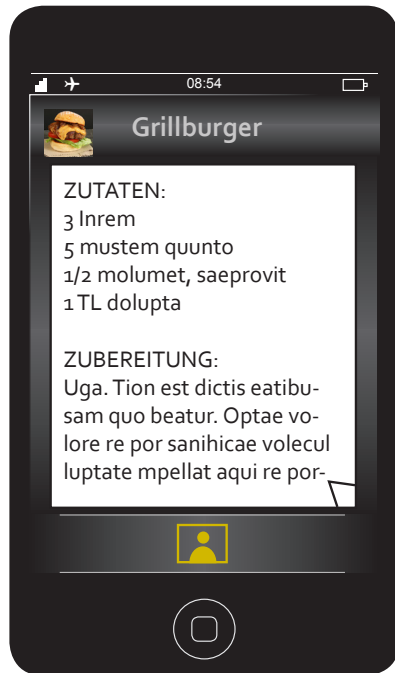
5) Hier können mehrere Hobbys ausgewählt oder hinzugefügt werden. Es folgt ein Screen, auf dem jedes Hobby mit dem Grad „Laie“ oder „Experte“ graduiert werden kann. Nach dem Scannen des ersten QR-Codes, der aktuellen Lunchbox, werden wichtige Informationen über das Urlaubsland präsentiert. Beim Scannen des zweiten QR-Codes erfolgt eine zufällige Auswahl eines Hobbys. Es folgt der nächste Screen.

6) Ein Hobby wurde zufällig ausgewählt. Nun kann durch das Drehen des Glücksrades eine Unterrubrik bestimmt werden. Es folgt der nächste Screen.

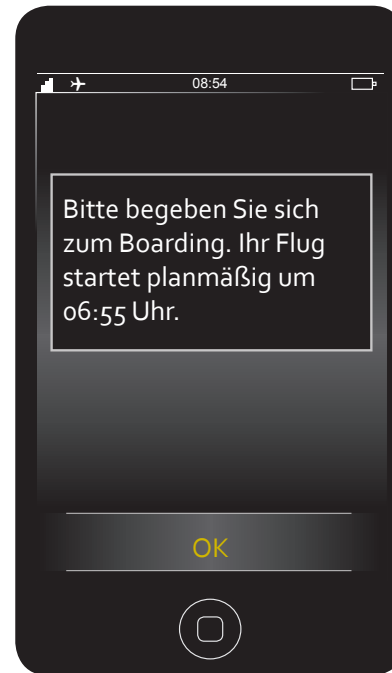
7) Wurde z.B. ein Grillrezept ausgewählt, so werden die Informationen crossmedial aufbereitet und für späteren einen Abruf gespeichert.

8) Während die App bedient wird, erinnert sie den Nutzer an Abflugzeiten, etc.

7)



8)



