


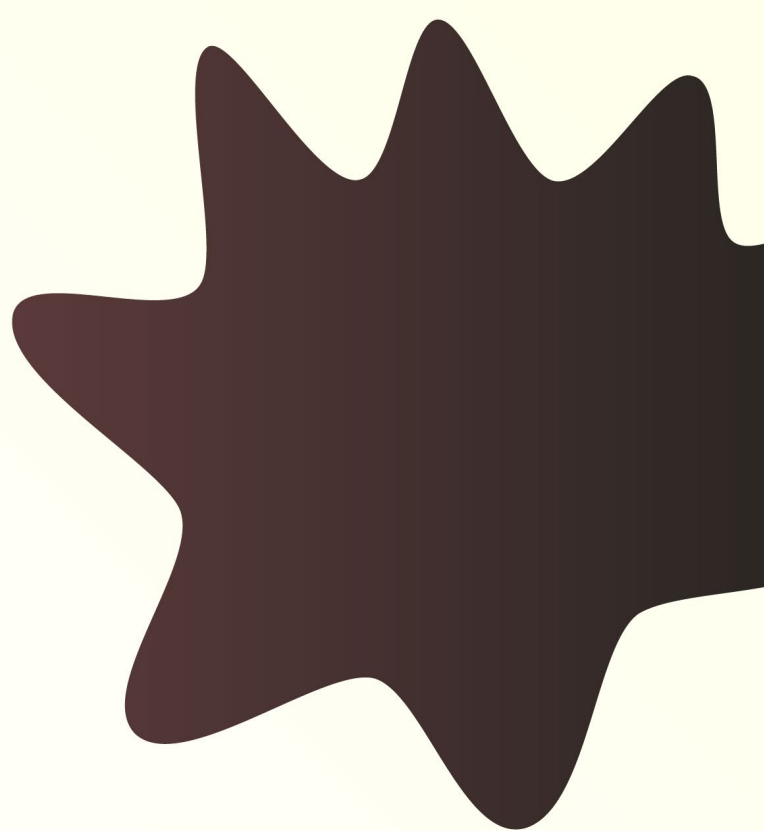


«QUATSCH KOPF»



INDIVIDUELLE PRAKTISCHE ARBEIT – IPA
INTERACTIVE MEDIA DESIGNER EFZ
02. APRIL - 03. MAI 2024
PRÜFUNGSKREIS BASEL

ELIN STICH
BAU- UND VERKEHRSDEPARTEMENT
KANDIDATEN-NR.: BS-202001062



Liebe Leserin, lieber Leser

Für den Abschluss meiner Ausbildung als Interactive Media Designer EFZ habe ich in meinem Lehrbetrieb eine IPA (individuelle praktische Arbeit) gemacht. Ich habe 120 Stunden an diesem Projekt gearbeitet und die Aufgabe gemeinsam mit meiner vorgesetzten Fachkraft formuliert.

Ich freue mich sehr, in dieser Dokumentation das Resultat präsentieren zu können.

Viel Vergnügen beim Lesen.

Elin Stich

Inhaltsverzeichnis

01 ANALYSE

Die Aufgabe 07

Abgrenzungen	07
Mein Projektziel	07
Vorarbeit	07

Zeitplan 08

Milestone 01 – Grobkonzept	08
Milestone 02 – Das Interview	08
Milestone 03 – definitiver Stilentscheid	09
Milestone 04 - Prototyp ohne Audio fertig	09
Tagesziele	09
User-Testing	09
Fazit	09
Mein ursprünglicher Zeitplan	10
Die Dokumentation	10

Meine Idee 11

Spielideen 12

Obstkorb füllen	12
Objekte zuteilen	12
Geschenke zuteilen	12

Verworfenne Ideen 13

Familien-Wortschatz	13
Zeitbegrenzung	13

Konkurrenzanalyse 14

Scoyo	14
Anton	15

02 KONZEPT

Papier-Prototyp 18

Vorgehen	18
Im Einsatz	18
Fazit	19

Das Interview 20

Vorbereitung	20
Das Gespräch	20
Fazit	20

Personas & User Journeys 22

Künstliche Intelligenz (Ausschnitt aus ChatGPT)	22
Personas	22
User Journeys	23

Mobile First? 26

03 DESIGN

Stilfindung 28

Moodboard	28
Welches Tool?	28
Illustrator	29
Schriftwahl	36
Icons	36
Farben	36

Logo und Naming 38

Naming	38
Logo	38

Animation 40

Splashscreen	40
App-Einstieg	40
Startseite/Dress-Up	40
Übersichtskarte	40
Bauernhof	40
Geburtstagsparty	41
Was habe ich gelernt?	41
Vorgehen	41
Fazit	42

04 PROTOTYPE

Fighting Figma 44

Memory	44
Screencast	44
Dress-Up	44

Aufbau der App – Konzept 46

Wenn man die App das erste Mal öffnet	46
Startseite/Home/Dress-Up	46
Karte	47
Bauernhof	47

Das Memory	48
«Tractor-Drag»	49
Sterne	49
Audio	50

«Tractor-Drag» 51

Das Problem	51
Meine Lösung	51

Memory 52

User-Testing 53

Mit wem?	53
Vorbereitung	53
Das Testing	54
Fazit	55

Feedback 56

Nicole Stebler	56
Giulia Panizzoli	56
Anna Haug	56

Schlusswort 57

Ausblick	57
Dankeschön!	57

Bildverzeichnis 58

Quellenverzeichnis 59

Anhang 60

01 ANALYSE

Die Aufgabe

Die Arbeit umfasst die Gestaltung und ein Konzept eines Mobile App-Prototypen mit mehreren Unterseiten. Die App soll fremdsprachige Kindergartenkinder beim Deutsch lernen unterstützen.

Der Fokus liegt dabei auf der kindgerechten Konzeption und Gestaltung von zwei Lernspielen. Die Gestaltung soll durch Illustrationen und Animationen unterstützt werden.

Erwartet werden mindestens fünf Illustrationen, wovon mindestens zwei animiert werden sollen.

Weitere Illustrationen sollen unter anderem App-Icons oder den Splash-Screen betreffen.

Der Prototyp wird in Figma erstellt, zur Verfügung stehen ausserdem die Adobe Creative Suite Programme und ein iPad mit dem Zeichnungstool Procreate.

Abgrenzungen

Es wird keine Desktop-Anwendung berücksichtigt, die App wird entweder für Mobile oder Tablet konzipiert.

Die App wird nicht programmiert.

Es dürfen Blindtexte und Platzhalter verwendet werden.

Es werden nicht mehr als zwei Spiele umgesetzt, es soll nur die Idee und das Konzept vermittelt werden.

Mein Projektziel

Ich möchte ein Konzept für eine App erstellen, die fremdsprachige Kindergartenkinder (Vier- bis Sechsjährige) dabei unterstützt, Deutsch zu lernen.

Die App soll intuitiv und einfach zu bedienen sein, sodass Kinder sie selbstständig nutzen können.

Die App soll den Kindern Spass machen und sie spielerisch in ihren sprachlichen Fähigkeiten fördern. Heutzutage werden Kinder man früh genug mit Leistungsdruck konfrontiert, diese App soll das nicht tun.

Meine Designchallenge ist es, schöne Illustrationen zu erstellen und möglichst viel zu animieren.

In dieser Dokumentation erkläre ich mein Konzept nachvollziehbar erklären und meine Überlegungen festhalten.

Vorarbeit

Weil ich sehr früh in diesem Projekt ein Interview machen wollte, habe ich im Voraus einen Interviewpartner angefragt und einen Termin ausgemacht.

Ausserdem habe ich im Voraus eine Vorlage für meine täglichen Arbeitsjournale und ein InDesign-File mit Absatzformaten für die Dokumentation erstellt.

Zeitplan

Weil ich wusste, dass sich mein Zeitplan ständig ändern wird, habe ich am Anfang des Projekts nur einen groben Zeitplan erstellt. Während des Projekts habe ich vor allem mit Tageszielen gearbeitet. Dabei habe ich mir jeweils am Vortag überlegt, was ich am Folgetag machen will und dann nochmals am Tag selbst.

Da ich meistens sehr vernetzt arbeite, ist es schwierig im Voraus einen Schritt für Schritt Zeitplan zu erstellen. Um die Zeit nicht komplett aus den Augen zu verlieren, habe ich mir zu Beginn Milestones gesetzt. Diese Methode funktioniert gut für mich, weil sie mir erlaubt zu kontrollieren, ob ich vorwärtskomme und trotzdem kann ich frei planen, was gerade Priorität hat.

Die Zeitvorgabe hat mir etwas Angst gemacht deshalb habe ich zu Beginn mit genügend Spielraum geplant. Der Hintergedanke war aber, dass ich lieber schneller voran komme. Damit ich genügend Zeit für Illustration und Animation habe.



Meine ursprünglichen Milestones (Miro)

Ich wollte das Interview sehr früh machen, um rechtzeitig zu überprüfen, ob meine Idee funktionieren könnte und meine Gedanken in die richtige Richtung gehen. Das war mir vor allem wichtig, weil ich für dieses Projekt viele Illustrationen und Animationen vorgesehen habe und das braucht Zeit.

Deshalb war mein erster Milestone, das Grobkonzept vor dem Interview fertigzustellen. Ich habe am Dienstag, dem 02. April begonnen und bereits zwei Tage später war das Interview geplant.

Ich wollte eine Kindergartenlehrperson interviewen und deshalb ist es mir sehr entgegengekommen, dass zu dieser Zeit noch Schulferien waren.

Milestone 01 – Grobkonzept

Ein Grobkonzept dient dazu sich das Ziel und die Hauptfunktionen zu überlegen und diese dann im weiteren Vorgehen zu verfeinern. Ich habe zuerst meine Gedanken sortiert und einfach mal drauf losgeschrieben und skizziert. Als nächstes habe ich eine Konkurrenzanalyse gemacht.

Mit meinen ersten Ideen und den Erkenntnissen aus der Konkurrenzanalyse habe ich dann begonnen einen Papier-Prototypen zu erstellen.

Als ich eine Pause vom Papier-Prototypen und der Konkurrenzanalyse brauchte, habe ich an einem Namen und einem Logo herumstudiert. Dabei bin ich auf den Namen Quatschkopf gekommen. Des Weiteren habe ich auf Miro ein Moodboard erstellt, danach versuchte ich in Illustrator einen Stil zu finden. So konnte ich beim Interview direkt fragen ob der Stil für Kinder ansprechend ist.

Vor dem Interview habe ich den Bauernhof-Screen grob in Figma umgesetzt. Das war sehr hilfreich, weil ich mit dieser Stil-Vorschau und dem Papier-Prototypen meine Idee sehr gut kommunizieren konnte.

Diesen Milestone habe ich erreicht.

Milestone 02 – Das Interview

Das Interview fand wie geplant statt und ist sehr gut verlaufen. Ich wusste danach, dass ich auf dem richtigen Weg bin und konnte schnell mit der Arbeit beginnen.

Das Einzige, das mich ein wenig aufgehalten hat, war die Erkenntnis, dass ein Tablet für meine Zielgruppe geeigneter wäre. Dies war anfangs eine Herausforderung, weil ich noch nie für Tablet designt habe und es auch nicht unbedingt wollte. (Mehr dazu auf Seite 26)

Milestone 03 – definitiver Stilentscheid

Ich war sehr froh, dass ich meinen definitiven Stilentscheid bereits am 05. April treffen konnte.

So konnte ich früh genug mit den Illustrationen starten.

Milestone 04 - Prototyp ohne Audio fertig

Auch hier hat sich im Verlauf des Projekts viel geändert. Ich bin sehr gut vorwärtsgekommen und bin viel schneller als geplant im Figma gelandet.

Ich war teilweise auch etwas ungeduldig und wollte meine Überlegungen direkt ausprobieren, sodass ich im Notfall noch genügend Zeit hätte, um eine Lösung zu finden. So kam es auch, dass ich anders als geplant das Audio parallel aufgenommen habe.

Deshalb habe ich es geschafft, am 17. April einen Ablauf mit Audio fertigzustellen, der mein Konzept gut vorstellt. Das Dress-Up ist der einzige Ort, an dem in einer Umsetzung Audio vorgesehen wäre und in diesem Ablauf fehlt.

Tagesziele

Ich habe mich in meiner Planung mehr auf Tagesziele konzentriert. Die Arbeit mit Tageszielen, war für mich sehr produktiv. Es hat mir gut getan mich auf den nächsten Schritt zu konzentrieren und so habe ich mich nicht im Projekt und der Menge an Arbeit verloren. Ich habe mir jeden Abend überlegt, was als nächstes erledigt sein muss, habe so den Überblick über alle Aufgaben behalten und war am nächsten Tag gut vorbereitet, was ich zu tun habe.

Das ist etwas, das ich nach der IPA in meinen Arbeitsalltag integrieren möchte. Ich arbeite viel konzentrierter, wenn ich mir ein oder zwei Tagesziele gesetzt habe.

Es ist auch ein gutes Gefühl, wenn man seine Ziele erreicht und man verliert sich weniger in der Menge an Arbeit.

User-Testing

Ich hatte zu Beginn kein User-Testing vorgesehen. Beim Interview habe ich aber gemerkt, wie viel ich von Feedback profitieren kann und mich deshalb entschieden, eines zu machen. Das User-Testing

fand am 17. April statt und es hat mich zusätzlich motiviert, schnell mit dem Prototypen voranzukommen.

Fazit

Ich bin sehr zufrieden mit meiner Zeitplanung. Ich plane gerne genügend oder etwas mehr Zeit ein und arbeite dann so, dass ich hoffentlich schneller bin, damit ich in einem Notfall oder bei Unvorhergesehenem noch genug Zeitreserven habe.

Obwohl ich auch bei diesem Projekt damit gerechnet habe, wahrscheinlich schneller zu sein, war ich überrascht, wie gut ich vorangekommen bin.

Ich teste gerne Verschiedenes und ich investiere gerne Zeit in das bestmögliche Ergebnis. Alle meine Entscheide haben sich jedoch richtig angefühlt und dieses Gefühl hat sich in meinem User-Testing bestätigt. Es hat mich ein Wenig überrascht, wie intuitiv die Bedienung und verständlich meine App schon beim ersten Testing war.

Ich bin sehr zufrieden mit dem Resultat und mit der Menge an Arbeit, die ich in dieser Zeit geschafft habe.

Ich denke vor allem die Arbeit mit Tageszielen hat dazu beigetragen. Ich konnte meine Liste Schritt für Schritt abarbeiten und hatte jeden Abend ein gutes Gefühl und bin zügig vorangekommen. Mein Gesamtarbeitstag lag zwar meistens unter acht Stunden, jedoch hatte ich das Gefühl, die Zeit intensiver und produktiver genutzt zu haben.

02. April -Zeitplan erstellen -Ideen aufschreiben -mit Grobkonzept beginnen -Recherche	03. April -Grobkonzept fertigstellen (Veranschaulichung meiner Ideen für Gespräch)	04. April -Interview-Gespräch mit Fachperson -Interview-Gespräch verarbeiten	05. April -Interview-Gespräch verarbeiten -neue Ideen einbringen -Personas -User-Journey	08. April - Wireframes - Skizzen	09. April - Wireframes - Skizzen	10. April - Wireframes - Skizzen
12. April -Wireframes -Skizzen/Stilfindung -definitiver Stilentscheid	15. April -Umsetzung Figma -Animation & Illustration	16. April -Umsetzung Figma -Animation & Illustration	17. April -Umsetzung Figma -Animation & Illustration	19. April -Umsetzung Figma -Animation & Illustration	22. April -Umsetzung Figma -Animation & Illustration	23. April -Prototyp ohne Audio fertig
24. April -Audio	26. April -Audio	29. April - Feinschliff	30. April -Feinschliff -Doku	03. Mai -Doku -Abgabe	Meine ursprüngliche Zeitplanung	

Mein ursprünglicher Zeitplan

Im Bild oben sieht man meine ursprüngliche Zeitplanung. Die ersten vier Tage habe ich recht genau geplant und auch so gearbeitet. Allerdings gibt es bereits da Anpassungen. Ich habe schon am dritten, vierten und fünften April mit Skizzen, Wireframes und Stilfindung begonnen. Es hilft mir sehr, meine Gedanken zu visualisieren und so zu testen, ob meine Ideen zielführend sind. In diesem Fall war es sogar sehr hilfreich für das Interview, weil ich bereits etwas zeigen konnte und somit auch Fragen betreffend des Stils stellen konnte.

Beim ersten Expertenbesuch am achten April hatte ich bereits den Hintergrund des Bauernhofs animiert. Der Besuch verlief sehr positiv und ich erhielt den Eindruck auf dem richtigen Weg zu sein. Mir wurde aber ans Herz gelegt, die Dokumentation nicht zu vernachlässigen und alle meine Skizzen zu fotografieren. Ausserdem haben wir abgemacht, dass ich meine Animationen mit OneDrive zur Verfügung stellen werde, weil ich sie nicht in die Dokumentation einbauen kann und Figma leider nicht immer zuverlässig funktioniert (Lade-Probleme). Bei diesem Besuch haben wir noch den Termin für die Präsentation und das anschliessende Gespräch abgemacht, beides findet am 13. Mai statt.

Ich habe dann weiter eher parallel gearbeitet. Zuerst habe ich Skizzen, Wireframes oder Storyboards für einen Teil des Prototypen erstellt und diesen Teil dann direkt umgesetzt. Ich habe auch von Anfang an begonnen, Audio aufzunehmen und einzubauen.

Am 17. April hatte ich einen Beispielablauf fertiggestellt, den ich für das User-Testing am Nachmittag brauchte. Es fehlten nur noch die Einstellungen, ein paar Feinheiten und der Standort «Kindergeburtstag».

Die Dokumentation

Um gut vorbereitet zu sein und um mich vollkommen auf den Inhalt zu konzentrieren, habe ich im Voraus ein InDesign File mit Absatzformaten angelegt. So war die erste Hürde von Beginn an weg und ich konnte meine Entscheide direkt festhalten.

Ich habe zwar regelmässig dokumentiert und meine Entscheide direkt begründet oder mir Notizen gemacht, trotzdem fiel es mir schwer einen Überblick zu behalten und strukturiert vorzugehen. Oft hatte ich das Gefühl mich zu wiederholen, war mir aber nicht sicher, ob ich es tatsächlich schon dokumentiert hatte oder nur zuviel darüber nachgedacht habe.



Brainstorming zur Projektaufgabe (Miro)

Meine Idee

Ich hatte das Glück, dass ich bei der Aufgabenstellung für meine IPA mitreden durfte. Ich habe gemeinsam mit meinen Berufsbildnerinnen Ideen gesammelt und dabei kam mir der Einfall eine Deutschlern-App für fremdsprachige Kindergartenkinder zu gestalten.

Meine Mutter arbeitet als Kindergartenlehrperson und unterrichtet zusätzlich DAZ (Deutsch als Zweitsprache) für fremdsprachige Kinder. Dass Kinder die Sprache früh lernen ist enorm wichtig. Einerseits natürlich, weil die Einschulung bevorsteht und sie in der Schule Deutsch verstehen müssen. Aber andererseits ist es auch aus sozialer und mentaler Sicht sehr wichtig, dass sie sich mit den anderen Kindern verständigen und spielen können, denn im Kindergarten und in der Schule werden auch die sozialen Fähigkeiten entwickelt.

Mir persönlich war es sehr wichtig, an einem Projekt zu arbeiten, das einen Mehrwert bringt.

Meine Idee ist es, eine App mit lustigen Spielen zu erstellen, die vordergründig keine Lern-App ist, sondern die Sprache unterbewusst vermittelt. Das will ich erreichen, indem ich in den Spielen alltäglichen Wortschatz darstelle und mit Audio ergänze. Zum Beispiel: Das Kind sieht ein Auto und hört dann «Auto» und lernt so die Sprache.

Ich starte sehr motiviert in dieses Projekt, weil ich die Idee vielversprechend finde und denke, dass so eine App Potenzial hätte.

Spielideen

Ich habe mir verschiedenste Spiele überlegt. Die Spiele sollten einfach sein, sodass Vier- bis Sechsjährige sie verstehen würden und auch die Möglichkeit bieten, mit Audio einen Wortschatz einzubauen.

Hier sind einige meiner Ideen, die mir am Dienstag, dem 02. April, als erstes eingefallen sind.

