



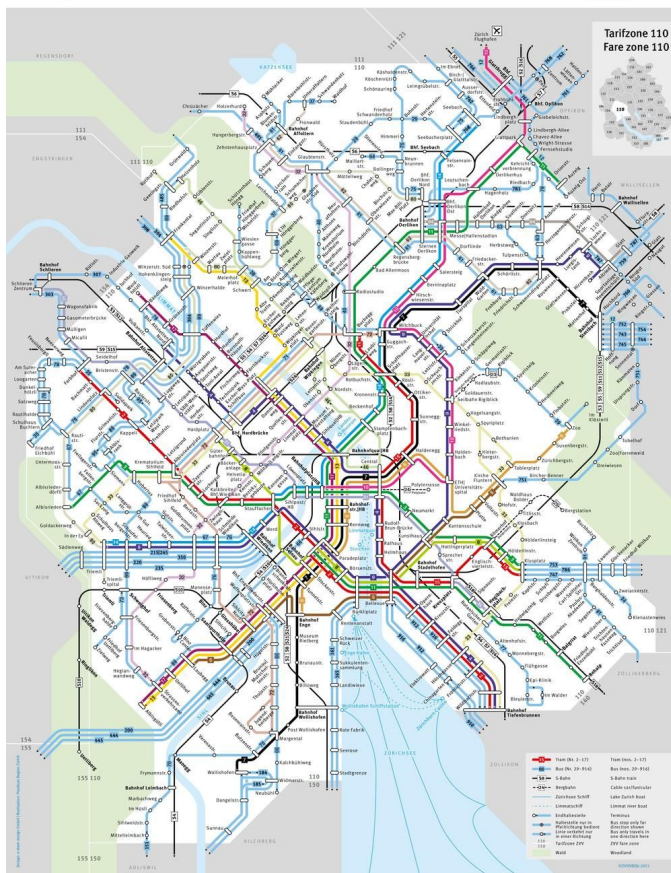
IPA Konzept - Nao Löttscher

Titel der Aufgabenstellung:

Konzeption und Gestaltung eines eduGames für den Zürcher ÖV-Plan

Übersicht der Aufgabenstellung:

Für den ZVV soll eine Mobile App gestaltet werden, die Benutzerinnen den Umgang mit dem öffentlichen Nahverkehr auf spielerische Art vermittelt. Zusätzlich sollen eine Interaktive Karte und ein Styleguide für die App erstellt werden.



Aufgabenbeschreibung:

Das Erlernen einer komplexen Karte, insbesondere einer Verkehrskarte, wird normalerweise als ein schwieriger Prozess für die Menschen angesehen. Das Ziel dieses Projekts ist es daher, eine Lösung zu finden, die es den Menschen ermöglicht, solche Karten auf einfachere Weise zu erlernen. Das Ziel dieses Projekts darin, eine mobile App zu entwerfen, die Zürcherinnen und Zürchern dabei hilft, die Karte des öffentlichen Verkehrs besser kennenzulernen und die Nutzung des Privatverkehrs zu reduzieren.

Das Hauptaugenmerk des Projektes liegt auf der Gamification der Interaktion, die um die Themen Routenplanung und öV in der Stadt Zürich kreisen. Hauptbestandteil ist eine interaktive Karte. Die Interaktive Karte soll Informationen zu Haltepunkten, Linien und Kontextinformationen (z.B. zur Barrierefreiheit der Haltestellen) beinhalten. Relevante Gamification-Bestandteile, wie bspw. ein Punktesystem, Aufgaben oder ein persönlicher Fortschritt müssen in der Konzeptphase erarbeitet werden.

Eine Primäre Persona und dazu ein User Journey Mapping soll entwickelt werden, wobei besonderer Wert auf die Emotional Journey gelegt wird.

Es werden 3 User Flows für relevante Interaktionen in der App erwartet, aber mindestens für die spielerischen Hauptinteraktionen der «Routenplanung» und «öV-Fragen»

Es werden Wireframes zweimal 4–5 zusammenhängenden Screens der beiden spielerischen Interaktionen erwartet

Es wird ein klickbarer Prototyp umgesetzt, der anhand von mind. 5 zusammenhängenden Screens eine Hauptinteraktion zeigt

Ein Styleguide soll die gestalterischen Elemente (Farben, Typographie, Icons und die Komponenten der App) zusammenfassen

Spezielle Anforderungen (an Projekt):

- Es gibt keine Vorgaben für das Design oder ein vorgegebenes Logo. Wichtig: Das Logo kann schnell als Vorlage definiert werden, ist aber eher als Platzhalter zu sehen.