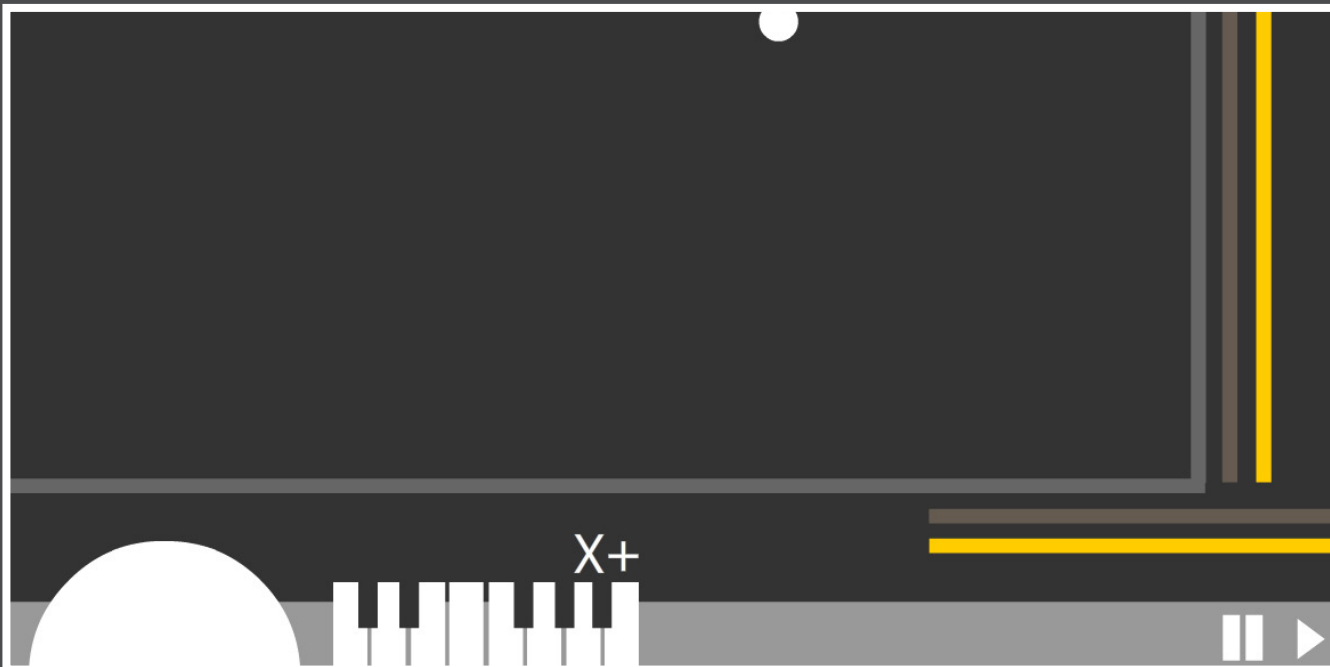
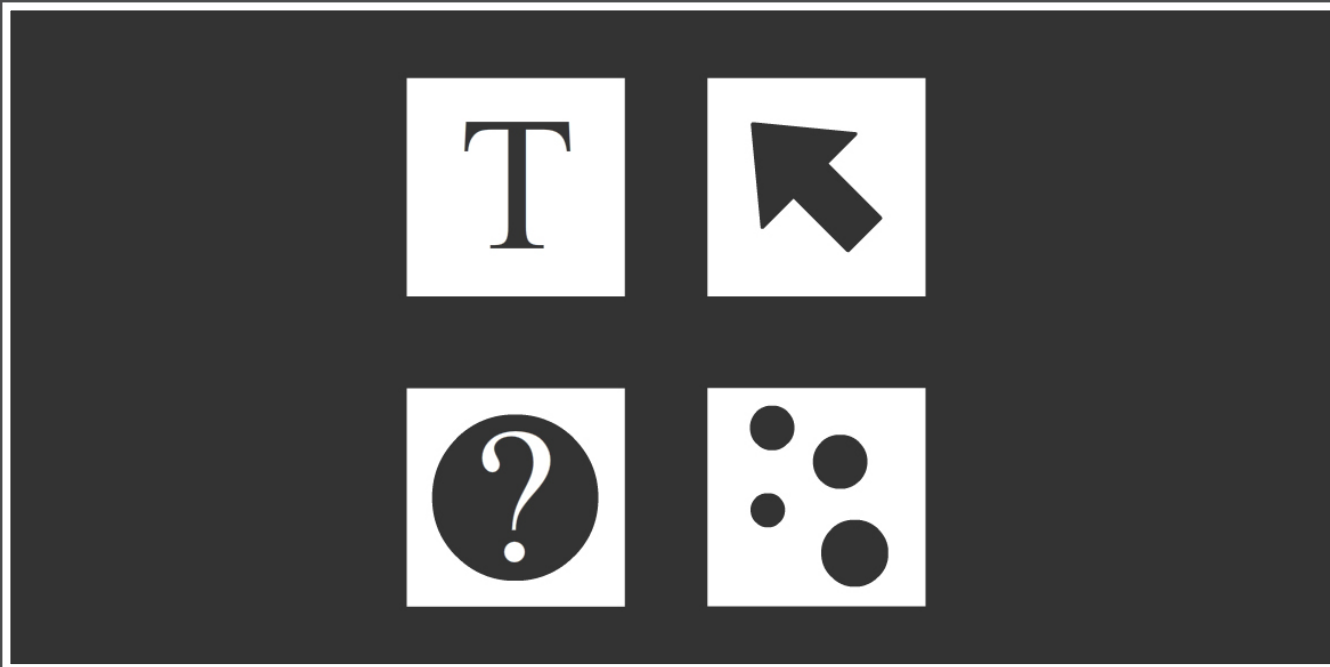
Bewegung