Obstkorb füllen

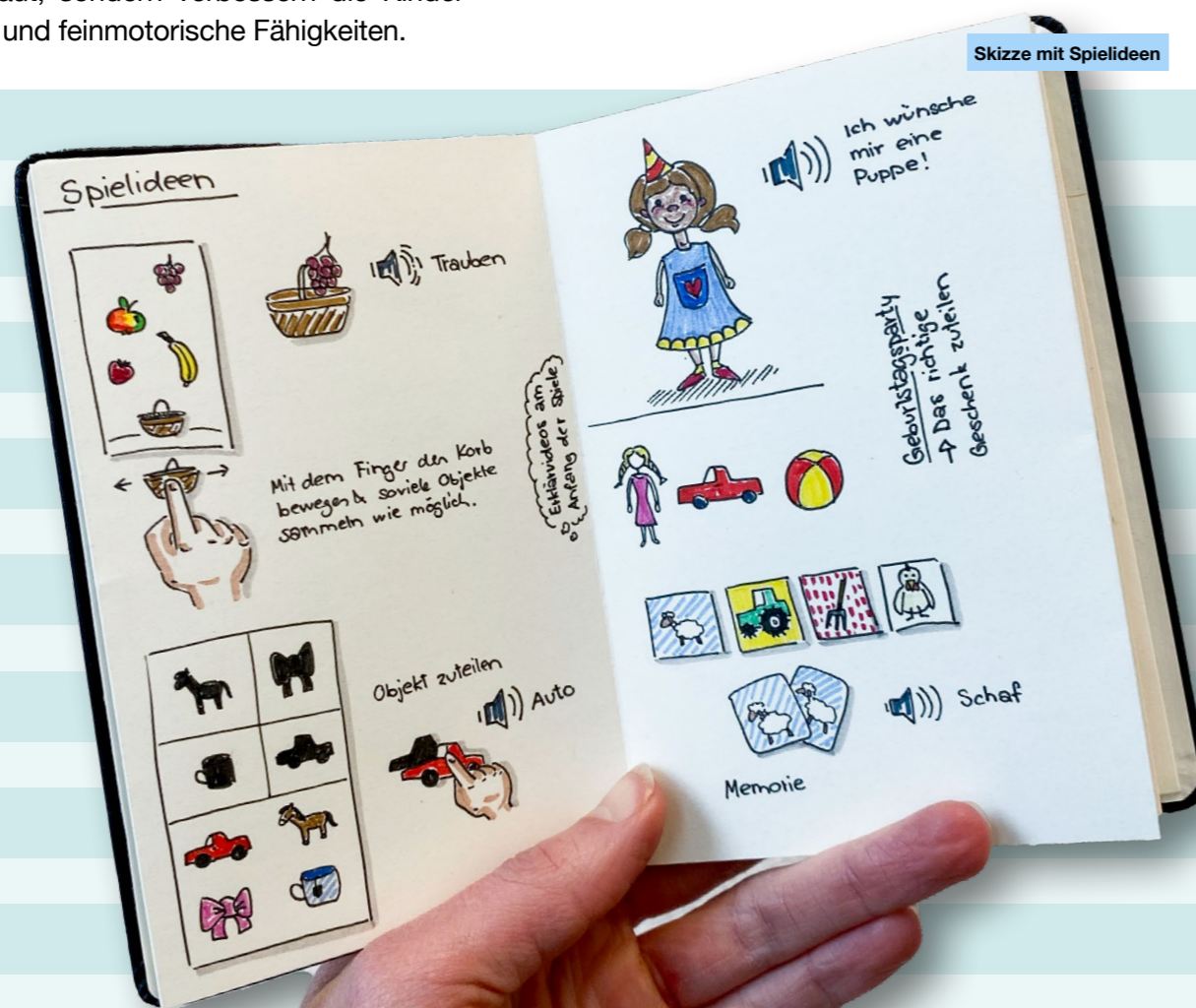
Dieses Spiel funktioniert so: unten im Screen befindet sich ein Obstkorb, den man hin und her schieben kann. Vom Himmel fallen Früchte herunter und man muss versuchen, sie mit dem Korb einzufangen. Wenn man eine Frucht auffängt, erklingt ein Audio, das einem den Namen der Frucht sagt. Fängt man zum Beispiel eine Traube, dann hört man «die Trauben». Bei diesem Spiel wird nicht nur Wortschatz aufgebaut, sondern verbessern die Kinder auch Reaktion und feinmotorische Fähigkeiten.

Objekte zuteilen

Bei diesem Spiel sieht man verschiedene Gegenstände, die man dem zugehörigen Umriss zuteilen muss. Zum Beispiel hat man eine Puppe, ein Auto und eine Schere und muss dann das Auto auf den Umriss des Autos ziehen. Wenn man das richtig macht, hört man «das Auto». Bei diesem Spiel wird zusätzlich zum Vokabular auch das visuelle Vorstellungsvermögen verbessert.

Geschenke zuteilen

Hier sieht man ein Kind, das Geburtstag hat. Das Geburtstagskind sagt, was es sich zum Geburtstag wünscht, zum Beispiel «Ich wünsche mir eine Puppe». Unten auf dem Screen sind verschiedene Objekte (Geschenke) und die Aufgabe ist jetzt, das richtige Geschenk auszusuchen und zu überreichen.



Verworfenne Ideen

Hier sind einige meiner Ideen, die ich nicht umgesetzt habe oder die ich wieder verworfen habe.

Familien-Wortschatz

Ich habe beim Interview gefragt, welcher Wortschatz relevant ist und durch so eine App abgedeckt werden soll. Unter anderem wurde mir «Familie» genannt. Also Wörter wie Mama, Papa, Bruder, Schwester und so weiter.

Gerade das finde ich aber einen sehr schwierigen Bereich, den man bei einer Weiterbearbeitung dieses Projekts sicher noch ausführlicher ansehen muss.

Ich persönlich empfinde es als sehr wichtig auf alle Familienkonstellationen einzugehen und auch homosexuelle Paare, adoptierte Kinder, Stiefeltern und so weiter zu berücksichtigen. Ich denke nicht, dass es umsetzbar gewesen wäre, in dieser Zeit allen gerecht zu werden. Da mir das ein grosses Anliegen gewesen wäre, habe ich mich entschieden diesen Teil nicht aufzunehmen.

Aus ähnlichen Gründen habe ich mich bei den Avataren für Tiere und nicht für Menschen entschieden.

Zeitbegrenzung

Bei meiner Recherche bin ich in einer Google-Rezension auf die Idee gestossen, eine Zeitbegrenzung einzubauen.

Ich finde die Idee sehr gut. Einerseits bin ich zwar der Meinung, dass eine Bildschirmzeit nicht wegzudenken ist und man auch besser lernt, mit digitalen Medien umzugehen, wenn man früh damit konfrontiert wird. Andererseits finde ich es sehr wichtig, dass diese Bildschirmzeit in einem Mass bleibt und auch kontrolliert wird.

Deshalb wollte ich zunächst auch unbedingt so eine Funktion einbauen, ich habe aber keine zufriedenstellende Lösung gefunden. Man könnte diese Funktion in die App selber einbauen. Die genaue Bildschirmzeit, finde ich, sollte individuell von den Eltern bestimmt werden. Wenn diese Einstellung in

der App selber ist, könnten die Kinder diese auch ändern.

Apple bietet bereits die Möglichkeit, in den Einstellungen für Apps Zeitbeschränkungen einzurichten (aber auch die kann man einfach wegeklicken).

Ausserdem schliesst sich nach Ablauf der Zeitbeschränkung nur die App und nicht das Tablet. Das bedeutet wenn die Eltern nicht selbstständig kontrollieren verlängert sich die Bildschirmzeit trotzdem und die Kinder könnten auf ungeeigneten Inhalt stossen. Deshalb habe ich entschieden, den Eltern diese Verantwortung nicht abzunehmen.

02 KONZEPT



Stimmungsbild, Papier-Prototyp

Papier-Prototyp

Zu Beginn meines Projekts habe ich einen Papier-Prototypen gemacht. Ein Papier-Prototyp ist komplett analog und in der Konzeptphase sehr sinnvoll um schnell Erkenntnisse zu gewinnen. Er veranschaulicht eine Idee sehr gut und erleichtert es die Funktionalität zu besprechen. Diese Vorteile wollte ich für das Interview nutzen.

Vorgehen

Für den Papier-Prototypen habe ich A4-Blätter, Post-Its, Stifte, Leim und eine Schere gebraucht (Bild 07). Ich habe mir Gedanken gemacht, welche Elemente ich auf meiner Startseite möchte, da ich schon früh an ein Dress-Up gedacht habe, weil mir der Wortschatz sehr relevant erschien, habe ich nun überlegt, wie ich das einbauen will. Ich wollte die App sehr simpel halten, um den Kindern eine möglichst einfache Navigation zu bieten, deshalb habe ich versucht, nur die nötigsten Buttons einzubauen.

Ausserdem habe ich mich darauf konzentriert, möglichst vertraute Elemente zu verwenden.

Zum Beispiel habe ich mich bei der «Spielwährung» für Sterne entschieden, weil im Kindergarten manchmal Sternen-Sticker verteilt werden als Belohnung. Und die Übersicht habe ich als Dorf mit Wegen aufgebaut, damit die Standorte für Kinder leichter greifbar sind. Mein Gedanke war, den Kindern das Zurechtfinden in der App mit vertrauten Elementen zu erleichtern. Für fremdsprachige Kindergartenkinder ist in diesem Moment schon genug neu und unbekannt, deshalb sollten sie sich in der App wohlfühlen.

Im Einsatz

Ich bin sehr froh, dass ich den Papier-Prototypen gemacht habe. Eigentlich wollte ich ihn vor allem für das Interview, um meine Gedanken zu veranschaulichen und so das bestmögliche Feedback zu erhalten. Schlussendlich hat er mir selber sehr viel gebracht, weil ich mich dadurch mit der Navigation auseinandergesetzt habe.

Mithilfe des Papier-Prototypen war auch schnell klar, welchen Ablauf ich in Figma umsetzen werde.

Im Interview habe ich gemerkt, dass nicht alle meine Buttons verständlich sind. Der Button, der ein Spiel öffnet, sah zu sehr nach Video aus und war deshalb unklar.

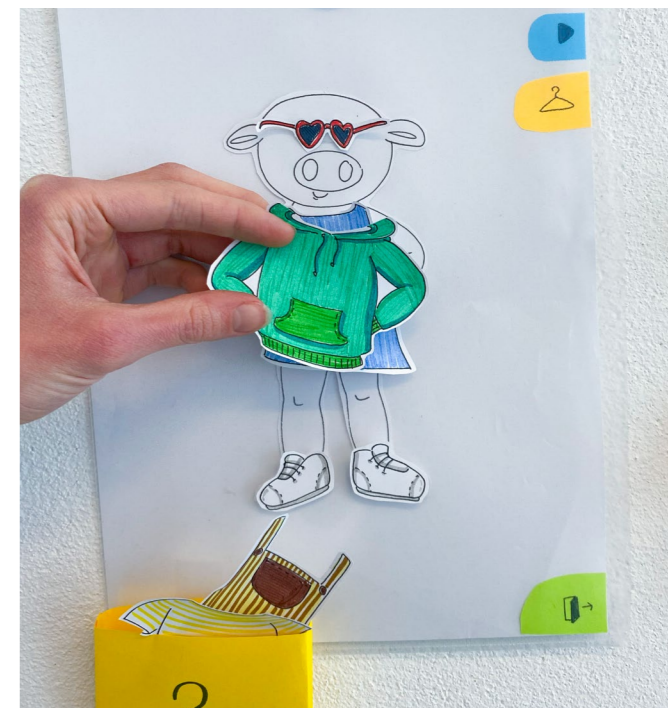
Dank des Papier-Prototypen habe ich das früh gemerkt und konnte mir eine Lösung überlegen.

Fazit

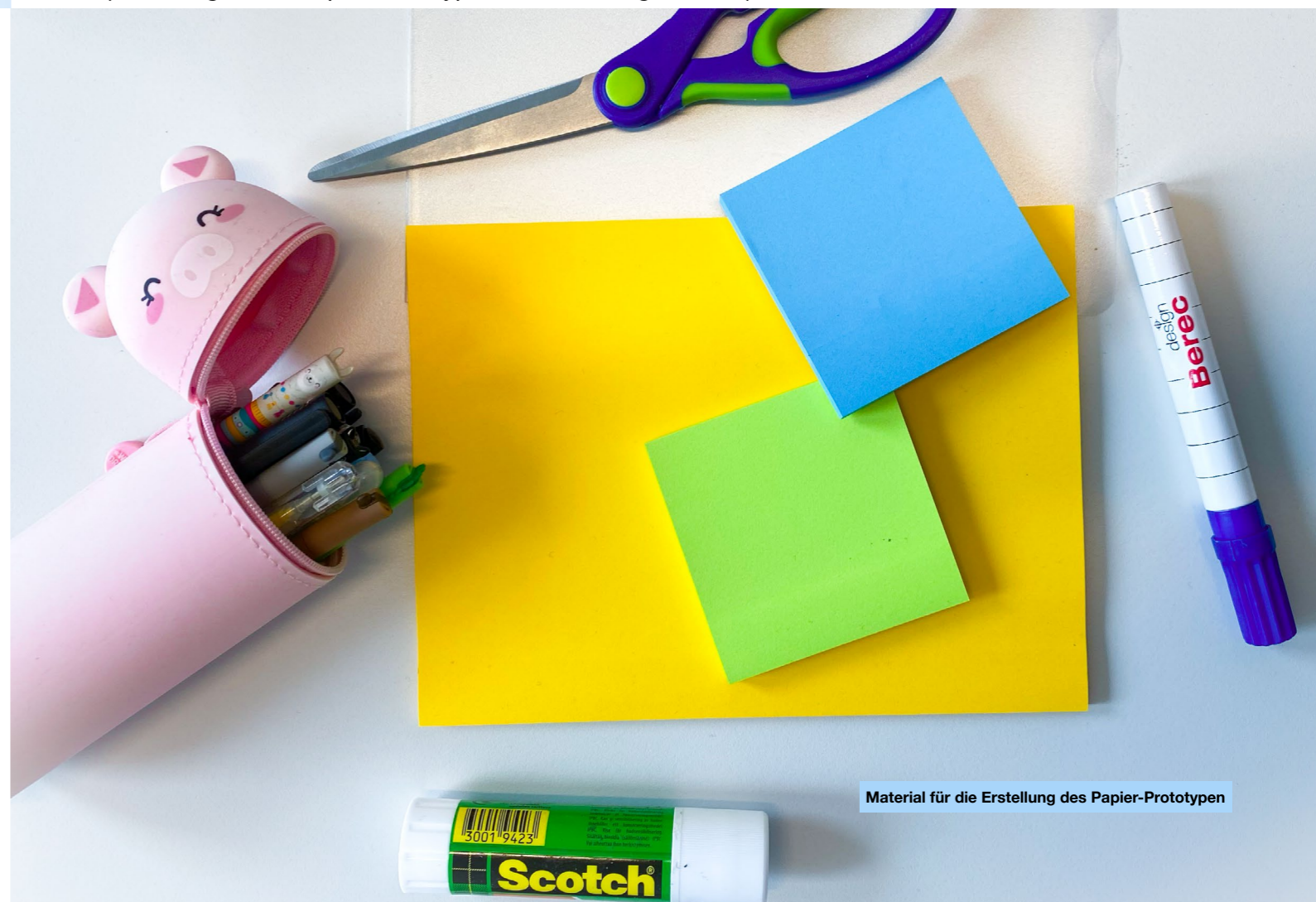
Mir hat es dabei geholfen, mir zu überlegen, welche Buttons ich brauche und es war auch beim Interview sehr hilfreich. Dank des Papier-Prototypen konnte ich viel wertvolles Feedback einholen.

Ich finde den Papier-Prototypen eine sehr effiziente Methode im UX/UI Bereich, finde diese aber noch sinnvoller, wenn mehr Personen am Projekt beteiligt sind. In diesem Projekt hat es relativ viel Zeit gebraucht, dafür dass der Mehrwert nicht so gross war.

(Bild von ganzem Papier-Prototypen ist im Anhang Seite 90)



Papier-Prototyp, Dress-Up



Material für die Erstellung des Papier-Prototypen

Das Interview

Ich wollte gerne so früh wie möglich abchecken, ob meine Idee Potenzial hat. Deshalb habe ich gleich am vierten Tag ein Interview-Gespräch mit einer Kindergartenlehrperson vereinbart.

Vorbereitung

Es ging mir vor allem darum zu klären, ob meine Idee Potential hat und meine bisherigen Überlegungen in die richtige Richtung gehen.



Nicole Stebler und ich beim Interview

Deshalb habe ich vor dem Gespräch versucht, meine Gedanken so gut wie möglich zu visualisieren und bereits einige Skizzen und einen Teil vom Papier-Prototypen zu erstellen. Zusätzlich habe ich mir Fragen notiert, die sich mir bisher gestellt hatten. Zum Beispiel, was eine Kindergartenlehrperson von einer eingebauten Zeitbegrenzung in der App hält.

Das Gespräch

Das Gespräch habe ich mit meiner Mutter, Nicole Stebler, geführt. Sie ist Kindergartenlehrperson und unterrichtet zusätzlich DAZ. Wir haben uns bei mir im Büro getroffen und das Gespräch hat ungefähr 1 Stunde und 30 Minuten gedauert.

Das Gespräch verlief sehr positiv und ich konnte viele Inputs sammeln.

Fazit

Auch wenn das Gespräch mehrheitlich gut verlief und ich mich in meiner Idee bestärkt fühle, gibt es ein paar Punkte über die ich mir noch weiter Gedanken machen muss. Zum Beispiel, ob ich die App für Mobile oder Tablet gestalten soll. Das ist eine wichtige Frage und ich muss mich rasch damit auseinandersetzen. Der Vorteil von Mobile wäre, dass das allen Kindern zur Verfügung stehen

würde, weil alle Eltern eines besitzen. Ein Tablet kann und will sich nicht jeder leisten. Für das Tablet spricht der grössere Bildschirm, der gerade bei Spielen von Vorteil wäre. Ich bin mir nach dem Gespräch noch nicht ganz schlüssig, wofür ich mich entscheide (Wäre dies ein reales Projekt, würde ich empfehlen beide Varianten umzusetzen).

Ich bin aber sehr froh, dass die meisten meiner Überlegungen aus Sicht der Kindergartenlehrperson geeignet sind und werde deshalb motiviert weiterarbeiten.



Meine Fragen und Notizen aus dem Interview (Miro)

Personas & User Journeys

Meine Personas und User-Journey habe ich mit Hilfe von KI erstellt. Ich weiss noch genau wie ich vor KI Ewigkeiten gebraucht habe, um mir Namen auszudenken und passende Bilder zu suchen. Deshalb bin ich sehr froh, dass mir dieser Schritt mit dem technischen Fortschritt erleichtert wird.

ChatGPT hat mir geholfen, demografische Daten für die Personas zu erstellen und mit Firefly habe ich die Portraitbilder generiert.

Die Namen habe ich noch angepasst, weil mir Maria und Lukas nicht portugiesisch genug waren. Ich habe sie umgetauft zu Camila und Luan.

Ich arbeite gerne mit KI, weil es mir oft hilft auf neue Ideen zu kommen. Ich nutze es mehr wie einen Kumpel, der mir Tipps gibt, Vorschläge macht und mir seine Meinung sagt. Schlussendlich entscheide aber ich, ob seine Ideen sinnvoll finde...

Künstliche Intelligenz (Ausschnitt aus ChatGPT)

Ich – Kannst du mir zwei Personas erstellen, eine Mutter und ihren 4 Jährigen Sohn, die als User dieser App in frage kämen?

ChatGPT – Natürlich!

Persona 1: Maria, die Mutter

Alter: 32 Jahre

Beruf: Teilzeitangestellte in einem Büro

Wohnort: Zürich, Schweiz

Familienstand: Verheiratet

Bildungsniveau: Bachelor-Abschluss in Wirtschaftswissenschaften

Sprachkenntnisse: Portugiesisch (Muttersprache), Deutsch (fließend), Englisch (fortgeschritten)

Technologieerfahrung: Durchschnittlich bis fortgeschritten, nutzt regelmäßig Smartphone und Tablet

Interessen: Reisen, Kochen, Lesen

Motivation für die App-Nutzung: Maria möchte ihrem Sohn spielerisch die deutsche Sprache beibringen und sucht nach einer unterhaltsamen App, die sowohl für ihn als auch für sie ansprechend ist. Sie schätzt hochwertige Inhalte und möchte sicherstellen, dass die App pädagogisch wertvoll ist.

Persona 2: Lukas, der 4-jährige Sohn von Maria

Alter: 4 Jahre

Interessen: Zeichnen, Malen, Musik, Entdecken der Natur

Sprachkenntnisse: Portugiesisch (Muttersprache), Deutsch (grundlegende Kenntnisse)

Technologieerfahrung: Lukas ist bereits mit Smartphones und Tablets vertraut, hat aber noch keine Erfahrung mit Lern-Apps gemacht.

Verhalten: Neugierig, energiegeladent, liebt es, neue Dinge zu lernen und zu entdecken

Motivation für die App-Nutzung: Lukas ist aufgeschlossen gegenüber neuen Spielen und Aktivitäten. Er würde sich für eine App begeistern, die bunte Grafiken, interaktive Spiele und lustige Charaktere bietet. Er mag es, spielerisch zu lernen, und seine Mutter möchte, dass er seine Deutschkenntnisse verbessert, während er Spaß hat.

Personas

Ich habe zwei Personas erstellt, eine Mutter und ihr Kind. Das Kind ist die Primärpersona. Ich fand die Mutter sehr relevant, weil ihr Kind sich die App nicht selbst herunterladen kann und somit schlussendlich in erster Linie die Eltern überzeugt werden müssen.

Die Familie ist gerade frisch in die Schweiz gezogen. Der Vater wollte sich seinen Traum von einer eigenen Autowerkstatt erfüllen. Dafür sind sie extra aus ihrer Heimat Portugal in die Schweiz ausgewandert. Ihr Sohn Luan ist vier Jahre alt und besucht deshalb den Kindergarten. Eigentlich ist Luan ein sehr fröhlicher, verspielter Junge, aber seiner Mutter Camila fällt auf, dass er etwas bedrückt ist. Sie vermutet den Grund darin, dass Luan in der Schweiz keine Freunde hat. Im Gespräch äussert Luan, dass die anderen Kinder im Kindergarten ihn nicht verstehen, da die Familie kein Deutsch spricht.

Camila möchte, dass Luan glücklich ist und den Anschluss nicht verliert. Deshalb spricht sie mit seiner Kindergartenlehrperson und fragt, wie sie Luan helfen kann, möglichst schnell deutsch zu lernen. Luan besucht bereits den Kindergarten und den DAZ Unterricht (Deutsch als Zweitsprache). Die Kindergartenlehrperson beruhigt Camila ein wenig, indem sie ihr sagt, dass Kinder in diesem Alter sehr schnell lernen und sie empfiehlt Camila die Quatschkopf-App. Diese App unterstützt den Lernprozess, ist aber so gemacht, dass sie den Kindern Spass macht und nicht als Hausaufgaben oder Schule angesehen wird.

Camila ist vom Konzept begeistert und informiert sich gleich weiter über diese App. Sie ist für Mobile und Tablet erhältlich, wird aber sehr für das Tablet empfohlen, weil der grössere Bildschirm für kleine Kinder viel bedienfreundlicher ist.

Die Familie besitzt kein Tablet und mit den Umzugskosten und den Ausgaben für die neue Werkstatt haben sie nicht gerade viel Geld zur Verfügung...

Weil Camila wirklich das Beste für Luan will und ein Tablet auch andere Vorteile hat, sowie für andere Dinge genutzt werden kann, entschliesst sie eines zu kaufen und die App zu installieren.

Luan darf nun eine halbe Stunde am Tag mit der Quatschkopf-App spielen. Camila fällt auf, dass er viel Spass dabei hat. Schon nach kurzer Zeit kennt er immer mehr deutsche Wörter und nutzt sie auch.

