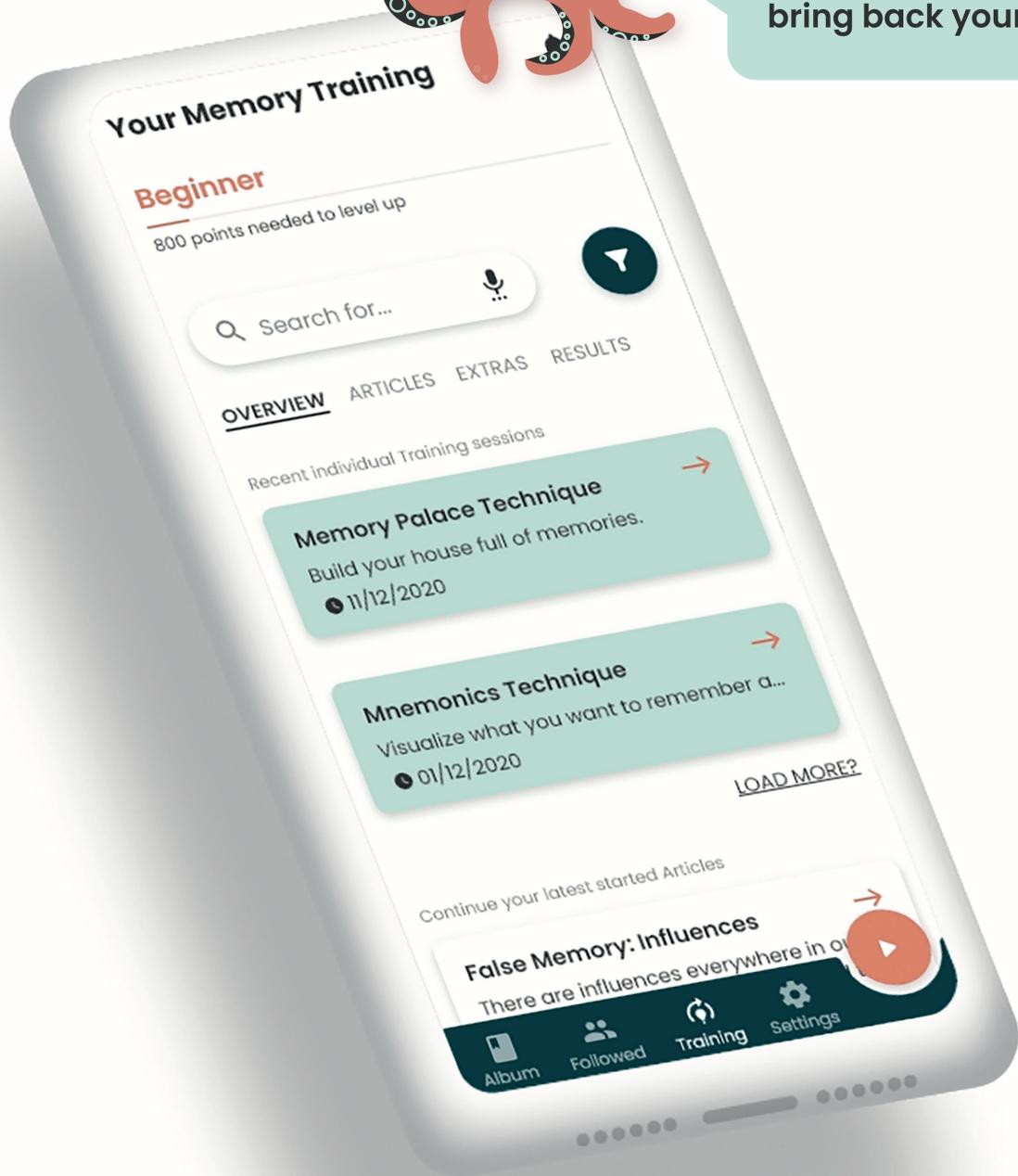


bring back your memories



relive



bring back your memories

Das Thema kurz beschrieben

Konzeption und Visualisierung einer mobilen Anwendung, bei der eigene Entscheidungen über autobiografische & episodische Erinnerungen getroffen und reflektiert werden können.

Uncover Mannheim – Dekadenz

Wir leben in einer Gesellschaft mit den verschiedensten Arten von Medien, die es nicht wertschätzen auf unsere persönlichen Erinnerungen zurückzuschauen oder diese für die Zukunft reflektieren zu können. Unsere soziale Welt missachtet immer mehr das Wissen oder die Wahrheit selbst, was uns beispielsweise Fake News heutzutage zeigen. Wir verlassen uns auf Meinungen oder erzählte Geschichten. Was können wir also tun gegen diesen Trend?

Eine Art, um dieses Thema zu behandeln ist es sich mit den persönlichen Erinnerungen, speziell den episodischen und autobiografischen, zu beschäftigen. Sie geben uns die Chance sich selbst zu reflektieren und unsere Erinnerungen mit.

Wir können nur ein respektvolles Mitglied unserer Gesellschaft sein, wenn wir auch genau wissen, was in uns vorgeht. Selbstreflektion fördert nicht nur die eigene Gesundheit, nein sie kann uns qualitativ hochwertiges Wissen darüber geben, wie wir uns gegenüber unserer sozialen Welt verhalten können. Der Mensch hat als Kind in der Schule nicht ausgelernt. Das eigene Leben, die Erfahrungen, die man durch persönliche Erinnerungen durchlebt, sind diejenigen die unsere Lebensqualität bestimmen und uns ein lebenslang Lernen lässt.

Zusammengefasst zielt das Produkt relive auf das globale Nachhaltigkeitsziel, jedem Menschen eine hochwertige Bildung zu gewähren.

Gesellschaftliche Relevanz der Arbeit

Erinnerungen. Ein einfaches Wort, bei dem noch so viel hinter Verborgenen oder versteckt ist. Es gibt viele verschiedene Theorien über die Arbeitsweise von Gedächtnis und autobiografische & episodischen Erinnerungen, doch was genau ist wichtig für den jungen Erwachsenen? Wir werden überhäuft mit den wildesten Theorienfetzen und Informationen, die wiederum vom Halbwissen anderer Autoren erstellt wurden. Wo finde ich eine einheitliche Theorie, die mir Sicherheit und Gewissheit gibt, die wir uns alle so sehnlichst wünschen. Letztendlich siegt die Wissenslücke jedes jungen Erwachsenen zu diesem Thema, obwohl das Interesse und die Neugierde vorhanden sind.

Dabei sind unsere persönlichen Erinnerungen doch genau das was uns als individuelle Persönlichkeit ausmacht. Über die Jahre durchleben wir so viele Ereignisse, machen sowohl schlechte als auch gute Erfahrungen, die uns durch unser Leben führen. Unser Körper wird mit Reizen und Informationen überflutet und wir verlassen uns auf uns selbst, dass die wichtigen Informationen und Reize richtig gefiltert dort ankommen, wo sie hingehören. Genau wissen wir aber nicht, was unser Gehirn eigentlich mit den vielen Informationen anfängt. Wir können ja nicht selber in uns reinschauen und beurteilen, was uns jetzt oder später einmal wichtig sein wird. Oder doch?

Vor allem junge Erwachsene, die ihren eigenen Platz im Leben noch nicht gefunden haben oder dabei sind sich eines aufzubauen benötigen besondere Unterstützung. Schnell können sich erlebte Erlebnisse vom positiven zum negativen entwickeln. Im schlimmsten Fällen entwickelt sich ein Trauma und man wird diese nicht mehr los. Erinnerungen sind sehr dynamisch und somit immer in Abhängigkeit unseres eigenen Empfindens und gleichzeitig auch Opfer unserer subjektiven bewussten als auch unterbewussten Einschätzungen. Die Dynamik kann auch Konsequenzen haben. Beispielsweise wurden im Gericht viele unschuldi-

ge Menschen für eine Straftat verurteilt, die sie nie begangen haben. Warum? Da sich bestehende Erinnerungen durch äußere Einflüsse so verändern oder manipulieren lassen können, dass viele Details durch die eigene Vorstellungskraft dazukommen, die nie stattgefunden haben. Sollten wir uns dessen nicht zumindest bewusst werden und uns nicht nur über die Welt, sondern auch uns selbst reflektieren können? Am besten wäre eine Möglichkeit, die Richtigkeit der eigenen Erinnerungen gewährleisten zu können.

Und dann gibt es noch die große Angst des Vergessens oder des nicht Vergessens. Es gibt die grausamsten Geschichten von Amnesie, Altersvergessens bis hin zu Demenz. Vor allem, wenn in der eigenen Familie ein solcher Krankheitsfall auftritt beginnt die Angst davor schon in sehr jungen Jahren. Man kennt es jedoch auch selbst: Manchmal wünscht man sich die Möglichkeit, mehr relevantes auch später noch präsent im Kopf zu haben. Es fehlt jedoch das Wissen über die wirklich effektiven Techniken über das Gedächtnistraining oder die Zeit sich damit auseinander zu setzen.

Das Gedächtnis kümmert sich wenig darum, wie der Mensch seine eigenen Erinnerungen eigentlich wahrnehmen möchte. Gibt ihm keine Entscheidungsgewalt darüber was er als richtig oder falsch ansehen möchte. Es hat kein Erbarmen und ist grausam zu dem Menschen. Deshalb beschäftigt sich diese Arbeit mit der Konzeptentwicklung einer digitalen Alternative, wie wir autobiografische und episodische Erinnerungen effektieren und erleben wollen. Mithilfe der nutzerzentrierten Design Vorgehensweise werden die Bedürfnisse herausgefunden, den Problemen auf den Grund gegangen und ein erster Vorschlag einer Visualisierung der digitalen Applikation reflektiert.

Phase 01: Research

[Seite 10–25]

- 01 Informationen zum Thema
- 02 Projektumfang definieren
- 03 Quantitative Umfrage
- 04 Qualitative Interviews

Phase 02: Empathize

[Seite 26–51]

- 01 Personas erstellen
- 02 Nutzerziele und Motivationen
- 03 Die Marke
- 04 Produktvoraussetzungen
- 05 Flow Charts

Phase 03: Create

[Seite 52–91]

- 01 Erste Skizzen
- 02 Low fidely Wireframes
- 03 Kleine Ergebnisvalidierung
- 04 Moodboarderstellung
- 05 Style Guide
- 06 High fidely Mockups

Überblick

[Seite 92–102]

- 01 Zusammenfassung
- 02 Ausblick für das Projekt
- 03 Ausstellungsform auf der UNCOVER Exhibition
- 04 Kurzvita der Designerin
- 05 Verwendete Quellen

Kleiner Hinweis zum Ablauf

Im Detail wird das User-Centered Design Model mit einer Iteration angewendet, um dieses soziale Problem zu lösen. Die vier genannten Phasen werden dabei durchgespielt. Ziel der Arbeit ist es, jungen Erwachsenen die Möglichkeit zu geben, über sich etwas selbst zu lernen, Neugier zu fördern und das Bewusstsein über den Einfluss von unberechenbaren Erinnerungsprozessen zu erweitern und aufzuklären.

01 Research

01 Informationen zum Thema

Was sind Erinnerungen?

Erinnerungssysteme verlaufen nahtlos ineinander über und wir haben wenig Einfluss darauf wie Erinnerungen verarbeitet werden. Sie sind Eigenschaften, die wir über unsere mentalen Erfahrungen erhalten und basieren auf subjektiven Einflüssen, unseren Vorkenntnissen und Überzeugungen, persönlichen Motiven und Zielen und sozialen Einflüssen. Allgemein kann man Erinnerungen in zwei Kategorien einordnen: Kurzzeit- und Langzeitgedächtnis. Das Kurzzeit- oder auch Arbeitsgedächtnis genannt, ist wie das Notizbuch des Gehirns. Informationen werden vorübergehend für eine limitierte Zeit speichert, bevor sie entweder verworfen oder in das Langzeitgedächtnis übertragen werden. Langzeiterinnerungen sind jene Erinnerungen, an denen einige Tage oder viele Jahre festgehalten wird – Dinge wie Fahrradfahren oder das erste Abendessen mit der ersten Person, in die man sich verliebt hat. Wir konzentrieren uns auf das Langzeitgedächtnis, auf die Erinnerungen die uns als Person ausmachen.

Unser Langzeitgedächtnis lässt sich in drei Kategorien aufteilen: Semantisches bzw. generisches Wissen, bei dem unser Wissenswortschatz wie historische Ereignisse oder Fakten, die wir uns über Jahre angeeignet haben, abgespeichert werden. Zudem gibt es die Kategorie des prozeduralen Gedächtnisses, wodurch Tätigkeiten, die automatisch, ohne Nachdenken möglich sind, einsetzbar gemacht werden. Vor allem motorische Abläufe wie Fahrradfahren oder Schwimmen sind Beispiele dieser Kategorie. Zuletzt bleiben noch unsere episodischen & autobiografischen Erinnerungen, welche uns ermöglichen unsere Lebenserfahrungen sammeln und sich daran erinnern zu können.

Episodisch vs. autobiografisch

Zwei Worte, die zwar derselben Kategorie angehören, aber hinter ihnen ist viel Interessantes zu entdecken. Also was ist der Unterschied? Autobiografische Erinnerungen enthalten generelle Informationen über ein Ereignis und ist immer an die Zeit gebunden. Ein Beispiel hierfür könnte der erste Kuss sein, welcher mit einer bestimmten Person, an einem bestimmten Ort zu einer bestimmten Zeit stattgefunden hat. Episodische Erinnerungen erweitern diese Ereignisse mit den Details eines Moments, wie den Umstand, dass der erste Kuss unter einer Buche stattgefunden hat und dieser sich durch den vielen Wind durchgängig bewegt hat. Beide Erinnerungen machen das Ereignis für jeden Menschen zu einem einzigartigen Moment, da sie gebunden sind an die eigenen Empfindungen und Interpretationen. In persönliche Erinnerungen schwingen starke emotionale Ausprägungen mit. Das Erinnern an glückliche oder traurige episodische Erinnerungen kann emotionale Reaktionen hervorrufen und dazu führen, dass wir fühlen, was wir damals gefühlt haben.

Die autobiografischen Erinnerungen, wie wir sie erlebt haben, tragen dazu bei, unserem Leben einen Sinn zu geben.

