



Gestaltung interaktiver Medien

EcoQuest

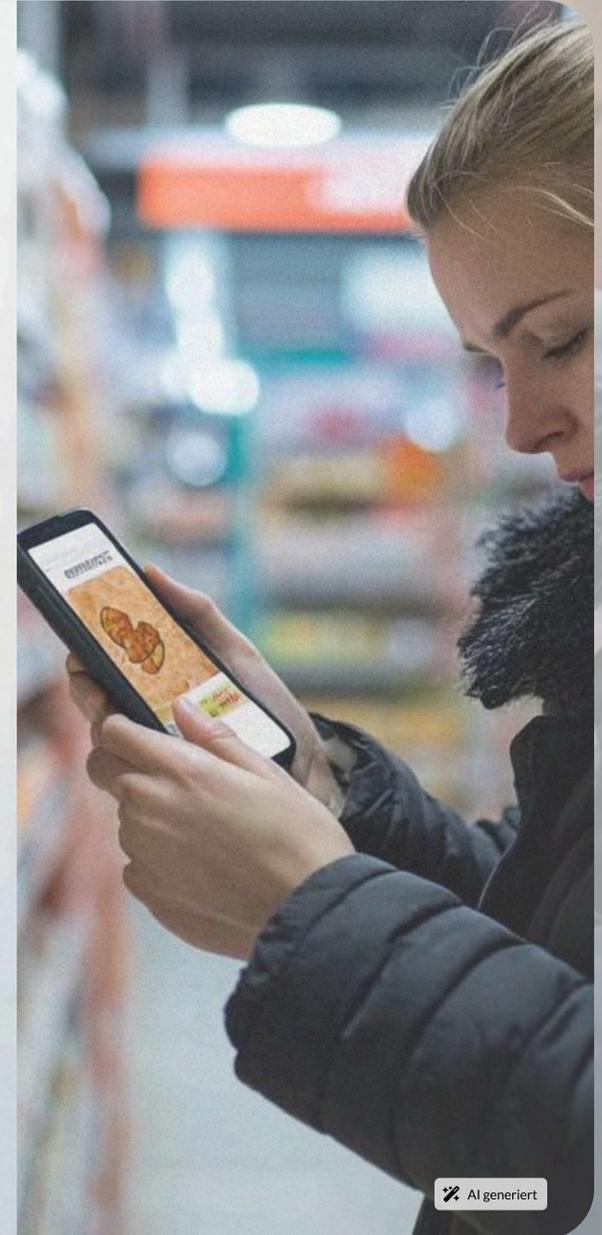
Gestaltung der App zum
interaktiven Konzept



HOW MIGHT WE *nice Interaktive Anwendung* FOR *Wartende* IN ORDER TO *Zerstreuung mit Lerneffekt*

Ideenfindung

In meinem kreativen Prozess zur Entwicklung einer interaktiven Anwendung für Wartesituationen wie an der Supermarktkasse oder im Wartezimmer habe ich verschiedene Ansätze und Ideen verfolgt. Durch den Einsatz der Design Thinking Methoden Brainstorming, Crazy 8 und Synthese sind Konzepte entstanden, die Bildung und Unterhaltung auf innovative Weise kombinieren. Meine Ideen gliederten sich in fünf Hauptkategorien: Lernen durch Spielen, Nachhaltigkeit/ Gesundheit, Kunstwerke, Geschichte und Erforschen. Unter „Lernen durch Spielen“ entwickelte ich beispielsweise ein Eisdielen-Rätselspiel, bei dem Nutzer virtuelle Eiskreationen erstellen können, oder eine interaktive Bibliothek im Wartezimmer, die Kurzgeschichten und Literatur-Quizzes anbietet. Im Bereich „Nachhaltigkeit/Gesundheit“ dachte ich an einen virtuellen Arztassistenten, der Gesundheitsinfos bereitstellt, oder einen Bahnhofs-Fitnesscoach, der platzsparende Übungen anbietet. Weitere Ideen umfassten eine virtuelle Kunstgalerie am Flughafen, die Kunstwerke und Künstlerinfos zeigt, sowie ein interaktives Bahnhofabenteuer, das historische Geschichten durch Augmented Reality zum Leben erweckt. Letztendlich habe ich mich für die Entwicklung einer Supermarkt Scan- und Lernapp entschieden. Diese App kombiniert zwei wesentliche Elemente: Sie nutzt die alltägliche Situation des Einkaufens, um spielerisch Wissen über die Herkunft und Nachhaltigkeit von Produkten zu vermitteln. Die Entscheidung für diese Idee wurde durch den Wunsch inspiriert, eine Anwendung zu schaffen, die sowohl nützlich als auch bildend ist und den Nutzern hilft, informierte Entscheidungen zu treffen. Darüber hinaus verbindet diese App Unterhaltung mit einem echten Mehrwert im Alltag, indem sie das Bewusstsein für Nachhaltigkeit schärft und gleichzeitig eine unterhaltsame und interaktive Benutzererfahrung bietet.