User Journeys

Bei der User Journey mit meiner Primärpersona Luan habe ich gemerkt, dass es eine Art von Onboarding braucht, welches die Spiele erklärt und die Kinder dabei unterstützt, die App zu verstehen. Ich denke nicht, dass jeder Schritt erklärt werden muss. Kinder interagieren meist sehr intuitiv und scheuen sich auch nicht etwas auszuprobieren. Trotzdem denke ich, es wäre hilfreich ihnen eine helfende Hand zu bieten, um sich schneller zurechtzufinden.

Ich weiss nicht, ob es mir gelingen wird, ein Onboarding einzubauen, aber sollte man dieses Konzept weiter ausarbeiten, wäre das ein sehr wichtiger Punkt.

<https://chat.openai.com/share/f6107088-5900-40e9-a1f7-41c85428a0c3>

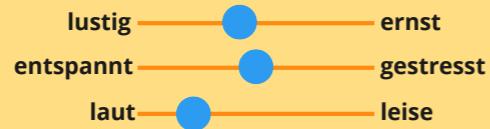
<https://firefly.adobe.com>



Camila

Oliviera

Persönlichkeit:



Motivation:

Ihr Sohn spricht kein Deutsch und sie möchte dass er möglichst schnell Deutsch lernt um Anschluss zu finden und in der Schule gut mitzukommen. Weil sie selber nur wenig Deutsch kann sucht sie nach einer Lösung.

Biographie: Camila und ihr Mann stammen aus Portugal und sie haben einen gemeinsamen Sohn, Luan. Ihr Mann wollte sich den Traum von einer eigenen Autowerkstatt erfüllen und deshalb sind sie in die Schweiz gezogen. Wegen dem Umzug und den Investitionen in die neue Werkstatt müssen sie zur Zeit etwas auf das Geld achten. Sie sprechen beide noch nicht gut Deutsch, wollen aber das ihr Sohn die Sprache möglichst schnell beherrscht um Anschluss zu finden. Dafür würden sie auch ein Tablet kaufen.

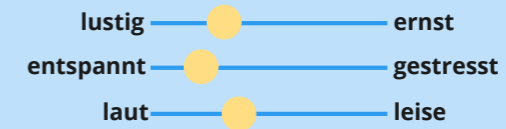
Technologieerfahrung: Durchschnittlich, besitzt kein Tablet, nutzt jedoch regelmäßig ihr Smartphone für grundlegende Aufgaben wie Kommunikation und Internetnutzung. Arbeitet am Computer (Office-Programme und SAP)



Luan

Oliviera

Persönlichkeit:



Motivation:

Es macht ihm Spass Spiele zu spielen (auch auf dem Mobile). Er möchte sich gerne mit den anderen Kindern anfreunden, Neues entdecken und lernen.

Biographie:

Luan lebt ganz neu in der Schweiz und spricht kein Deutsch. Er ist ein fröhlicher Junge der den Kindergarten besucht. Er möchte gerne mit den anderen Kindern spielen, aber er kann sich nicht gut mit ihnen verständigen. Im Kindergarten besucht er den DAZ Unterricht.

Technologieerfahrung: Luan darf manchmal auf dem Mobile seiner Eltern Spiele spielen. Bisher ist die Bedienung für ihn sehr intuitiv.



Camila

Oliviera

Hoffentlich lernt Luan schnell Deutsch

Können wir uns das leisten?

Wenn es Luan hilft ist es eine gute Investition.

Man kann das Tablet ja auch anders nutzen

Hoffentlich war das eine gute Idee

Luan hat Spass und neue Wörter gelernt

Sie äussert ihren Wunsch vor der Kindergartenlehrperson und die empfiehlt ihr die Quatschkopf App

Sie erwähnt auch, das die App vor allem Spass machen soll und deshalb gerne von Kindern genutzt wird

Die KG-Lehrperson sagt das die Nutzung für Kinder am besten auf einem Tablet sei.

Sie kauft ein Tablet und installiert die App.

Die App macht einen guten ersten Eindruck

Sie gibt Luan das Tablet und beobachtet ihn beim Spielen, er ist glücklich

Camila hat ein positives Gefühl

Luan hat ein paar Wochen mit der App gespielt und viele neue Wörter benutzt

Der KG-Lehrperson ist aufgefallen wie viele Fortschritte er gemacht hat

hoffnungsvoll, positiv, interessiert

negativ, interessiert, verunsichert

mutig, interessiert, hoffnungsvoll

ein bisschen überzeugt, interessiert, zufrieden

glücklich, überzeugt



Luan

Oliviera

niemand spielt mit mir und niemand versteht mich

Cool, was ist das?

Ich kenne das Spiel nicht was muss ich machen?

Das macht Spass

"Kuh" das Wort kenne ich, diese Kinder spielen Bauernhof

Er erzählt seiner Mutter, dass er traurig ist, weil er keine Freunde hat

Sie sagt ihm, dass er im DAZ gut mitmachen soll

Seine Mutter gibt ihm ein Tablet und zeigt ihm ein Spiel, dass er spielen kann

Er schaut sich die App an und ist zuerst verwirrt, sie ist sehr bunt und gefällt ihm

Er beginnt intuitiv herum zu probieren und findet sich mit der Hilfe schnell zurecht

Er spielt lustige Spiele und hört immer wieder deutsche Wörter

Luan hat ein paar Wochen mit der App gespielt und viele neue Wörter gelernt

Im Kindergarten versteht er immer häufiger das Thema und er konnte sogar mit ein paar Kindern Bauernhof spielen

Ich möchte mit den anderen Kindern spielen, aber sie verstehen mich nicht!

unverstanden, einsam, traurig

interessiert, aufgeregt, gespannt

überfordert, interessiert, verwirrt

freudig, hat Spass glücklich

glücklich, weniger einsam

Mobile First?

Ich habe mir sehr viele Gedanken dazu gemacht, ob ich meine App für Mobile oder für das Tablet gestalten möchte.

Bei einer realen Umsetzung würde ich beides machen, weil beides viele Vorteile hat. Das Tablet ist zwar für die Bedienung von Kindern geeigneter und bietet auch mehr Platz für Spiele, jedoch kann sich nicht jeder ein Tablet leisten und ich finde diese App sollte allen zur Verfügung stehen, die sie brauchen können.

Eigentlich bin ich mit der festen Überzeugung in dieses Projekt gestartet, einen Prototypen für ein Mobile umzusetzen. Weil ich mir aber nicht 100% sicher war, wollte ich mir diese Entscheidung noch offen lassen, um auch Erkenntnisse aus dem Interview ziehen zu können.

Nach dem Interview und einiger Recherche musste ich jedoch einsehen, dass ein Tablet für Kinder die viel benutzerfreundlichere Wahl wäre. Mein bestes Argument dafür, dass Mobile besser ist, war, dass Mobile verbreiteter ist und somit mehr Leute Zugang zur App haben. Um das begründen zu können,

habe ich im Internet nach Statistiken gesucht. Leider habe ich nichts Überzeugendes gefunden und auch ChatGPT hat ein Tablet empfohlen.

Der Bildschirm ist grösser, die Elemente sind leichter zu erkennen und zu bedienen und Kinder hätten auf dem Tablet ein besseres Erlebnis.

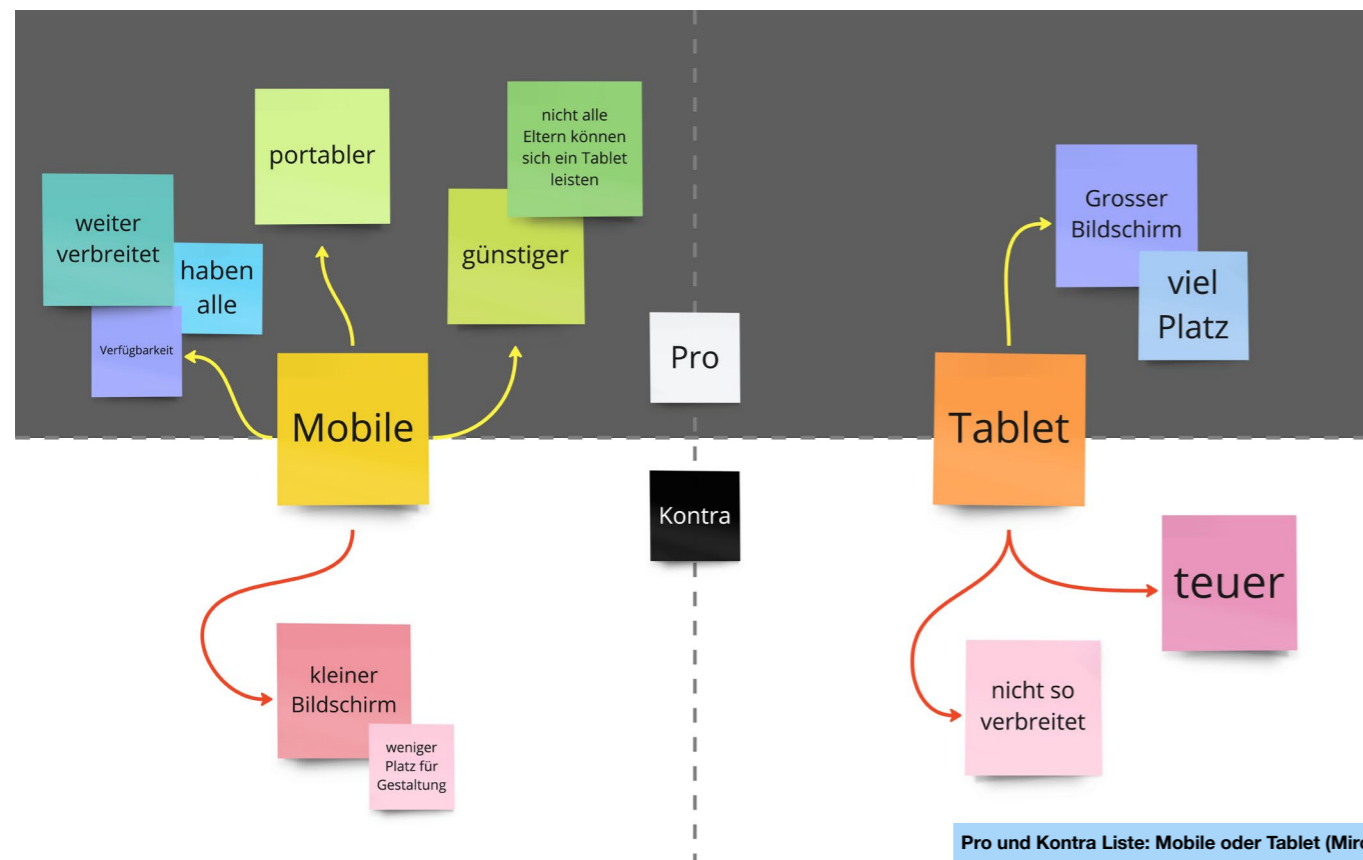
Diese Punkte haben mich überzeugt, die App doch für ein Tablet zu gestalten.

Ich finde immer noch, dass eine Mobilversion sinnvoll wäre, damit auch die Familien die App nutzen können, die kein Tablet besitzen. Aber um den Bedürfnissen meiner Zielgruppe gerecht zu werden und das bestmögliche Erlebnis für meine Zielgruppe zu präsentieren, werde ich die App für ein Tablet konzipieren.

<https://chat.openai.com/share/f6107088-5900-40e9-a1f7-41c85428a0c3>

<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/734770/umfrage/besitz-von-computern-und-smartphones-bei-kindern-in-deutschland/>

https://www.rki.de/DE/Content/Gesundheitsmonitoring/Studien/Adipositas_Monitoring/Verhaeltnisse/HTML_Themenblatt_Familie_Bildschirmmedien.html



03 DESIGN

Stilfindung

Für mich ist die Stilfindung ein sehr wichtiger Prozess in jedem Projekt. Illustrationen und Animationen zu erstellen braucht viel Zeit und ich habe grossen Respekt davor, dass man sich in der Stilfindung verrennt und so viel Zeit verliert. Für mich ist die Gestaltung ein zentraler Motivationspunkt und es hilft mir das Endprodukt zu visualisieren, wenn ich weiss in welche Richtung ich gehen will. Damit meine ich, dass es mir um einiges leichter fällt, mir konzeptionelle Gedanken und Designgedanken gleichzeitig zu machen. Weil ich aus meiner eigenen Erfahrung weiss, dass es für mich der effizienteste Weg ist, habe ich früh mit dem Design begonnen.

Moodboard

Um einen passenden Stil zu finden, habe ich als erstes ein Moodboard erstellt.

Dabei ist mir aufgefallen, dass mir besonders flächige Illustrationen gefallen, sie dürfen aber nicht zu abstrakt sein, weil die Situation für Kinder klar erkennbar sein soll. Bei detaillierten Illustrationen

würde ich aber das Problem, dass der Screen schnell zu überladen wirkt und es für den User schwierig wird, zu erkennen, wo Interaktionen möglich sind.

Ein ähnliches Problem habe ich mit der Farbwahl. Ich möchte eine bunte App, aber es muss trotzdem klar erkennbar sein, was klickbar ist und was nicht...

Welches Tool?

Ich illustriere sehr gerne. Dabei nutze ich manchmal das iPad mit der App Procreate und manchmal arbeite ich mit Illustrator auf dem Laptop. Seit neustem wage ich sogar ab und zu einen Versuch mit Blender.

Für dieses Projekt musste ich mich entscheiden, womit ich arbeiten wollte. Blender fiel direkt raus, weil ich mich noch nicht ganz sicher damit fühle, besonders mit dem Animieren. Auch die Renderzeit kann länger dauern und deshalb war mir das ein zu grosser Risikofaktor.

Es blieben also noch Procreate und Illustrator. Ich habe mit beiden Programmen etwas ausprobiert und mich dann für Illustrator entschieden.

An Procreate ist zwar toll, dass man mit dem Programm einen sehr analogen Touch erreichen kann, was auch gut zu Kindern gepasst hätte... aber gerade im Hinblick auf die Animationen macht es mit Illustrator mehr Sinn. Und die ersten Versuche haben mich in Illustrator mehr überzeugt.

Illustrator

Ich habe dann im Illustrator ein wenig ausprobiert und bin zu diesem flächigen Stil mit Verläufen gekommen. Am Anfang war das Ganze nur flächig und es hat auf mich einen zu altmodischen Eindruck gemacht. Deshalb habe ich etwas mit der Farbe herumprobiert und bin dann schlussendlich zu diesen Verläufen gelangt, die dem Ganzen meiner Meinung nach eine zeitgemässe Frische vermitteln.

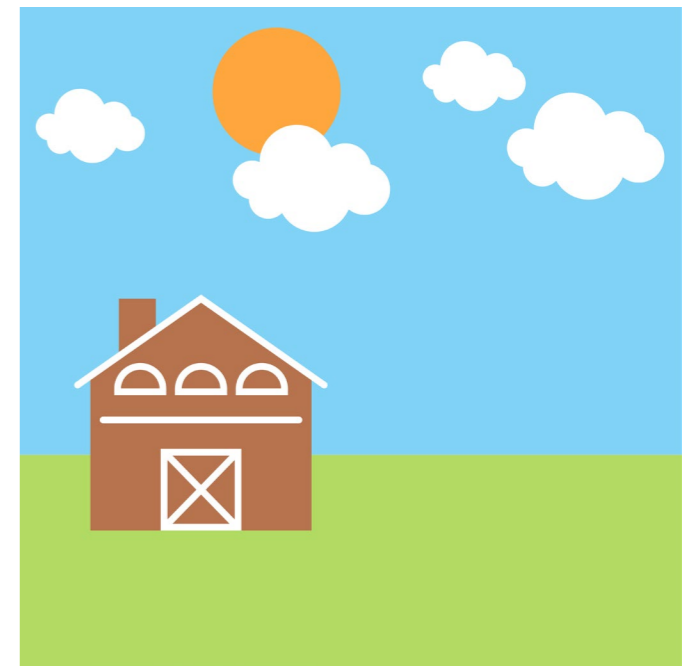
Um meinen Stil zu testen, habe ich eine Ansicht in Figma umgesetzt, so konnte ich sehen ob das Ganze übersichtlich und erkennbar ist. Und mich hat es überzeugt!

Als erstes habe ich eine Illustration vom Bauernhof erstellt. Die Illustration ist breiter als der Screen und kann so mit horizontalem Scrollen erkundet werden. Zu dieser Bauernhof-Übersicht gelangt man, wenn man auf der Übersichtskarte auf den Bauernhof klickt. Auf dem Bauernhof sind Play-Buttons versteckt und wenn man diese anklickt, gelangt man zu einem Spiel. Wenn man zum Beispiel auf den Button bei der Kuh und dem Schwein klickt, öffnet sich ein Memory bei dem man Bauernhoftiere finden und zuteilen muss.

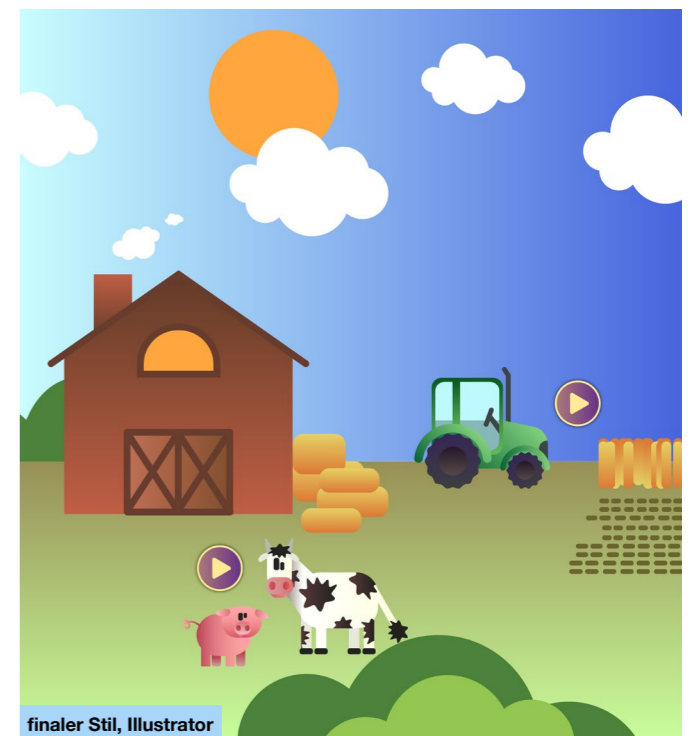
Als ich mir die Bauernhof-Übersicht angesehen habe, überlegte ich mir, dass es sinnvoll wäre, ein Video einzubauen, das etwas über den Bauernhof erzählt. Zum Beispiel was dort für Tiere leben, was ein Traktor ist etc. Das Video müsste natürlich vertont werden, so hätten die Kinder den Wortschatz schon einmal gehört und könnten sich einen besseren Überblick verschaffen.



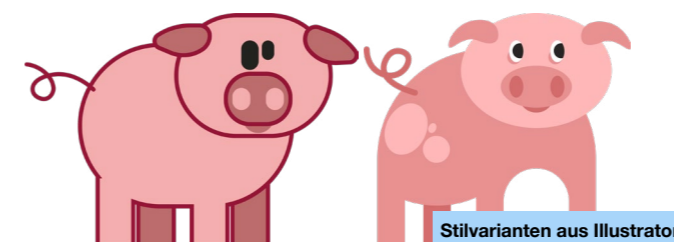
Stilversuch auf dem iPad, Procreate



erster Stilversuch, Illustrator

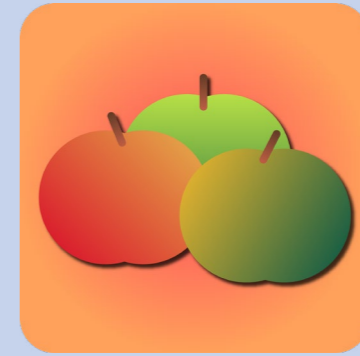
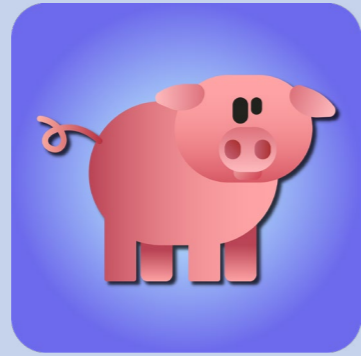


finaler Stil, Illustrator

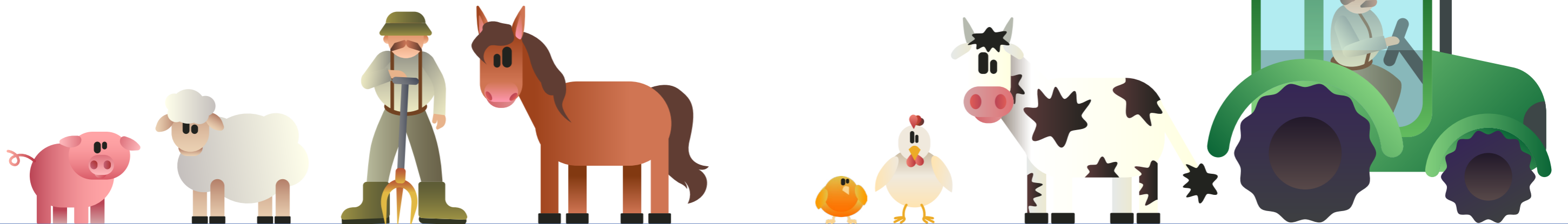


Stilvarianten aus Illustrator





Ansicht meiner 16 Memorykarten (es sind nicht alle im Prototyp)





Illustrationen meiner Standorte



verschiedene Avatare und Kleidungsstücke für das Dress-Up



Illustration von einem Finger, für Erkläranimationen



Hintergrund vom Standort, Geburtstagsparty

Schriftwahl

Weil Kindergartenkinder noch nicht lesen können, braucht es in meiner App kaum Text, trotzdem habe ich eine Schrift herausgesucht. Zum Beispiel brauche ich diese für die Anzeige der gesammelten Sterne.

Ich wollte eine Schrift wählen, die zu Kindern und den Illustrationen passt, weshalb ich eine flächige Comicschrift gesucht. Entschieden habe ich mich für die Pain de Mie.

Icons

Die Icons habe ich alle selbst gemacht. Ich habe darauf geachtet, dass sie zusammenpassen und versucht, die Grösse und die flächigen Elemente auszugleichen.