Falsche Erinnerung

Es werden ständig falsche Erinnerungen erlebt – Erinnerungen, die sich wie Erinnerungen anfühlen, aber nicht auf etwas realem beruht. Wenn man sich an etwas erinnert, handelt es sich nicht um eine exakte Reproduktion des ersten Males, als das Ereignis erlebt wurde, da sich das eigene Bewusstsein für die aktuelle Situation mit der früheren Erinnerung vermischt. Das bedeutet, dass Erinnerungen nicht wie in einem Video eingefroren werden, sondern neue Informationen und Vorschläge im Laufe der Zeit in alte Erinnerungen einfließen können. Von einzelnen episodischen Details bis hin zu ganzen autobiografischen Ereignissen können sich „falsche“ bzw. verfälschte Erinnerungen ausprägen. Und die Folgen solcher falschen Erinnerungen können sehr real sein. Der Glaube an fiktive Darstellungen der Realität kann alles in unserem Leben beeinflussen und möglicherweise echte Freude, echte Aufregung und sogar echtes Trauma verursachen. Das Verständnis unserer fehlerhaften Gedächtnisprozesse kann uns daher helfen, ein Gefühl dafür zu entwickeln, wie wir die in unseren Erinnerungen enthaltenen Informationen bewerten können und wie wir sie angemessen verwenden können, um zu definieren, wer wir sind.

Erinnerungen langanhaltend antrainieren

Es gibt zahlreiche Erinnerungstrainingseinheiten, die wir von Gehirn-jogging Spielen kennen. Sie locken uns mit Worten, wie „wissenschaftlich geprüft“ oder „Fitness für dein Gehirn“ oder „von Neurologen entwickelt“. Doch einen wirklichen Erfolg erzielen diese nicht, um Erinnerungen präsenter zu machen. Sie zielen eher auf unser Kurzzeitgedächtnis. Außerdem trainieren sie dich, wie du die entwickelten Spiele schnell lösen kannst. Und nun? Wir können wir Erinnerung langanhaltend machen? Der Schlüssel dazu ist die Wahrnehmung unseres Umfeldes. Und für eine bewusste Wahrnehmung ist vor allem das Wissen über die inneren Prozesse unseres Gedächtnisses und die Pflege unserer Erinnerungen wichtig. Normalerweise hilft es durch ein ständiges Wiederholen von Materialien aus dem Kurzzeitgedächtnis, dass sich dieses im Langzeitgedächtnis langanhaltend ausprägen kann. Eine aufwändige Pflege dieser Ereignisse, die neue Informationen mit bereits erlernten Dingen verbindet, sind jedoch den normalen Wiederholungstechniken weit überlegen. Wir können unser Umfeld visuell mit Bildern, Gerüchen und Geräuschen lebhaft wahrnehmen, weshalb einfache Techniken wie Mnemonik es uns leichter machen spezifische Informationen wieder abrufbar zu machen. Außerdem hilft es einen Bezug zu dieser Technik aufzubauen und auf sich selbst konzentriert diese Techniken zu meistern.

„Memory is a gift of nature, the ability to acquire, retain and use information or knowledge.“

Endel Tulvin

02 Projektumfang definieren

Ausgestattet mit einem Design Toolkit wollte ich mich den vorher angesprochenen Problemen widmen. Um jedoch nicht den Wald vor lauter Bäumen zu verlieren, war es mir wichtig zu definieren, was ich mir aus der Arbeit erhoffe. Dazu habe ich einen kleinen Projekt Brief erstellt.

Titel / Definition des Themas	<p>Konzeption und Visualisierung einer digitalen Anwendung, bei der eigene Entscheidungen über autobiografische & episodische Erinnerungen getroffen werden können.</p> <ul style="list-style-type: none"> *Effektives Dokumentieren *Erinnerungen reflektieren *Informative Ausbildung
Ziele der Arbeit	<ul style="list-style-type: none"> *Bewusstsein über die Tücken unseres Gedächtnisses entwickeln, *Sich selbst und sein Gedächtnis kennenlernen und dementsprechend Handeln zu können, *Möglichkeit darüber urteilen zu dürfen, was meine wichtigen Erinnerungen im Leben sein sollen und diese langanhaltend visuell darstellbar zu machen.
Zielgruppe	<p>Junge Erwachsene mit einer vollständigen Reifung des Arbeitsgedächtnisses, um Ereignisse des Kurzzeitgedächtnisses in das Langzeitgedächtnis (autobiografisch, episodisch) abzuspeichern. Dies ist ab 21 Jahren der Fall. Junge Erwachsene, die viele neue Dinge erleben, um Stabilität in ihrem Leben zu erlangen und sich selbst kennenzulernen. Ab ca. 30 Jahren ist die Stabilität präsenter im Leben, weshalb dies auch die Altergrenze der Zielgruppe ist.</p>
Reason Why und weitere Vorteile	<p>Die Anwendung wird das Bewusstsein aller Benutzer aufklären und ihre persönlichen Erinnerungen können intensiver und bewusster erleben werden.</p>
Tonalität	<p>Ernsthafte, erwachsen, informativ, auf spielerische Weise über sich selbst lernen, motivierend, unterstützend, freudebringend, aufregend</p>
Medien	<p>Dokumentation über Research, Konzept und Designentscheidungen und einem animierten Prototyp als Produkt</p>
Positionierung	<p>Es ist eine neue Anwendung, die mit seinem experimentellen neuen Konzept Akzeptanz auf dem Markt braucht.</p>

03 Quantitative Umfrage

Nach meiner Recherche zum Thema episodischer und autobiografischer Erinnerungen, wollte ein Stimmungsbild meiner Zielgruppe erhalten und über diese mehr erfahren. 76 Personen zwischen 21 und 30 Jahren haben 17 Fragen zum Thema Erinnerungen und ihren Umgang mit diesen erhalten.

Schreibst du deine persönlichen Erinnerungen auf oder sammelst diese?



■ Ja (43%)
 ■ Nein (21%)
 ■ Nein, aber schon einmal getan (35%)

Welche Medien benutzt du zum Sammeln/ Aufschreiben persönlichen Erinnerungen?



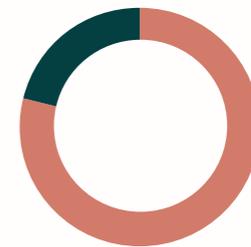
■ Online oder Soziale Medien (12%)
 ■ Offline Medien (37%)
 ■ Beides, online & offline Medien (42%)
 ■ Andere (9%)

Tust du etwas gegen den Vergessensprozess persönlicher Erinnerungen?



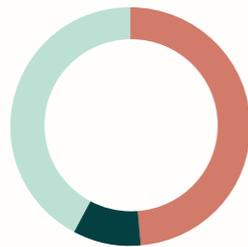
■ Ja (48.7%)
 ■ Nein (51.3%)

Möchtest du etwas gegen das Vergessen deiner persönlichen Erinnerungen tun?



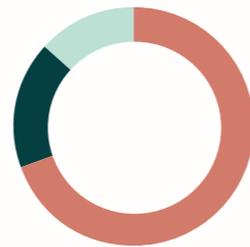
■ Ja (78.9%)
 ■ Nein (21.1%)

Hattest du schon einmal eine Erinnerung, die nie so stattgefunden haben konnte?



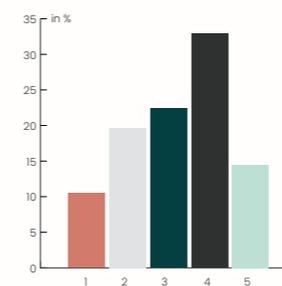
■ Ja (48.7%)
 ■ Nein (9.2%)
 ■ Ich bin mir unsicher (42.1%)

An welche Art von Erinnerungen erinnerst du dich am meisten?



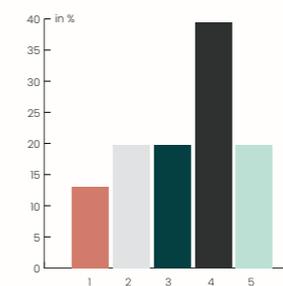
■ Positive / schöne (69.7%)
 ■ Negative / traurige (17.1%)
 ■ Andere (13.2%)

Wie hoch ist die Angst vor dem Vergessen deiner persönlichen Erinnerungen?



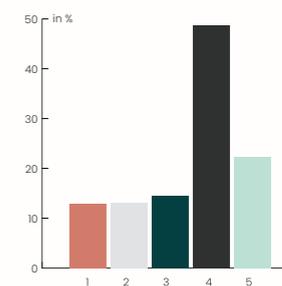
*1 entspricht gar nicht
 5 entspricht sehr hoch

Wie nützlich findest du das Sammeln/ Aufschreiben von Erinnerungen in deiner Gegenwart?



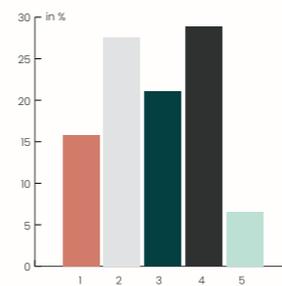
*1 entspricht gar nicht
 5 entspricht sehr nützlich

Wie nützlich findest du das Sammeln/ Aufschreiben von Erinnerungen für die Zukunft?



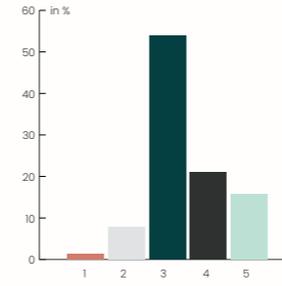
*1 entspricht gar nicht
 5 entspricht sehr nützlich

Als dir jemand eine persönliche Erinnerung erzählt hat, hast du je gedacht, dass die Erinnerung möglicherweise nicht wahr ist?



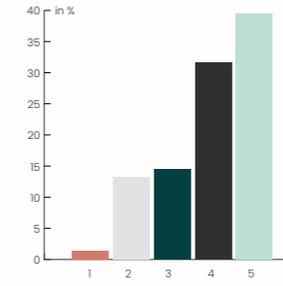
*1 entspricht gar nicht
 5 entspricht sehr viel

Wie gut kannst du dich an persönliche episodische Details erinnern?



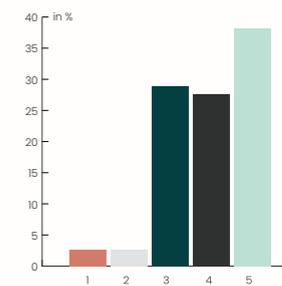
*1 entspricht gar kein erinnern,
 5 entspricht sehr deutliches erinnern an Details

Wie gut kannst du dich an persönliche autobiografische Momente erinnern?



*1 entspricht gar kein erinnern,
 5 entspricht sehr deutliches erinnern an das Event

Wie wichtig ist dir der private Umgang mit persönlichen Erinnerung?



*1 entspricht gar nicht
 5 entspricht sehr wichtig

03 Quantitative Umfrage

Gibt es andere Ängste, woran du bei persönlichen Erinnerungen denkst?

Unbewusste Verzerrung der eigenen Erinnerungen

Die Tatsache, dass dieser Moment nicht wiederkehrt

Erinnerungen, über deren tatsächlichen Inhalt man sich nicht mehr bewusst ist

Das Erinnerungen verfälschen

Aufkommende schlechte Erinnerungen oder Erinnerungen, an die man sich nicht erinnern möchte (Traumata)

Nicht vergessen von traumatischen Erlebnissen

Das Aufkommen von unangenehmen Gefühlen (Scham, Panik)

Das man Erinnerungen nicht vollumfänglich festhalten kann (Atmosphäre, Details, Geruch,...) oder das Erinnerungen auf Speichermedien kaputt gehen könnten

Das involvierte Personen ebenfalls die Erinnerung(en) vergessen

Das sich schlechte Erinnerungen wiederholen könnten

Das die Erinnerung einen trügt und Dinge anders abgelaufen sind als man sie in Erinnerung hat

Welche Gründe sprechen dagegen etwas gegen das Vergessen persönlichen Erinnerungen zu tun?

Die wichtigen Erinnerungen bleiben; Unnützes schwindet

Situationen sollten gelebt werden um sie zu leben, und nicht um sie zu erinnern

Erinnerungen die mir wichtig sind vergesse ich nicht

Wenn ich es vergesse, war es nicht so wichtig

Erinnerungen die mir wichtig sind vergesse ich nicht

Es kommt auf die Erinnerungen an. Schöne Erinnerungen möchte man am besten behalten, aber bei verletzenden Erinnerungen ist es manchmal besser einfach loszulassen.

Zusammenfassung aus persönlichen autobiografischen Erinnerungen auf, die den Befragten in 40 Sekunden einfallen.

Erste Male von Erfahrungen, welche sowohl positiv als auch negativ sind

Erlebnisse aus Reisen oder einem Umgebungswechsel

Kennenlernen von nahestehenden Personen

Besondere Events der Kindheit, wie Fasching, usw.

Traumatische oder negative Erfahrungen

Bestandene Abschlüsse wie Schule, Führerschein, Ausbildung oder Universität

Verlieren von geliebten Menschen

Besondere Feierlichkeiten wie Hochzeit, Verlobung, Geburtstag,...

Die Umfrage hat viele interessante Einblicke in die Zielgruppe gegeben. Wie sie mit ihren Erinnerungen umgehen, was sie aufhält oder sogar verängstigt. Hier sind die wichtigsten Erkenntnisse zusammengefasst:

Nur 43.4% der Befragten dokumentieren aktuell ihre persönlichen Erinnerungen. Von den restlichen 56.6% haben es 35.5% schon zuvor getan und haben sich bewusst dagegen entschieden. Hierbei können durch weitere Interviews die Beweggründe der Befragten besser analysiert werden.