Bedarfsanalyse

Die Entwicklung einer Supermarkt Scan- und Lernapp erfüllt ein wachsendes Bedürfnis nach mehr Transparenz und Wissen im Bereich der Lebensmittelauswahl. Verbraucher sind zunehmend besorgt über die Inhaltsstoffe ihrer Lebensmittel und deren potenzielle Auswirkungen auf Gesundheit und Umwelt. Dabei spielen nicht nur die Nährstoffzusammensetzungen eine Rolle, sondern auch die Zusatzstoffe, die in vielen verarbeiteten Lebensmitteln enthalten sind. Bestimmte Zusatzstoffe, oft als E-Stoffe bezeichnet, stehen im Verdacht, gesundheitliche Probleme zu verursachen. Beispielsweise können Azofarbstoffe wie E104, E110, E122 und E124 bei Kindern Hyperaktivität und Aufmerksamkeitsstörungen auslösen sowie allergische Reaktionen und Asthma fördern. In einigen Ländern, wie den USA, sind diese Farbstoffe aus diesem Grund verboten. Weitere bedenkliche Zusatzstoffe sind künstliche Süßstoffe wie E950 (Acesulfam K) und E951 (Aspartam), die in Studien mit einem erhöhten Risiko für Krebs, Diabetes und Fettleber in Verbindung gebracht wurden. Auch Konservierungsmittel wie E220 (Schwefeldioxid) und E250 (Natriumnitrit) stehen unter Verdacht, krebserregend zu sein und allergische Reaktionen hervorzurufen. Darüber hinaus ist die Herkunft der Lebensmittel ein entscheidender Faktor für die CO₂-Bilanz und somit für die Nachhaltigkeit. Regionale Produkte, die nur kurze Transportwege zurücklegen, haben einen deutlich geringeren CO₂-Ausstoß im Vergleich zu importierten Lebensmitteln, die oft lange Transportwege per Flugzeug hinter sich haben. Der Konsum saisonaler und regionaler Produkte trägt daher zu einer besseren Klimabilanz bei und hilft, die Umwelt zu schonen. Vor diesem Hintergrund bietet eine Supermarkt Scan- und Lernapp einen erheblichen Mehrwert. Sie ermöglicht es den Nutzern, beim Einkaufen schnell und unkompliziert Informationen über die Inhaltsstoffe und die Herkunft der Produkte zu erhalten. Durch das Scannen von Barcodes oder QR-Codes können Verbraucher direkt im Laden erfahren, ob ein Produkt bedenkliche E-Stoffe enthält oder ob es aus nachhaltiger, regionaler Produktion stammt. Damit unterstützt die App nicht nur eine gesunde Lebensmittelauswahl, sondern fördert auch ein nachhaltiges Konsumverhalten, indem sie das Bewusstsein für die Auswirkungen der Lebensmittelwahl auf die Gesundheit und das Klima schärft. Diese Kombination aus Gesundheits- und Umweltaspekten macht die App zu einem wertvollen Werkzeug für den informierten und bewussten Verbraucher.