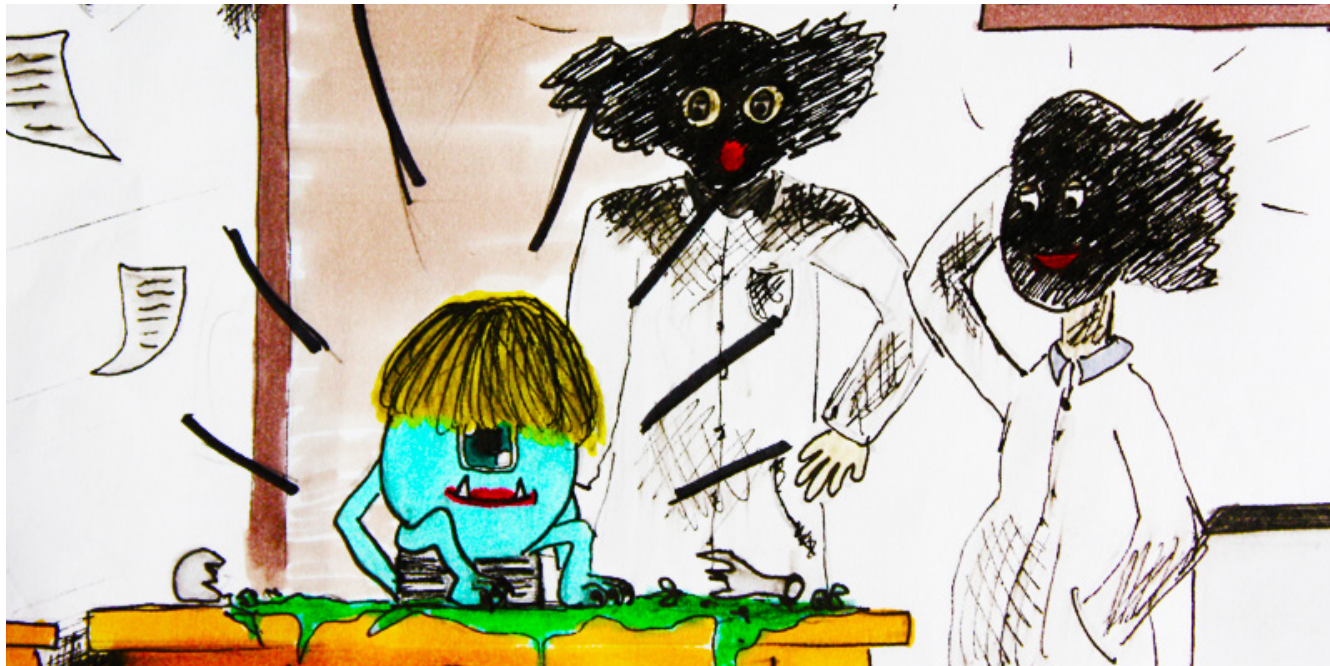
Beschreibung: Screenshots einer Flashanimation mit verschiedenen Schwerpunkten zum Thema Bewegung. Entstanden in dem Kurs: Interaktive Werkzeuge. Alle Szenen sind bewegt und interaktiv. Der erste Screen zeigt das Menü. Die Anwendung besteht aus folgenden Inhalten: Typo-Animation, Interaktionsspiel, Quiz und eine erweiterte Auswahl verschiedener Übungen des Kurses.

