



Gestaltung interaktiver Medien

LumiTales

Gestaltung einer AR Hörerfahrungs



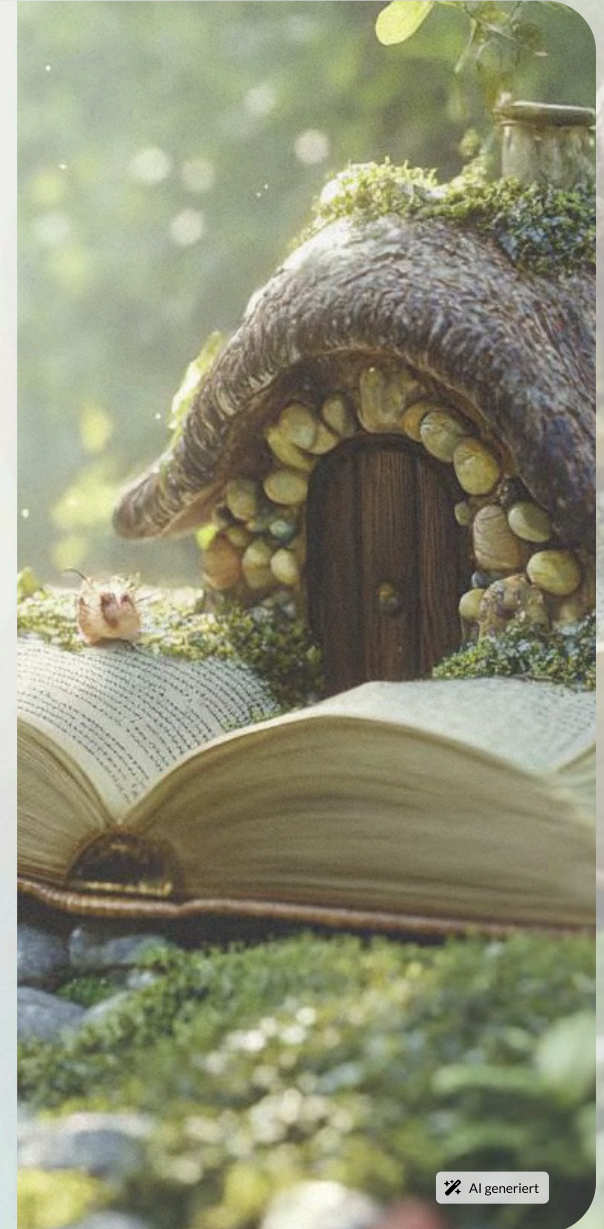
HOW MIGHT WE *nice* AR Anwendung FOR *Kinder* IN ORDER TO *Lesen erfahrbar* zu gestalten

Ideenfindung

Im Rahmen eines kreativen Design Thinking Prozesses, unter Anwendung von Brainstorming, der Crazy 8-Technik und der Synthese, habe ich verschiedene Konzepte für eine AR-Anwendung entwickelt, die das frühkindliche Erleben von Büchern bereichern soll. Ziel war es, innovative Wege zu finden, wie die digitale Welt mit traditionellen Medien verschmelzen kann, um ein immersives Lernerlebnis zu schaffen.

Die Ideen wurden in vier Kategorien eingeteilt: Guide, Wohnung-Tool, Bildung und Unterhaltung. Jede Kategorie repräsentiert unterschiedliche Anwendungsmöglichkeiten von AR-Technologien, wie etwa ein virtuelles Kunstmuseum, einen AR-Architekturführer, einen virtuellen Reisebegleiter, eine historische Stadtführung, einen virtuellen Möbelplaner, AR-Reparaturhilfen, virtuelle Pflanzenpflege, ein AR-Bildungsspiel für Kinder, eine AR-Sprachlernapp, virtuelle Haustiere und ein interaktives Märchenbuch.