Ich habe mir vor allem Gedanken zum Inhalt der Icons gemacht, also was sie jeweils abbilden sollen. Zum Beispiel hatte ich am Anfang das Problem, dass ich nicht wusste, welches Icon ich für die Spiele nehmen soll. Ich dachte zuerst an einen Play-Button (siehe z.B. Papierprototyp). Aber als ich dann entschieden habe, zusätzlich ein «Vortellungsvideo» zu machen, das einen kurzen Überblick über die Umgebung verschafft (Icon unter den Einstellungen auf dem Bauernhof), wurde es zu verwirrend, welches nun der Play-Button für das Spiel und welcher für das Video ist. Das ist mir beim Interview aufgefallen, als wir meinen Papier-Prototypen besprochen haben.

Ich hatte zuerst etwas Schwierigkeiten, eine Lösung zu finden, weil ich bei meiner Recherche für Spiel-Icons vor allem auf Würfel und Ähnliches gestossen bin. Diese Icons waren mir zu spezifisch und auch ein wenig zu analog. Ich hatte dann die Idee, einfach mit den Sternen zu arbeiten. Das Ziel für die Kinder ist es, möglichst viele davon zu sammeln. Daher habe ich als Spielbutton einen Stern mit einem Plus erstellt, um zu zeigen, dass man hier Sterne sammeln kann.

Farben

Ich habe mich für ein positives Gelb und ein beruhigendes Braun entschieden. Die Farben haben einen guten Kontrast zu einander.

ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
XYZ... JUNEE
1234567890



Quatschkopf – Styleguide

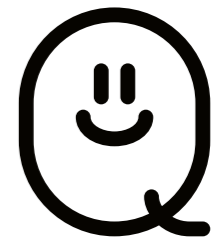
Logo:



Logo-Variante für die App



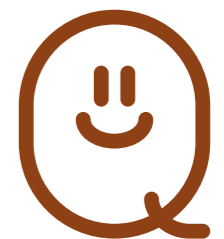
Wort und Bildmarke schwarz



Bildmarke braun



Wort und Bildmarke braun #8E4115



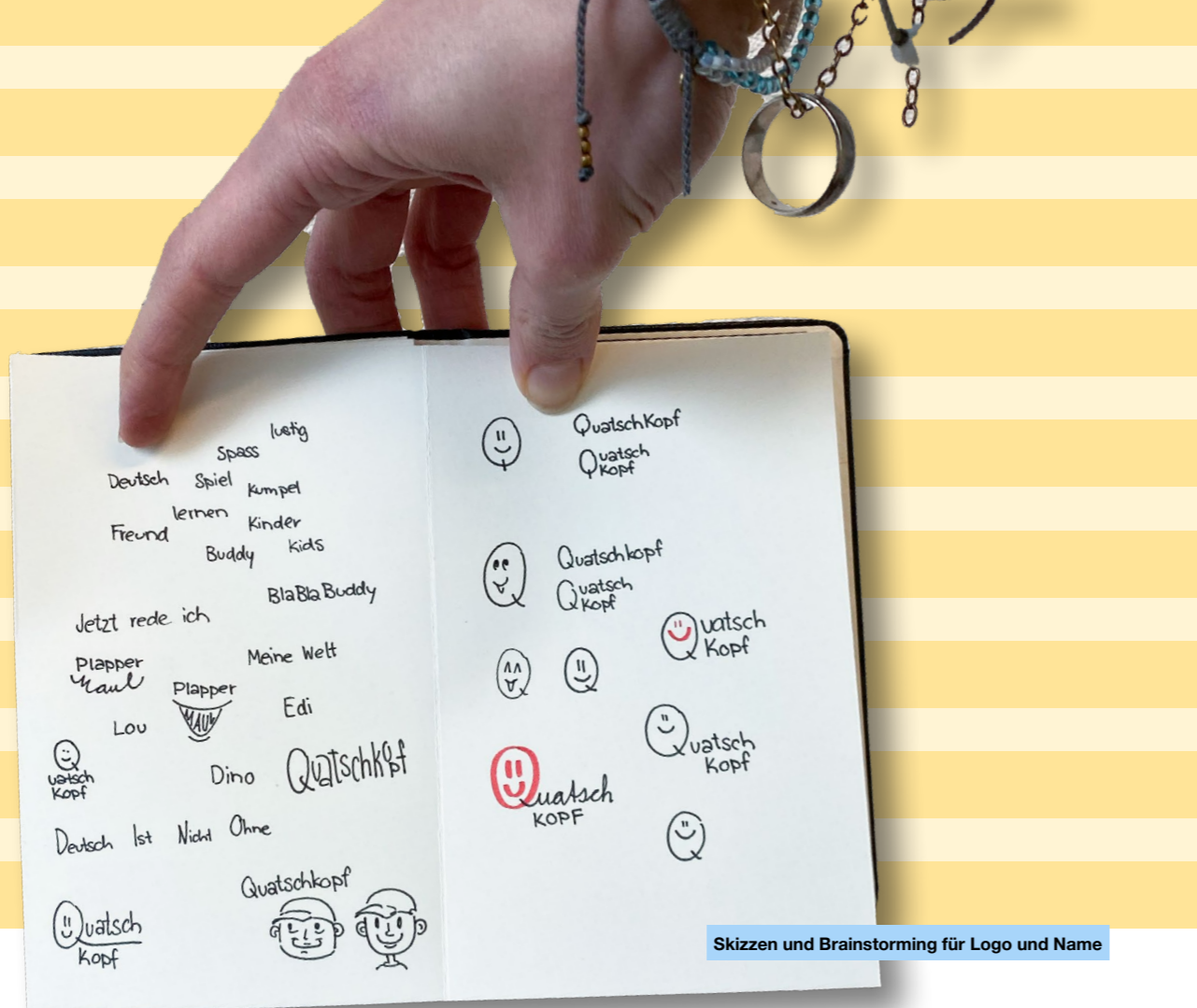
Bildmarke braun #8E4115



Farben: #F9AE27 #8E4115

Font: Pain de Mie

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ
1234567890
...!?



Skizzen und Brainstorming für Logo und Name

Logo und Naming

Ich wollte in meiner Arbeit nicht viel Zeit mit dem Logo und dem Namen der App verlieren. Mein Fokus liegt auf dem Konzept und der Gestaltung. Trotzdem habe ich mich kurz damit auseinandergesetzt.

Naming

Mein Arbeitstitel «Jetzt rede ich» hat mir nicht so sehr gefallen. Ich wollte einen Namen, der nichts mit Schule und Lernen zu tun hat, sondern eher auf den Spass-Teil der App hinweist. Als erstes habe ich deshalb jegliche Begriffe aufgeschrieben, die mir eingefallen sind (Ich habe gehofft, ein Wortspiel oder Akronym zu finden). Dann habe ich auch versucht, einen passenden Namen zu finden, um die App nach einem Maskottchen zu benennen. Diese Idee fand ich vor allem reizvoll, weil ein Maskottchen auch eine Art Freund sein könnte und so von den Kindern wahrgenommen wird. Leider kam mir kein passender Einfall... Also nutzte ich ChatGPT um meinem Gehirn auf die Sprünge zu

helfen. Diese Vorschläge waren komplett schwachsinnig.

Ich habe dann eine Weile nachgedacht und kam zu dem Wort «Schwafeltante». Das hat mir sehr gefallen, aber nicht ganz gepasst. Deshalb habe ich ChatGPT gebeten, mir ähnliche Begriffe vorzuschlagen und tatsächlich gab es ein geniales Resultat: Quatschkopf.

Ich bin begeistert! Quatschkopf passt perfekt, wegen der Doppeldeutigkeit des Wortes. Quatsch im Sinne von spassigen Blödsinn machen, ist genau das, was die App für die Kinder sein soll. Und quatschen im Sinne von Sprechen ist genau das, was sie dabei lernen sollen.

Logo

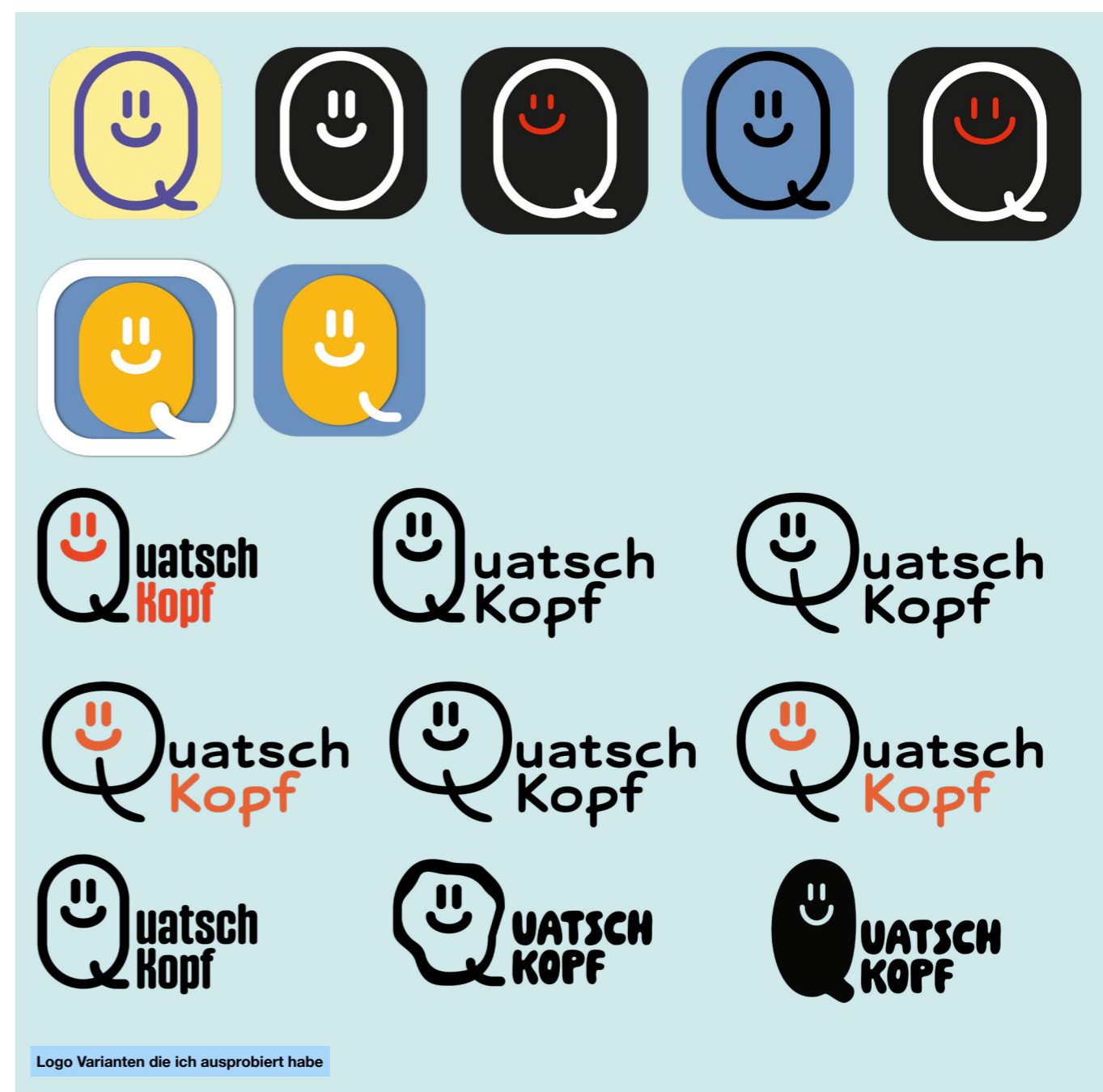
Ich habe einige Skizzen gemacht, hatte aber auch hier viel Glück und die gute Idee schnell gefunden. Ein grosses Q mit einem lächelnden Gesicht. Ich finde, das Logo wirkt sehr ansprechend, es ist gut erkennbar auf Distanz, simpel und freundlich.



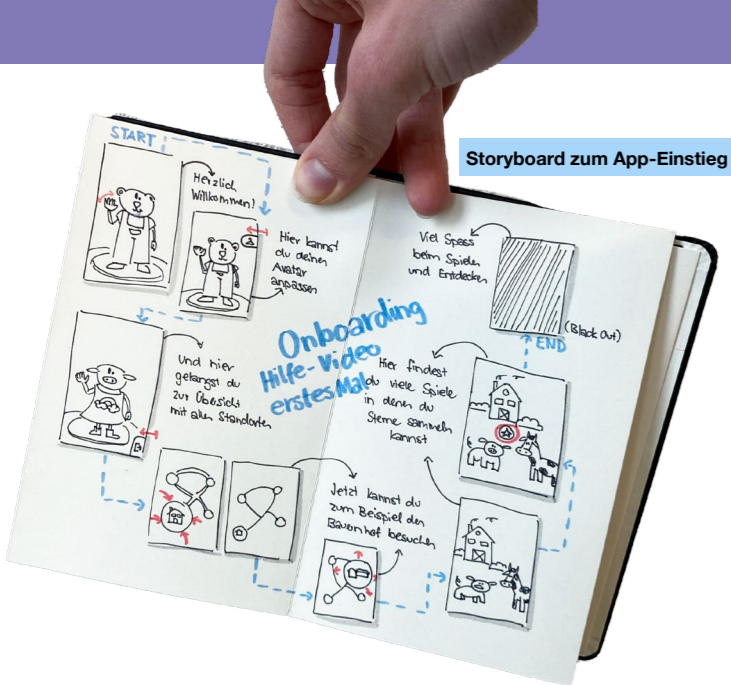
Logo für Homescreen



Logo, schwarz, mit Schrift



Logo Varianten die ich ausprobiert habe



Storyboard zum App-Einstieg

Animation

Am Anfang habe ich mir vorgestellt, dass ich vielleicht zwei oder drei Animationen schaffen werde, die meine Illustrationen etwas lebendiger machen. Im Prozess hat mich das Animationsfieber gepackt und ich wollte, dass sich alles bewegt.

Ich bin sehr stolz auf das, was ich in dieser Zeit geschafft habe und ehrlich gesagt auch überrascht, wie schnell ich vorwärtsgekommen bin.

Splashscreen

Die erste Animation in meiner App ist die Ladeanimation auf dem Splashscreen. In dieser Animation sieht man, wie ein Haus «entsteht». Der Gedanke dahinter ist, dass dieses Haus die «Home-Seite» symbolisiert und der User versteht, dass er sich später in diesem Haus befindet. Auf der Übersichtskarte ist ebenfalls dieses Haus abgebildet und wenn man darauf klickt gelangt man zurück zur Startseite.

App-Einstieg

Beim ersten Öffnen der App erscheint eine kurze, animierte Einstiegshilfe, die einem die App erklärt.

Startseite/Dress-Up

Auf der Startseite sieht man einen Bär, der in einem Zimmer steht. Dabei ist neben dem winkenden Bär auch das Zimmer, in dem sich die Pflanzen leicht bewegen, animiert.

Wenn man auf das Dress-Up klickt, wechselt die Animation des winkenden Bären zu einer Animation des Bären, in der er die Hand senkt und dann mit Zeitsteuerung zu einer Animation, in der er nur ab und zu blinzelt. Im Dress-Up kann man den Bären zu einem Schwein wechseln, dieses Schwein ist ebenfalls animiert und blinzelt ab und zu. Wenn das Dress-Up geschlossen wird, wechselt die Animation zu einer, in der das Schwein die Hand hebt und wechselt dann mit Zeitsteuerung zu einer, in der das Schwein winkt.

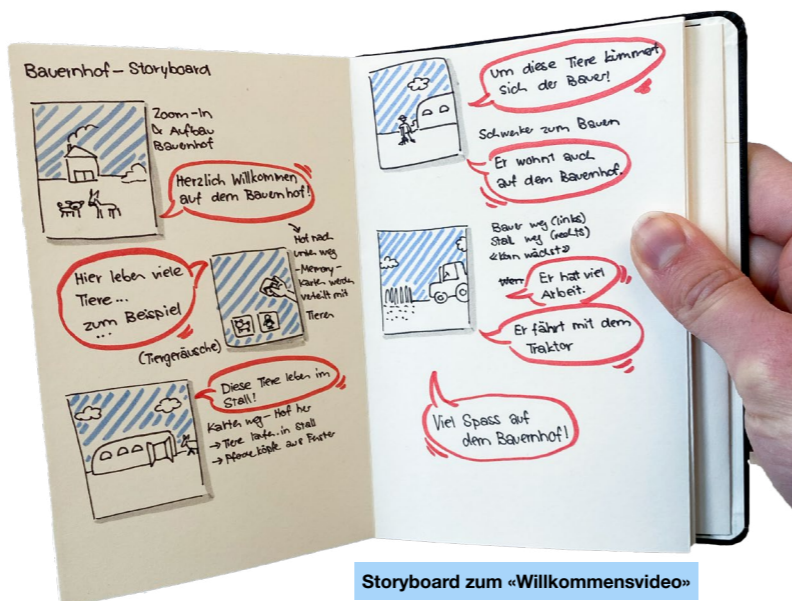
Übersichtskarte

Auf der Übersichtskarte sieht man die verschiedenen Standorte, die man besuchen kann. Diese Standorte habe ich alle mit einer animierten Illustration dargestellt. Es gibt das Zuhause, welches einen zurück zur Startseite führt: ein Haus, bei dem Rauch aus dem Kamin kommt. Es gibt eine Geburtstagsparty, Ballons und Girlanden, die sich im Wind bewegen. Einen Bauernhof, auf dem ein Traktor fährt und einen Spielplatz, auf dem ein Ball hin und her rollt.

Bauernhof

Auf dem Bauernhof ist der gesamte Hintergrund animiert, man sieht verschiedene Tiere, die einem zublinzeln, einen Bauern, der arbeitet und den Traktor, der immer noch herumfährt.

Hier gibt es einen Button für ein Video, wenn man darauf klickt, erscheint ein «Willkommensvideo», welches einem den Bauernhof vorstellt.



Storyboard zum «Willkommensvideo»

Auf dem Bauernhof sind auch zwei Spiele versteckt, wenn man sie öffnet erscheint zuerst eine animierte Erklärung, wie das Spiel funktioniert. (Diese Erkläranimationen finde ich, sind besonders toll geworden.)

Bei dem zweiten Spiel, dem «Tractor-Drag» ist auch der gesamte Hintergrund eine Animation.



Skizze zur Memory-Erklärung

Geburtstagsparty

Die Geburtstagsparty ist ein weiterer Standort, auf dem man, wie beim Bauernhof, Spiele finden soll. Auch hier sollte es natürlich ein «Willkommensvideo» geben. Für den Prototypen habe ich aber nur die Ansicht umgesetzt, um das Konzept zu veranschaulichen. Trotzdem ist hier der Hintergrund ebenfalls animiert. Die Ballons und Girlanden bewegen sich im Wind und die Kerzen auf der Torte flackern.

Was habe ich gelernt?

Ich fühlte mich zwar bereits sicher in After Effects (sonst hätte ich mich nicht, für meine IPA daran versucht), trotzdem konnte ich Neues lernen.

Ich wusste bisher nicht, wie ich Kompositionen in After Effects loopen kann. Bisher habe ich meistens

Skizze zum «Tractor-Drag»

einfach eine Kopie gemacht und es nacheinander abgespielt.

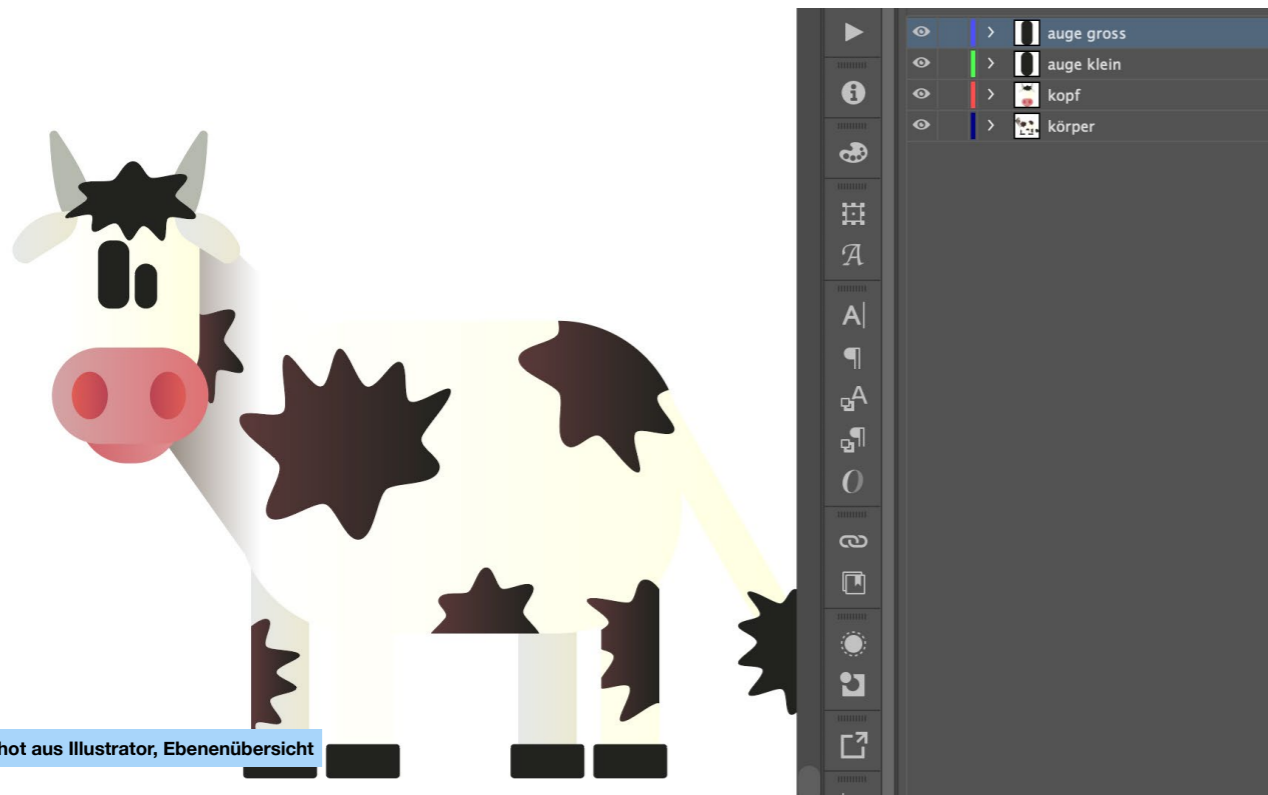
Da die Zeit für diese Arbeit begrenzt ist und ich viele Animationen in verschiedenen Videos verwenden wollte (zum Beispiel die Tiere, die sich leicht bewegen und ab und zu blinzeln), brauchte ich eine effizientere Lösung. Mithilfe eines Tutorials habe ich gelernt, dass ich mit der Zeitdehnung eine Komposition loopen kann.