Der zweite Screen zeigt das Interaktionsdesign eines Spiels, indem Klangstäbe verschoben werden, um unterschiedliche Melodien zu produzieren. Das Klavier bestimmt hierbei die Geschwindigkeiten des Balls auf der X- und Y-Achse. Die Animationen werden gerne nachgereicht.

Jahr: 2012

Projektsprung: HdM





Zyklon der Zeitwirbler

Beschreibung: Entstanden im Kurs: Serious Games. Zyklon der Zeitwirbler wurde verwandelt und ist aus dem Zeitlabor entflohen. Die Kinder müssen das wilde Geschöpf in vergangenen Epochen jagen und wieder einfangen und lernen hierbei etwas über die Weltgeschichte. Dieses Spiel wurde zu viert konzeptioniert. Anschließend wurden das Intro, das Tutorial sowie ein Level in Flash programmiert.

Jahr: 2012

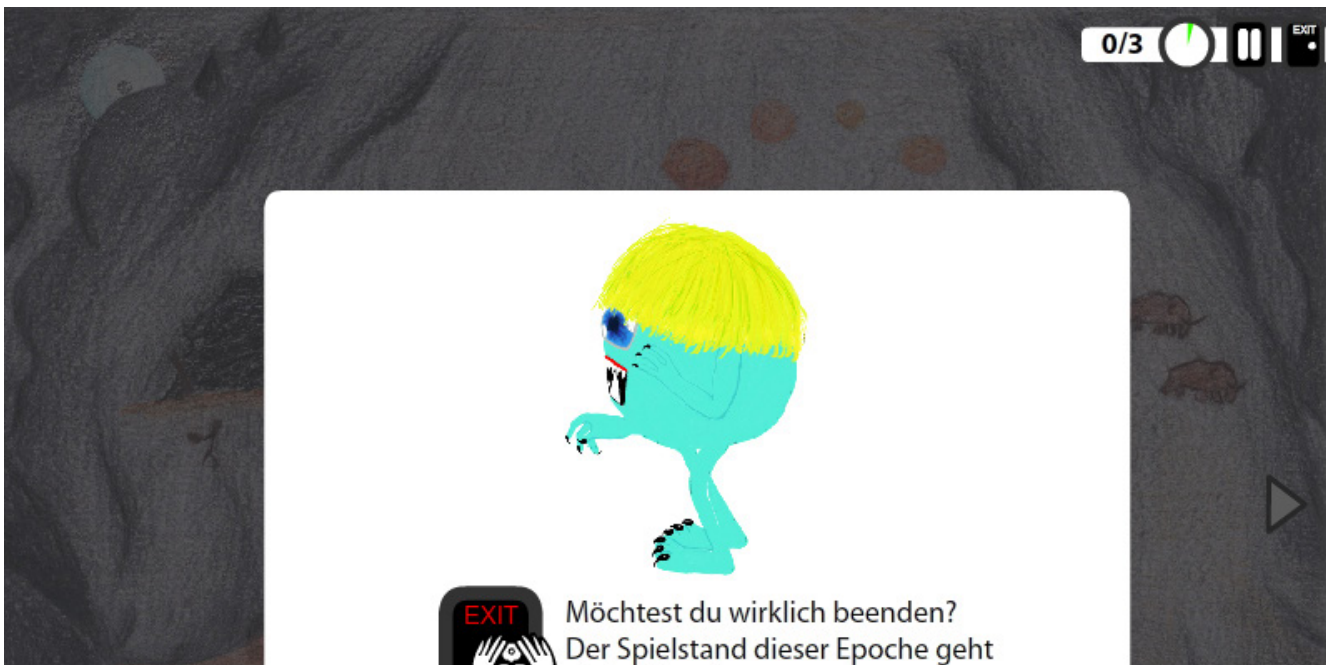
Projekursprung: HdM





Zyklon der Zeitwirbler

Jede Epoche beinhaltet drei Spiele: Ein Suchbild, ein Memory und ein Wimmelbild. In jedem Spiel wurden Informationen zur Epoche geliefert, die das Spiel pausieren. Das Actionsript wurde dementsprechend umfangsreich.