Zielgruppenanalyse

Die Supermarkt Scan- und Lernapp richtet sich an Verbraucher, die an einer bewussten und informierten Lebensmittelauswahl interessiert sind. In Wartesituationen an der Supermarktkasse entsteht oft eine ungenutzte Zeit, die ideal für den Einsatz der App ist. Die typischen Zielgruppen umfassen gesundheitsbewusste Käufer, die sich für die Inhaltsstoffe ihrer Lebensmittel interessieren und potenziell schädliche Zusatzstoffe vermeiden möchten. Dazu zählen junge Familien und Eltern, die Wert auf eine gesunde Ernährung ihrer Kinder legen und potenzielle Gesundheitsrisiken minimieren wollen.

Ebenso gehören umweltbewusste Konsumenten zur Zielgruppe, die nachhaltige Produkte bevorzugen und ihren ökologischen Fußabdruck reduzieren möchten. Diese Nutzer legen Wert auf regionale und saisonale Lebensmittel und möchten sich über die CO2-Bilanz und Herkunft der Produkte informieren. Ein weiterer Teil der Zielgruppe sind technikaffine und neugierige Personen, die neue Technologien gerne ausprobieren und sich für innovative Lösungen im Alltag begeistern können. Insgesamt richtet sich die App an Menschen, die ein aktives Interesse an Gesundheit, Nachhaltigkeit und dem Einsatz von Technologie zur Verbesserung ihres Lebensstils haben.

Personas:



Anna Müller
34, Marketing Managerin
Umweltschutz 2 Kinder

"Ich bin Anna, und ich möchte sicherstellen, dass meine Familie gesund ist und die Umwelt schützt."

MOTIVATION

- gesunde Ernährung für Ihre Familie
- Interesse an nachhaltigen und umweltfreundlichen Produkten
- Zeitmangel im Alltag, daher sucht sie nach schnellen und effektiven Möglichkeiten, sich zu informieren.

INTERESSEN

- Kochen mit frischen, regionalen Zutaten.
- Aktivitäten im Freien wie Wandern und Radfahren.
- Lesen von Gesundheits- und Nachhaltigkeitsmagazinen.

NO GO'S

- Lange und komplizierte Informationsbeschaffung.
- Apps, die umständlich zu bedienen sind oder lange Ladezeiten haben.

PERSÖNLICHKEIT

Neugierig, Organisiert, Praktisch, Aktiv



Max Richter
27, Softwareentwickler
SmartHome Automation

"Ich bin Max, und ich liebe es, neue Technologien auszuprobieren, die meinen Alltag smarter machen."

MOTIVATION

- Interesse an Technologie und Innovation
- Sucht nach Möglichkeiten, gesunde Ernährung in seinen stressigen Alltag zu integrieren.
- Hat Spaß daran, neue Informationen zu entdecken und zu teilen.

INTERESSEN

- Nutzung von Apps und Gadgets, um den Alltag zu erleichtern.
- Besuchen von Tech-Events und Hackathons.
- Reisen und Entdecken neuer Kulturen

NO GO'S

- Komplizierte und unübersichtliche Benutzeroberflächen.
- Apps, die nicht intuitiv sind oder wenig Mehrwert bieten.

PERSÖNLICHKEIT

Neugierig, Organisiert, Praktisch, Aktiv



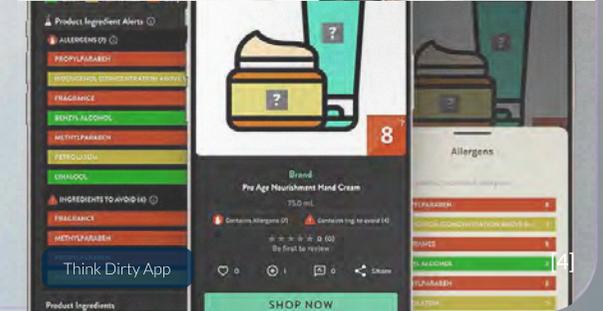
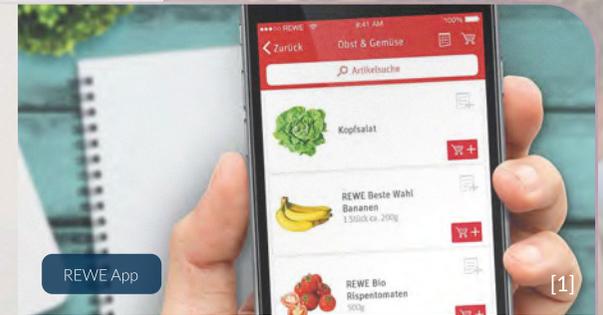


