

Präsentation

Aufgabe 1

Einigen Sie sich im Team auf eine App-Idee und arbeiten Sie ein Konzept aus. Sie können sich dabei an folgenden Punkte orientieren. Falls Sie jedoch schon erfahren in Konzeptentwicklung sind (insbesondere Master-Studenten), haben Sie freie Hand.

- Zielgruppe: Beantworten Sie die Frage, wer die App verwenden wird. (Schlecht: "Leute, die ein Smartphone haben." Besser: "Kinder, denen auf langen Autofahrten langweilig wird und die sich für Geographie interessieren.") Erstellen Sie außerdem 1-2 Persona, die exemplarisch für Benutzer aus Ihrer Zielgruppe stehen. Weisen Sie der Persona Eigenschaften (Alter, Beruf, Hobbys, Probleme) zu, die für das Konzept relevant sind.
- Szenario: Skizzieren Sie ein Szenario, in dem die Benutzung und der Mehrwert der App präsentiert wird. In dem Szenario sollte eine Persona, eine Problem- bzw. Aufgabenstellung sowie eine Lösung vorkommen. Wichtig: Im Szenario geht es nur um den Benutzer und seine Interaktion mit dem System. Das heißt, dass das Interface Design noch keine große Rolle spielt, sondern der Mehrwert und die Funktionalität des Systems. Das Szenario können Sie z.B. mit Bleistift, mit einem Zeichentablet oder mit dem Rage Maker erstellen. Hinweis: Szenarien sind nicht immer sinnvoll, z.B. bei Spielen.
- Idee und Hauptfunktion: Erarbeiten Sie die Core Features, die unbedingt notwendig sind, damit die App einen Mehrwert bietet. Erstellen Sie evtl. eine Liste aller Features und unterteilen Sie sie in Core Features, Nice-to-Have Features und Unterstützende Features. (Danach am besten die Hälfte der Features streichen, damit der Arbeitsaufwand für das Semester überschaubar bleibt.)
- Optional: Erstellen Sie einen ersten Prototyp für Ihre App. (zB. als Papier Prototyp, Powerpoint/Keynote o.ä., XCode Storyboards, Prototyping Software wie zB. wireframe.cc)

Aufgabe 2

Präsentieren Sie Ihre Ergebnisse zu Aufgabe 1 am 13.11.2013 im Kurs. Hinweise zu den Präsentationen:

- Die Präsentation kann von einer beliebige Anzahl an Personen aus Ihrer Gruppe gehalten werden.
- Nehmen Sie (falls benötigt) Ihren eigenen Laptop mit. Für den Beamer steht ein Mini-DisplayPort auf VGA Kabel zur Verfügung. Um den Screeninhalt des iPhones am MacBook anzuzeigen, können Sie Reflector benutzen.
- Verzichten Sie möglichst auf Text-basierte Folien.
- Präsentieren Sie primär Ergebnisse und nur sekundär Ihren Prozess ("Show results, not sweat")
- Pro Team stehen min. 5 - max. 10 Minuten zum Präsentieren zur Verfügung