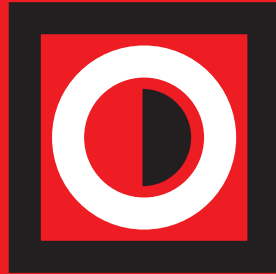
0/3   



Möchtest du wirklich beenden?
Der Spielstand dieser Epoche geht



2 - 8 Spieler



10 - 30 Minuten



Ab 12 Jahren

Zombie sein oder nicht sein, das ist hier die Frage

Zädn (Zombie ärgere dich nicht) ist ein Spiel für alle Zombie-Fans, die schon immer einmal in einer kontaminierten Welt leben wollten um sich auf der Seite der Menschen mit Waffen einzudecken um den Untoten mächtig einzuheizen oder um einmal selbst ein Zombie zu sein, der den ganzen Tag durch die Gegend trottet und Gehirne verspeist. Die Spieler wählen in diesem Spiel zwischen Jägern und Zombies und spielen in zwei Gruppen um das Schicksal der Menschheit. Bildet kleine Teams und spielt zusammen um die andere Seite auszulöschen. Noch nie ist ein Brettspiel so blutig gewesen.



Zädn

Aus privatem Interesse wurde ein ganzes Brettspiel konzeptioniert und als gestalter Prototyp umgesetzt. Hierbei mussten Charaktere, Grafiken, Texte und Icons erstellt werden. Viele Projekte können erfahrungsgemäß multimedial verbunden werden. Somit dient diese Referenz neben vollzogenem Journalismus und Illustrationen auch angewandtem Interaktionsdesign.

Jahr: 2014

Projektursprung: Privat

SELBSTBILD MANN

01.10.13 – 30.09.14

HANGAR 2 [BERLIN]