Wettbewerbsanalyse

Auf dem deutschen Markt gibt es derzeit keine App, die meiner Idee einer interaktiven Scan- und Lernspiel-App entspricht. Während es zahlreiche Apps gibt, die sich auf das Scannen und Bewerten von Produkten konzentrieren, wie zum Beispiel Yuka, EWG's Healthy Living und Think Dirty, handelt es sich bei diesen Apps primär um Werkzeuge zur Gesundheitsbewertung und Nachhaltigkeit. Diese Apps bieten zwar nützliche Informationen und Empfehlungen, jedoch fehlt ihnen der spielerische Ansatz, der Nutzer dazu motiviert, durch interaktive Elemente spielerisch zu lernen.

Eine Ausnahme in einem verwandten Bereich ist die „Shop and Go“-App von REWE, die es Kunden ermöglicht, Produkte direkt im Laden zu scannen und einzukaufen. Diese App zielt jedoch ausschließlich auf den Komfort und die Effizienz beim Einkaufen ab und bietet keinerlei Lern- oder Spielelemente. Sie richtet sich eher an Nutzer, die ihren Einkauf optimieren möchten, während der Lernaspekt, der für eine nachhaltige Verhaltensänderung entscheidend sein könnte, fehlt. Im Gegensatz zu diesen existierenden Lösungen würde meine interaktive Scan- und Lernspiel-App nicht nur Informationen bereitstellen, sondern den Lernprozess durch Gamification fördern. Nutzer könnten beispielsweise Punkte sammeln, indem sie nachhaltige oder gesunde Produkte auswählen, Quizfragen beantworten oder sich an Challenges beteiligen, die auf die Verbesserung ihres Wissens über Ernährung und Umwelt abzielen. Dieser Ansatz motiviert nicht nur zur Nutzung, sondern unterstützt auch langfristige Verhaltensänderungen. Im Vergleich zu den bereits bestehenden Apps wie Yuka, die primär Gesundheitsbewertungen liefern, oder Reewild, die den CO2-Fußabdruck von Produkten misst, würde meine App eine Lücke schließen, indem sie Lernen und spielerisches Entdecken in den Vordergrund stellt. Apps wie Think Dirty konzentrieren sich stark auf die Bewertung von Inhaltsstoffen in Kosmetika, bieten aber keine interaktiven Lerninhalte, die den Nutzer tiefer in das Thema einführen könnten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass meine App eine innovative Ergänzung auf dem deutschen Markt wäre, die das Beste aus Produktbewertung und spielerischem Lernen kombiniert. Sie würde nicht nur eine Lücke im derzeitigen Angebot schließen, sondern auch einen einzigartigen Mehrwert für Nutzer bieten, die mehr über die Produkte, die sie konsumieren, lernen und gleichzeitig unterhalten werden möchten.





Zu Beginn des Designprozesses habe ich ein **Moodboard** erstellt und mich an **Figma-Templates** für Lebensmittel-Apps orientiert. Ich gestaltete zunächst den Log-In Vorgang, um eine einfache und intuitive Anmeldung zu ermöglichen. Die Startseite der App zeigt aktuelle Artikel, Blogbeiträge und Lernspiele, um die Nutzer zu informieren und zu unterhalten. Der Scan-Screen erlaubt es Nutzern, Produkte schnell zu scannen und Informationen abzurufen. Schließlich zeigt der Produktinformations-Screen wichtige Details wie den CO₂-Fußabdruck an, um die Nutzer über die ökologischen Auswirkungen ihrer Einkäufe aufzuklären.