Nach sorgfältiger Abwägung habe ich mich für den AR-Geschichtenerzähler entschieden. Diese Wahl basiert auf der Erkenntnis, dass Geschichtenerzählen eine kraftvolle Methode ist, um Kinder zu bilden und zu unterhalten. Durch AR-Technologie können Geschichten nicht nur erzählt, sondern auch visuell erlebbar gemacht werden. Kinder tauchen so tiefer in die Erzählungen ein und können die Handlung interaktiv mitgestalten. Der AR-Geschichtenerzähler verbindet auf ideale Weise Bildung und Unterhaltung und bietet ein wertvolles Werkzeug, um Kinder in die Welt der Literatur einzuführen. Die können können die Smartphone Kamera einfach auf ein selbst gemaltes Bild, ein Spielzeug oder einen leeren Tisch halten und bekommen eine zur Scene passende Geschichte.





Bedarfsanalyse

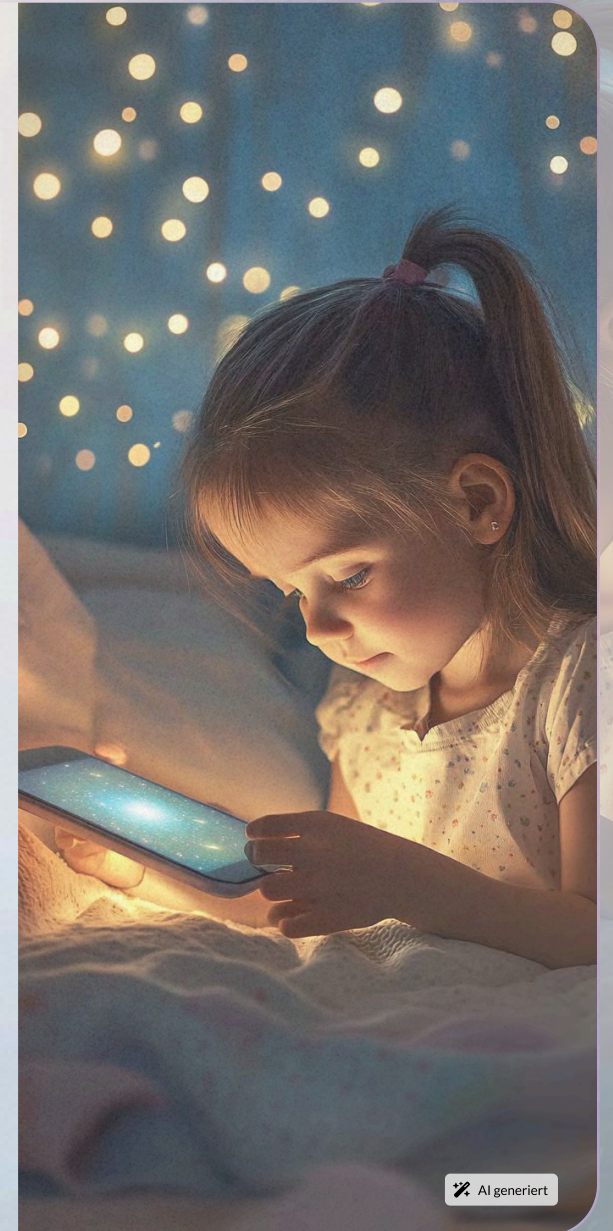
Die Entwicklung der App "AR-Geschichtenerzähler" basiert auf dem Bedarf, frühkindliche Entwicklung durch interaktive und immersive Erzählformate zu fördern. Ein zentrales Argument für diese App ist die **Förderung der emotionalen Resilienz und sozialen Fähigkeiten**. Durch Geschichten lernen Kinder, Emotionen zu identifizieren, Empathie zu entwickeln und Bewältigungsstrategien aufzubauen. Interaktive Erzählungen bieten einen sicheren Raum, in dem Kinder ihre Gefühle erforschen und ausdrücken können, was ihnen hilft, komplexe Emotionen zu bewältigen.

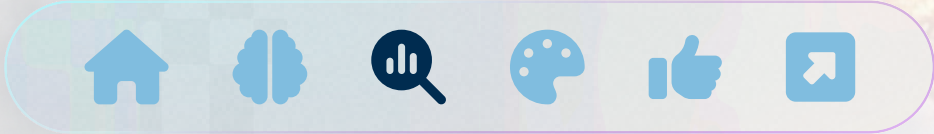
Ein weiterer wichtiger Bedarf betrifft die **sprachliche und kognitive Entwicklung**. Regelmäßiger Kontakt mit Geschichten fördert das Verständnis für syntaktische Strukturen und Textorganisation, was langfristig beim Lesen und Schreiben unterstützt. Die Integration von AR in die Erzählungen vertieft diesen Lerneffekt, indem Kinder aktiv an den Geschichten teilhaben und so ihr Verständnis und ihre kreativen Fähigkeiten verbessern.