selbstbild-mann.de

Selbstbild Mann

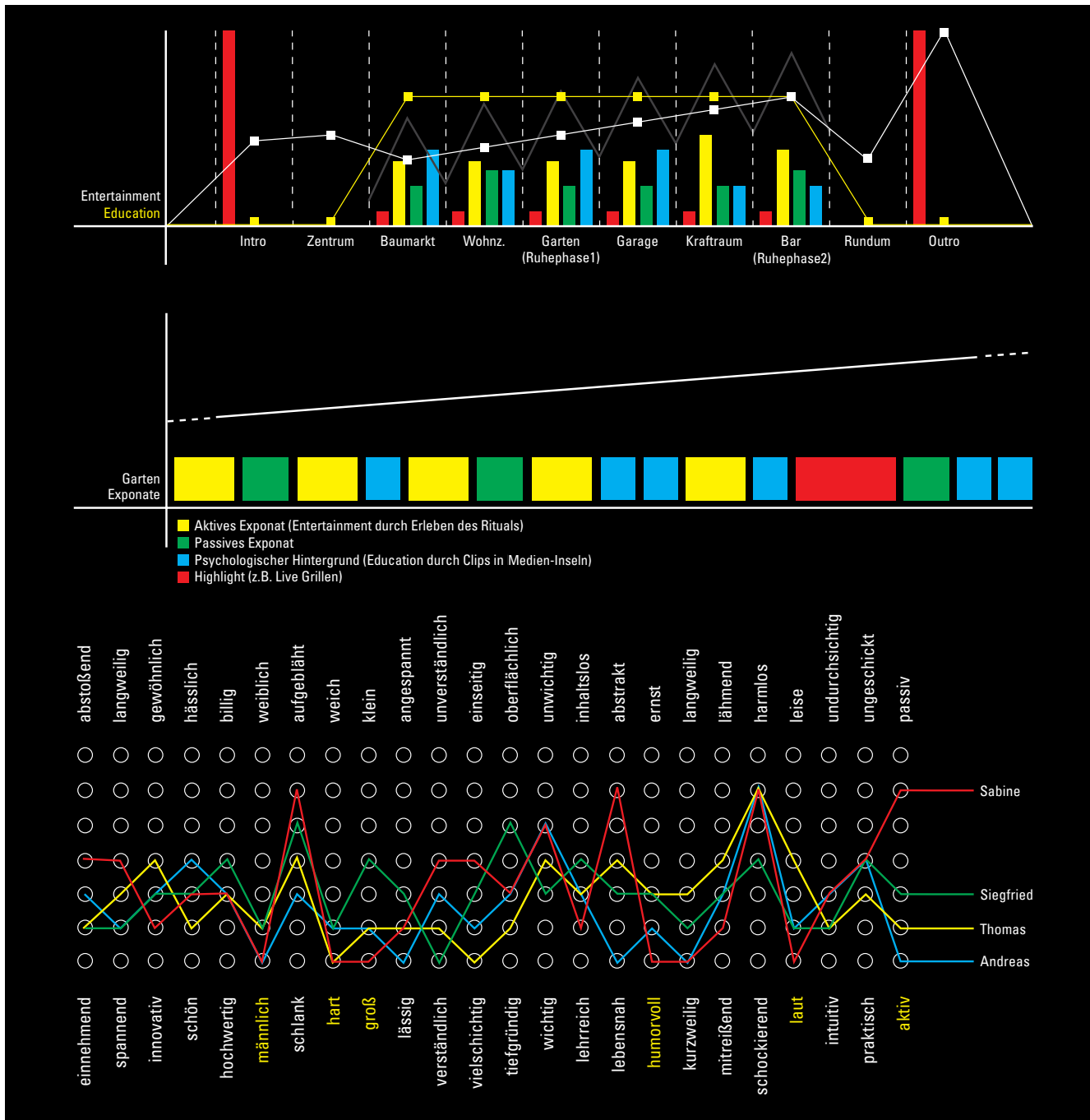
Beschreibung: In dem Kurs „Ausstellungsdesign“ waren viele Fähigkeiten eines Informationsdesigners gefordert. Auch dieses Projekt ist in einer starken Gruppe entstanden. Aus dem Thema „Rituale“ wurde das Thema „Wie sich Männer durch Rituale definieren“ kristallisiert. Es war ein ausführliches Konzept gefordert, bestehend aus Sponsoren, Personas, drei Standorten, Zielgruppe, Polaritätsprofil, didaktischem Konzept, Spannungsbögen usw. Außerdem sollte die Ausstellung über Grundrisse hinaus auch als digitales oder gebautes Modell umgesetzt werden. Und obwohl unsere Zeit knapp war, haben wir es geschafft, beide Varianten des Modells umzusetzen, was dem Lernerfolg zu Gute kam.

Jahr: 2013

Projektursprung: HdM

Selbstbild Mann

Über meiner Stärke im konzeptionellen Bereich hinaus, hatte ich, wie so oft, den großen Teil der grafischen Elemente umgesetzt. In der Präsentation mussten hierfür Spannungsbögen und Polaritätsprofile aufbereitet werden. Das grafische Talent unterstützt meinen Umgang in digitalen Arbeiten.