Während 30% der Befragten sich einig sind, dass sie es nützlich finden, die eigenen Erinnerungen in ihrer gegenwärtigen Situation zu sammeln, sind sich 48.7% der Befragten einig, dass es für ihre zukünftige Situation nützlich sein wird. Das Vergessen ist allgegenwärtig und die Angst davor ist präsent. Die Ergebnisse zeigten, dass die Angst relativ ausgewogen verteilt ist, jedoch mit einer leichten höheren Präsenz. 32.9% ordnen ihre Angst als hoch ein. Aber andere Ängste wie die vor verfälschten oder unbewusst verzerrten Erinnerungen, das Aufkommen von unangenehmen Gefühlen oder die Angst nicht vergessen zu können bei Traumata oder allgemein negativen Erinnerungen müssen ebenfalls berücksichtigt werden. 78.9% würden gerne etwas gegen das Vergessen persönlicher Momente tun, aber nur knapp die Hälfte tun es in ihrer aktuellen Situation. Auch hier ist ein direkter Einblick in die Beweggründe durch Interviews nötig, um die Frage dieser Unstimmigkeiten zu klären. Mit den eigenen Erinnerungen wird sehr deutlich sehr privat umgegangen. 71.1% der Befragten behandeln ihre Erinnerungen sehr vertraulich und damit nur wenigen wichtigen Menschen in ihrem Leben. Nur 3.9% geben an, dass jeder an den Erinnerungen teilhaben darf wie zum Beispiel über soziale Medien. Dies ist eine sehr wichtige Erkenntnis, wie die Struktur der Applikation sein müsste. Der private Umgang mit Erinnerungen haben die Befragten als wichtig bis sehr

wichtig eingestuft. Die meisten Befragten haben bereits Erfahrung gemacht, dass eine Erinnerung nie so stattgefunden haben konnte, wie man sie selber im Kopf hat. Auch überraschend war die hohe Zahl von 42.1%, dass sich die Unbefragten diesbezüglich noch unsicher sind. Dies zeigt die ständige Präsenz von falschen Erinnerungen in unserem Leben und auch die Tücke der Unsicherheit, was genau eigentlich „richtig“ und „falsch“ in unserem Gedächtnis ist.

04 Qualitative Interviews

Nähere Interviews sollten mir tiefere Einblicke in die Bedürfnisse und Verhalten des Users geben. Auf offene Fragen der Umfrage wurde näher eingegangen. In der Umfrage habe ich nachgefragt, wen ich für weitere Interviews kontaktieren darf. Je 3 Personen, die eine Haltung für das Dokumentieren von Erinnerungen und je 3 Personen, die sich gegen das Dokumentieren ausgesprochen haben. Alle Personen befinden sich in meiner Zielgruppe zwischen 21 und 30 Jahren. Zur Unterstützung habe ich das Tool Miro benutzt, um schnell einzelne virtuelle Post-Its zu sammeln und somit Papier zu sparen. Device unabhängig konnte jederzeit an der Dokumentation weitergearbeitet werden. Die folgenden Bilder sind aus Miro und zeigen meine Dokumentation. Die wichtigsten Statements sind auf Seite 22/23 noch einmal klar aufgeschrieben. Viele einzelne Insights sind durch die Interviews herausgekommen. Spannende als auch überraschende Meinungen, Verhaltensmuster, Sorgen und Probleme.

Fragen der Interviews

Gegner des Dokumentieren	Für das Dokumentieren	Unipolare Fragen
<p>1. Schreibst du Erinnerungen auf?</p> <p>2. Was ist dir wichtig, wenn du sie aufschreibst?</p> <p>3. Hast du irgendwelche Erinnerungen, die dir wichtig sind, die du nicht aufschreibst?</p> <p>4. Warum nicht?</p> <p>5. Ist there a product missing?</p> <p>6. Would you use a digital tool, if it protects your data?</p>	<p>1. Schreibst du Erinnerungen auf?</p> <p>2. Was ist dir wichtig, wenn du sie aufschreibst?</p> <p>3. Hast du irgendwelche Erinnerungen, die dir wichtig sind, die du nicht aufschreibst?</p> <p>4. Warum nicht?</p> <p>5. Dokumentierst du digital? Wenn nicht, warum nicht?</p> <p>6. Was ist dir wichtig, wenn du sie aufschreibst?</p> <p>7. Hast du irgendwelche Erinnerungen, die dir wichtig sind, die du nicht aufschreibst?</p>	<p>Welche andere Tools kennst du um Erinnerungen festzuhalten?</p> <p>Wie nimmst du das Vergessen wahr?</p> <p>Was tust du gegen das Vergessen? Gibt es Techniken?</p> <p>Hast du zu deiner Wahrnehmung Unterschiede?</p> <p>Wie nimmst du das Vergessen wahr?</p> <p>Wie tust du gegen das Vergessen? Gibt es Techniken?</p> <p>Hast du zu deiner Wahrnehmung Unterschiede?</p>



Interviews der CONTRA Seite



Interviews der PRO Seite

Befragte Nr. 1
24 Jahre, Studentin Kommunikationsdesign,
Mannheim

Fände es cool alles aufgeschrieben zu haben und nachvollziehen zu können was man gemacht hat

Keinen Nerv jeden Tag "Tagebuch zu schreiben"

Social Media: Die Welt gehen meine Erinnerungen nichts an! (Manche über-treiben es maßlos)

Manche Erinnerungen sind bestimmt schöner als es wirklich war

Sehr große Angst vor dem Vergessen

Befragte Nr. 2
22 Jahre, Studentin Architektur,
Braunschweig

Man kann Erinnerungen mit jemanden teilen (Kindern zeigen und erzählen), man bekommt ein visuelles Bild davon

Man erinnert man sich nicht an alles und vieles geht verloren

Man verbindet ein Bild mit einer ganz anderen Situation und vertauscht vieles

Dokumentiert manchmal, abhängig davon ob ich sie sich an den Moment gerne erinnern möchte oder die einem wichtig sind

Als Reminder, wie ist die Erinnerung abgelaufen ist

Angst, dass das Vergessen ab 50/60 schlimmer wird

Verlässt sich auf die Erinnerungen von Anderen

Befragte Nr. 3
22 Jahre, Studentin Bauingenieur,
Karlsruhe

Glückliche Gefühle die Aufkommen, wenn man sich alles wieder ins Gedächtnis ruft

Möchte das Erinnerungen nicht verloren gehen

Es gibt Erinnerungen, die man absichtlich vergessen oder verdrängen möchte, wie schlechte Erfahrungen mit einem Jungen

Als Reminder, wie ist die Erinnerung abgelaufen ist

Mag es lieber mit Stift und Papier etwas aufzuschreiben

Digital ist nicht meine Welt

Manche Dinge werden vergessen, weil man sie nicht als wichtig erachtet

Erinnerungen werden im Traum weitergeführt und hinterher weiß man nicht was real war oder ein Traum (Ist da etwas dazugekommen oder hast du etwas weggelassen?)

Mit dem Aufschreiben, möglichst direkt danach, kann man relativ wenig verfälschen

Wünscht sich Aufklärung, weil man in den Veränderungen alles verschönt und um wieder auf den Boden der Tatsachen zurückzukehren

Man schadet niemanden mit verschönten Erinnerungen, weshalb es besser wäre, wenn die Erinnerung so bleibt wie sie war

Privatsphäre ist ein Problem: Man kann sie gegen einen verwenden

Befragter Nr. 4
26 Jahre, lehrt Maschinenbau an der Uni & angehender Forscher, Santiago de Chile

Jede vergessener Moment ist eine nicht erlebter Moment, es hinterlässt Leere in dir

Erlebnisse die es wert sind zu erinnern sind da, die die es nicht wert sind sind vergessen (Akzeptanz muss da sein)

Wichtige Momente: Versucht vieles aufzunehmen, um ein lebendiges Abbild von der Erinnerung zu behalten

Wenn sich Erinnerungslücken herauskristalisieren, füllt man die Lücken aus mit Vorurteilen, Glauben was passiert sein könnte (basierend auf der aktuelle Wahrnehmung)

Gut um dich selbst besser wahrzunehmen, mehr über dich selbst zu wissen (self awareness)

Er nimmt nicht wahr, dass er etwas vergessen hat (unbewusst)

Vergessen kann dich heilen, um schmerzhafteste Momente hinter dir zu lassen

Gut um dich selbst zu überraschen, um den Moment mehr wertzuschätzen wie er am Anfang war

Soziale Medien bestimmen, was relevant ist für dich im Leben und was nicht. Jede Erinnerung wird gleich wertig erinnert (Klo-Heimat)

Er möchte sich klar an die Erinnerungen erinnern können

Befragte Nr. 5
22 Jahre, Abschluss in Physiotherapie,
Elstorf

Die Bilder gehen im Smartphone unter

Schön, weil man immer wieder an das Event zurückdenkt

Positive Schnapshotschüsse und eher keine negativen Erinnerungen

Hat nicht die müße zu schauen, was habe ich von 2016 auf meinem Handy, wenn so viel Müll dazwischen ist

Es geht unheimlich schnell, dass man vergisst

Nicht nur von Sachen die Früher passiert sind, sondern auch was gestern passiert ist wird vergessen

Wunsch: Nutzerfreundliche Oberfläche

Hinterfragt sich selber, ob es so passiert haben könnte, wenn es zu abwägig ist, geht sie davon aus dass es nicht passiert sein kann

Äußere Einflüsse oder Triggerpunkte (Orte) führen zum Erinnern

Hirn speichert die Erinnerungen so ab, wie es für sie am besten ist/wäre (Traumata minimieren/ Positives verstärken)

Interessant zu wissen, was von dem ist wirklich passiert, hinterlässt aber viel Zweifel

Zeitprobleme/ Aufwand die Wand vorzubereiten, Fotos ausdrucken usw (weniger ein Nachteil, muss aber beachtet werden)

Am Schreibtisch, kaputt vom Tag sieht man die Bilder und denkt sich was für ein schöner Moment (Motivation)

Befragte Nr. 6
28 Jahre, Studentin Kommunikationsdesign,
Mannheim

Hätte sie Erinnerungslücken, würde sie Erinnerungen dokumentieren

Es ist Krass wie real Erinnerungen sein können, die man gar nicht hat

Das Thema falsche Erinnerungen würde sie interessieren, weil andere Personen andere Erinnerungen haben an die selbe Situation, es wäre spannend wie es dazu kommt

Wenn man emotional in einer Situation ist, dann weiß man 5 min danach schon nicht mehr was man gesagt hat

Hat oft, dass sie sich erinnert und hinterher stellt sich heraus, dass sie gar nicht dabei war

Geht jetzt mehr reflektierter mit Erinnerungen aus der Jugend um

Vergessen ist frustrierend, man hat kein Zugriff auf das Hirn, obwohl man weiß, dass es da ist / soll

Wenn man sich unterschiedlich an Situationen erinnert, macht es sie wahnsinnig

Durch die Dokumentation kann man Erinnerungen verfälschen

Erinnern an verstorbene Personen (Fotos/Videos) wird möglich

02 Empathize

01 Personas erstellen

Da ich während der Research Phase verschiedene Probleme und Motivationen herausfiltern durfte, die auf nicht nur eine Lebenssituation zutreffen können, habe ich mich dazu entschieden drei Personas zu erstellen. Sie sollen außerdem die Flexibilität des Produkts reflektieren, da niemals nur ein User das Produkt benutzt.

Erste Persona



Digital ist nicht meine Welt

Lisanne Meyer

Erster Eindruck

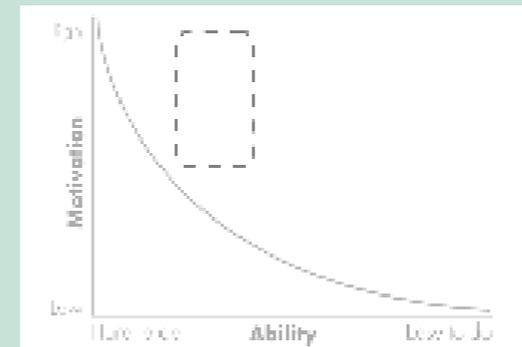
Rolle	Junge übermotivierte Studentin, die gerne reist
Alter	20 Jahre
Bildung	Bachelor Studentin in Sozialpädagogik
Job	Keinen, abhängig von Bafög und den Eltern
Familie	Single
Hobbies	Reisen, Zeit mit Freunden verbringen

Motivationen und Verhalten

Meine Ziele

- _ sich selber Kennenlernen sich an jedes Detail ihrer Erfahrungen und Fehler erinnern können, um daraus zu lernen
- _ Familie und Freunde stellt sie über ihr Berufsbild
- _ Setzt sich keine Ziele und lebt im Moment
- _ Möchte Gedächtnisverlust entgegenwirken, da sie sich vor Demenz fürchtet

Motivation vs Ability



Meine Journey

- _ Sie reist viel, um ihre Ideale und ihren Platz zu finden
- _ Besitzt Tagebuch, welches jedoch niemals parat ist, wenn die Details an Events noch in ihrem Gedächtnis sind
- _ Hat früher immer Gehirnjogging auf der Konsole gespielt
- _ Eignet sich Halbwissen zum Thema Erinnerung und Vergessen über Google an

Motivationsfaktoren

- _ Möchte ihre Erfahrungen & Erinnerungen bei sich haben
- _ Möchte bis ins kleinste Detail alles dokumentiert haben

Hemmschwellen

- _ Technikprobleme oder Unverständlichkeit
- _ Es gleicht den sozialen Medien, die deine Welt für dich bestimmen

Triggerpunkte

- _ Eine neue Reise steht an
- _ Erster Umzug, Studiumbeginn, etc
- _ Vergisst manche Events oder Details (Dr. Google sagt, dass es Anzeichen einer Krankheit sind)

Einflüsse

Bester Freund

"Du findest schon deinen Weg, wenn du hilfe brauchst bin ich da für dich"

Vater

"Mach dir mal einen Kopf, was du in Zukunft machen willst. Irgendwann musst du auf eigenen Beinen stehen"

Großer Bruder

"Lass dir Zeit und nimm dir was du brauchst, du musst noch früh genug arbeiten "

Natürliche Umgebungen

Skizzenbuch

Während der Reise in der Bahn/Flugzeug/Auto ist so viel Zeit, um Gedanken zu skizzieren oder aufzuschreiben.

Smartphone/Laptop

Zuhause in der WG wird für ein Exam studiert. Das Smartphone lenkt mit Nachrichten aus sozialen Medien oder privaten Nachrichten ab.

Smartphone/Laptop

Eine neue Reise wird geplant, Ziele googled und wichtige bläufe aufgeschrieben. Zuhause mit Freunden, alle reden durcheinander und vieles geht unter.

Zweite Persona



Mir fehlt die Zeit, um Erinnerungen mit meiner Familie zu teilen.