Technologie und interaktive Elemente erhöhen das Engagement der Kinder. AR-gestützte Geschichten bieten immersive Erlebnisse, die die Vorstellungskraft anregen und das Lernen spielerisch gestalten. Diese Technologieintegration verbindet traditionelle Lernmethoden mit modernen, interaktiven Ansätzen, die das Interesse und die Lernbereitschaft der Kinder steigern.

Zusätzlich fördert die App **Vielfalt und Inklusion**, indem sie Geschichten aus verschiedenen Kulturen und Perspektiven einbindet. Dies hilft Kindern, die Vielfalt der Welt zu schätzen und eine offene, tolerante Haltung zu entwickeln, was für ein respektvolles und inklusives Miteinander in einer globalisierten Welt unerlässlich ist.

Insgesamt deckt die App "AR-Geschichtenerzähler" wesentliche Entwicklungsbereiche ab: Sie verbessert das Engagement, fördert sprachliche und kognitive Fähigkeiten, unterstützt die emotionale und soziale Entwicklung und trägt zur Sensibilisierung für Vielfalt bei. Damit ist sie ein wertvolles Werkzeug für Eltern und Pädagogen, um Kinder auf eine moderne und fesselnde Weise in die Welt der Literatur und des Lernens einzuführen.





Zielgruppenanalyse

Die Zielgruppenanalyse für die AR-Geschichtenerzähler-App umfasst sowohl Kinder als auch deren Eltern, da beide Gruppen auf unterschiedliche Weise von der Anwendung profitieren. Kinder im Alter von 3 bis 8 Jahren stehen im Mittelpunkt der App-Nutzung. In diesem Alter sind Kinder besonders empfänglich für Geschichten und interaktive Medien, die ihre Fantasie anregen. Sie befinden sich in einer kritischen Phase ihrer emotionalen, sozialen, sprachlichen und kognitiven Entwicklung. Die App spricht sowohl jüngere Kinder an, die erste Erfahrungen mit Büchern und Erzählungen machen, als auch ältere Kinder, die bereits ein grundlegendes Verständnis für Geschichten entwickelt haben und sich aktiv mit den Inhalten auseinandersetzen möchten. Eltern und Erziehungsberechtigte, die großen Wert auf die Bildung und emotionale Entwicklung ihrer Kinder legen, bilden die zweite zentrale Zielgruppe. Diese Eltern sind technologieaffin und offen dafür, digitale Tools in den Alltag ihrer Kinder zu integrieren, um das Lernen zu unterstützen. Sie suchen nach unterhaltsamen, aber zugleich lehrreichen Anwendungen, die ihre Kinder sinnvoll beschäftigen und ihnen helfen, wichtige Fähigkeiten zu entwickeln. Darüber hinaus sind sie interessiert an interaktiven Formaten, die gemeinsame Aktivitäten ermöglichen und die Eltern-Kind-Bindung stärken.

Personas:



Markus Schmid
38, Softwareentwickler

AI Seebär 1 Kind

„Ich möchte, dass meine Tochter spielerisch lernt und dabei die Welt der Geschichten auf moderne Weise entdeckt.“

MOTIVATION

- Möchte seine Tochter aktiv bei der sprachlichen und sozialen Entwicklung unterstützen.
- möchte mehr gemeinsame Zeit mit seiner Tochter verbringen, die sowohl Spaß macht als auch lehrreich ist.

INTERESSEN

- Lesen von Fachliteratur über Technologie und Erziehung.
- Experimentieren mit neuen Technologien, wie Smart Home Anwendungen.
- Zocken von CS2

NO GO'S

- Zu komplizierte oder unzuverlässige Apps, die technische Probleme haben.
- Kindergefährdende Inhalte


PERSÖNLICHKEIT

Neugierig: gering stark

Experimentierfreudig: gering stark

Neugierig: gering stark

Experimentierfreudig: gering stark



Lisa Schmid
05, Vorschule

Drei ??? Fang mich doch!