<https://www.youtube.com/watch?v=Xldp2KtKm4A>

Vorgehen

Die Animationen habe ich mit After-Effects erstellt. Zuerst habe ich die Szenerie in Illustrator aufgebaut und alle Elemente auf einzelnen, beschrifteten Ebenen gespeichert.

Screenshot aus Illustrator, Ebenenübersicht



Deshalb musste ich mir im Voraus gut überlegen, wie meine Animation aussehen soll. Zum Beispiel bei der Kuh wollte ich beide Augen animieren, so dass sie etwas verzögert blinzelt und den Kopf leicht bewegt. Also habe ich in Illustrator vier Ebenen erstellt: eine mit dem linken und eine mit dem rechten Auge, eine mit dem Kopf und eine mit dem Körper.

So bin ich bei allen Animationen vorgegangen und zum Beispiel beim Hintergrund für die Geburtstagsparty war das recht aufwendig, weil jeder Ballon eine eigene Ebene brauchte.

Die meisten meiner Animationen, die Hintergründe, die Standorte auf der Übersicht und der Avatar am Anfang dauern nur sehr kurz (drei bis zehn Sekunden) und werden dann einfach in Dauerschleife abgespielt. Bei den meisten handelt es sich um mp4-Dateien. Der Avatar, zum Beispiel, brauchte einen transparenten Hintergrund. Diese Animationen habe ich als GIF exportiert.

Die Animationen haben alle eine Framerate von 30 und das Seitenverhältnis habe ich passend zum iPad Pro 11 Zoll gemacht, weil ich so eines habe.

Zuerst habe ich die Animationen relativ gross exportiert. Als ich dann aber Probleme mit Figma hat-

te, habe ich ein paar in einer kleineren Grösse exportiert.

Ich habe nicht recherchiert, welche Grösse es für eine technische Umsetzung bräuchte, bei der auch die Ladegeschwindigkeit berücksichtigt wird. Alle meine Animationen sind aber so vorhanden, dass ein Export in vielen Grössen (und kleiner sowieso) möglich wäre.

Fazit

Ich bin sehr stolz darauf, was ich in dieser Zeit geschafft habe. Ich finde die Animationen wirken super in der App und verleihen dem Ganzen Lebendigkeit.

04 PROTO-TYPE

Fighting Figma

In diesem Projekt habe ich Figma an seine Grenzen gebracht... Das Programm war leicht überfordert mit all meinen Animationen. Ich habe einige Animationen zweimal gerendert, um sie in einer kleineren Auflösung einzubinden.

Das war sehr schade, weil vieles in der View nicht richtig gelaufen ist und die Animationen den Grossteil meiner Arbeit ausmachen. Ich habe auch probiert, die Animationen in einer kleineren Grösse hochzuladen, was leider nicht geholfen hat.

Teilweise hatte ich auch Probleme mit der Internetverbindung.

Memory

Ich habe es leider nicht geschafft, das Memory so aufzubauen, dass es gemeinsam mit Audio funktioniert. Zuerst habe ich eine Komponente aufgebaut mit vier Zuständen. Der erste Zustand ist die Rückseite der Karte, der zweite ein zeitgesteuerter Zustand, der gemeinsam mit smart-animate für eine Drehung sorgt. Der dritte Zustand zeigt die aufgedeckte Karte und der vierte ist wieder ein zeitgesteuerter Zustand, der die Drehung zurück zur zugedeckten Karte ermöglicht.

Als ich dann das Audio einbauen wollte, hat es nicht geklappt. Wegen der technischen Möglichkeiten, die Figma bietet, konnte ich das Audio nicht so verknüpfen, dass man es nur beim Aufdecken hört, sondern auch beim Zudecken. Ich denke aber, das Spielprinzip kommt trotzdem verständlich herrüber. Dafür ist mir die Erkläranimation sehr gut gelungen.

Beim Umsetzen der Erkläranimation hatte ich eine neue Idee, wie ich das Memory umsetzen könnte. Und zwar wollte ich zwei Animationsvideos pro Kartenmotiv erstellen. Eine, welche die Karte aufdeckt und eine, die sie wieder umdreht. Dabei konnte ich das Audio direkt in die Aufdeck-Animation einbauen. Leider hat auch das nicht geklappt. Die Komponente in Figma wäre zwar einfach gewesen, zwei Zustände, einer der auf Klick das Aufdeck-Video abspielt und nach Ende des Videos zu

Zustand zwei wechselt, wo auf Klick das Zudeck-Video abgespielt werden sollte und nach Ende des Videos sollte der Zustand wieder gewechselt werden. In der Realität ist es aber zu komischen Störungen gekommen. Der zweite Zustand ist nicht erschienen und das erste Video hat immer wieder von vorne angefangen oder es hat unangenehme Sprünge gegeben.

Ich habe auch nicht direkt aufgegeben, sondern eine Stunde lang ausprobiert, ob es mit einem zusätzlichen Zustand, der einfach ein Bild beinhaltet, klappt. Ich habe auch verschiedene Interactions ausprobiert, musste mich aber schlussendlich geschlagen geben.

Ich finde es zwar schade, dass es nicht so geklappt hat, wie ich mir das gewünscht habe, aber ich bin froh, dass ich es trotzdem ausprobiert habe und nicht sofort aufgegeben habe. Ich habe dabei tatsächlich einige neue Interactions in Figma kennengelernt.

Screencast

Als ich den Screencast aufnehmen wollte und den Ablauf für das User-Testing durchgegangen bin, ist es nicht einmal flüssig gelaufen. An irgendeinem Punkt ist Figma abgestürzt oder Bilder wurden stark verpixelt dargestellt.

Ich habe es Mithilfe von Premiere Pro geschafft, einen Screencast zu erstellen, der meinen gesamten Ablauf aufzeigt.

Dress-Up

Wenn man die App öffnet, erscheint zuerst eine Lade-Animation, die einen in ein Haus führt. In diesem Haus wird man von einem Tier-Avatar begrüsst. Am Anfang ist es ein Bär, diesen Avatar kann man mit dem Kleiderbügel-Icon individuell anpassen. Wenn man auf das Icon klickt, öffnet sich der «Kleiderschrank». Im Kleiderschrank gibt es verschiedene Kategorien: Avatar, Oberteile, Unterteile, Einteiler, Schuhe und Accessoires. Im Bereich Avatar kann man sich aussuchen, welches Tier man sein möchte, in diesem Beispiel das Schwein. Und in den weiteren Kategorien kann man das Outfit des Avatars ändern. Gewisse Avatare und Objekte sind gesperrt und

müssen im Tausch für Sterne (die Sterne kann man in den Spielen sammeln) freigeschaltet werden.

Um die Lebendigkeit der App beizubehalten und das Erlebnis für Kinder spürbarer zu machen, sollte auch der Avatar animiert sein und sich ein bisschen bewegen. Zum Beispiel winkt der Avatar, wenn er nicht im Kleiderschrank ist und blinzelt ab und zu.

Um das Dress-Up schön umzusetzen, musste ich verschiedene Animationen machen: ein winkender Bär (mit Outfit), ein Bär, der seine winkende Hand nach unten nimmt (mit Outfit), ein Bär, der stillsteht und blinzelt (ohne Outfit), ein Schwein, das stillsteht und blinzelt (ohne Outfit), ein Schwein, das seine Hand zum Winken nach oben nimmt und ein winkendes Schwein (mit Outfit). Also insgesamt sechs Animationen.

Der Grund, weshalb die beiden stillstehenden Avatare kein Outfit tragen, ist, dass ich ihnen nur so im Dress-Up verschiedene Klamotten anziehen kann.

Leider hat auch dieser Teil häufig Ladeschwierigkeiten, sodass meistens die Winkübergänge nicht flüssig dargestellt werden.

Aufbau der App – Konzept

Von dem hier beschriebenen Ablauf habe ich einen Screencast aufgenommen. Ich habe ihn auf OneDrive abgelegt.

Den Link zum One-Drive (Seite 60) und eine Darstellung (Seite 98) findet man im Anhang.

Wenn man die App das erste Mal öffnet

Man klickt auf dem Tablet auf das Logo der installierten Quatschkopf-App. Als erstes erscheint der Splashscreen, auf dem eine Animation von einem Haus zu sehen ist.

Wenn die Animation endet, gelangt man zur Startseite, das Zuhause des Avatars, wo dieser einem winkt. Beim allerersten Öffnen der App erscheint allerdings eine weitere Animation, die einem kurz die wichtigsten Funktionen der App erklärt.

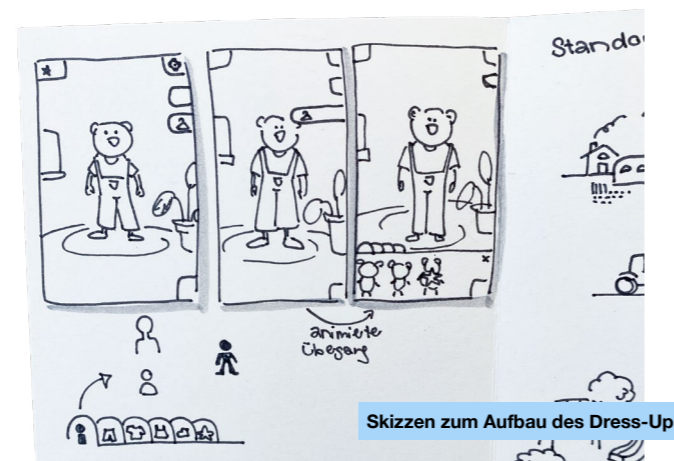
Das Video kann jederzeit mit einem «X» geschlossen werden. Wenn das Video endet, schliesst es sich automatisch.



finale Startseite in Figma



Skizze zu den Avataren im Dress-Up



Skizzen zum Aufbau des Dress-Up

Startseite/Home/Dress-Up

Auf der Startseite begegnet man als erstes seinem Avatar, der einen begrüsst. Es gibt verschiedene Buttons: oben links sieht man die Anzahl der gesammelten Sterne, oben rechts die Einstellungen, unter den Einstellungen ist ein Button mit einem Kleiderbügel und unten rechts befindet sich ein Button mit einer Tür und einem Pfeil. Wenn man auf das Kleiderbügel-Icon klickt, kann man seinen Avatar individuell anpassen, zum Beispiel mit einem neuen Outfit. Dieser Teil soll ebenfalls mit Audio hinterlegt werden und ist eigentlich ein Dress-Up Game. Dabei lernt man Vokabular wie «die gelbe Hose» oder «das rote Shirt». Das Dress-Up beendet man wieder, indem man auf das «X» im Kleiderschrank klickt.

Wenn man die Startseite verlassen will, muss man auf das Tür-Icon klicken, dann gelangt man zur Karte. Wenn man zurück möchte, muss man auf das Haus klicken.



Ansicht der Übersichtskarte

Karte

Auf der Karte sind die verschiedenen Standorte ersichtlich, zum Beispiel die Startseite, wo der Avatar wartet. Wenn man auf der Startseite auf das Tür-Icon klickt, gelangt man zur Karte. Dort sieht man die verschiedenen Standorte: das Zuhause (die Startseite), einen Spielplatz, einen Kindergeburtstag und einen Bauernhof. Es gibt noch weitere Orte, die man im Tausch gegen Sterne erst freischalten muss.

Auf dieser Seite gibt es nur die Anzeige der gesammelten Sterne oben links und den Einstellungsbutton oben rechts.

Damit man sich gut zurecht findet und immer weiss wo man gerade war, also das man weiss welches Haus die Startseite ist wenn man zur Karte geht, habe ich mit Zeitsteuerung und Smart-Animate ein Übergang gemacht, der einem visuell darstellt, wo man gerade war. Wenn man den Bauernhof verlässt, erscheint der Standort gross auf der Karte und wird dann kleiner, so weiss man, dass man diesen Ort verlassen hat.

Ich habe mich entschieden, die App als eine Art Dorf aufzubauen, damit die Kinder mit vertrauten Themen konfrontiert werden. So werden sie Themen aus dem Alltag begegnen und sich hoffentlich leichter Zurecht finden. Der Gedanke war auch, ihnen so eine Art von Selbstständigkeit zu geben, weil sie in der App ihre kleine Welt haben, die sie frei nach Lust und Laune erkunden können.

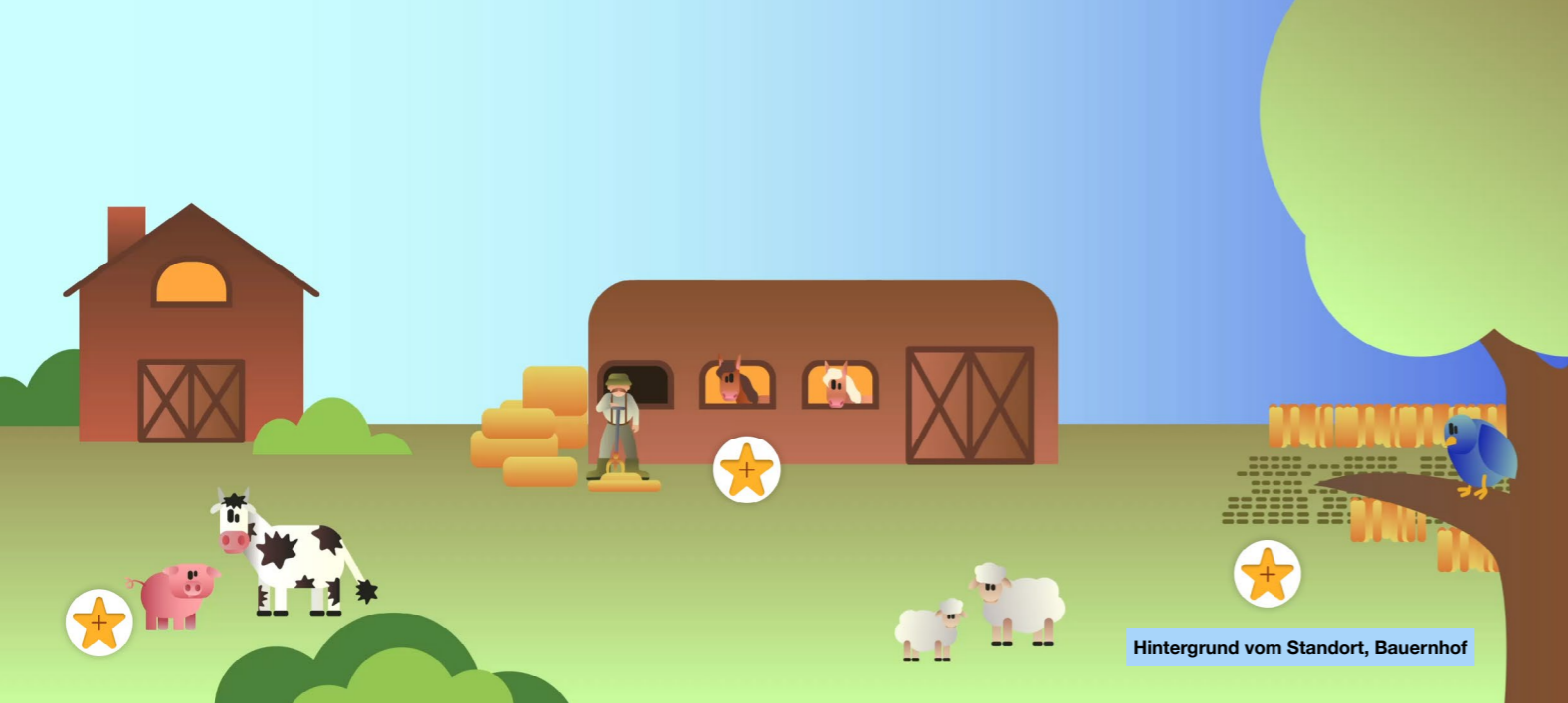


Skizzen zu den Standorten und der Übersichtskarte

Bauernhof

Ich habe mich entschieden, den Standort Bauernhof zu bearbeiten.

Wenn man auf der Übersichtskarte auf den Bauernhof klickt, erscheint eine grosse animierte Illustration von einem Bauernhof. Zuerst sieht man eine Kuh, ein Schwein und im Hintergrund ein Bauernhaus. Mit horizontalem Scrollen (mit dem Finger horizontal wischen oder streichen) kann man den Bauernhof weiter entdecken, es gibt einen Bauern, einen Stall mit Pferden, einen Traktor, ein Feld und ein Baum, in dem ein Vogel sitzt.



Die Buttons auf dem Bauernhof sind fast dieselben wie auf der Startseite und sie haben auch dieselben Funktionen (die Tür führt zurück zur Übersichtskarte). Dort, wo man auf der Startseite einen Kleiderbügel findet, ist hier ein Play-Button. Wenn man darauf klickt, öffnet sich ein neuer Screen mit einer Animation. In diesem Video wird kurz erzählt, wo man sich gerade befindet: «Das ist der Bauernhof, hier leben viele Tiere. Zum Beispiel Kühe... etc.» Dieses Video soll den Kindern helfen, sich zurechtzufinden und sie hören bereits Wörter.

Das Video kann jederzeit mit einem «X» geschlossen werden. Wenn das Video endet, schliesst es sich automatisch. Man gelangt zurück zum Bauernhof.

Auf dem Bauernhof sind an verschiedenen Orten Spiele. Sie verstecken sich hinter einem Button, auf dem ein Stern mit einem Plus zusehen ist. Das Icon soll aussagen, dass man hier Sterne sammeln kann.

Ich habe auf dem Bauernhof zwei Spiele versteckt, ein Memory, das man bei der Kuh und dem Schwein findet und ein zweites Spiel, ich nenne es «Tractor-Drag». Dieses findet man neben dem Feld, unter dem Baum.

Das Memory

Wenn man auf den Button für das Memory klickt, öffnet sich ein neuer Screen. Darauf sieht man oben links die Anzahl der gesammelten Sterne, oben rechts die Einstellungen und unten rechts die Tür. Die Tür führt in diesem Fall nicht zur Übersichtskarte, sondern zum Bauernhof.

Gross in der Mitte erscheint eine Animation, welche das Spiel mithilfe von Audio erklärt. Sie beginnt automatisch und läuft endlos.

Unter der Animation ist ein gelber Button. Darauf steht «Spielen» und neben dem Text ist ein Pfeil, der nach rechts zeigt.

Wenn man auf den «Spielen -->» -Button klickt, öffnet sich das Memory. Hier sind dieselben Buttons wie zuvor: die Sternübersicht, die Einstellungen und die Tür, welche zur Startseite zurückführt. In der Mitte ist das Memory, bestehend aus zwanzig zugedeckten Quadraten. Wenn man auf eine Karte klickt, wird sie aufgedeckt. Natürlich funktioniert es im Prototyp nicht, wie ein echtes Memory...



Skizzen zum Aufbau der App

Um die Illusion zu erhalten, wie es funktionieren könnte, muss man auf die allererste Karte oben links klicken. Die Karte dreht sich und es erscheint eine Kuh, gleichzeitig wird ein Audio abgespielt «die Kuh». Wenn man nun auf die mittlere Karte in der zweiten Reihe klickt, erscheint eine zweite Kuh. Die beiden Karten werden zusammengelegt, es erscheint ein Stern und ein Audio sagt «Beeindruckend! Du hast die zwei Kühe gefunden.» Und der Stern und die Karten verschwinden.

Angenommen das Memory wurde gelöst und alle Paare konnten gefunden werden... Wenn man auf die allerletzte Karte unten rechts klickt, erscheint ein Screen mit der Anzahl neu gewonnener Sterne zeigt (zehn Paare, also zehn Sterne) und ein Audio erklingt «WOW! Das hast du fantastisch gemacht, das gibt zehn Sterne.»

Oben links sieht man die neue Anzahl gesammelter Sterne, oben rechts findet man die Einstellungen und unten rechts ist die Tür. Dort, wo auf der Startseite der Kleiderbügel ist, unter den Einstellungen, ist auf dieser Seite ein Wiederholen-Button. Mit diesem Button kann man das Memory nochmals spielen. Wenn man auf die Tür klickt, gelangt man zurück zum Bauernhof.

Die Tür führt nicht zurück zur Startseite des Memorys, da ich nicht wollte, dass die Kinder in eine Art «Schleife» fallen und das Memory immer wieder spielen, weil sie immer auf dieser Seite landen. Sondern, in dem ich sie zurück zum Bauernhof führe, möchte ich sie dazu anregen, die App weiter zu erkunden.

«Tractor-Drag»

Die Startseite ist gleich aufgebaut, wie die vom Memory. Auch hier gibt es wieder ein automatisches Video, welches das Spiel erklärt.

Wenn man das Spiel startet, sieht man unten einen Traktor, der auf einem Weg fährt. Mit dem Finger muss man den Traktor gedrückt halten und ihn von links nach rechts ziehen, um Hindernissen auszuweichen und Früchte und Gemüse einzusammeln. Dabei läuft die ganze Zeit ein Audio, das einen auf die Hindernisse und die Lebensmittel aufmerksam macht. Für jedes gesammelte Lebensmittel erhält man einen Stern.

Die Idee ist, dass das Spiel endet, sobald man einem Hindernis nicht ausweicht. Weil das mit Figma entweder sehr aufwendig und kompliziert gewesen wäre, oder gar nicht umsetzbar, endet das Spiel, wenn man auf die Tür klickt. Dieser Screen ist gleich aufgebaut wie beim Memory.

Sterne

Um den Reiz für die Kinder zu steigern, damit sie die Spiele spielen wollen, können sie in den Spielen Sterne sammeln.

Wenn man bei einem Spiel etwas gewinnen kann, ist es direkt viel interessanter und man wird mehr gepackt.