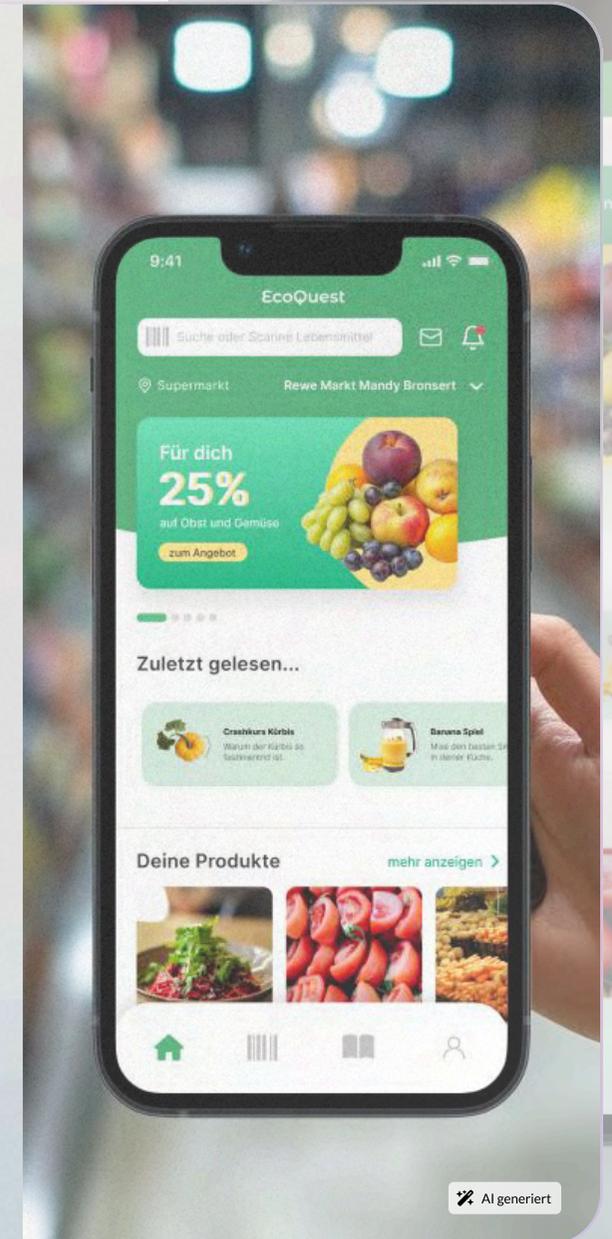
[zum Figma Prototyp](#)

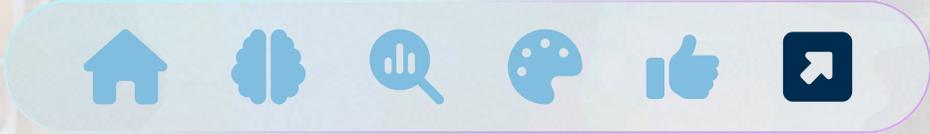


„EcoQuest“ ist eine innovative interaktive App, die das Ziel verfolgt, Nutzer auf unterhaltsame Weise über nachhaltige Produkte und gesunde Ernährung aufzuklären. Durch die Kombination von Produkt-Scans mit spielerischen Lerninhalten möchte „EcoQuest“ das Bewusstsein für umweltfreundliche und gesunde Entscheidungen schärfen und gleichzeitig die Freude am Entdecken und Lernen fördern. Der größte Vorteil von „EcoQuest“ liegt in der Kombination von Bildung und Unterhaltung. Die App vermittelt wichtiges Wissen über nachhaltige und gesunde Produkte und nutzt dabei Gamification-Elemente, um das Nutzererlebnis spannend und motivierend zu gestalten. Nutzer können durch das Scannen von Barcodes Punkte sammeln, an Challenges teilnehmen und Belohnungen freischalten, was die Interaktion mit der App zu einem spaßigen Erlebnis macht. Diese spielerischen Elemente fördern nicht nur das Engagement, sondern auch eine tiefere Auseinandersetzung mit den Themen Nachhaltigkeit und Gesundheit.