„Ich liebe Geschichten, bei denen ich mitmachen kann und die voller Überraschungen sind!“

MOTIVATION

- Liebt es, Geschichten zu hören und zu erzählen.
- Begeistert von bunten, interaktiven Erlebnissen.
- Hat großes Interesse an Tieren und Naturgeschichten.

INTERESSEN

- Märchen und Abenteuergeschichten.
- Basteln und Malen von eigenen Geschichten.
- Spielen mit interaktiven Spielzeugen, die Geräusche und Licht integrieren.

NO GO'S

- Langweilige oder rein textbasierte Geschichten ohne visuelle Unterstützung.
- Inhalte, die nicht kindgerecht oder zu beängstigend sind.

PERSÖNLICHKEIT

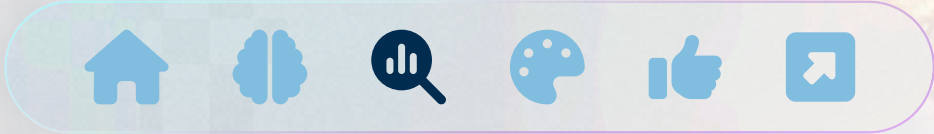
Neugierig: gering stark

Experimentierfreudig: gering stark

Neugierig: gering stark

Experimentierfreudig: gering stark





Wettbewerbsanalyse

Die Wettbewerbsanalyse für die AR-Geschichtenerzähler-App zeigt, dass es bereits mehrere Anwendungen gibt, die sich auf interaktive und digitale Erzählformate für Kinder konzentrieren. Diese Analyse hilft, die einzigartige Positionierung der eigenen App im Markt zu definieren.

Epic! ist eine digitale Bibliothek mit über 40.000 eBooks, Audiobooks und Lernvideos. Sie überzeugt durch eine große Auswahl und personalisierte Empfehlungen, ideal für Kinder bis 12 Jahre. Die interaktiven Leseerfahrungen und Bildungsinhalte sind besonders attraktiv. Reading Rainbow Skybrary kombiniert traditionelle und moderne Lernmethoden mit über 1.000 kuratierten Büchern, die durch interaktive Animationen und Audio-Narrationen bereichert werden. Die App richtet sich an Kinder von 2 bis 9 Jahren und legt großen Wert auf den Bildungswert durch interaktive Elemente.

Toca Life: Stories bietet Kindern die Möglichkeit, eigene Geschichten mit verschiedenen Charakteren und Szenen zu erstellen. Sie fördert Kreativität und individuelle Gestaltung und richtet sich an Kinder jeden Alters, die von der völligen kreativen Freiheit profitieren.

FarFaria Storybooks stellt über 1.000 interaktive Geschichten mit Audio-Narrationen bereit. Die benutzerfreundliche Oberfläche ermöglicht es Eltern und Kindern, den Lesefortschritt zu verfolgen. FarFaria richtet sich an Kinder aller Altersgruppen und bietet regelmäßige Updates sowie Offline-Zugriff.

StoriePlay nutzt Augmented Reality, um Geschichten mit 3D-animierten Charakteren und interaktiven Szenen zu beleben. Diese App kombiniert spielerisches Storytelling mit lehrreichen Aktivitäten, was sie besonders für Kinder attraktiv macht, die moderne Technologien nutzen möchten.