Mit diesen Sternen können sie verschiedene Elemente freischalten. Zum Beispiel Kleidungsstücke für ihren Avatar oder einen weiteren Standort auf der Karte.



Notizen zum «Sternesystem»

Audio

Um meine Grundidee umzusetzen, dass Kinder die Sprache lernen, in dem sie hören, was sie sehen, brauchte ich natürlich noch Audio.

Weil ich für diese Arbeit keinen professionellen Sprecher zur Verfügung hatte und es sich ja nur um ein Konzept handelt ... habe ich die Texte oder Wörter selber eingesprochen.

Ich habe einfache Tonaufnahmen auf meinem iPhone gemacht.

Diese Aufnahmen habe ich dann teilweise direkt unter die Animation gelegt, im After-Effects.

Teilweise musste ich das anders machen, zum Beispiel bei den Ansichten des abgeschlossenen Spiels. Wenn man ein Spiel abgeschlossen hat, erscheint ein Screen, der einem aufzeigt, wie viele Sterne man gesammelt hat und gleichzeitig wird es einem auch gesagt. Auf dieser Ansicht gibt es Audio, aber kein dazu passendes Bild. Ich habe dann schnell gemerkt, dass Figma keine MP3-Dateien lesen kann und ich die Audios trotzdem als MP4 exportieren muss. Ich habe die Audios als Videos auf den richtigen Screen gelegt und sie manuell aus dem Frame geschoben, so hat man sie noch gehört, aber nicht mehr gesehen.

Ich persönlich kann meine Stimme nun nicht mehr hören und finde auch nicht, dass es besonders gut oder professionell klingt. Beim User-Testing wurde mir aber gesagt, es klinge sehr angenehm und es sei verständlich und ruhig gesprochen (ich habe mir natürlich Mühe gegeben).

«Tractor-Drag»

Nachdem mein erstes Spiel, das Memory, feststand, brauchte ich noch eine zweite Spielidee. Es fehlte mir zwar nicht an Ideen, aber ich habe lange gebraucht, um die Richtige zu finden. Ich wollte als Ausgleich zum Memory ein Spiel, das ein wenig mehr Geschick erfordert und bei dem der Spassfaktor höher ist.

Ich hatte die Idee, Früchte vom Himmel fallen zu lassen, die man mit einem Korb einfangen muss, aber diese Idee war mir nicht «bauernhöfisch» genug.

Plötzlich hatte ich dann die Idee, eine Art Subway-Surfers zu entwerfen, allerdings mit einem Traktor.

Das Problem

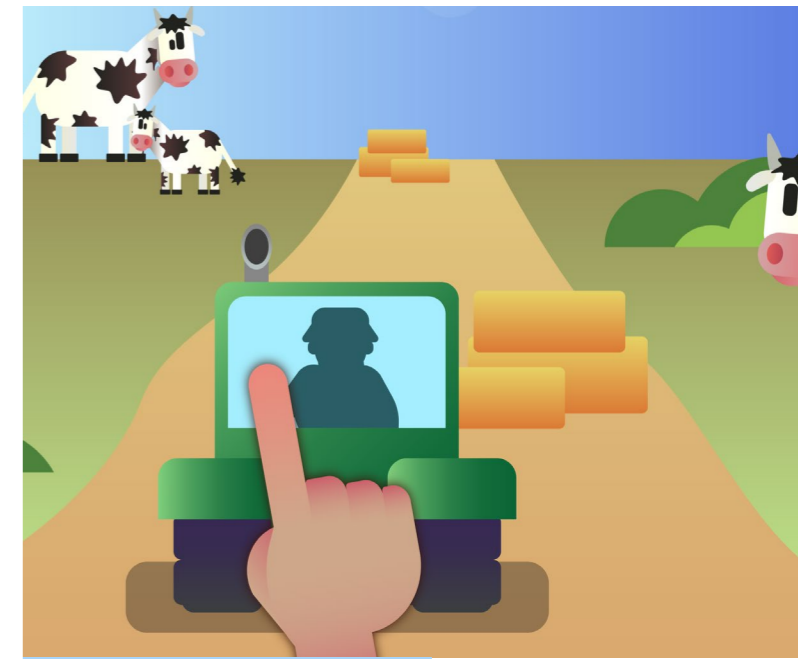
Das offensichtliche Problem war: Wie soll ich das in Figma umsetzen? Wie schaffe ich es, meine Idee zu visualisieren?

Zuerst wollte ich das Spiel nachbauen, indem ich mehrere Screens erstelle und Objekte die sich mit Smart-Animate bewegen nutze, um die Illusion zu erzeugen, dass der Traktor fährt. Das heisst, ich habe ein Hintergrundbild eingefügt, einen Traktor platziert und Elemente wie Büsche, Äpfel und Hindernisse so platziert, dass sie sich mit Smart-Animate bewegen. Allerdings habe ich schnell gemerkt, dass es zwar funktioniert, aber nicht flüssig ist. Jedes Mal, wenn ich den Traktor schieben wollte (was ich mit Drag zu einem anderen Screen gemacht habe), hat natürlich die ganze Illusion angehalten.

Die Challenge hat mich aber gereizt und ich wollte es unbedingt hinbekommen, die Illusion eines solchen Games zu erstellen. Also habe ich einen zweiten Ansatz verfolgt...

Meine Lösung

Ich hatte die Idee, den Hintergrund zu animieren und das Ganze als Video einzufügen. Also bin ich wieder einmal im After Effects gelandet, wo ich das Spiel ohne Traktor animiert habe. Im Video sieht man Hindernisse, Äpfel, Karotten und Kirschen, die



Ausschnitt aus der «Tractor-Drag» Erklärung

einem entgegenkommen. Am Strassenrand sind ein paar Kühe und Büsche, an denen man vorbeifährt. Wenn ein Apfel, eine Karotte oder eine Kirsche auf Traktorhöhe ist, erscheint ein Stern.

Dieses Video habe ich in Figma eingefügt und eine Komponente mit einem Traktor, den man hin und her schieben kann, darüber gelegt.

So habe ich es geschafft, die Spielidee tatsächlich etwas erlebbar zu machen.



DAZ Unterricht im Kindergarten Gelterkinden

Memory

Ich hatte verschiedene Ideen für die Spiele und ich fand alle gut. Es gibt keinen besonderen Grund, weswegen ich mich entschieden habe, ausgerechnet das Memory umzusetzen.

Als ich den Papier-Prototypen gemacht hatte, musste ich mich entscheiden und vielleicht hat es mich beeinflusst, dass ich mit Post-Its gearbeitet habe, die einen wegen der Form bereits an Memory-Karten erinnern.

Obwohl ich diese Entscheidung unbewusst getroffen habe, finde ich den Vergleich mit dem «Tractor-Drag» sehr interessant. Ein grosser Unterschied ist die Art des Lernens: das Memory hat grosse Ähnlichkeit mit Vokabelkarten. Man lernt viele einzelne Begriffe und das «Tractor-Drag» lehrt einem eher ganze Sätze, aber immer sehr ähnliche.

Ich denke, beides ist sehr sinnvoll und bin sehr stolz darauf, dass mir zwei so unterschiedliche Ideen gekommen sind.

Die Memory-karten könnte man zusätzlich auch als echtes Memory zur Verfügung stellen. Vielleicht auf einer Website, zum ausdrucken und ausschneiden oder zum Verkauf in einem Geschäft.

Ich habe meine Mutter gefragt, ob sie Interesse an den Karten hat und sie im Kindergarten nutzen möchte. Sie sagte ja und ich habe ihr ein PDF gemailt.

Sie arbeitet jetzt tatsächlich mit diesem Memory und nicht nur das, sie verwendet es für den DAZ Unterricht.

Sie hat mir ein paar Fotos geschickt und es hat mich sehr gefreut zu sehen, wie viel Freude die Kinder an meinen Karten haben.

User-Testing

Ich hatte am Anfang kein User-Testing vorgesehen, weil ich nicht wusste, ob die Zeit dafür reichen wird. Als ich beim Interview den Papier-Prototypen durchgegangen bin, konnte ich bereits sehr profitieren und viele Erkenntnisse gewinnen. Deshalb dachte ich, dass ein User-Testing sehr sinnvoll wäre, vor allem um die Verständlichkeit zu prüfen.

Mit wem?

Die erste Frage, die sich mir gestellt hat: Wen soll ich testen?

Ich wollte das Testing nicht mit Kindern durchführen. Ich denke, das würde nicht gut funktionieren, weil es sich ja nur um einen Prototypen handelt und ich vermute, dies ist zu abstrakt für ein Kind, um es zu verstehen. Deshalb suchte ich nach einer erwachsenen Person, die aber mit der Zielgruppe zu tun hat, entweder ein Elternteil oder eine Lehrperson.

Ich hätte nochmals meine Mutter fragen können, fand aber, dass ich von einer anderen Person, die das Projekt noch nicht kennt, mehr profitiere. Mein erster Gedanke war, eine Freundin meiner Mutter zu fragen. Sie ist ebenfalls Kindergartenlehrperson und kennt die Zielgruppe deshalb sehr gut. Leider hatte sie keine Zeit.

Deshalb habe ich eine Freundin gefragt, die zur Zeit Pädagogik an der FHNW studiert. Sie wird zwar nicht Kindergartenlehrperson, sondern Lehrerin in der Primarschule. Ich finde aber, damit ist sie nahe genug an der Zielgruppe ist und sie kann die App auch aus pädagogischer Sicht beurteilen.

Vorbereitung

Um mich auf das User-Testing vorzubereiten, habe ich meine Figma-Prototypen weitgehend fertiggestellt. Ich habe versucht, einen klickbaren Ablauf zu erstellen, der mein Konzept vorstellt. Diesen Ablauf habe ich mehrfach getestet und kleine Fehler korrigiert. Leider war die Internetverbindung teilweise nicht stark genug, sodass Illustrationen verpixelt dargestellt wurden und Animationen «geflickert» haben. Ich werde deshalb das Testing in einem

anderen Raum durchführen und hoffen, dass es keine Lade-Probleme gibt.



Céline Bütikofer beim Charakter erstellen (weiteres Bild im Anhang)

Vor dem Testing möchte ich meine Idee und das Konzept erklären und habe Post-Its vorbereitet, um mit dem Tester eine Art Persona zu erstellen. Mein Idee ist, dass sich die testende Person so vertiefter in die Zielgruppe einfühlt. Gemeinsam werden wir einen Charakter erstellen, ihm einen Namen, eine Muttersprache/Herkunft, Hobbys und ein Ziel erfinden. So möchte ich sicherstellen, dass sich der Tester mit der Zielgruppe vertraut macht und sich in die Situation einfühlt. Ich selbst habe vor diesem Projekt nicht verstanden, wieso es so wichtig ist, die Sprache zu lernen. Für mich war das etwas, das einfach so war; Kinder können kein Deutsch, also müssen sie es lernen. Erst in dieser Arbeit habe ich mich damit auseinandergesetzt und mich in diese Kinder versetzt. Als ich mir vorgestellt habe, wie unangenehm die Situation für ein Kind sein muss, in einem Raum mit anderen Kindern zu sein, die alle spielen und zusammen sprechen, Lieder singen und selber versteht man kein Wort und man kann auch nicht mitspielen, habe ich gemerkt wie grundlegend Kommunikation ist.

Für das Testing werde ich mein iPad zur Verfügung stellen und die Person beobachten, wie sie mit der App umgeht. Ich werde Anweisungen geben, weil nicht alles klickbar ist, aber ohne spezifische Punkte zu nennen. Ich werde zum Beispiel sagen: «Wechsel den Avatar zu einem Schwein und zieh ihm etwas anderes an.» Ich werde aber nicht erwähnen, wie man das macht (also wo man klicken muss). Ich möchte mit dem Testing vor allem die Bedienbarkeit und Verständlichkeit prüfen.

Nach dem Testing habe ich ein paar Fragen vorbereitet, mit denen ich das Ganze abschliessen möchte.

Das Testing

Zu meinem User-Testing habe ich Céline Bütikofer eingeladen. Sie studiert Pädagogik im vierten Semester an der FHNW. Als Teil ihres Studiums hat sie bereits praktische Erfahrungen gesammelt.

Als erstes habe ich erklärt, worum es mir geht und was das Ziel meiner Arbeit ist. Dann hat sie den vorbereiteten Charakter ausgefüllt und sich in die Zielgruppe eingefühlt.

Ich habe sie im Nachhinein gefragt, wie sie diese Vorgehensweise fand und sie sagte mir, dass sie es einen witzigen Einstieg fand, es aber nicht unbedingt nötig war. Sie fand, es könnte durchaus hilfreich sein, um sich in die Zielgruppe zu versetzen, aber sie selbst sei bereits so vertraut mit der Zielgruppe, da sie sich auch im Unterricht häufig die Sicht des Kindes berücksichtigt.

Ich habe ihr dann mein iPad gegeben und sie hat sich durch meinen Prototypen geklickt. Ich habe zugehört und mir Notizen gemacht.

Als erstes ist mir aufgefallen, dass mein Onboarding-Video sehr gut funktioniert. Sie hat sich auf der Startseite sofort zurechtgefunden und das Dress-Up geöffnet. Im Dress-Up selber musste ich ein wenig helfen, weil nur ein klickbarer Ablauf möglich ist. Dass man mit Sternen neue Kleidung oder Charaktere freischalten kann, hat sie sofort verstanden.

Dann ist sie direkt zur Karte und zum Bauernhof. Dort hat sie sich als Erstes das Video angesehen. Ich denke, das könnte daran liegen, dass der Button

an derselben Stelle ist wie der Dress-Up Button. Es hat mich gefreut, dass sie gleich darauf geklickt hat.

Als nächstes hat sie das Memory geöffnet. Sie hat das Erklärvideo nicht abgewartet, sondern direkt auf Spielen geklickt. Im Memory musste ich sie nochmals kurz anleiten, weil auch hier nur ein Ablauf klickbar ist.

Dann musste ich ihr kurz helfen, weil sie zurück zur Karte gegangen ist und das zweite Spiel noch nicht entdeckt hat. Nach dem zweiten Spiel, welches gut funktioniert hat, war sie überrascht als ich ihr gezeigt habe, dass ein Video im Hintergrund läuft. Sie ist wieder zur Karte und musste sich zuerst zurechtfinden, wie sie wieder zur Startseite gelangt.

Ihr Feedback war sehr positiv, sie fand die App sehr intuitiv aufgebaut. Mir ist beim Testing aufgefallen, dass ich es geschafft habe die klickbaren Elemente verständlich darzustellen, sie hat nichts angeklickt, das nicht als klickbar war oder klickbar sein sollte.

Sie hat auch die Idee und die Umsetzung gelobt und fand, dass diese App ihr Ziel erreichen könnte.

Auch die Bedienung fand sie sehr leicht verständlich und das Onboarding Video hilfreich.



Céline Bütikofer beim Testen

Ich fragte sie, ob sie das Spiel Eltern empfehlen würde und sie sagte, dass sie das definitiv tun würde, aber nur bei sehr jungen Kindern, höchstens Erstklässlern. Für mich war das eine gute Rückmeldung, weil meine Zielgruppe sich auf Vier- bis Sechsjährige beschränkt und ich somit dieses Ziel gut erreicht habe.

Ich war sehr froh, dass ich Céline eingeladen habe, weil ich sehr von ihrem pädagogischen Wissen profitieren konnte. Ich war sehr stolz, dass sie die meisten meiner Überlegungen bestätigten und ich sie von meiner App überzeugen konnte.

Fazit

Ich konnte aus diesem Testing die beste Erkenntnis überhaupt gewinnen und zwar, dass ich meine Zielgruppe verstanden habe und etwas geschafft habe, das funktionieren könnte.

Mir ist erst beim Reflektieren des Testings aufgefallen, wie simpel ich meine App designt habe. Ich habe



Céline Bütikofer und ich beim User-Testing

das zwar bewusst so gemacht, aber komplett aus UX/UI Sicht und nicht mit dem Bewusstsein, dass diese Bedienung für Kinder intuitiv und einfach ist.

Ehrlich gesagt hat es mich ein wenig überrascht, wie gut mein Konzept angekommen ist und ich hätte mehr Probleme bei der Bedienung erwartet.

Wie findest du die Idee?	Würdest du die App Eltern empfehlen?	Findest du die App verständlich?	Wie findest du den Namen "Quatschkopf"?	Wie findest du den Stil?	Meine Notizen & Beobachtungen:
mega gued	Ja	Denkst du Kinder kommen mit der Bedienung Zurecht	Super	mega gut!	als erstes auf Video geklickt «Spiel!»
würde funktionieren	aber nur Kindergartenkindern	Ja		passt für Kinder	Home Button?
Anmerkungen:	Die ganze Zeit reden	Umsetzung top!			
	Audio gut, deutlich gesprochen	Startvideo gut, nur beim ersten Video	Tür auf Karte nicht zwingend nötig	Kinder drücken einfach	

Fragen und Notizen zum User-Testing (Miro)

Feedback

Zusätzlich zum User-Testing habe ich noch ein paar Personen nach ihrer Meinung gefragt. Dieses Feedback bezog sich mehr auf die Gestaltung und die Idee.

Ich habe den Screencast, den ich aufgenommen habe, meiner Mutter und einer Freundin geschickt. Sowie den Prototypen einer Arbeitskollegin gezeigt, die Kinder im Kindergartenalter hat.

Nicole Stebler

Da ich meine Mutter interviewt habe, wollte ich ihr gerne zeigen, wie sich mein Projekt entwickelt hat. Sie hat zurückgemeldet, dass ihr die Gestaltung sehr gefalle und es toll aussehe. Sie hat mir keine Tipps oder Kritik zum Prototyp gegeben, allerdings hat sie einen Fehler im Screencast gefunden. An der Stelle im Screencast, in der das «Tractor-Drage» geöffnet wird, erscheint die Spielerklärung in Endlosschleife. Weil ich bei der Bildschirmaufnahme genau in dem Moment, in dem die Erklärung von vorne beginnt, auf «Spielen» drücke, hört man ein kurzes Geräusch, das einem wie ein Fehler erscheint. Ich habe diese Sekunde in Premiere Pro rausgeschnitten.

Giulia Panizzoli

Giulia ist eine gute Freundin von mir. Ich kenne sie seit dem Vorkurs und sie hat letztes Jahr die Interactive Media Designer EFZ Ausbildung abgeschlossen.

Weil ich vor der IPA etwas nervös war, habe ich ihr viele Fragen gestellt und ihr von meinem Projekt erzählt. Ich erinnere mich noch genau, wie sie letztes Jahr in derselben Situation war.

Auch ihr habe ich den Screencast geschickt, mit der Bitte mir zu sagen, sollte ihr etwas Schreckliches auffallen. Ich habe sie bewusst nicht nach Tipps oder ausführlichem Feedback gefragt, weil sie momentan viel zu tun hat. Sie meinte, dass es vielversprechend aussehe.

Anna Haug

Anna arbeitet bei mir im Büro als Projektleiterin. Im Alltag habe ich nicht viel mit ihr zu tun, ich wusste aber, dass sie Kinder hat. Deshalb habe ich sie gefragt ob sie sich meinen Prototypen kurz ansehen könnte.

Die Gestaltung und die Idee hat sie sehr gelobt. Sie meinte die App würde ihren Kindern bestimmt gefallen. Jedoch war sie nicht sicher ob die App für Vierjährige geeignet ist, da diese einfach alles anklicken und nicht verstehen, was ein Button ist.

Ich persönlich sehe das nicht als grosses Problem. Ja es ist wahrscheinlich, dass Kinder beim ersten Nutzen nicht wissen welches die Spiele-Buttons sind, aber wie Céline Bütikofer, beim User-Testing gesagt hat: «Die Klicken einmal alles an und dann wissen sie es.» Die App hat sehr wenige Funktionen, sodass diese schnell gelernt werden können.

Trotzdem habe ich das Feedback entgegengenommen und mir Gedanken gemacht wie ich die Spiele-Buttons noch intuitiver machen kann. So bin ich wieder im After-Effects gelandet und habe diese Buttons animiert, jetzt pulsieren sie leicht und erregen so mehr Aufmerksamkeit.

Schlusswort

Liebe Leserin, lieber Leser

Wir sind am Ende angelangt. Ich würde sagen «intensiv» beschreibt die vergangene Zeit am besten. Auf der einen Seite bin ich wahnsinnig froh, dass sie vorbei ist und andererseits ist die Zeit gerast.

Obwohl die Dokumentation mir etwas Mühe bereitet hat, habe ich diese Arbeit sehr genossen. Es hat mir grosse Freude bereitet, mich meinen Tageszielen zu stellen und mich mit diesem Thema auseinanderzusetzen. Ich bin sehr stolz auf alles, was ich in dieser Zeit geschafft habe. Meine Ziele konnte ich definitiv erreichen und sogar noch mehr.

Ausblick

Wenn ich dieses Projekt weiterverfolgen würde, könnte man als Nächstes mein Konzept einem potenziellen Auftraggeber vorstellen. Zum Beispiel könnte das Erziehungsdepartement einschätzen, wie viel Potential meine Idee hat. Das könnte man durch weitere User-Tests erreichen. Dann würde ich meinen Prototypen noch weiter ausbauen und mir Gedanken zu den Einstellungen machen. Als nächstes wäre es sinnvoll, einen kleinen Teil zu programmieren, um auch mit Kindern testen zu können. Dann müsste man sich Gedanken zu den Inhalten machen, zum Wortschatz und zum Umgang mit Gender und Regenbogenfamilien.

Dankeschön!

Ich möchte mich ganz herzlich beim Bau- und Verkehrsdepartement bedanken, dafür, dass mir die Möglichkeit geboten wurde, diese Ausbildung zu machen. Ich könnte mir keinen Beruf vorstellen, der mich mehr erfüllt. Ausserdem möchte ich mich bei meinen Chefinnen, Bettina Witmer und Anna Leone bedanken, dafür, dass sie mich immer und während dieser Arbeit so gut unterstützt haben. Danke auch, dass ich meine Aufgabe selber mitgestalten durfte, ich weiss, dass das nicht selbstverständlich ist.

Zudem möchte ich mich bei Philipp Graf und Sandra Zahner bedanken, für das Korrekturlesen meiner Dokumentation.

Und ein weiteres Dankeschön geht an Nicole Stebler und Céline Bütikofer die sich für das Interview und das User-Testing Zeit genommen haben.