Oliver Martin

Erster Eindruck

Rolle Gestresster Eventmanager mit junger Familie
 Alter 29 Jahre
 Bildung Bachelor Studium in BWL mit Schwerpunkt Eventmanagement
 Job Eventmanager für Events und Live-Marketing
 Familie Vater von einer 2-jährigen Tochter, verheiratet

Motivationen und Verhalten

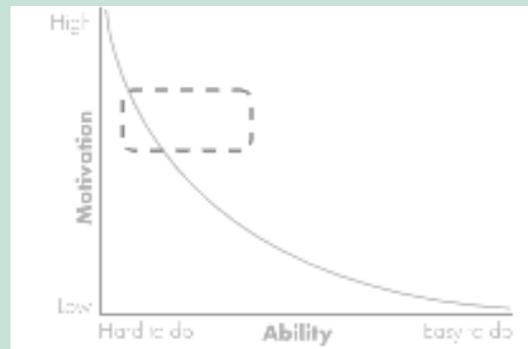
Meine Ziele

- _Möchte in seiner Karriere viel erreichen
- _Möchte für seine Familie sorgen können
- _Sehnsucht nach mehr Zeit mit der Familie, um seine Tochter aufwachsen zu sehen
- _möchte sich entspannt und gut gelaunt fühlen nach einem vollen und stressigen Tag
- _möchte die wichtigen Augenblicke nicht vergessen im Leben, vor allem die Emotionen des Moments

Meine Journey

- _Nach einem Vaterschaftsurlaub, investiert er zu viel Zeit in den Job und macht viele Überstunden, um ein engagiertes Image an der Arbeit zu erhalten
- _Wenn er Zuhause ist, benutzt er die Zeit, um von seiner Frau zu erfahren, wie der Tag war
- _Er erhält von seiner Frau Bilder und Videos seiner Tochter, die jedoch in seiner Smartphone Gallerie untergehen
- _Macht viele Bilder von der limitierten gemeinsamen Zeit, diese gehen jedoch in seinem Smartphone unter und er beginnt Bilder mit Events zu vertauschen

Motivation vs Ability



Motivationsfaktoren

- _Mehr von der Familie mitzubekommen
- _Mehr über das eigene Erinnerungsvermögen zu erfahren

Hemmschwellen

- _Es ist viel zu umständlich zu benutzen und frisst nur die Zeit
- _Es dauert so lange bis die App benutzt werden kann
- _Meine Daten werden nicht sicher behandelt

Triggerpunkte

- _Tochter hat einen neue Entwicklung gemacht und er hat es nicht mitbekommen
- _Er kann sich an ein Event nicht mehr im Detail erinnern
- _Die Erinnerung an Details eines Event wurde von Frau und ihm verschieden wahrgenommen und sie sind sich uneinig

Einflüsse

Arbeitgeber/ Boss

"Ich erwarte vollen Einsatz und Bereitschaft bei der Arbeit"

Tochter

"Ich möchte später einmal wissen wie ich aus Sicht eines Vaters aufgewachsen bin"

Ehefrau

"Mein Mann soll die Balance zwischen Familie und Job zeitnah finden. Wir wollen mehr Erinnerungen miteinander teilen."

Natürliche Umgebungen

Smartphone
Während der Arbeit bzw. in der Mittagspause in der Kantine werden Nachrichten ausgetauscht und über die Neuigkeiten informiert.

Smartphone/Laptop
 Zuhause auf der Couch mit dem Fernsehen im Hintergrund, um soziale Medien zu checken und sich darüber zu beklagen, dass nur unwichtiges dort zu finden ist.

Smartphone/Laptop
 Am Wochenende, um eingehende Emails zu checken, während die Tochter ihren Mittagsschlaf macht. Frau redet mit ihm.

Dritte Persona



Was ist eigentlich wahr, ich habe den Glauben an mich selbst verloren!

Markus Herrmann

Erster Eindruck

Rolle Dauerazubi mit Kindheitstrauma
 Alter 24 Jahre
 Bildung Angefangene Ausbildungen zum Kaufmann im Einzelhandel, Elektroniker, KFZ-Mechatroniker
 Job Azubi als Kauffmann für Büromanagement
 Familie Wohnt Zuhause und ist in einer Beziehung

Motivationen und Verhalten

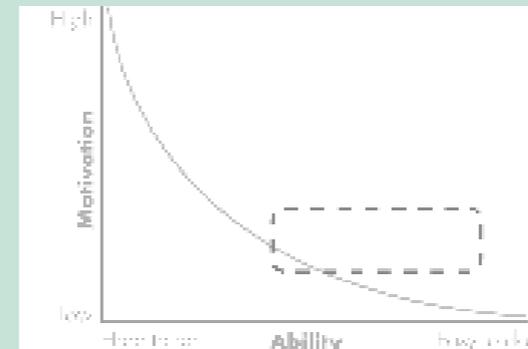
Meine Ziele

- _Möchte zu sich selbst finden und Fuß fassen können
- _Möchte viele Erfahrungen im Leben machen und dennoch vor negativen Erinnerungen geschützt werden
- _Möchte seine negativen Erinnerungen ausblenden können
- _Möchte deillusioniert werden von seinen eigenen Erinnerungen
- _Möchte motivierter und fröhlicher auf die Welt schauen

Meine Journey

- _Durch Unternehmungen mit Freunden und Gesprächen, kristallisiert sich immer mehr heraus, worauf er Lust hat oder welche Talente er hat und nutzen will
- _Viele Ausbildungen haben ihn viele Einblicke gegeben
- _Zweifelt manchmal an eigenen Erinnerungen, gemeinsame Events bei denen andere Personen dabei sind verlässt er sich auf die Erinnerung von anderen mehr als die eigenen
- _Traumata ist bereits verarbeitet, verschließt sich jedoch bei negativen Ereignissen

Motivation vs Ability



Motivationsfaktoren

- _Wenn ein Mehrwert erkennbar ist
- _Rückblick auf positive Lebensschritte und Events
- _Die Wahrheit aufdecken zu können

Hemmschwellen

- _Es ist demotivierend und anstrengend
- _Negative Erinnerungen werden immer wieder aufgewühlt

Triggerpunkte

- _Ist sich unsicher/ zweifelt an seinem Erinnerungsvermögen
- _Ein Event hat ihn positiv beeinflusst
- _Kann sich an die Details nicht mehr erinnern oder Medien nicht mehr zuordnen

Einflüsse

Freundin

"Wir werden viele gemeinsame schöne Erinnerungen teilen"

Freunde

"Fokussiere dich auf die schönen Dinge im Leben, das gilt auf für die Arbeitswelt"

Mutter

"Ich mache mir sorgen um meinen Sohn, dass er nie seinen Platz findet und auf einer Stelle tritt."

Natürliche Umgebungen

Smartphone
 Während eines Events mit Freunden, die Smartphone Kamera nimmt den Moment auf. Freunde reden im Hintergrund. Unterwegs an unterschiedlichen Orten. Genießt den Augenblick

Smartphone/Laptop
 Zuhause im Bett vor dem Schlafengehen. Soziale Medien werden gecheckt, stille und dunkle Umgebung finden ist.

Smartphone
 In öffentlichen Verkehrsmitteln, auf dem Weg zur Arbeit und auf dem Heimweg. Nachrichten werden gelesen. Kopfhörer Musik. Menschen drängeln herum.

02 Nutzerziele und Motivationen

Kategorie	Lisanne Meyer Junge übermotivierte Studentin, die gerne reist	Oliver Martin Gestresster Eventmanager mit junger Familie	Markus Herrmann Dauerazubi mit Kindheitstrauma
Experience Goals (Visceral) Wie möchte sich der Benutzer fühlen?	<ul style="list-style-type: none"> _ sich geborgen fühlen _ Spaß haben _ Sie möchte keinerlei technische Probleme haben und alles sicher anwenden können ohne Hilfe _ Sich fühlen, dass es für sie gemacht ist/geschaffen ist _ Möchte sich verstanden fühlen _ Möchte sich organisiert fühlen 	<ul style="list-style-type: none"> _ Sich ungestresst fühlen/ entspannt sein _ Er möchte sich überlegen fühlen & Kontrolle über seine Erinnerung haben _ Er möchte sich selber und seine Daten sicher schätzen _ Er möchte wertgeschätzt und abgeholt fühlen _ Er möchte Spaß haben & seine Neugier soll gestillt werden _ Er möchte nicht frustriert sein & Zeit verschwenden 	<ul style="list-style-type: none"> _ Möchte sich motiviert & fröhlich fühlen _ Möchte sich begleitet & verstanden fühlen _ Möchte überrascht werden _ Er möchte nicht frustriert sein & an negatives erinnert werde _ Möchte sich angesprochen fühlen _ Er will Herr seiner Erinnerung sein
End Goals (Behavioral) Was möchte der Benutzer tun?	<ul style="list-style-type: none"> _ Möchte viele Lebenserfahrungen durch viele Reisen erhalten _ Über viele Dinge im Leben lernen _ Etwas gegen die Vergesslichkeit _ Möchte ihre Erinnerungen bis ins kleinste Detail dokumentieren _ Sie will ihre Erfahrungen immer bei sich haben und daran erinnert werden _ Möchte mit sozialen Medien nichts zu tun haben _ Möchte digitale Anwendungen einfach benutzen können _ Neugier gestillt haben _ Möchte zukünftige Reisen ankündigen 	<ul style="list-style-type: none"> _ Familie ein gutes Leben ermöglichen _ Seine Zeit effizient zwischen Familie & Arbeit aufteilen können _ Mehr teilnehmen und mitbekommen am Leben seiner Familie _ Geteilte Erinnerungen sicher aufbewahren _ Die geteilten Erinnerungen immer bei sich zu haben _ Sich bewusst werden über sein eigenes Erinnerungsvermögen & etwas gegen das Vergessen unternehmen _ Möchte die Erinnerung mit seiner Frau teilen können 	<ul style="list-style-type: none"> _ Möchte zu sich selbst finden & Fuß fassen können in der Arbeitswelt _ Möchte viele Erfahrungen im Leben machen & dennoch vor negativen Erinnerungen geschützt werden _ Möchte seine negativen Erinnerungen ausblenden können _ Möchte desillusioniert werden von seinen eigenen Erinnerungen _ Alle Erinnerungen nachlesen können & erinnert werden an Highlights _ Rückblicken auf positive Lebensschritte und Events für die Zukunft _ Möchte so wenig Energie wie möglich verwenden
Life Goals (Reflective) Wer möchte der Benutzer gerne sein?	<ul style="list-style-type: none"> _ Eine erfahrene Persönlichkeit, die über viele Dinge im Leben gelernt hat _ Möchte eine unvergessene Person sein, die auch selber nicht die wichtigen Dinge im Leben vergisst _ Ein volles Mitglied der Gesellschaft, die genau weiß wo ihr Platz ist _ Möchte jemand sein, die ihre vielen Erfahrungen immer bei sich trägt 	<ul style="list-style-type: none"> _ Ein guter Vater, der sich um sein Kind kümmern kann _ Ein volles Mitglied im Leben der Familie zu sein _ Eine geschätzter, populärer Eventplaner für Kollegen & Kunden _ Ein stressfreies und erfreuliches Leben führen 	<ul style="list-style-type: none"> _ Eine lebensfrohe und motivierte Person _ Eine Person, die jede Facette über sich selber kennt und wahr von falsch unterscheiden kann _ Eine Person ohne negative Erinnerungen, die dich aus der Bahn werfen können _ Eine selbstsichere Person, die sich niemals verleiten lässt und sicher im Leben steht

03 Die Marke

Schritt 1: Zunächst wird das Warum aufgeklärt durch eine Differenzierung der Marke.

Substanz der Marke

- Bewusstsein über die Tücken unseres Gedächtnisses entwickeln
- Sich selbst und sein Gedächtnis kennenlernen und dementsprechend Handeln zu können, Möglichkeit darüber urteilen zu dürfen, was meine wichtigen Erinnerungen im Leben sein sollen und diese langanhaltend visuell darstellbar zu machen.

Erforschte Ziele und Kriterien, die erfüllt werden müssen (Strategie)

- Intensive Aufklärung zur Speicherung von episodischen und autobiografischen Erinnerungen (Bewusstseinsentwicklung)
- Erinnerungen können sehr leicht verfälscht werden, dies ist jedoch vielen nicht klar und wissen nicht welche Einflüsse dies auf ihre autobiografischen Erinnerungen haben
- Detaillierte Dokumentationsmöglichkeit für die Zielgruppe, um gezielt und vollständig Erinnerungen festzuhalten
- bestehende Nutzerprobleme zu lösen
- Bei über dem Durchschnitt der Befragten der Zielgruppe besteht eine Angst vor dem Vergessen persönlicher Momente
- Effektives Erinnerungstraining ist heutzutage nicht sehr verbreitet. Gehirnjogging zielt auf die working memories, haben jedoch keinen Einfluss auf das Langzeitgedächtnis.
- Kontrolle darüber, welche Erinnerungen ich behalten und mich dran erinnern möchte oder nicht möchte

Schritt 2: Wie Positioniert sich die Marke? Das Wie ist ebenfalls gefragt.

Die Zielgruppen

1. Gestresster Eventmanager mit junger Familie
2. Junge übermotivierte Studentin, die gerne reist
3. Dauerazubi mit Kindheitstrauma

Allgemeine USPs

- Die Marke verhilft dazu sich selber durch ein Training reflektieren zu können
- Die Marke soll verhilfen nachhaltig Erinnerungen sammeln zu können, ohne sich über Datenschutz und Sicherheit Gedanken machen zu müssen
- Die Marke illustriert die Individualität des Menschen und verhilft dem Nutzer durch Erinnerungen sich selber und seine körperlichen Limitierungen kennenzulernen
- Die Marke versucht mit Technologie eigene Entscheidungen über die Speicherung und Entwicklung seiner (autobiografischer & episodischer) Erinnerungen treffen zu dürfen
- Die Marke möchte den Anwendern ein intensiveres und aufklärendes Erlebnis der (autobiografischen und episodischen) persönlichen Erinnerungen geben

Purpose aus Sicht der Zielgruppe

- Ich darf entscheiden, welche Erinnerungen ich wichtig finde
- Die geteilten Erinnerungen der Familie sind immer dabei
- Man ist immer auf dem neuesten Stand von neuen Erinnerungen von Familie und Freunden
- Die App fokussiert sich auf mich
- Sie ist leicht bedienbar
- Ich kann etwas gegen meine tiefsten Ängste tun
- Ich kann zu mir selber finden
- Ich kann mich auf die Richtigkeit der Erinnerungen verlassen

Markenrelevanz

Es gibt viele verschiedene Theorien über die Arbeitsweise von Gedächtnis und autobiografische & episodischen Erinnerungen, doch was genau ist wichtig für den jungen Erwachsenen?