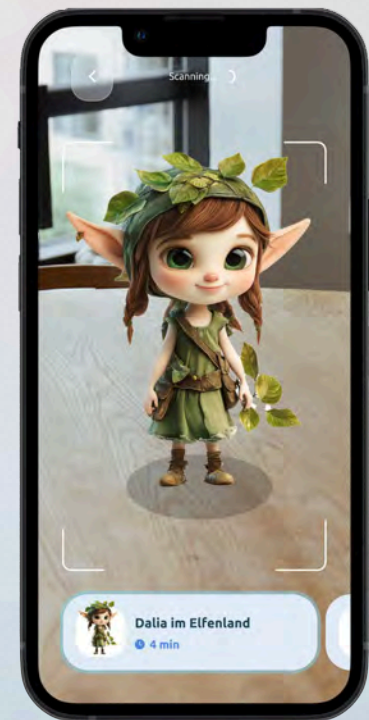
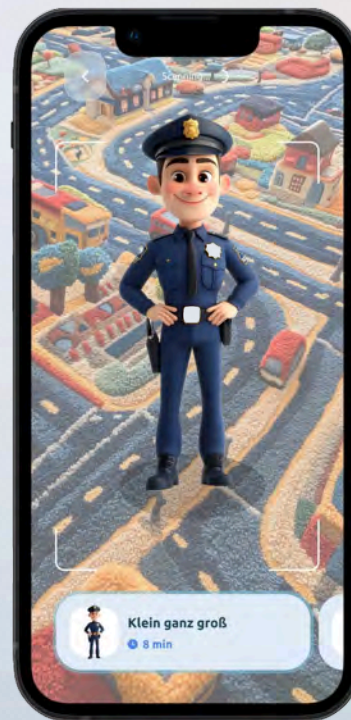
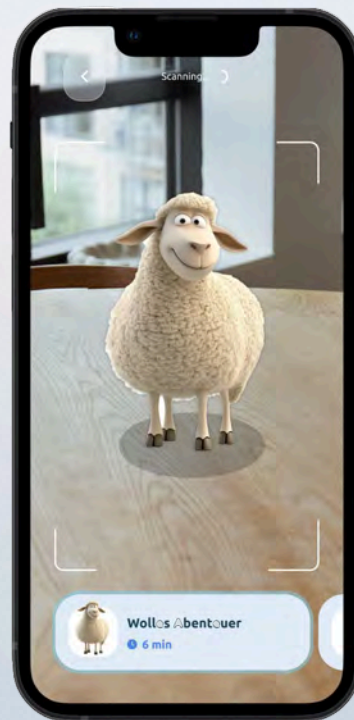
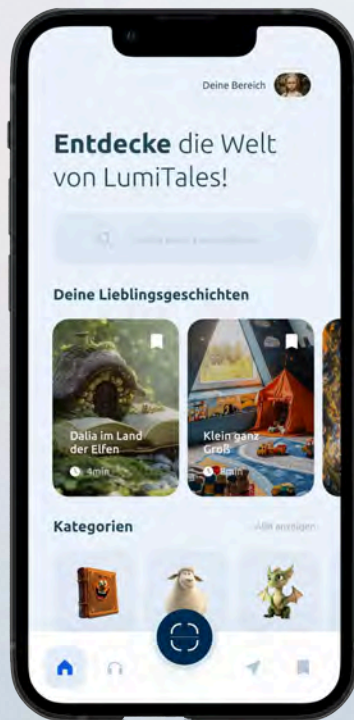
WizarKids verbindet physische und digitale Welten, indem Kinder ein gedrucktes Buch ausmalen, dessen Bilder in der App lebendig werden. Diese App fördert Kreativität und verbessert Lese-, Sprech- und Hörfähigkeiten, ideal für kreative Kinder.

Die AR-Geschichtenerzähler-App kann sich durch den gezielten Einsatz von AR-Technologie und den Fokus auf emotionale, soziale und kognitive Entwicklung von der Konkurrenz abheben. Sie bietet eine immersive und lehrreiche Storytelling-Erfahrung, die sowohl Kinder als auch Eltern anspricht.





Im Design-Prozess meiner AR-Geschichtenerzähler-App nutzte ich Figma, um eine kindgerechte und intuitive Benutzeroberfläche zu gestalten. Zu Beginn erstellte ich ein Moodboard, das die visuelle Stimmung und Farbpalette der App definierte. Dies diente als Grundlage für ein ansprechendes Design. Anschließend orientierte ich mich an Templates, um eine übersichtliche Startseite zu entwickeln. Diese bietet zwei Hauptfunktionen: Kinder können gezielt AR-Hörgeschichten auswählen oder ihre Umgebung scannen, um passende Geschichten zu entdecken. Beispielsweise könnte über einem Spielteppich automatisch eine Geschichte über einen Verkehrspolizisten vorgeschlagen werden. So wird das Entdecken von Geschichten zu einem interaktiven Erlebnis, das die Fantasie der Kinder anregt. Durch diesen Ansatz wird das Entdecken von Geschichten zu einem interaktiven und immersiven Erlebnis, das die Neugier und Fantasie der Kinder fördert.