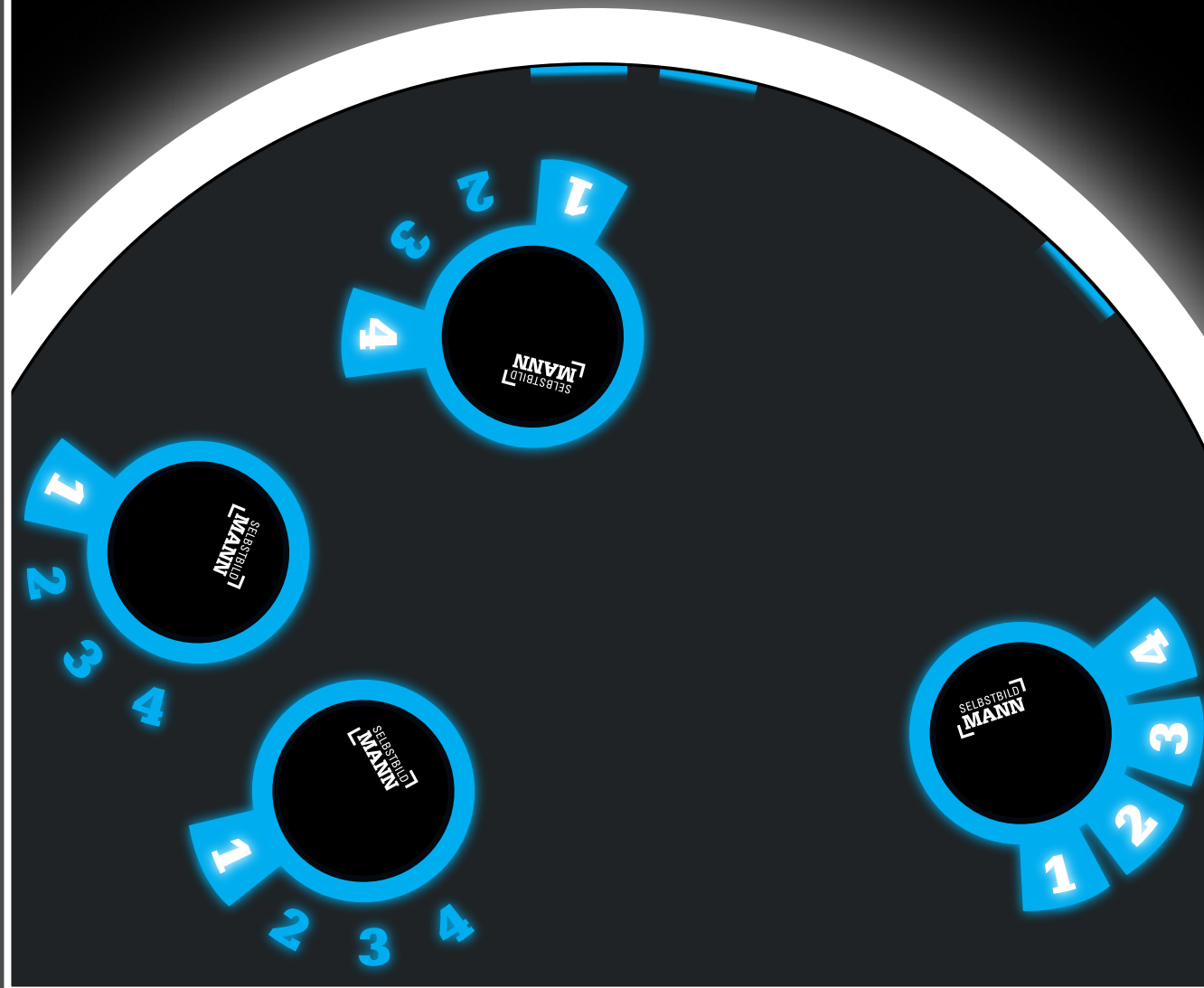


Selbstbild Mann

Ein Ausstellungsraum wurde detailliert konzipiert. Die Umsetzung betraf vor allem Exponate sowie Wandgestaltung und Modeling. Für die Informationssäulen musste ein ausgeklügeltes Interaktionsdesign entstehen. Dieses entstand durch meine Umsetzung auf der folgenden Seite.



ONZEPT
INTERFACE



Selbstbild Mann

Szenografie wirkt multimedial. Somit wurde eine besondere Klangmuschel umgesetzt, in der Informationen zu den psychologischen Hintergründen der Männerrituale aufgerufen werden können. Jeder Besucher erhält hierbei einen Puck, den er auf den Touchtisch legen kann. Hierum entsteht eine simple Navigation, mit welcher Videoclips abgerufen werden können. Die Klangmuschel/Dusche fährt hierbei herunter und spielt das Video dann ab.

Thesis

„Integration von agiler Usability in das Vorgehensmodell Scrum am Beispiel eines Entwicklungsprojektes.“

Bestand aus dem Kennenlernen aller gängigen Usability-Methoden, Scrum und einem Fallbeispiel/einer Fallstudie. Daraus wurde ein Konzept und ein Modell zur Integration entwickelt (siehe links).

Jahr: 2014

Projektsprung: HdM