Selbst auf unser Gedächtnis kann man sich nicht verlassen, da es von verschiedenen Reizen beeinflusst und sogar manipuliert wird. Der Mensch steht im Dunkeln, was genau eigentlich stimmt und verlässt sich bei Erinnerungen gerne mal auf Mitmenschen, die die Erlebnisse ganz anders wahrgenommen haben könnten.

Die Zielgruppe darf sich und seine Erinnerungen selber kennenlernen und erhält die Möglichkeit eigene überlegte Entscheidungen zu treffen, welche Erinnerung für sie relevant, reflektierend, erfahrend waren.

Emotionale Mehrwerte

- Individuelle Sicherheit in einer sehr sozialen Welt
- Vertrauen in sich selbst
- Neugierde und Lebensmotivationen fördern
- Eigenes Wohlbefinden
- Organisierte Erinnerungen
- Informativ
- Intensive Erlebnisse erfahren
- Bewusstseinsentwicklung von unberechenbaren Erinnerungsprozessen erweitern und aufklären
- Nachhaltiger Abdruck in der Welt
- Vertrauensaufbau in eine technische Lösung
- Emotionale Aufbereitung

Schritt 3: Was leitet sich gestalterisch aus den zwei Schritten heraus?

Die Marken Story

Tue dir etwas Gutes und nimm dir Zeit für deine persönlichen Erinnerungen. Mach dir bewusst, wie dein Gedächtnis dich versucht auszutricksen und ergattere die Kontrolle über deine Erinnerungen wieder. Relive hilft dir deine Momente sicher aufzubewahren und eine Plattform bei der du wieder du selbst sein kannst. Gemeinsam mit Liv kannst du dich deinen Ängsten wie das Vergessen oder Verzerrern von Erinnerungen stellen und dich durch ein Training fit halten.

Die Marken Strategie

Innere Bilder

- Kontrolle über mich und mein Gedächtnis
- Vertrauen in sich selbst
- Neugierde und Lebensmotivationen

Leitbild / Schlüsselbild

- Erinnerungen speichern
- Aktuell informiert sein
- Das Gedächtnis trainieren und kennenlernen

Der Claim

- Find the truth in yourself
- Bring Memories back to the original
- Make your own decisions about yourself
- shape your will
- Get back control about mind

Marken Experience

Channels & Touchpoints

- Nach dem Erleben von Ereignissen
- In freier Zeit in Erinnerungen schwelgen
- Treffen mit Freunden & Familie, erzählen von Erinnerungen
- Auf dem Smartphone - immer und überall
- Notifikationen der App über bestimmte Ereignisse

04 Produktvoraussetzungen

In diesem Abschnitt der Arbeit werden die **Probleme** herausgefiltert und ein erstes Brainstorming für eine Lösung der Probleme angestellt. Des Weiteren werden die Erwartungen der Personas aufgelistet und dazugehörige Content Szenarien abgeleitet.

Bei über dem Durchschnitt der Befragten der Zielgruppe besteht eine Angst vor dem Vergessen persönlicher Momente.

1. Einen Marker für unvergessliche Momente kann gesetzt werden, wodurch der Fokus auf das Training dieser Erinnerung gelegt werden kann
2. Training von Erinnerungen, um immer wieder aufzurufen was an dem Event passiert ist
3. Filter in der Ansicht von Einträgen: Moment die nicht vergessen werden möchten
4. Benachrichtigung direkt auf das Telefon außerhalb der App über lange unbesuchte Einträge
5. In einer Analyse wird aufgezeigt, wie die Wahrscheinlichkeit über das Vergessen von Erinnerung xy ist
6. Beim Anlegen von Erinnerungsbeiträgen wird abgefragt, wie wichtig die Erinnerung zum jetzigen Zeitpunkt für den User ist. Nach xy Tagen/Wochen/Jahren wird das gleiche noch einmal abgefragt
7. Liste geschaut werden sollte ob noch alles aktuell ist
8. 6. Erinnerungen löschen: Auch dort werden Daten im Backlogg gespeichert

Effektives Erinnerungstraining ist heutzutage nicht sehr verbreitet. Gehirnjogging zielt auf die working memories, haben jedoch keinen Einfluss auf das Langzeitgedächtnis.

1. Mnmonics Übung: Es müssen so viele Details wie möglich genannt werden
2. Virtueller Raum als Memory Palace. Per Ton wird alles aufgenommen und mit den Einträgen verglichen
3. Als Maus durch die Schränke... Wörter werden gesucht
4. Dein Tag in Emojis Übung durch Spracheingabe. Erkennt die Worte und vergleicht sie/text translating
5. Bilder zu Events zuordnen
6. Große Aufgaben erstellen, um die Wahrnehmung zu verbessern. App fordert auf Bilder in gewissen Abständen zu machen. Am Ende des Tages muss der User die Bilder in die Reihenfolge sortieren und den Tag mdl. Rekonstruieren
7. Wann hast du xy das letzte Mal gesehen: Multiple choice

Erinnerungen können sehr leicht verfälscht werden, dies ist jedoch vielen nicht klar und wissen nicht welche Einflüsse dies auf ihre autobiografischen Erinnerungen haben

- Es gibt kein richtig oder falsch bei Erinnerungen: E. werden durch die kleinsten Manipulationen verändert
1. Statistiken erstellen: so viel ist hinzugekommen, siehe dir deine ursprüngliche Wahrnehmung an
 2. Informationen geben über Erinnerungen und wie sie verfälscht werden können
 3. Bei der Einpflege hat der User nur 2 Wochen zeit, um die Details des Events zu ändern
 4. Benachrichtigung, dass Inhalte nur noch wenige Tage editierbar sind
 5. Wenn Erinnerungen/Events von Freunden und Familie an dich gesendet werden und du teil der Erinnerung warst, werden dir keine Details an das Event mitgeschickt. Du musst selber deine Erinnerungen aufschreiben. Danach kannst du die E. in der Gallerie speichern mit den Fotos,...
 6. Freunde Feed: Hast du Zugriff auf die Erinnerungen deiner Freunde, dann werden Events gekennzeichnet an denen du mit teilgenommen hast. Wird darauf geklickt werden die Details nicht angezeigt. Bei anderen Events kannst du die Details ansehen

Oft gehen Medien im eigenen Smartphone verloren oder man schaut sie sich nach einer gewissen Zeit nicht mehr an

1. Filter anlegen mit „vor 2 Jahren“ usw die lang aufgezeigte Einträge nach vorne bringen
2. Empfehlungen einspielen in der Gallerie um auf lange nicht gesehen Einträgen aufmerksam zu machen ... Jahresrückblicke
3. Benachrichtigung aufs Telefon, sieh dir dieses Event an
4. Training: Themen von vor xy werden häufig reingemischt mit einem Button nach Trainingsende ansehen
5. Sortieren mal nicht nach Datum
6. Einpflege: Medien werden auf Smartphone erkannt und der user wird gefragt ob die zu event xy hinzugefügt werden sollen

Die sozialen Medien bestimmen heutzutage, was relevant für dich ist und jede Erinnerung wird gleichwertig. Dadurch geht die Wichtigkeit der Momente verloren

1. Nachfrage: Wie wichtig war das Event (okay-gut-super)
2. Sortierbarkeit nach Wichtigkeit des Events
3. Analyse: Deine wichtigsten Events des Jahres
4. Keine Likes oder Kommentare an Events! Nur deine Meinung zählt!
5. Eigene Trophäen vergeben: Bestes Event von Monat xy
6. Keine Community
7. Einpflege der Medien in Events: Sortieren nach Wichtigkeit
8. Gallerie: Sternchen zuweisen für besondere Wichtigkeit

An traumatische Erinnerungen möchte niemand erinnert werden

1. Bei der Einpflege kannst du deine Stimmung des Events eintragen
2. Bei der Einpflege kann man die Stimmung in einem Wort wiedergeben
3. Bist du in einem Eintrag, kannst du diesen ausblenden falls er zu negativ geworden ist. Dieser landet dann auf einer Liste mit ausgeblendeten Einträgen, welche nicht mehr im Training verwendet werden
4. 4. Liste mit ausgeblendeten Einträgen: Dort können auch wieder Einträge eingeblendet werden. Frage wie sie jetzt wahrgenommen wird.
5. 5. Benachrichtigungen, dass nach längerer Zeit mal in die Liste geschaut werden sollte ob noch alles aktuell ist
6. 6. Erinnerungen löschen: Auch dort werden Daten im Backlogg gespeichert

Ein digitales Medium wie Apps sind eine ernstzunehmende Hürde, da sich viele ohne Hilfe nicht zurechtfinden können.

1. Onboarding per Video oder kleinen Gifs über die Bedienbarkeit und Mission
2. Einfaches Einloggen durch das einspeichern des Daumens
3. Vieles vorausgefüllt in der Registrierung und direkte Rückmeldung, falls etwas fehlen oder falsch ist
4. Ein Bot hilft dir bei Fragen und navigiert dich durch die App
5. Klare Navigation und Tasks bei denen alles rückgängig gemacht werden kann
6. Wenige Klicks zum Ziel des Users

Viele Erinnerungen gehen verloren, da sie nicht ernsthaft dokumentiert werden

1. Erinnerungen durchgehend zur Verfügung stellen: Cloud/Internetanwendung
2. Kombination unterschiedlicher Medien, sollen die Dokumentation unterstützen: Foto, Video, Ton, Text
3. Hinweise geben, dass die Dokumentation ernst genommen werden soll und so viele Details wie dem User einfallen, aufgenommen werden. Er bekommt nur 2 Wochen um alles festzuhalten.
4. Eine Anleitung, die den User genau durch den Upload leitet und gewährleistet, dass alles nötige ausgefüllt wurde
5. Automatisierungen einbauen, um dem User die Arbeit zu erleichtern und ihm auf die Sprünge zu helfen: Medien des Tages/Events werden erkannt und vorgeschlagen
6. Assistent hilft beim ausfüllen und gibt Tipps
7. Dauerhafte Abfrage von Events „Was hast du gemacht?“ nach einer gewissen Zeit .
8. Anwendung greift auf den Standort zu und fragt per Notifikation nach am Ende des Tages ob du etwas neues erlebt hast. So wirst der User dazu ermutigt neue Einträge zu machen.

Zeitproblem bei der Dateneinpflege/ Keine Motivation für die Einpflege

1. Fast entering Option bei der Einpflege des Events: Stichworte werden eingegeben
2. Text kann eingescannt werden und in Lettern übersetzt werden oder per Sprache in Text umgewandelt werden
3. Sobald ein Medium ausgewählt ist werden die Meta Daten in Ort und Zeit der Applikation eingegeben / oder anders herum
4. Der Assistent fungiert als Motivator, dass du es bald geschafft hast. Eine Prozessleiste kann ebenfalls helfen
5. Gamification: Belohnungen werden erhalten, wenn alles gut eingepflegt wurde (Punkte). Dies hilft durch das Training neue Challenges zu erhalten

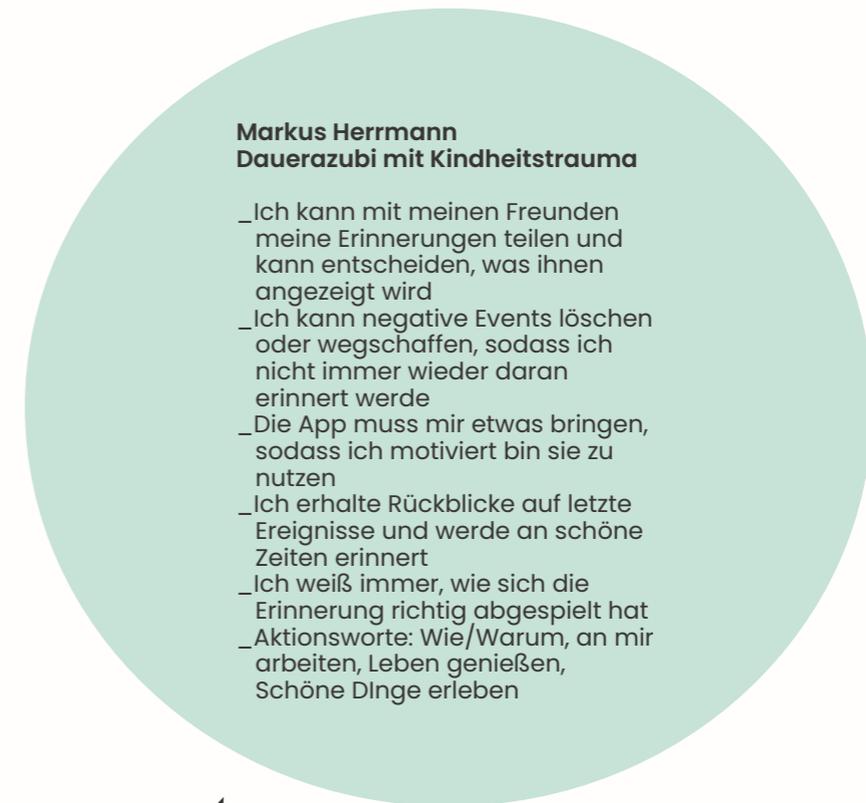
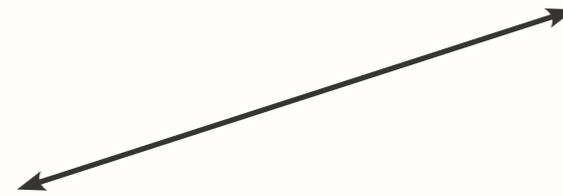
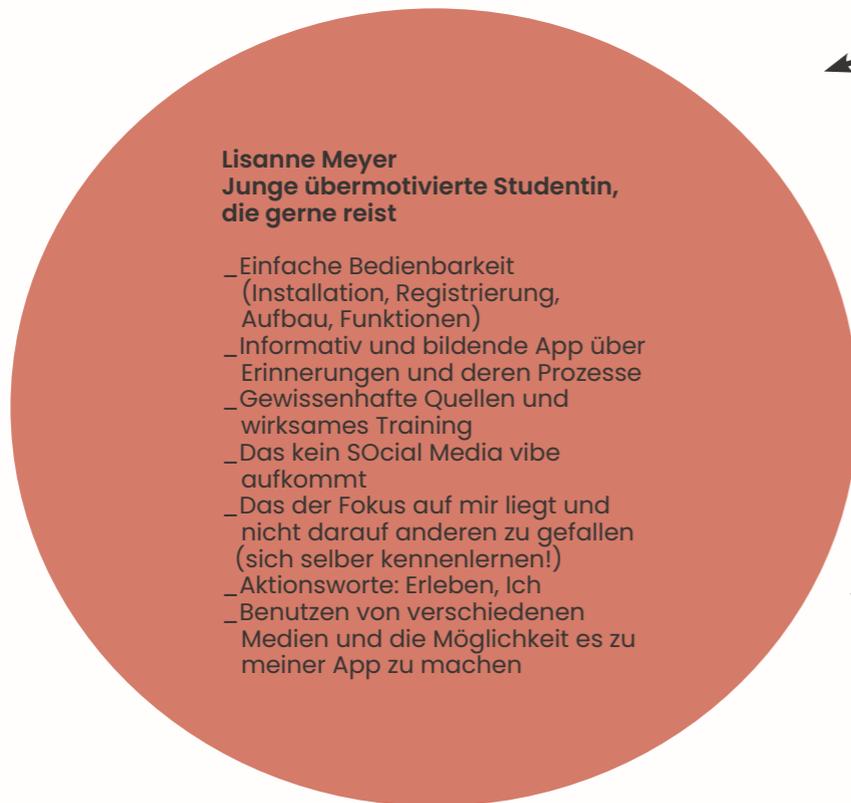
**Mit eigenen Daten werden nicht vertraulich von der Anwendung her umgegangen
→ Datenschutz/Sicherheit**