[zum Figma Prototyp](#)

LumiTales ist eine innovative AR-Geschichtenerzähler-App, die Kinder spielerisch und immersiv in die Welt der Geschichten eintauchen lässt. Der Name „LumiTales“ kombiniert die Begriffe „Lumi“ (für Licht und Entdecken) und „Tales“ (für Geschichten) und spiegelt damit das Konzept der App wider.

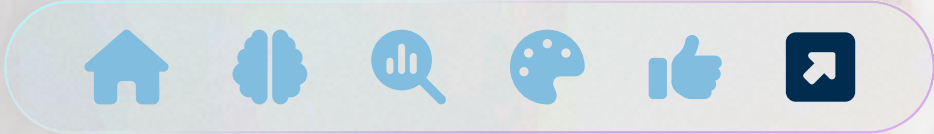
LumiTales bietet zahlreiche Vorteile, die es zu einer einzigartigen App für Kinder machen. Durch den Einsatz von Augmented Reality wird das **Geschichtenerzählen** interaktiv, was die Vorstellungskraft der Kinder anregt und sie aktiv in die Handlung einbindet. Anstatt nur zuzuhören, können Kinder durch ihre Umgebung navigieren und passende Geschichten entdecken, was ihre Kreativität und ihr Interesse an der realen Welt fördert. Die flexible Auswahl von gezielten Geschichten oder das Scannen der Umgebung sorgt zudem für Abwechslung und hält das Interesse wach. Die benutzerfreundliche, **kindgerechte Oberfläche** macht die App auch für jüngere Kinder leicht bedienbar.

Während des **User-Testings** mit 12 Personen gab es Bedenken, dass die App für einige Kinder langweilig werden könnte, wenn die Geschichten nicht regelmäßig aktualisiert werden. Um dies zu vermeiden, könnte LumiTales regelmäßig neue Inhalte und saisonale Updates einführen. Ein weiterer potenzieller Nachteil ist die eingeschränkte Wirksamkeit von AR-Technologie bei schlechten Lichtverhältnissen. Diesem könnte begegnet werden, indem die App ein Tutorial zur optimalen Nutzung bietet und Funktionen wie automatische Anpassungen der Helligkeit und Kontraste integriert, um das AR-Erlebnis zu verbessern.

Die Rückmeldungen aus dem User-Testing waren überwiegend positiv. Eltern und Kinder schätzten die innovative Art des Geschichtenerzählens und die Möglichkeit, Geschichten in realen Umgebungen zu erleben. Unsere Persona, die junge Lisa Schmidt, fasste ihre Erfahrung mit den Worten zusammen: „Ich finde es toll, dass ich die Geschichten selbst entdecken kann, es ist wie ein Abenteuer in meinem Zimmer!“

Insgesamt überwiegen die Vorteile von LumiTales deutlich. Mit regelmäßigen inhaltlichen Updates und technischer Optimierung hat die App das Potenzial, Kinder langfristig zu begeistern und ihnen ein einzigartiges, lehrreiches Erlebnis zu bieten.





Bildquellen

Die Ai generierten Bilder wurden mit Midjourney erstellt.

1. Epic!, (n.d.). "Epic! Logo" [Bild]. Abgerufen am 2. September 2024, von https://static.wikia.nocookie.net/epic2120books20for20kids/images/f/fd/Epic%21_Logo.png/revision/latest?cb=20230424022622
2. Toca Life Stories. (n.d.). "Toca Life Stories Title Screen" [Bild]. Abgerufen am 2. September 2024, von https://static.wikia.nocookie.net/tocalifestories/images/f/fb/Title1.png/revision/latest?cb=20200813125741
3. StoriePlay. (n.d.). "Illustration of cartoon characters" [Bild]. Abgerufen am 2. September 2024, von https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSi3kn6hUzAcMfdbm8KmZ6CJKEOF-iDOe0aJA&s
4. Apple Inc. (n.d.). "App store preview image" [Bild]. Abgerufen am 2. September 2024, von https://is5-ssl.mzstatic.com/image/thumb/Purple126/v4/54/0b/f5/540bf57d-73ab-76a3-27ab-c042e0abb1d3/pr_source.jpg/750x750bb.jpeg

Diese Quellenangaben sind nach den Richtlinien des APA-Stils formatiert und können direkt in ein Literaturverzeichnis übernommen werden.

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.