Projektbegrenzung

- Die Applikation wird nicht programmiert

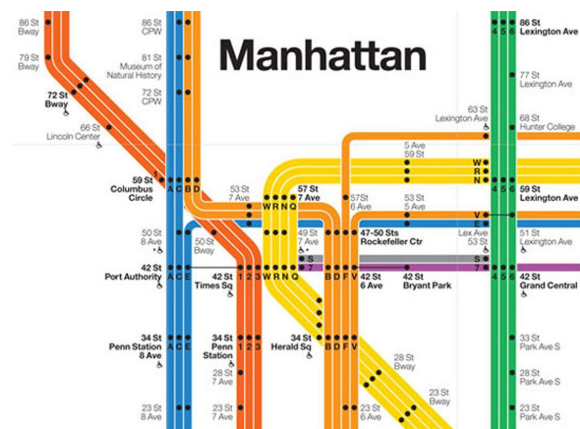
Lieferobjekte

- Konzept & UX
 - Recherche
 - Informationsarchitektur
 - 1 Persona
 - User Journey Mapping
 - Wireframes mit 4-5 Screens
 - Klickbarer Prototyp
- Grafik & UI
 - Styleguide (Gestaltungssystem)
 - MVP Benutzerfluss mit prädefiniertem UI

Briefing

Das Konzept:

- Die Inspiration stammt von Massimo Vignelli, einem weltbekannten Designer, der den U-Bahn-Plan revolutionierte, indem er die Daten nicht geografisch anordnete, sondern so, dass sie dem Betrachter am besten in Erinnerung bleiben. Ein wunderbares Zusammenspiel zwischen UX und Grafikdesign.



- Das Projekt wird in interaktiver Form mit pädagogischem Anspruch gestaltet, so dass der Benutzer die Möglichkeit erhält, das öffentliche Verkehrssystem der Stadt Zürich besser kennenzulernen und somit seinen täglichen Transport auf umweltfreundliche Weise zu erleichtern.

- In Anbetracht der Zugänglichkeit des Projekts wurde das Format der mobilen App sorgfältig gewählt, um als Werkzeug zu fungieren, das unabhängig von Zeit und Ort einfach genutzt und aufgerufen werden kann.

Zweck:

- Das Erlernen einer komplexen Karte, insbesondere einer Verkehrskarte, wird normalerweise als ein schwieriger Prozess für die Menschen angesehen. Das Ziel dieses Projekts ist es daher, eine Lösung zu finden, die es den Menschen ermöglicht, solche Karten auf einfachere Weise zu erlernen. Um das Ergebnis innerhalb des Zeitrahmens zu konkretisieren, besteht das Ziel dieses Projekts darin, einen MVP-Benutzerfluss der mobilen App zu entwerfen, der den in Zürich lebenden Menschen hilft, die Karte des öffentlichen Verkehrs besser kennenzulernen und somit ihren Alltag bequemer zu gestalten und letztendlich die Nutzung privater Autos zu reduzieren.
- Der Inhalt der Benutzeroberfläche muss genau definiert werden (z.B.: alle Funktionen; was sind die Abschnitte; wie interagieren die Leute mit der Karte; welche Informationen können sie von der Karte erhalten und wie; Textinhalt, usw.)

Gamification:

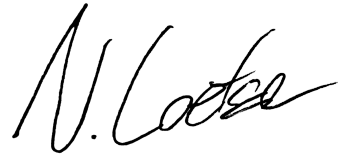
- Um das Ziel zu erreichen, den Lernprozess für die komplexe Karte des öffentlichen Verkehrs zu vereinfachen, muss der Faktor der Gamification berücksichtigt werden. Ein Benutzerfluss, der den Startpunkt der gamifizierten Routenplanung bis zum Zielpunkt enthält, an dem der Benutzer erfährt, ob er die richtige Antwort gewählt hat oder nicht, sollte entworfen werden, um die Lernkurve zu erleichtern und einen spielerischen Aspekt hinzuzufügen, während die Zufriedenheit des Benutzers erhöht wird.
- Obwohl ein gut definiertes UI- und Grafikkonzept nicht das Ziel ist und in diesem Projekt nicht im Mittelpunkt stehen sollte, sollte die visuelle Gestaltung des Endergebnisses dennoch den Gamification-Prozess massgebend unterstützen.

Unterschriften:

Charlotte Liu (Vorgesetzte Fachkraft):

A handwritten signature in brown ink, consisting of a stylized 'j' followed by a long horizontal line that curves slightly upwards at the end.

Nao Lötscher (Kandidat):

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'N. Lötscher' in a cursive style.