

Dokumentation zum Projekt gaul

Abgabe im Modul Praxisprojekt / Unit Multimediale Konzepte
Frieder Griem
Matrikelnummer: 30278

Sommersemester 2022
Abgabedatum: 31.08.2022

Inhaltsverzeichnis

Links zum Projekt	3
Allgemeine Infos zum Projekt.....	4
Projektphasen und Entscheidungen	4
Persönliche Zielsetzungen und Lernerfolg	6
Ausblick.....	7
Fazit	7

Links zum Projekt

Das fertige Projekt ist unter den folgenden Links im Web-Browser abrufbar.

Der Paper-Prototyp findet sich [hier](#)

Der Hi-Fi-Prototyp in Adobe XD liegt [hier](#)

Bei Problemen mit dem Prototyp bietet [dieses Video](#) eine Demo der wichtigsten Funktionen

Allgemeine Infos zum Projekt

Die Praktik, aussortierte Gegenstände in Pappkartons vor die Haustür zu stellen, ist in letzter Zeit in vielen Großstädten zu beobachten¹. Menschen packen hierbei einen bunten Mix aus gebrauchten Dingen in einem Pappkarton vor die Haustür und beschriften diesen mit den Worten „Zu Verschenken“. Interessierte kommen anschließend vorbei und durchstöbern die Kisten nach nützlichen Dingen.

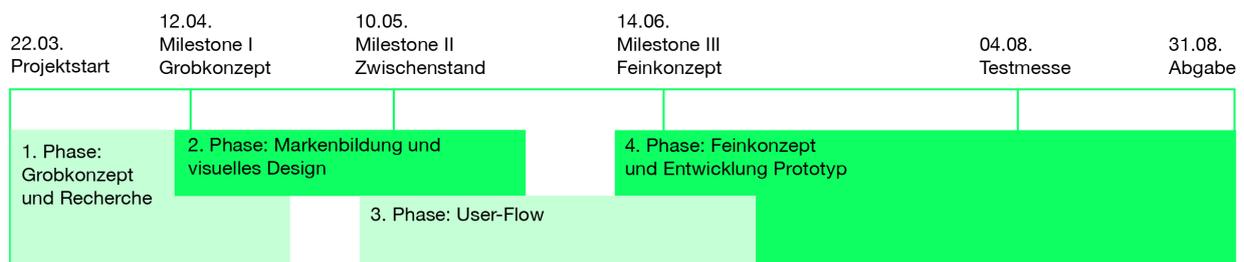
Im Praxisprojekt habe ich mich mit der Konzeption einer Anwendung beschäftigt, die eine bessere Ortung und damit schnellere Verteilung von Dingen in Zu-Verschenken-Kisten ermöglichen soll, indem sie diese auf einer Übersichtskarte zeigt.

Der Rahmen des Praxisprojekts sah vor, eine mediale Anwendung zu konzipieren und/oder umzusetzen, wobei die genaue Ausgestaltung des Projekts frei gelassen wurde. Diese Anforderung passte gut zu meiner Vorstellung, eine Anwendung bis ins Detail zu konzipieren und dabei einen Fokus auf die Usability zu setzen.

Der Titel der entworfenen Anwendung lautet *gaul*. Die entscheidenden konzeptionellen Schritte sind detailliert im separaten Konzept-Dokument zur Anwendung festgehalten.

Projektphasen und Entscheidungen

Das Projekt wurde in unterschiedliche Phasen aufgeteilt, die verschiedene Aspekte der App-Konzeption beinhalteten.



1. Phase: Grobkonzept der Anwendung und Recherche

In dieser Phase wurde das grundlegende Konzept für die Anwendung *gaul* ausgearbeitet. Basierend auf der Idee, Zu-Verschenken-Kisten sichtbar zu machen, wurde entschieden, eine kartenbasierte Anwendung zu planen, welche community-basiert mit Eintragungen durch Nutzer*innen funktionieren soll.