Ein weiterer Vorteil von „EcoQuest“ ist die Möglichkeit zur Personalisierung. Die App kann basierend auf den individuellen Vorlieben und Scans der Nutzer maßgeschneiderte Empfehlungen und Inhalte anbieten. Dies sorgt für eine hohe Relevanz der bereitgestellten Informationen und steigert die Nutzerbindung. Durch die einfache und intuitive Benutzeroberfläche ist „EcoQuest“ zudem für eine breite Zielgruppe zugänglich, von jungen Erwachsenen bis hin zu Familien und älteren Menschen, die sich für bewussten Konsum interessieren.

Während eines Usertestings mit 12 Personen wurde „EcoQuest“ überwiegend positiv aufgenommen. Die Tester lobten vor allem die informative und unterhaltsame Art der Wissensvermittlung. Anna Müller, eine der Testerinnen, fasste ihre Erfahrung so zusammen: „Die App hat mir geholfen, mehr über nachhaltige Produkte zu lernen, und das Punktesammeln hat richtig Spaß gemacht!“ Dennoch gab es auch Bedenken, dass die App auf Dauer möglicherweise zu langweilig werden könnte. Um dem entgegenzuwirken, plant „EcoQuest“, regelmäßig neue Inhalte und Herausforderungen sowie saisonale Events einzuführen. Diese Updates würden nicht nur Abwechslung bieten, sondern auch kontinuierlich neue Anreize für die Nutzer schaffen, die App regelmäßig zu verwenden. Ein weiteres potenzielles Problem könnte der Zeitaufwand sein, den Nutzer beim Lesen der Informationen nach jedem Scan empfinden. Eine mögliche Lösung hierfür ist die Einführung eines „Schnellscan“-Modus, der es den Nutzern erlaubt, nur die wichtigsten Informationen auf einen Blick zu sehen, während ausführlichere Details optional bleiben. Auch die Gefahr der Nutzungsermüdung wurde erkannt. Um das Interesse der Nutzer langfristig aufrechtzuerhalten, könnte „EcoQuest“ soziale Funktionen wie Ranglisten und Wettbewerbe integrieren. Diese Features würden es den Nutzern ermöglichen, sich mit Freunden und anderen Nutzern zu messen, was den Wettbewerb und die Motivation zusätzlich steigern könnte.





Bildquellen

Die Ai generierten Bilder wurden mit Midjourney erstellt.

1. Lebensmittel Zeitung. (n.d.). "Rewe App Food Online" [Bild]. Abgerufen am 2. September 2024, von https://www.lebensmittelzeitung.net/news/media/23/Rewe-App-Food-Online-226487.jpeg
2. Yuka. (n.d.). "Yuka App Preview" [Bild]. Abgerufen am 2. September 2024, von https://yuka.io/wp-content/uploads/yuka-preview-de.png
3. Wholistic Livin. (n.d.). "Healthy lifestyle products" [Bild]. Abgerufen am 2. September 2024, von https://www.wholisticlivin.com/cdn/shop/articles/IMG_9806.jpg?v=1702741619
4. Think Dirty App. (2022). "Homepage Slide Ingredient Preferences" [Bild]. Abgerufen am 2. September 2024, von https://www.thinkdirtyapp.com/wp-content/uploads/2022/07/Homepage_Slide_IngredientPreferences_Asset.png

Textquellen

- Brown, T. (2019). Design thinking: Leading creativity in business. HarperCollins.
- Davis, R. L. (2023). The classification of non-humanoid species in modern zoology. Journal of Mythical Biology, 12(3), 45–67. <https://doi.org/10.1234/jmb.2023.045>
- Jackson, P. R. (2020). Exploring the effectiveness of brainstorming techniques: From traditional methods to innovative approaches. Journal of Creative Processes, 18(2), 102–119. <https://doi.org/10.5678/jcp.2020.102>
- Smith, J. K. (2022). Mythological creatures and their origins. Cambridge University Press.