Bildverzeichnis

Meine ursprünglichen Milestones (Miro)	08	Skizzen und Brainstorming für Logo und Name	38
Meine ursprüngliche Zeitplanung	10	Logo für Homescreen	39
Brainstorming zur Projektaufgabe (Miro)	11	Logo Varianten die ich ausprobiert habe	39
Skizze mit Spielideen	12	Logo, schwarz, mit Schrift	39
Meine Recherche zu Scoyo (siehe Anhang Seite 86)	14	Storyboard zum App-Einstieg	40
Meine Recherche zu Anton (siehe Anhang Seite 88)	15	Storyboard zum «Willkommensvideo»	40
Stimmungsbild, Papier-Prototyp	18	Skizze zur Memory-Erklärung	41
Material für die Erstellung des Papier-Prototypen	19	Skizze zum «Tractor-Drag»	41
Papier-Prototyp, Dress-Up	19	Screenshot aus Illustrator, Ebenenübersicht	42
Nicole Stebler und ich beim Interview	20	finale Startseite in Figma	46
Meine Fragen und Notizen aus dem Interview (Miro)	21	Skizze zu den Avataren im Dress-Up	46
Personas und User Journeys (Miro)	25	Skizzen zum Aufbau des Dress-Up	46
Pro und Kontra Liste: Mobile oder Tablet (Miro)	26	Ansicht der Übersichtskarte	47
Moodboard (Miro)	28	Skizzen zu den Standorten und der Übersichtskarte	47
Stilvarianten aus Illustrator	29	Hintergrund vom Standort, Bauernhof	48
Stilversuch auf dem iPad, Procreate	29	Skizzen zum Aufbau der App	48
erster Stilversuch, Illustrator	29	Notizen zum «Sternesystem»	49
finaler Stil, Illustrator	29	Ausschnitt aus der «Tractor-Drag» Erklärung	51
Ansicht meiner 16 Memorykarten (es sind nicht alle im Prototyp)	31	DAZ Unterricht im Kindergarten Gelterkinden	52
Meine Bauernhof Elemente	31	Céline Bütikofer beim Charakter erstellen (weiteres Bild im Anhang)	53
Illustrationen meiner Standorte	32	Céline Bütikofer beim Testen	54
Illustration von einem Finger, für Erkläranimationen	33	Fragen und Notizen zum User-Testing (Miro)	55
verschiedene Avatare und Kleidungsstücke für das Dress-Up	33	Céline Bütikofer und ich beim User-Testing	55
Hintergrund vom Standort, Geburtstagsparty	35		

Quellenverzeichnis

Letzter Zugriff: 24. April 2024

https://www.scoyo.de	15
https://play.google.com/store/apps/details?id=nl.squla.unitab&hl=de&gl=US	15
https://anton.app/de/	15
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.solocode.anton&hl=de_CH&gl=US	15
https://www.edurino.com/de-ch	15
https://www.kigaportal.com/ng/ng6/de/ideen/kita-ideen/sprache/wortschatz?parentId=31228	15
https://chat.openai.com/share/f6107088-5900-40e9-a1f7-41c85428a0c3	23
https://firefly.adobe.com	23
https://chat.openai.com/share/f6107088-5900-40e9-a1f7-41c85428a0c3	26
https://de.statista.com/statistik/daten/studie/734770/umfrage/besitz-von-computern-und-smartphones-bei-kindern-in-deutschland/	26
https://www.rki.de/DE/Content/Gesundheitsmonitoring/Studien/Adipositas_Monitoring/Verhaeltnisse/HTML/Themenblatt_Familie_Bildschirmmedien.html	26
https://www.youtube.com/watch?v=Xldp2KtKm4A	41
https://1drv.ms/f/s!AhzQibrSQ9yHzTt3Hk6_jaXyOue?e=BJghyk	60
https://www.figma.com/file/Inhel6fEI3ImTjd1kBLgwx/Quatschkopf?type=design&node-id=90%3A5062&mode=design&t=R6DBOIMP3hEuwulw-1	60

Anhang

Meine Animationen habe ich auf OneDrive abgelegt:

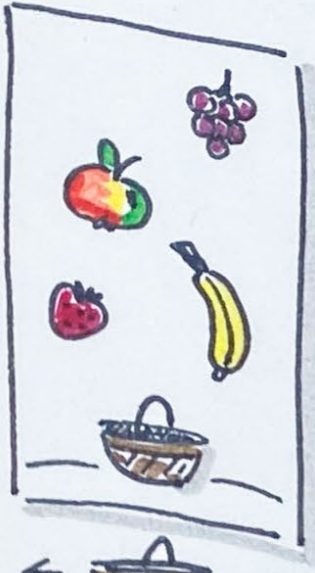
https://1drv.ms/f/s!AhzQibrSQ9yHzTt3Hk6_jaXyOue?e=BJghyk

Das ist der Link zu meinem Figma:

<https://www.figma.com/file/lnhel6fE13lmTjd1kBLgwx/Quatschkopf?type=design&node-id=90%3A5062&mode=design&t=R6DBOIMP3hEuwulw-1>

Skizzen aus meinem Skizzenheft	62-84
Konkurrenzanalyse aus Miro – Scoyo	86
Konkurrenzanalyse aus Miro – Anton	88
Papier-Prototyp	90
User-Testing Charakter leer	92
User-Testing Charakter ausgefüllt von Céline Bütikofer	93
Übersicht in Figma, im Prototype-Modus	94
Meine Komponenten in Figma	96
Mein erster Versuch in Figma für Mobile	97
Anleitung, Ablauf meines Prototypen	98

Spielideen

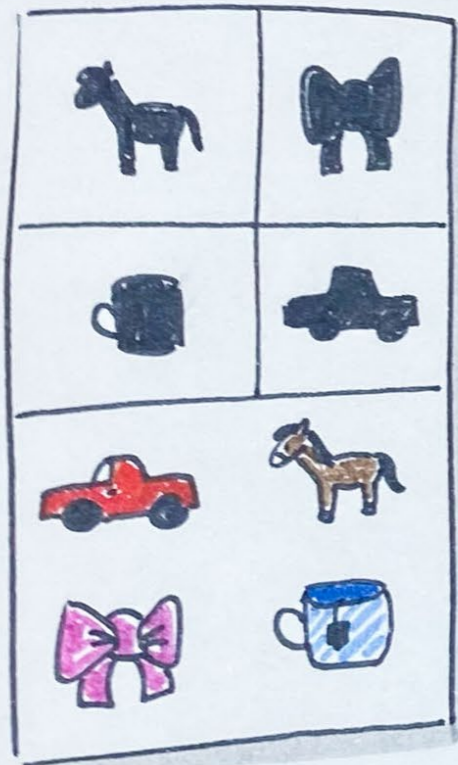


 Trauben

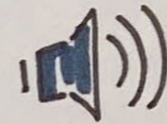


Mit dem Finger den Korb bewegen & so viele Objekte sammeln wie möglich.

Erklärvideo am Anfang der Spiele



Objekt zuteilen

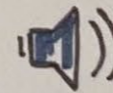


Ich wünsche mir eine Puppe!

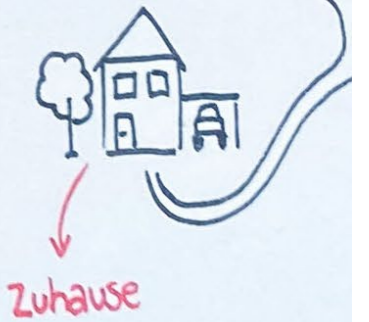
Geburtstagsparty
→ Das richtige Geschenk zuteilen



Memorie

 Schaf

Übersichtskarte mit Ste



ich wünsche
mir eine
Suppe!

Geburtstagsparty
→ Das richtige
Geschenk zuteilen

Schaf

Übersichtskarte mit Stationen

Obstgarten



Kinder-
geburtstag



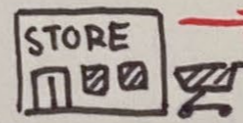
Zuhause



der Enten-
weiher



Bauernhof



→ Einkaufsladen



Man kann sich
Spiele-Charaktere





Man kann sich einen eigenen-individuellen Spiele-Charakter erstellen.



))) rotes T-Shirt

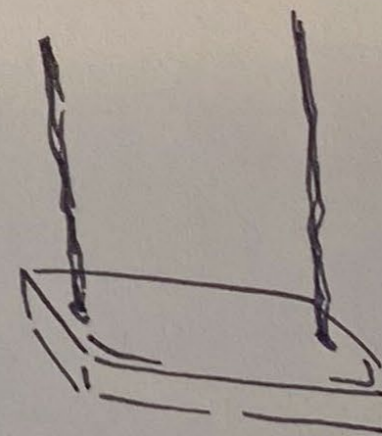
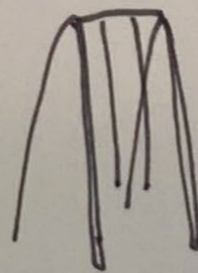
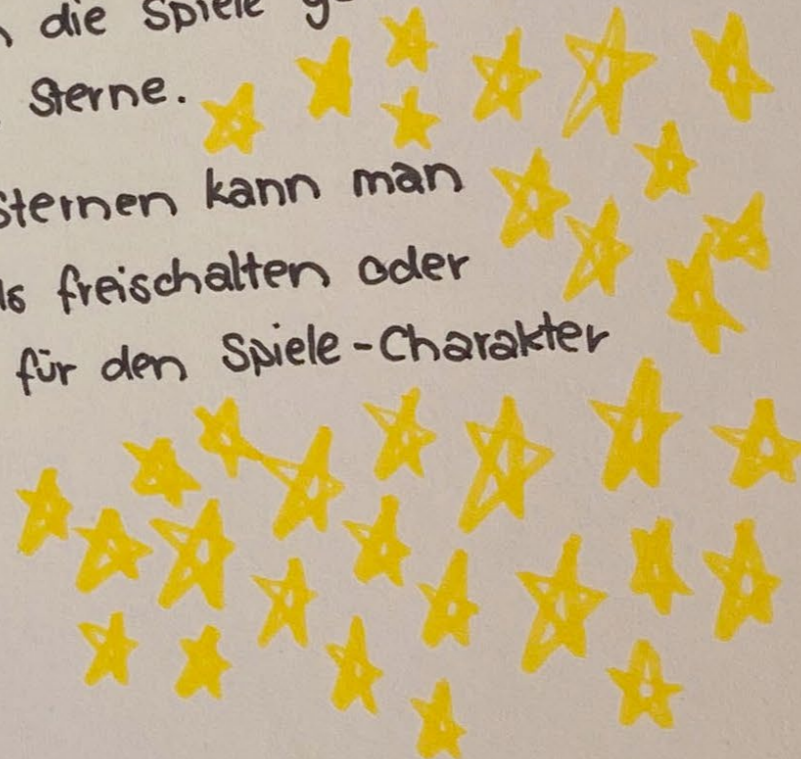


laden

★ Sterne sammeln

Wenn man die Spiele gewinnt, erhält man Sterne.

Mit den Sternen kann man neue Levels freischalten oder Accessoires für den Spiele-Charakter kaufen.



Quatsch Kopf

Deutsch

Quatsch Kopf

Jetzt

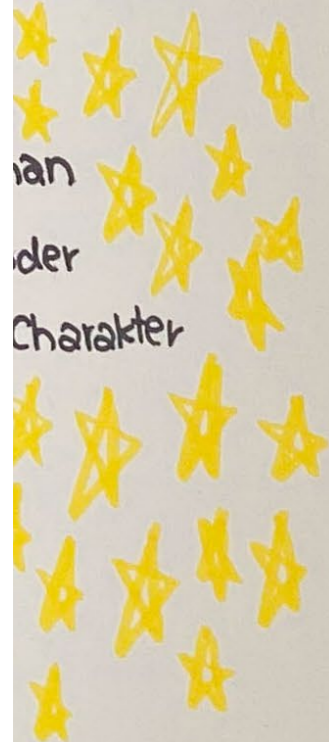
Plapp

De

Fr

L

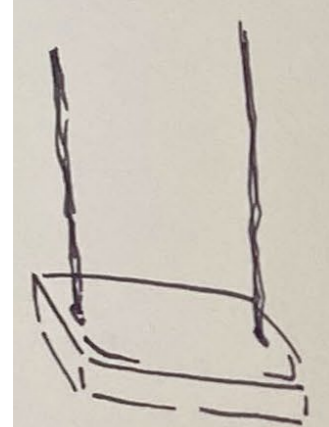
nimmt,



an

der

Charakter



Deutsch Spass lustig
Spiel Kumpel
lernen Kinder
Freund Buddy kids


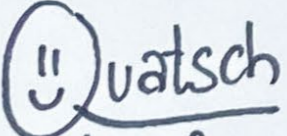
Jetzt rede ich BlaBla Buddy

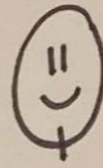
Plapper Maul Meine Welt

Lou Plapper Edi


 Quatsch Kopf
Dino Quatschkopf

Deutsch Ist Nicht Ohne

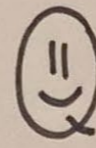
Quatschkopf

 Quatsch Kopf




Quatsch Kopf
Quatsch Kopf




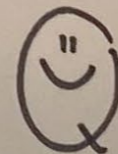
Quatschkopf
Quatsch Kopf



 Quatsch Kopf

 Quatsch KOPF

 Quatsch Kopf



★ 125



Zuhause/
Start-/Homescreen

 Einstellungen
Musik
Sound



↑
Zuhause/
Start-/Homescreeen


zur Übersichtskarte



Einstellungen

Musik

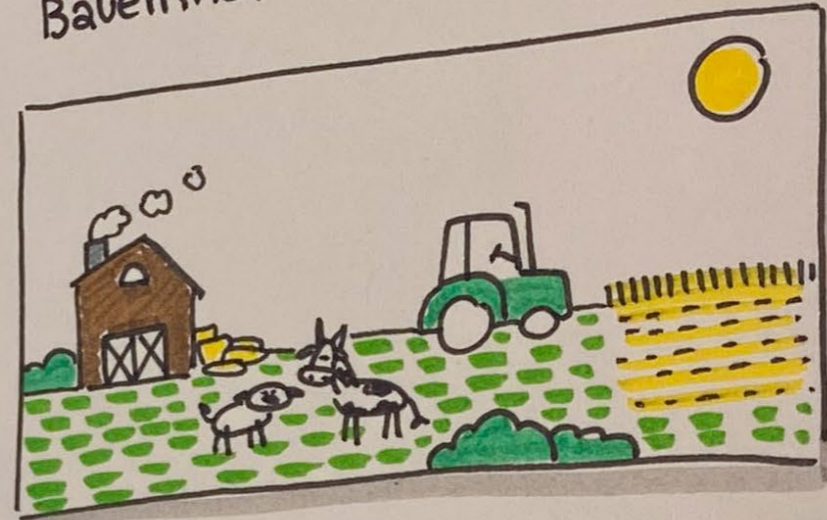
Sound

Lautstärke 
max. Spielzeit
pro Tag

vatsch
kopf

vatsch
kopf

Bauernhof



Video-Geschichte zum
Bauernhof

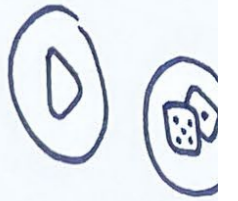


Das ist ein Bauernhof,
hier gibt es viele Tiere.



Kühe, die machen Muuh,
Schweine, Hühner...

und so weiter

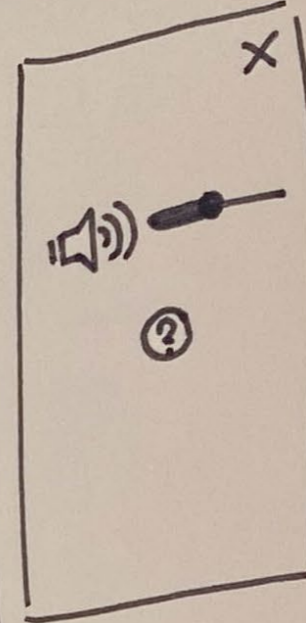
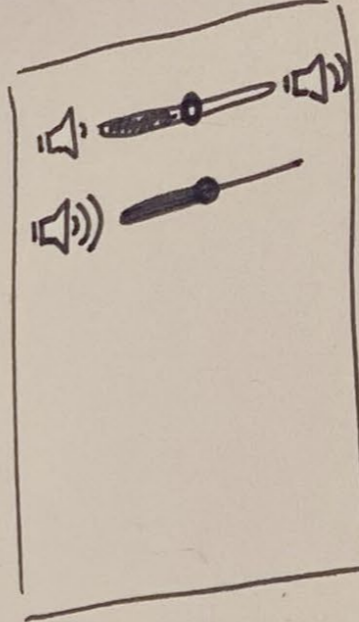




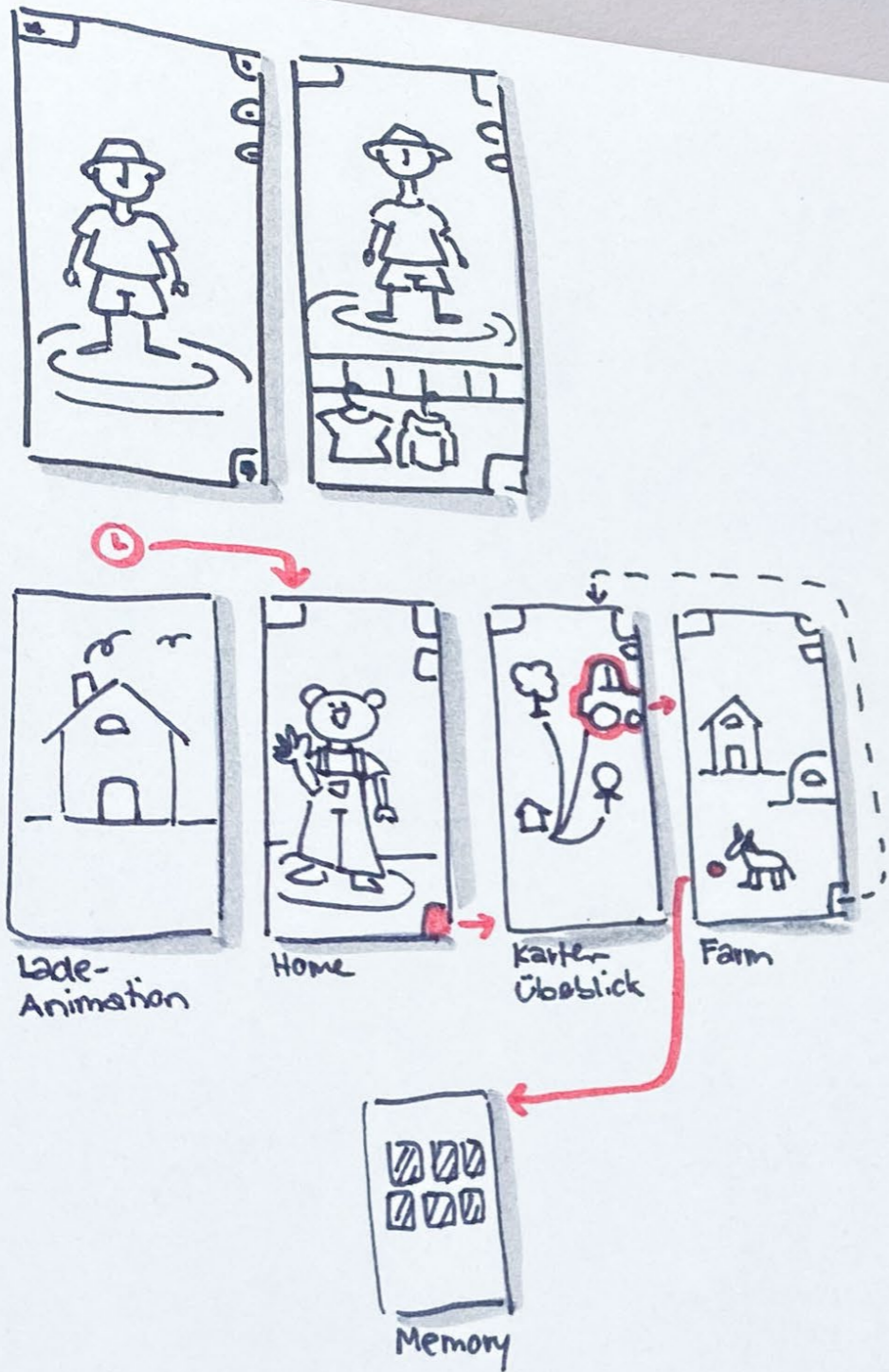
zum

svemhof,
viele Tiere.



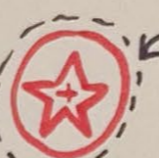
chh Muuh,
hner...



Lade-
Animation



Spielbutton

-  Play-Button (verwirrend, man denkt eher an Video)
-  Würfel-Button (klar das es um Spiel geht, aber zu spezifisch & analog)
-  Sterne-sammeln-Button (die Sterne sind bereits bekannt, unabhängig vom Spiel, ist klar das man hier Sterne sammelt)

Bauernhof-Storybox



Hier leben viele Tiere... zum Beispiel ...

(Tiergeräusch)



Bauernhof - Storyboard

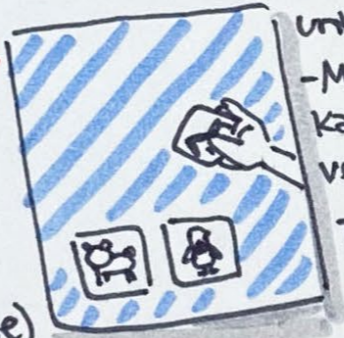


Zoom-In
& Aufbau
Bauernhof

Herzlich Willkommen
auf dem Bauernhof!

Hier leben viele
Tiere...
zum Beispiel
...

(Tiergeräusche)



Hof nach
unten weg
-Memory-
Karten werden
verteilt mit
Tieren



Diese Tiere leben im
Stall!

Karten weg - Hof her
→ Tiere laufen in Stall
→ Pferdeköpfe aus Fenster



Um diese Tiere kümmert
sich der Bauer!

Schwerke zum Bauen

Er wohnt auch
auf dem Bauernhof.