Es wurde eine ausführliche Konkurrenz betrachtung durchgeführt. Auch wenn es keine Anwendung gibt, die die gewählte Nische direkt besetzt, wurden andere Anwendungen im Gebrauchsgütermarkt und aufgrund einiger Parallelen das Geländespiel Geo-Caching betrachtet. Zentrale Ergebnisse dieser Analyse waren, dass *gaul* sich vor allem durch einen unkomplizierten Interaktionsprozess von der bestehenden Konkurrenz (z.B. Ebay Kleinanzeigen) abheben kann. Das Nutzungsgefühl soll dabei das abenteuerliche Stöbern, welches einen zentralen Reiz bei der Suche nach „Zu-Verschenken-Kisten“ bietet, erhalten. Zielgruppe sind junge (18-39 Jahre), in der Großstadt lebende Menschen, die eine besondere Affinität zu einem nachhaltigen und/oder minimalistischen Lebensstil haben.

¹ <https://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/menschen/was-man-in-geschenkkartons-am-strassenrand-finden-kann-17699579.html>

2. Phase: Markenbildung und visuelles Design

Diese Phase wurde vor der genaueren Planung des User-Flows der Anwendung vorgenommen, da einerseits das Feedback-Angebot im Seminar hier bereits früher gegeben war und andererseits das Vorhandensein eines visuellen Designs für die weiteren Schritte motivierte (eine Art „interne Markenidentifikation“).

Welche grundlegenden Elemente (Logo, Kartendesign, Buttons) benötigt wurden, war bereits zu diesem Zeitpunkt klar, weitere wurden später ergänzt.

Das Design wurde an die Anforderungen der zuvor beschriebenen jungen, urbanen Zielgruppe angepasst. Der Markenname *gaul*, welcher schon früh im Projekt als Arbeitstitel verwendet worden war, wurde final als Titel übernommen².

3. Phase: User-Flow

In der dritten Phase wurde der User-Flow der Anwendung gestaltet. Ziel war es zunächst, keine zu starke Festlegung bestimmter Elemente zu treffen und offen für Feedback zu bleiben. Um dies zu erreichen, wurde ein Paper-Prototyp per Hand skizziert, welcher eine grobe Übersicht über den User-Flow bot, dabei aber noch einfach anpassbar war.

Der User-Flow basiert auf der Prämisse, Handlungsmöglichkeiten in der Anwendung intuitiv sichtbar zu machen und möglichst wenig Schritte für einzelne Aktionen (Kisten auf der Karte eintragen, Kisten besuchen oder löschen) zu benötigen.

Nach Festlegung der wichtigsten Elemente, wurde der Prototyp mit der App „Marvel“ in eine klickbare Version überführt, um das Nutzungsgefühl testen zu können.

4. Phase: Feinkonzept und Entwicklung Prototyp

Ziel dieser Phase war das Endziel des Projekts: Die Erstellung eines möglichst detailgetreuen Prototyps, der Basis für eine mögliche spätere Umsetzung von *gaul* ist. Der Prototyp wurde in Adobe XD entworfen. Das Tool eignete sich für die gewünschte Umsetzung grundlegend gut: Entstanden ist ein Prototyp mit einer verschiebbaren Karte, auf der die geplanten Interaktionen (Kisten hinzufügen, löschen, bearbeiten) ausgeführt werden können.

An einigen Stellen mussten Funktionen technisch bedingt vereinfacht dargestellt werden (z.B. Aufnahme von Fotos mit der Kamera). Insgesamt bietet der Prototyp allerdings eine gute Möglichkeit, das Nutzungsgefühl der Anwendung zu simulieren und ist damit eine gute Vorlage für die mögliche weitere Entwicklung.

5. Nicht durchgeführt: Technische Implementierung

Zum Start des Projekts wurde überlegt, eine grundlegende technische Implementierung des Prototyps, aufbauend auf Web-Technologie im Rahmen einer progressiven Web-App vorzunehmen. Dieses Ziel wurde offen geplant und sollte anhand des übrigen Fortschritts skalierbar bleiben. Letztlich wurde dieser Schritt weggelassen und ein größeres Augenmerk auf die Funktionalität und das UX-Design des Prototyps gelegt.

Grundlegend sind alle Funktionen der Anwendung so geplant, dass sie sich sowohl in einem Cross-Plattform Ansatz für die mobilen Betriebssysteme iOS und Android als auch mit nativer Technologie umsetzen ließen.

6. User-Testing

Der Prototyp wurde ohne direkte Beobachtung oder Anweisung von anderen Studierenden getestet und anonym bewertet. Auf diese Weise wurden einige Fehler bzw. Schwächen

² Weitere Informationen zu den Überlegungen zu diesem Namen finden sich im Konzeptdokument zur Anwendung im Kapitel „Marke und visuelles Design“.

herausgefunden und behoben. Das User-Testing ist ausführlich im Konzept zur Anwendung beschrieben.