1. Volle Kontrolle darüber wer von Freunden und Familie Zugriff auf welche Erinnerung hat und der Entzug ist ebenso möglich
2. Zeitcodes für das Connecten mit Alben/ Erinnerungen. Diese können geteilt werden über messenger usw....
3. Bestätigen von Aktionen oder Zugriff auf die Applikation mit Fingerabdruck
4. Keine Daten werden weitergegeben an Dritte
5. Erklärungen wofür alle Zugriffe nötig sind: Kamera, Standort usw
6. Impressum und Datenschutz zeigt nochmal alles auf und der User kann alles verweigern

Das Interface von vielen Erinnerungssapps sind nicht sehr emotional gestaltet, sodass die Motivation darunter leidet die App zu verwenden

1. Icons mit Lebendigkeit
2. Videos und Gifs einbauen
3. Immer eine Rückmeldung an den User geben (Assistenten)
4. Wording nach Zielgruppe
5. Individualität: Mit Vornamen ansprechen
6. Keine statischen Formen und Kanten
7. Einträge durch eine Auswahl an Styles individualisieren lassen

Jede Persona hat einen anderen Fokus auf ihre persönlichen Voraussetzungen. Dennoch müssen die drei Einzelteile zu einem Produkt zusammengefügt werden.



Zuletzt wurde ein Content Szenario für jede Persona erstellt, um die Vorgehensweise der User noch einmal visuell zeigen zu können.

Lisanne Meyer
Junge übermotivierte Studentin,
die gerne reist

1. Lisanne hat gerade eine Reise nach Österreich gemacht und kommt wieder nach Hause. Sie hat bereits alles ausgepackt und es ist abends.
2. Lisanne bekommt eine Benachrichtigung auf ihr Smartphone, dass sie für längere Zeit den Standort gewechselt hat. Sie wird gefragt, ob sie neue Erinnerungen gesammelt hat und diese festhalten möchte.
3. Sie nutzt ihre freie Zeit und öffnet die App. Ihr wird nach Eingabe des Datums und des Ortes direkt gute Bilder/Videos vorgeschlagen, die sie nur noch bestätigen muss. Sie schreibt alles sehr detailliert auf und wird durch die verschiedenen Schritte geleitet.
4. Lisanne möchte noch eine Nacht über die Erlebnisse schlafen, da sie fürchtet, dass sie entscheidende Details vergessen hat. Sie speichert ihre Eingaben und legt sich schlafen.
5. Es sind ein paar Tage vergangen und Lisanne ist bereits im Alltag angekommen. Sie hat die App ganz vergessen.
6. Sie bekommt eine Benachrichtigung, dass sie nur noch wenige Tage Zeit hat, um Änderungen / Ergänzungen vorzunehmen.
7. Sie öffnet das gespeicherte Event und liest sich nochmal alles durch. Dabei fällt ihr auf, dass alle Details vorhanden sind. Daher uploaded sie den Beitrag und die Eingaben sind festgeschrieben.
8. Im nächsten Erinnerungstraining entdeckt sie sofort Inhalte ihres neuen Urlaubes.

Oliver Martin
Gestresster Eventmanager mit
junger Familie

1. In der Mittagspause schaut er auf sein Smartphone, um sich über private Nachrichten und Mails zu informieren. Er ist mit dem WLAN verbunden und hat sein Smartphone schnell zur Hand. Währenddessen isst er Mittag.
2. Er sieht eine Notification aufploppen, die ihn darüber informiert, dass seine Frau ein neues Event im Ordner „Aufwachsen unserer Tochter“ veröffentlicht hat. Mit einem Klick wird die Applikation geöffnet. Seine Identität wird zunächst durch einen Fingerabdruck abgefragt und danach wird er sofort zum Event geleitet.
3. Seine Tochter hat ihre ersten Schritte gemacht. Es ist ein Video beigefügt, welches er sich stolz anschaut. Leider reicht seine Zeit nicht, um sich die Details durchzulesen. Deshalb markiert er das Event mit einem Bookmark, um es sich später nochmal anzuschauen.
4. Die Arbeit muss weitergehen, doch mit dem Event fühlt er sich motiviert und voller Energie, um seine Arbeit fröhlich zu beenden. Er kann es kaum erwarten nach Hause zu seiner Tochter zu kommen und sie laufen zu sehen.
5. Eine Nachricht an die Frau wird gesendet, die seine Freude ausdrückt.
6. Zuhause ist die neue Erinnerung Gesprächsthema Nr.1 und der Fokus liegt auf der Tochter/Familie

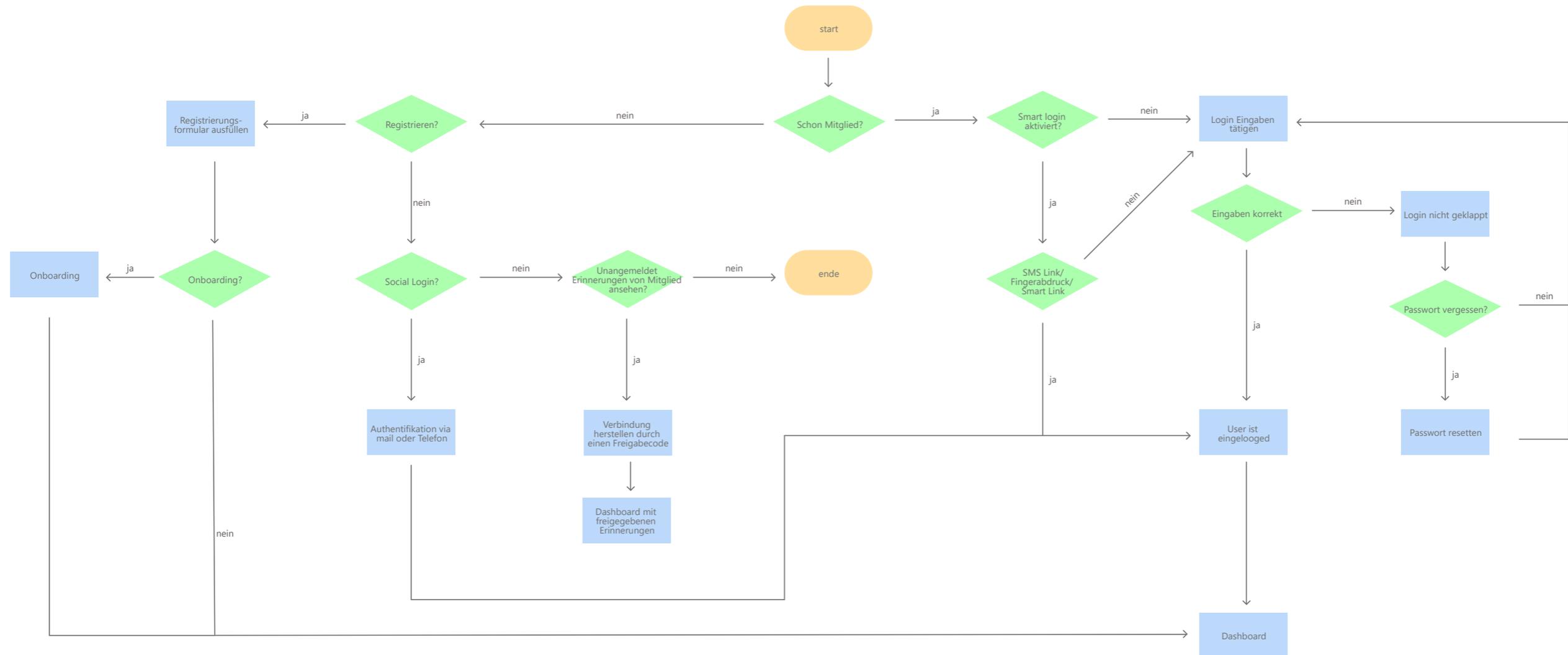
Markus Herrmann
Dauerazubi mit Kindheitstrauma

1. Markus ist auf dem Weg zur Arbeit. Er ist mit dem Bus unterwegs und hat eine Fahrt von 30 min. vor sich. Um sich die Zeit zu vertreiben, beschäftigt er sich mit dem Smartphone.
2. Es ist Montag und am Wochenende hat er tolle Momente mit seinen Freunden gehabt. Er will sich weitere Events anschauen und öffnet die Applikation, die seine Erinnerungen speichert.
3. Nach der Anmeldung kann er ein Dashboard sehen. Dort werden ihm Momente vorgeschlagen, die er länger nicht angesehen hat. Da sieht er ein Event, was er überhaupt nicht sehen will! Ein Urlaub mit der Exfreundin, bei dem keine schönen Erinnerungen hochkommen.
4. Für die Zukunft soll ihm dieses Event nicht mehr gezeigt werden. Er findet er jedoch zu schade zum Löschen. Deshalb tut er das Event in eine Liste mit Erinnerungen, die zu negative Events ausblendet.
5. Jetzt kann er beruhigt sein, dass ihm das Event nicht wieder verfolgt wird. Dennoch ist er etwas deprimiert von dem Ereignis.
6. Er stöbert durch die Erinnerungen und findet super schöne Erinnerungen, die seine Stimmung wieder aufhellen.
7. Der nächste Stopp ist seine und er schließt die Applikation, um bereit für den Ausstieg zu sein.

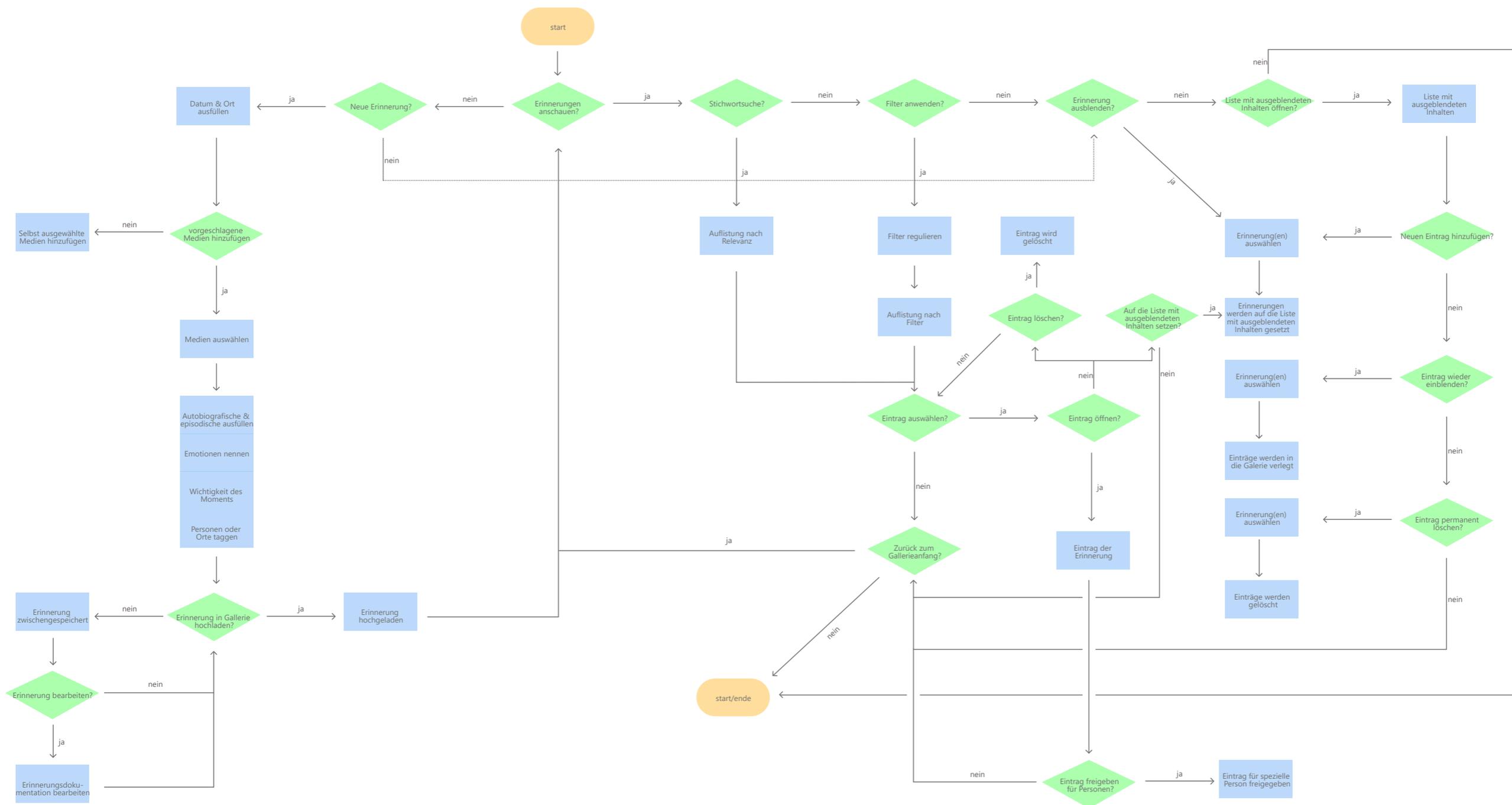
05 Flows Charts

Um die Navigation des Produktes zu visualisieren, wurden Flow Charts erstellt. Diese verhelfen die Strukturen auf Logikfehler zu überprüfen und Kausalitäten aufzuklären. So werden unnötige Korrekturschleifen des Projektes schon vor der ersten Skizze vermieden.