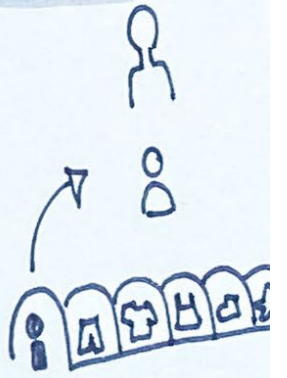


Bauer weg (links)
Stall weg (rechts)
«Kan wächst»

Wenn Er hat viel
Arbeit.

Er fährt mit dem
Traktor

Viel Spass auf
dem Bauernhof!



App-Start ~



Zoom-

die Tiere kümmert
der Bauer!

um Bauen

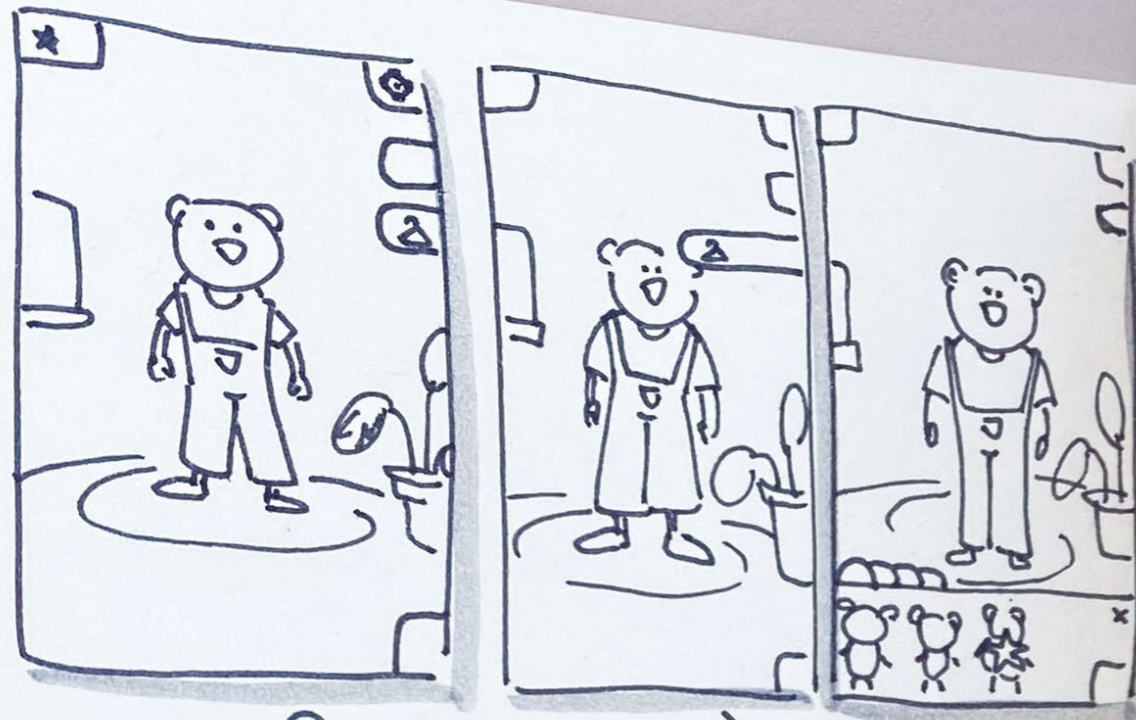
und auch
Bauernhof.

(links)
(rechts)
stetig

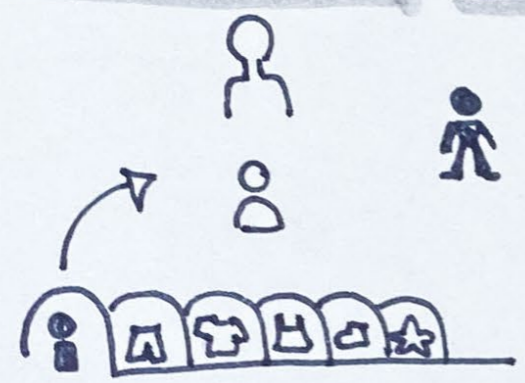
er hat viel
Arbeit.

erht mit dem
ektor

of!



animierte
Übergang



App-Start ~ Lade Animation



Zoom-In

Standorte



Bauernhof



Spielplatz

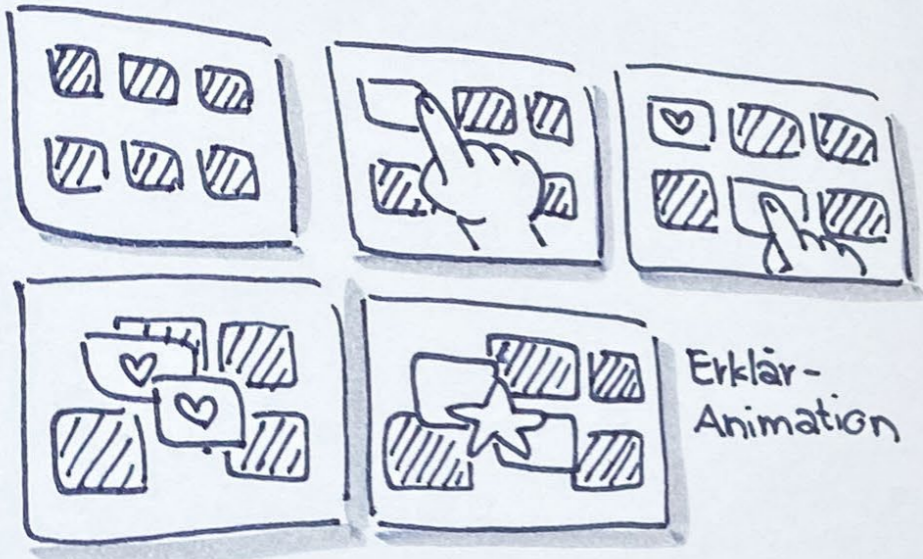


Geburtstags-
Fest

Memory



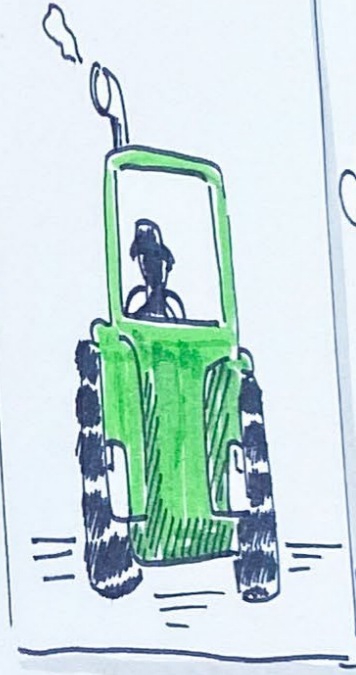
Memory

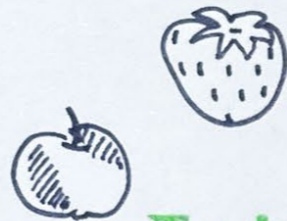
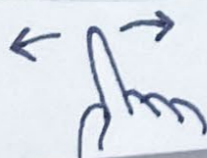
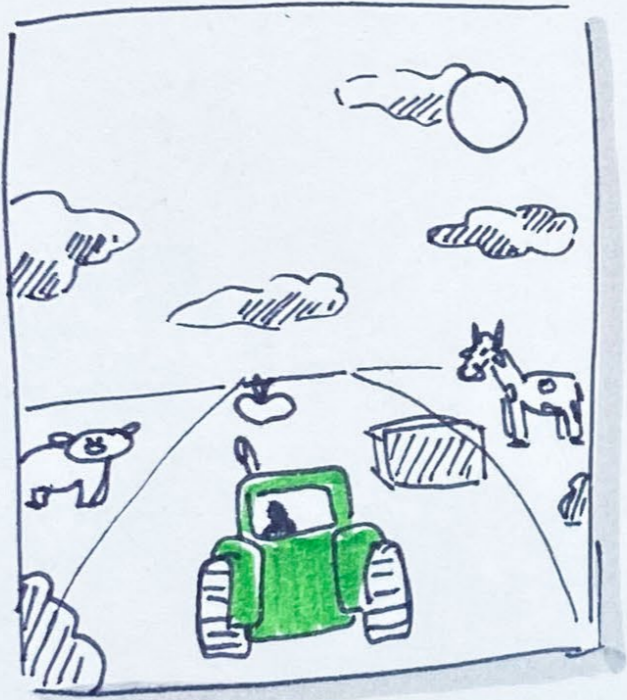


auern hof

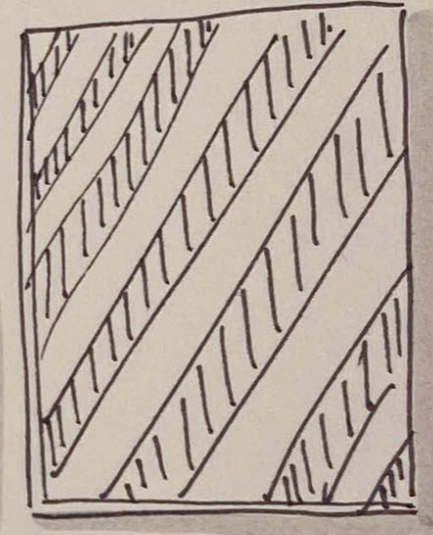


Geburtstags-
Fest





Tractor
Drag



START



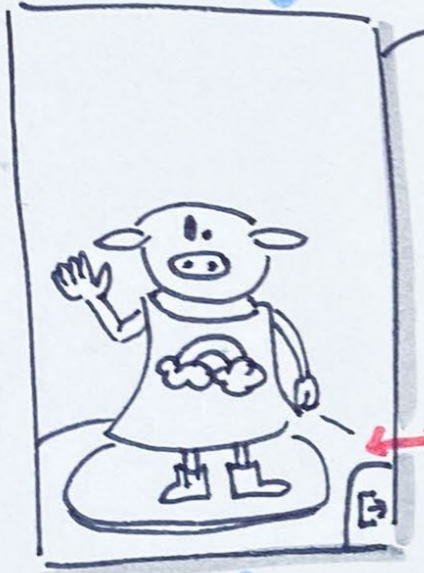
START



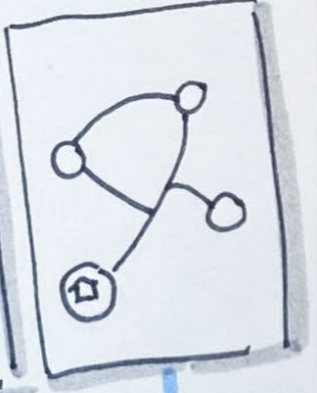
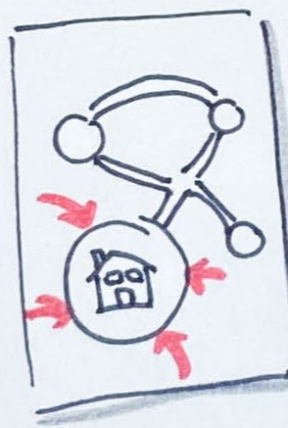
Herzlich Willkommen!



Hier kannst du deinen Avatar anpassen



Und hier gelangst du zur Übersicht mit allen Standorten



Onboarding
Hilfe-Video
erstes Mal

Jetzt kannst du zum Beispiel den Bauernhof besuchen



Hier findest du viele Spiele in denen du Sterne sammeln kannst

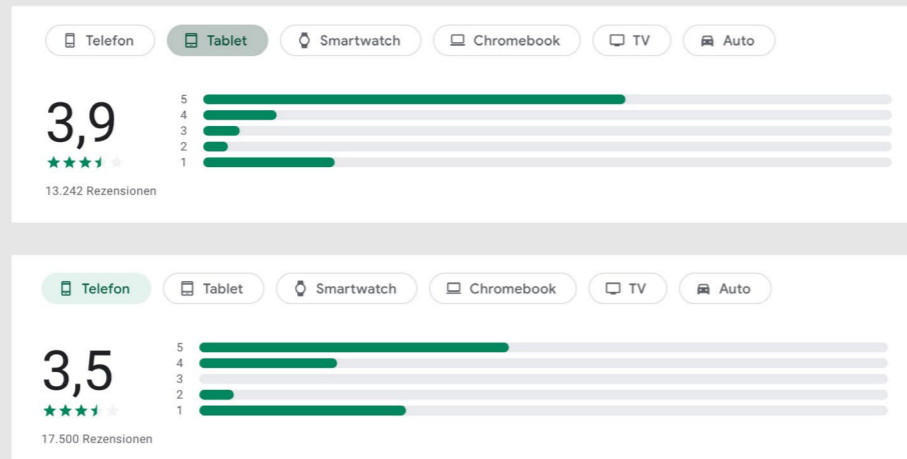


Viel Spass beim Spielen und Entdecken



(Black Out)

END



Schlechte deutsche Roboter-Sprachausgabe. Teils für Kinder nicht hilfreich beim Verstehen der Aufgaben. Teilweise sogar falsch: Bei Minusaufgabe 18 - 5 wird 18 "bis" 5 anstatt 18 minus 5 vorgelesen. Die grafische Umsetzung auf Tablett ist schlecht. Wird 1:1 von der (besseren) Webseite übernommen. Nicht gut auf Tablett adaptiert. Die Aufgaben für 1. Klasse sind schon recht anspruchsvoll, gehen weit über das hinaus, was in der Schule schon gelernt wurde. Unser erster Eindruck: enttäuschend.

Als Elternteil dieser Kinder-Lern-App möchte ich betonen, dass ich nicht einverstanden bin mit gewissen inhaltlichen Narrativen, die in die App integriert sind und die nicht unmittelbar mit dem Lerninhalt in Zusammenhang stehen. Während die App in Bezug auf den Lerninhalt solide und ansprechend gestaltet ist, stößt es mich als Nutzer ab, dass zusätzliche Narrative eingeführt sind, die potenziell vom eigentlichen Lernprozess ablenken.

Es scheitert schon bei der Anmeldung... Alles ist furchtbar langsam und verzögert. Man kann sich nirgendwo registrieren, sondern nur direkt einloggen oder als Gast anmelden. Versucht man selbiges, ist die Mailadresse (Ich habe 3 unterschiedliche probiert) immer ungültig. Bravo 🙄

Was verbessert werden könnte: 1. eine Art Erfahrungsbalken bei den einzelnen Aufgabenbereichen sowie für jede Aufgabe eine Anzeige, ob diese schon mal vollständig bearbeitet wurde. Bisher wird nur angezeigt "nochmal spielen", wenn man die Aufgabe dann angeklickt hat. 2. eine willkürlich zusammengestellte Wiederholung pro Fach, die auf der Startseite angezeigt wird. Bspw mit 5 abgeschlossenen Übungen der letzten Woche.

Viel zu teuer. Die Kinder haben nach kurzer Zeit das Interesse verloren weil viele Aufgaben einfach hängen bleiben, man nicht runterscrollen kann usw. Finger weg!! Anton App ist gratis und zehn mal wertvoller!!! Meinen auch befreundete Grundschullehrer.

Warum so schlechte Bildqualität und Spielabbrüche in der App. Online alles viel schärfer aber leider nicht alles spielbar. Ich hoffe das ändert sich noch.

scoyo®

Einfach leichter lernen

Kindgerechte Fragenstellung, gute Abbildungen, Spassfaktor, im Spiel lernen 🙌

Tolle App!! Die Abos lohnen sich auf jeden Fall. Lernspaß ist garantiert. Die Kinder sind zufrieden.

Ein erstes Durchtesten einer Übung war eine unterhaltsame, kurzweilige Erfahrung. Grafisch und vom Unterhaltungswert sehr gut und ansprechend gemacht, süße Maxerl, bunt und schön wie Spielzeug. Offenbar ist nur der Testlauf gratis, die App selbst dürfte kostenpflichtig sein, soweit ich das nach 10 Minuten Benutzen einschätzen kann. Übungen gehen bis zur 10. Klasse, daher für mich leider uninteressant, da es bei mir in der 10. losgeht und ich auch was für Latein suche.

1 Suchen Sie das richtige Abo für Ihr Kind aus.

<p>30% Rabatt</p> <p>12-Monats-Abo</p> <p>statt 9,99 €</p> <p>6,99 €</p> <p>pro Monat</p> <p>Ausgewählt ✓</p>	<p>30% Rabatt</p> <p>3-Monats-Abo</p> <p>statt 12,99 €</p> <p>8,99 €</p> <p>pro Monat</p> <p>Wählen</p>	<p>1 Monat scoyo als Abo</p> <p>14,99 €</p> <p>Pro Kind pro Monat</p> <p>Wählen</p>
---	---	---

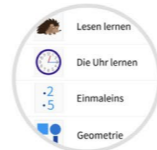
2 Für wie viele Kinder möchten Sie eine Mitgliedschaft?

<p>1 Kind</p> <p>Ausgewählt ✓</p>	<p>2 Kinder</p> <p>Nur 5€</p> <p>für das erste Geschwisterkind</p> <p>Wählen</p>	<p>3 Kinder</p> <p>Nur 4€</p> <p>für das zweite Geschwisterkind</p> <p>Wählen</p>
--	--	---



Kostenlos für alle.

Alle Lerninhalte sind kostenlos und es gibt keine Werbung für fremde Produkte.



Deutsch, Mathe, Englisch, Sachunterricht, Geographie, Biologie, Chemie, Physik, Geschichte, DaZ, weitere Sprachen, und Musik von der Vorschule bis zum Abitur.

Alle wichtigen Themen aus der Schule passend zum Lehrplan.

Eigentlich ganz ok. Aber Belohnungen für Spiele halte ich für pädagogisch verfehlt und ebnet den Weg zu Suchtverhalten der Kinder. Das ist der falsche Ansatz. Coins für das Gestalten des Avatars gehen gerade noch.

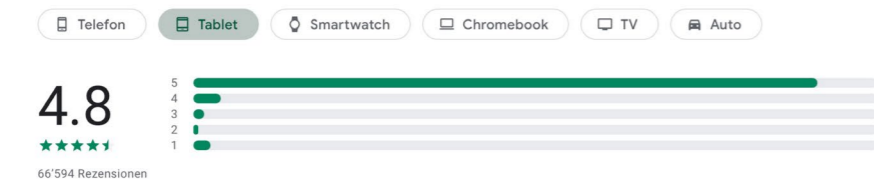
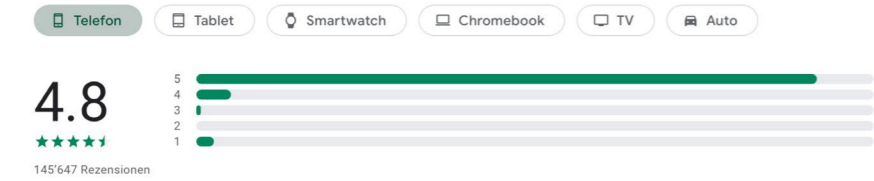
Gute Lernplattform, leider Open end, so dass es manchmal Tränen gibt wenn Schluss ist. Eine eingebaute Zeitbegrenzung wäre hilfreich.



ich finde das die App echt cool ist und Spaß macht . Aber es könnten auch noch Übungen (für Fremdsprachen) dabei sein wo man sprechen kann weil sonst (finde ich) ist es blöd wenn man die Sprache verstehen, lesen und schreiben kann ,aber nicht so richtig sprechen kann

Warum gelingt es keiner deutschen Firma, eine benutzerfreundliche und barrierefreie App zu entwickeln? Es ist unverständlich. Die Gestaltung der App ist unübersichtlich, und für Screenreader-Nutzer ist die Navigation schwierig, da die App zu grafiklastig konzipiert ist. Zudem ist die Tastatur zur Code-Eingabe ebenfalls stark grafisch gestaltet und basiert nicht auf der Standardtastatur des Handys, sondern erscheint als eine separate, auf dem Bild

Ich finde die App super zum lernen ABER wenn man eine Aufgabe wirklich nicht versteht zeigt sie einem überhaupt keinen Lösungsweg. Man sieht nur das die Aufgabe falsch ist aber nicht wie man sie richtig lösen kann. Daher 2 Sterne Abzug, da meinem Sohn dies nicht weiter helfen wird bei Aufgaben die er nicht versteht. Schade :(



ANTON

Ich benutze diese App seit 5 Jahren als Schüler. die ist toll vor allem wenn die Schule dahinter mit steckt Lehrer und Lehrerinnen können Übungen rein Stellen und man kann seinen Avatar bearbeiten wie du es willst und du kannst auch in mehreren Gruppen sein die App ist super dafür daß sie kostenlos ist aber manches kann man nicht machen das ist schade, weil dafür muss Zahlen eher gesagt Anton Pluss haben trotzdem ist die sehr gut

Diese app ist erstmal mega. Die app hackt nicht und enthält keine Werbung. Ich finde es eine super idee das man coins zum spiele spielen bekommt, wenn man eine Aufgabe richtig hat. Dadurch haben die Kinder gleich vielmehr spaß am lernen. Ich würde mich aber sehr freuen, wenn es mehr themen in Physik und Chemie geben würde. Auch bei dem fach französisch würde ich mich freuen wenn man auch die Grammatik lernen kann wie z.B. die einfache Vergangenheit, die zukunfft, verben etc. Von mir 5 sterne.

Zwei Verbesserungsvorschläge hätte ich dennoch: bei den Übungen Deutsch (1. Klasse) "Wo hörst du den Buchstaben" wäre ein größerer Datensatz gut, aus dem dann zufällig ausgewählt wird. Sonst werden die richtigen Lösungen einfach auswendig gelernt. Außerdem wäre es sinnvoll, wenn man sich für die Wiederholung bereits gelerntes Stoffes auch (zumindest gelegentlich) Münzen verdienen könnte, sonst verleitet einen das Konzept eher zum schnellen, oberflächlichen Lernen neuen Stoffes.

Insgesamt sehr gut gemacht, nur einige wenige Sachen "Flüchtigkeitsfehler" die stören z.B. ist in manchen Aufgaben die Grammatik falsch. Sowas wie " Tom ist größer wie... "oder " Frank hat mehr Geld wie... " zu lesen, statt größer als, mehr als... Es wäre auch toll wenn die App in den ersten zwei Schuljahren auf englische Wörter im Deutsch Text verzichten würde. Die Kinder lernen lesen sind noch Anfänger und sie lesen die Wörter wie sie da stehen ohne englischer Aussprache "Skateboardfahren"