Persönliche Zielsetzungen und Lernerfolg

Mit der Konzeption der Anwendung im Praxisprojekt habe ich mehrere übergeordnete Ziele verfolgt, die vor allem auf eine Erweiterung meiner Qualifikationen in der App-Entwicklung und im UX-Design abzielten. Die folgende Liste zeigt eine Übersicht über diese Ziele und ihren Erfüllungsgrad.

Ziel	Erfüllungsgrad
Nachvollziehen eines vollständigen App-Konzeptions-Zyklus	<i>Erfüllt</i> Bis auf die technische Implementierung und die Tests der fertig gestellten Anwendung wurden alle Phasen der App-Entwicklung von der Bildung von Nutzungsszenarien bis hin zur Entwicklung eines Hi-Fi-Prototyps durchlaufen. Den Aufwand der Phasen kann ich jetzt besser einschätzen als vorher.
Tool lernen: Adobe XD	<i>Erfüllt</i> Aufgrund der komplexen erforderlichen Interaktionen im Prototyp, bin ich sicher im Umgang mit Adobe XD geworden.
Festigung von Fähigkeiten in Grafikdesign und Markenbildung	<i>Erfüllt</i> Alle benötigten grafischen Elemente für die fertige Anwendung wurden innerhalb des Projekts selbst entwickelt
Festigung von Programmierungsfähigkeiten	<i>Nicht erfüllt</i> Zu Beginn des Projekts hatte ich den Plan, die Anwendung zumindest teilweise innerhalb eines Cross-Plattform-Ansatzes umzusetzen, um meine bestehenden Programmierungsfähigkeiten aufzufrischen. Letztlich habe ich mich mehr auf die Konzeption eines flüssigen User-Flows konzentriert. Diese zeitliche Entscheidung hat sich positiv auf den Prototypen ausgewirkt, das Programmier-Ziel wurde allerdings nicht erfüllt.
Erstellung eines Projekts für mein Portfolio	<i>Erfüllt</i> Das Projekt hat die für mein Portfolio erforderliche Qualität erreicht.
Selbstmanagement verbessern / Zeitmanagement lernen	<i>Bedingt erfüllt</i> Neben dem Projekt habe ich auch die Leitung einer Projektgruppe im Praxisprojekt übernommen. Zusammen mit einem Nebenjob war dieses Semester das arbeitsintensivste innerhalb meines bisherigen Studiums. Alle Projekte wurden abgeschlossen, allerdings war hierzu ein präzises Zeitmanagement notwendig. Am Ende hatte ich das Gefühl, dass ich aus einigen Projekten mit mehr verfügbarer Zeit noch etwas mehr herausgeholt hätte. Trotzdem bot das Semester eine gute Erfahrung bezüglich der produktiven Aufteilung meiner Ressourcen.

Ausblick

Das Projekt könnte fortgeführt werden, indem eine finale Umsetzung des vorliegenden Prototyps erfolgt. Im Konkreten bedeutete dies eine Programmierung der Anwendung als App für Smartphones. Um das persönliche Ziel „Festigung von Programmierungsfähigkeiten“ zu erreichen, ist dies eine gute Möglichkeit für das kommende Semester.

Fazit

Das Projekt hat mich für den späteren Berufsweg vorangebracht, da ich mich erstmals intensiv mit der Konzeption einer nicht-Spiele-App auseinandergesetzt habe.

Die letzten Schritte zum fertigen Hi-Fi-Prototyp haben im Projekt so viel Zeit gekostet, dass die technische Umsetzung weitestgehend als Ziel gestrichen wurde.

Den Fokus auf die Konzeptseite, habe ich dennoch als sehr sinnvoll wahrgenommen. In meinem bisherigen Studium fand häufig das gegensätzliche Modell, also die Umsetzung einer Anwendung zum Lernen einer bestimmten Technologie ohne ein vorher ausgearbeitetes Konzept statt. Das finale App-Konzept von *gaul* ist so weit fortgeschritten, dass eine folgende Umsetzung im Vergleich zu einem Ansatz, der sofort auf Programmierung beruht hätte, voraussichtlich Zeit und Aufwand sparen kann.