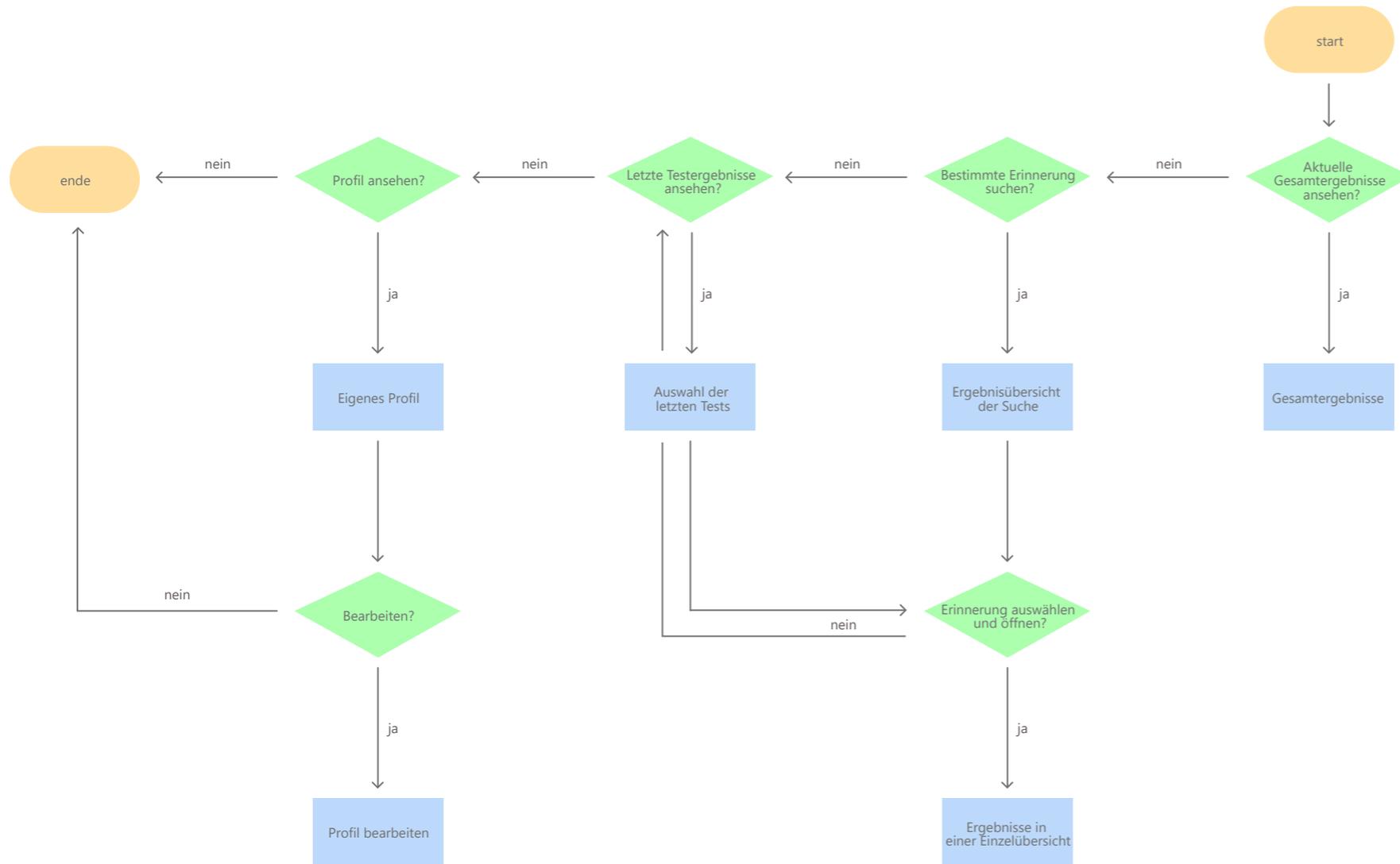
Registrierungs- und Einlogprozess



Prozesse in der Galerie



Prozesse der Ergebnisse/Analyse



03 Create

01 Erste Skizzen

Um ein erstes Bild der Anwendung zu bekommen, die einzelnen Features visuell sichtbar zu machen, wurden erste Skizzen angefertigt. Sie zeigen, in welcher Weise die vorher analysierten Probleme und Ergebnisse visuell umgesetzt werden könnten. Es wurde viel ausprobiert, wie der innovative Inhalt durch ein benutzerfreundliches Interface unterstützt werden kann. In diesem Kapitel sind die Hauptscreens der einzelnen Funktionen dokumentiert

Features, die aus dem Hauptscreens aus zugänglich sind:



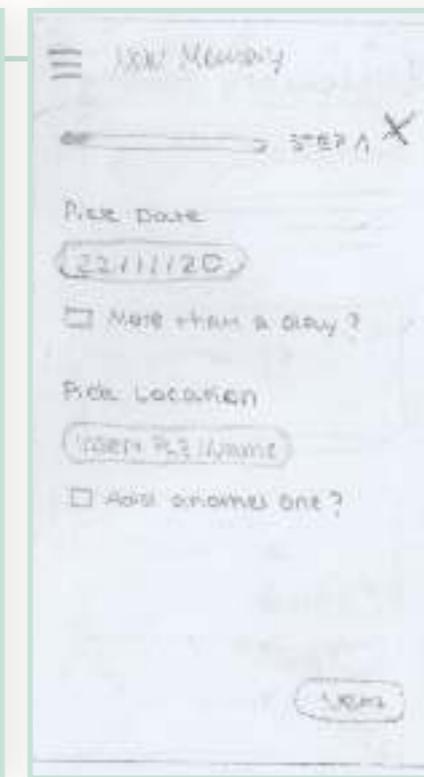
Das Erinnerungsalbum

Durch ein Burger Menü wird man auf die unterschiedlichen Features geleitet (Erinnerungsdokumentation, Erinnerungstraining, gefolgte Freunde / Familie oder Einstellungen). Die Erinnerungseinträge werden gelistet.



Erinnerungsdarstellung

Die Erinnerung wird unterteilt nach Fakten, hochgeladenen Medien, der Analyse des Gedächtnistrainings für diese Erinnerung und eine Übersicht mit wem die Erinnerung geteilt wird.



Eine neue Erinnerung hochladen

In einem Pop-up Fenster öffnet sich der Prozess des Uploads. Es wird durch eine Progressbar transparent angezeigt, wo sich der Benutzer befindet. Anhand der eingegebenen Daten werden Vorschläge erstellt, um den Nutzer Zeit zu sparen.



Teilen von Erinnerungen

Der Benutzer kann kontrollieren, wer welche Erinnerungen sehen darf. Außerdem soll Gästen, die interessiert sind nur einmal die Erinnerung anzuschauen, durch einen Zeitcode der Zugang gewährt werden.

Die Features des Erinnerungstrainings:



Das Dashboard

Hier bekommt man einen schnellen Zugriff auf bereits angefangene individuelle Trainingseinheiten, die auf Gedächtnistechniken basieren. Angefangene Artikel, Challenges oder die Auswertung werden gelistet.



Standardtraining

Wird auf den FAB Button geklickt, gelangt man zum Standardtraining. Auch hier verhilft eine Progressbar dazu, dass ein Training nicht abgebrochen wird. Ein einfaches Interface soll den Benutzer weniger überfordern.



Informationen über Erinnerungen

Hier werden aktuelle Studien, Informationen zum Gedächtnis und episodischen und autobiografischen Erinnerungen gesammelt, damit sich jeder so weit weiterbilden kann, wie er möchte.



Bonuspunkte erhalten

Damit der Benutzer die Motivation behält beim trainieren von eigenen Erinnerungen, gibt es spezielle Challenges, bei dem man viele Punkte erhalten kann. So kann ein Level-up schnell erreicht werden.

Wie man Zugang zur App erhält:



Übersicht über die Optionen

Auf diesem Screen wird zunächst die Vorteile der Applikation erklärt. Es gibt drei Optionen Zugang zur App zur erhalten. Man kann sich registrieren. Man kann sich einloggen, wenn man bereits ein Account besitzt oder als Gast für eine bestimmte Zeit Zugang zum Album einer Person erhalten.



Registrierung

Dem Benutzer wird in 4 Schritten durch die Registrierung gelenkt. Dabei muss so wenig wie nötig ausgefüllt werden. Besitzt man bereits ein Google+ oder Facebook Login, kann dieser auch mit der Applikation verknüpft werden.



Sich einloggen können

Bei dem Erstaufwurf muss die Mailadresse oder die Telefonnummer eingegeben werden. Das Passwort kann ebenfalls eingegeben werden. Und schon wird man zur Startseite des Erinnerungsalbums geleitet.

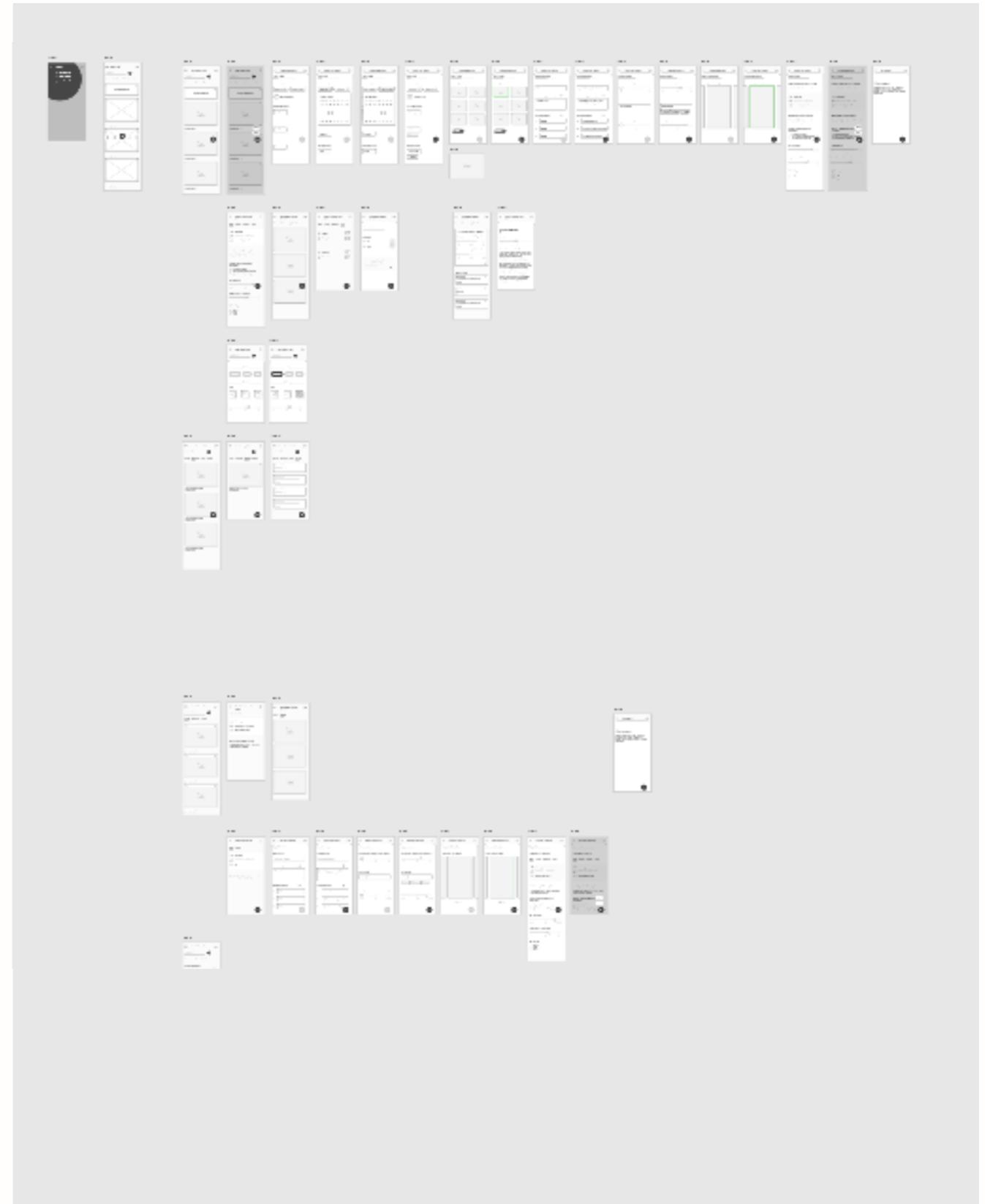


Gastzugang erhalten

Es ist wichtig sich trotzdem zu identifizieren, damit die betreffende Person beurteilen kann, ob er/sie den Zugang gewährt. Die Nachricht wird an den User geschickt, welcher wiederum sofort benachrichtigt wird.

02 Low fidelity Wireframes

Die ersten Skizzen haben geholfen, eine erste Idee für die Applikation zu bekommen und woran noch gedacht werden müsste. Nun wurden die Skizzen und die User Flows verwendet, um Low-Fidelity Wireframes zu gestalten. Der Fokus der Wireframes lag darin, alle Schritte der Applikation einmal durchzustrukturieren und sie so leicht wie möglich navigierbar zu machen. Welche Elemente werden gebraucht? Wie gelange ich zu dem gewünschten Feature? Der Nutzer soll so wenig wie möglich sich mit dem Interface beschäftigen müssen und sich auf die inhaltlichen Aspekte konzentrieren können. Die Wireframes sollen anschließend durch einen Usability Test validiert werden.



03 Kleine Ergebnisvalidierung

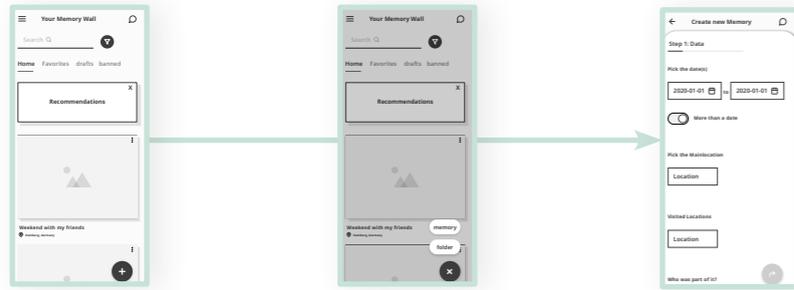
In einem unmoderierten remote Usability habe ich meinen Low fidelity Prototypen getestet. Das Resultat daraus ergab, dass meine Informationsstrukturen noch nicht optimal auffindbar waren. In diesem Kapitel ist das Testing dokumentiert und ausgewertet. Für die Validierung habe ich das Tool Maze verwendet, da es ausführliche Testergebnisse liefert und nicht nur eine Gesamtbewertung liefert.

Folgende Use Chases wurden den Befragten gestellt:

1. **Registrieren Sie sich:** Stellen Sie sich vor, Sie möchten die App verwenden und sich mit Ihrer E-Mail registrieren. Welche Schritte würden Sie befolgen?
2. **Einen Erinnerungseintrag erstellen:** Sie befinden sich gerade in Ihrer Memory Wall. Stellen Sie sich vor, Sie hatten ein aufregendes Wochenende und möchten das Ereignis mit all seinen Details in der App speichern.
3. **Navigieren Sie zu einer Seite, auf der Sie Ihre persönlichen Erinnerungen trainieren können:** Im Moment können Sie Ihre Erinnerungen in Ihrer persönlichen Memory Wall ansehen. Versuchen Sie herauszufinden, wo sich die Gedächtnistrainings befinden!
4. **Stellen Sie sich vor, Sie haben noch nie eine Trainingseinheit absolviert und möchten es versuchen. Welche Schritte würden Sie befolgen?** Ihre Aufgabe ist es nun, eine Trainingseinheit zu starten, Ihre persönlichen Erwartungen bezüglich des Trainings anzupassen und mit der ersten Aufgabe fortzufahren.
5. **Versuchen Sie Informationen über „Memory Process Stages“ zu finden?** Sie wissen nicht, wie Ihr Gehirn Erinnerungen verarbeitet. Können Sie versuchen, eine Antwort auf diese Frage zu finden?
6. **Finden Sie die Ergebnisse Ihrer Trainingseinheiten.** Sie haben mehrere Trainingseinheiten zu dieser angezeigten Erinnerung durchgeführt. Können Sie herausfinden, wo die Ergebnisse sind?
7. **Wie einfach/schwer war es, durch die Seiten zu navigieren?**
8. **Wie klar war die Informationsstruktur der Screens insgesamt?**
9. **Wie waren Ihre Erfahrungen mit dieser Anwendung?** Was denkst du insgesamt über die Struktur oder Navigation dieser App? Hatten Sie Probleme, die Sie mitteilen möchten?

Use Chase Nr. 2

Einen Erinnerungseintrag erstellen.



Analyse der Benutzerfreundlichkeit

Usability score



Zeit



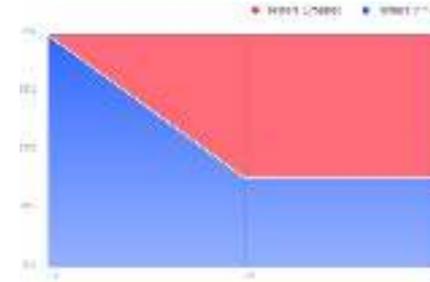
Misclick Rate



Screens



Erfolgsanalyse



Problemscreens mit Erklärungen



Hier ist zu beobachten, dass der Button zwar gefunden wird, der Tester jedoch wild herum klickt. Die Navigation muss transparenter behandelt werden.

Ergebnis des Testpfades

Direkter Erfolg
Tester, die die Mission über die erwarteten Pfade abgeschlossen haben.

38.5% mit 6 Testern

Indirekter Erfolg
Tester, die die Mission über unerwartete Wege abgeschlossen haben.

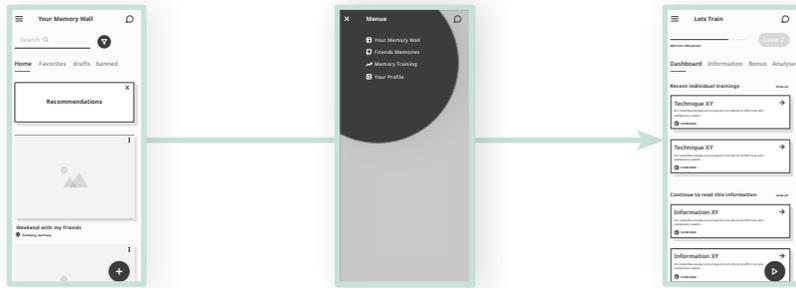
7.7% mit 1 Tester

Aufgeben
Tester, die die Mission verlassen oder aufgegeben haben.

53.8% mit 7 Testern

Use Chase Nr. 3

Navigieren Sie zu einer Seite, auf der Sie Ihre persönlichen Erinnerungen trainieren können.



Analyse der Benutzerfreundlichkeit

Usability score



Zeit



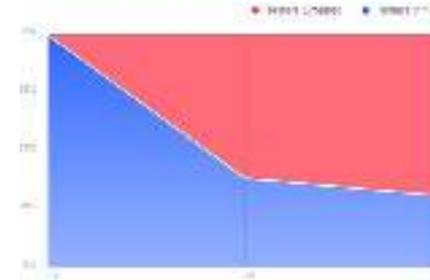
Misclick Rate



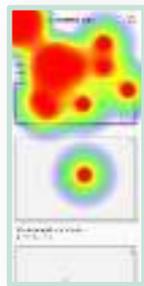
Screens



Erfolgsanalyse



Problemscreens mit Erklärungen



Zu beobachten ist, dass die Tab Bar mit dem Menü verwechselt wird.

Die Tester sind sich zu unsicher, auf welchen Navigationspunkt sie klicken sollen. Hier sollte das Wording nochmal überdacht werden.

Ergebnis des Testpfades

Direkter Erfolg
Tester, die die Mission über die erwarteten Pfade abgeschlossen haben.

30.8% mit 4 Testern

Indirekter Erfolg
Tester, die die Mission über unerwartete Wege abgeschlossen haben.

23.1% mit 3 Testern

Aufgeben
Tester, die die Mission verlassen oder aufgegeben haben.

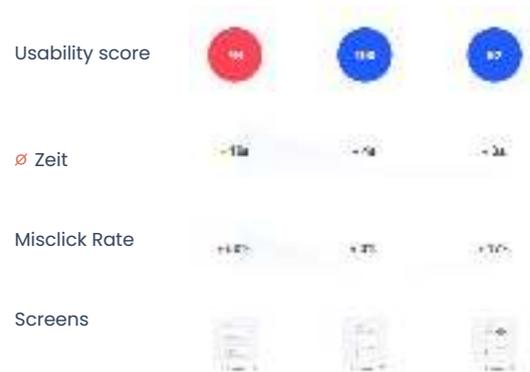
46.2% mit 6 Testern

Use Chase Nr. 4

Stellen Sie sich vor, Sie haben noch nie eine Trainingseinheit absolviert und möchten es versuchen. Welche Schritte würden Sie befolgen?



Analyse der Benutzerfreundlichkeit

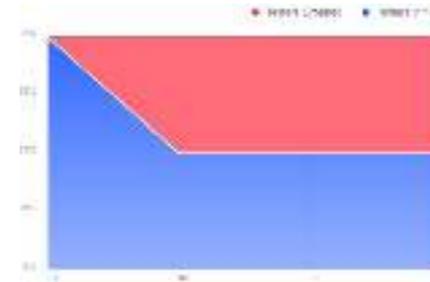


Problemscreens mit Erklärungen



Manche versuchten einen indirekten Weg über den Schnellzugriff der individuellen Trainingseinheiten (nicht verlinkt) oder haben sich von der Tab Bar verwirren lassen.

Erfolgsanalyse



Ergebnis des Testpfades

Direkter Erfolg
Tester, die die Mission über die erwarteten Pfade abgeschlossen haben.

50% mit 6 Testern

Indirekter Erfolg
Tester, die die Mission über unerwartete Wege abgeschlossen haben.

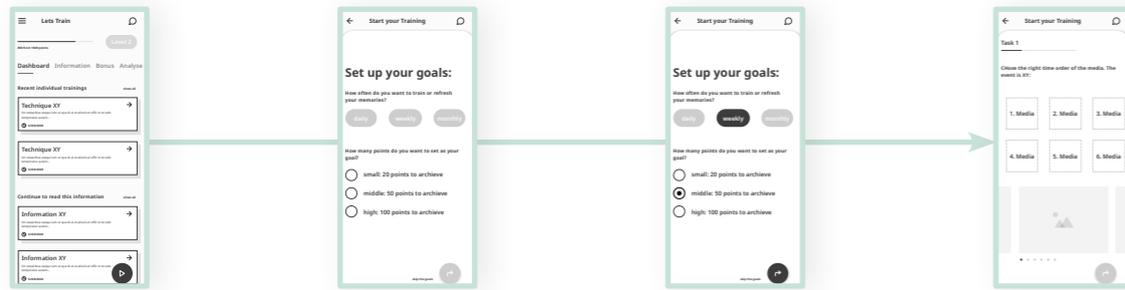
0% mit 0 Testern

Aufgeben
Tester, die die Mission verlassen oder aufgegeben haben.

50% mit 6 Testern

Use Chase Nr. 5

Versuchen Sie Informationen über „Memory Process Stages“ zu finden?



Analyse der Benutzerfreundlichkeit

Usability score



Zeit



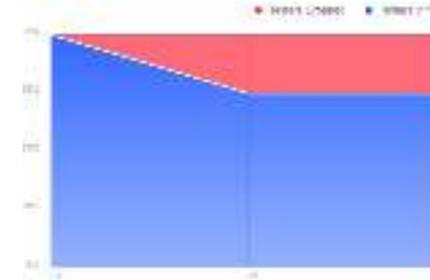
Misclick Rate



Screens



Erfolgsanalyse



Ergebnis des Testpfades

Direkter Erfolg
Tester, die die Mission über die erwarteten Pfade abgeschlossen haben.

75% mit 9 Testern

Indirekter Erfolg
Tester, die die Mission über unerwartete Wege abgeschlossen haben.

16.7% mit 2 Testern

Aufgeben
Tester, die die Mission verlassen oder aufgegeben haben.

8.3% mit 1 Tester

Use Chase Nr. 6

Finden Sie die Ergebnisse Ihrer Trainingseinheiten.



Analyse der Benutzerfreundlichkeit

Usability score



Zeit



Misclick Rate



Screens



Problemscreens mit Erklärungen



Auf diesem Screen wurde auf der Tab Bar beliebig herumgesprungen. Das Wording Analyse war den Testern nicht klar genug.

Erfolgsanalyse



Ergebnis des Testpfades

Direkter Erfolg
Tester, die die Mission über die erwarteten Pfade abgeschlossen haben.

83.3% mit 10 Testern

Indirekter Erfolg
Tester, die die Mission über unerwartete Wege abgeschlossen haben.

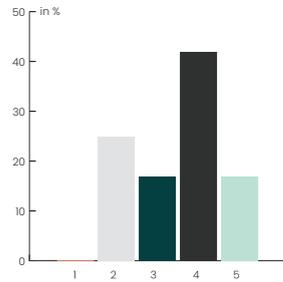
16.7% mit 2 Testern

Aufgeben
Tester, die die Mission verlassen oder aufgegeben haben.

0% mit 0 Testern

Use Chase Nr. 7

Wie einfach/schwer war es, durch die Seiten zu navigieren?

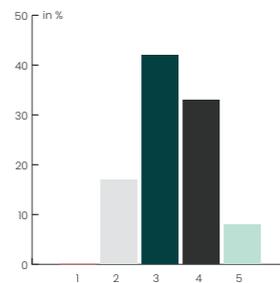


Obwohl der Usability Score in der Navigation so niedrig ist, haben die Tester das Empfinden leicht durch die Seiten zu kommen.

*1 entspricht schwer
5 entspricht leicht

Use Chase Nr. 7

Wie klar war die Informationsstruktur der Screens insgesamt?



Ein ziemlich ausgeglichenes Ergebnis mit einer Tendenz, dass es für die Tester eher verwirrend wurde.

*1 entspricht verwirrend
5 entspricht sehr klar

Use Chase Nr. 9

Wie waren Ihre Erfahrungen mit dieser Anwendung?

Das klicken funktioniert nicht immer

Am Ende besser klargekommen, erste Aufgabe irgendwie übersprungen...

Ich war mehr durch die Aufgabenbeschreibungen als durch das App-Design selbst verwirrt. Ich war mir nicht sicher, was ich in bestimmten Phasen tun sollte. Das Design selbst ist sehr intuitiv. Die Idee für die App ist sehr interessant!

Das einzige, das ich etwas verwirrend fand, war, dass die Anleitung auf Englisch war und dann aber, wenn man etwas abgeschlossen hatte, da ein deutscher Text stand. Alles im allen fand ich die Navigation und die intuitive Bedienung der App sehr gut!

Super easy auf dem Laptop, aber auf'm Iphone verwirrend. Die Screens sind klar und gut eingeteilt. Die verschiedenen Module die, die App bietet sind gut durchdacht und besitzen genug Ebenen damit es nicht langweilig wird.

Mir war nicht klar, was genau eine training session in Zusammenhang mit Erinnerungen ist.

Es gab einige Probleme, einen Schritt nicht zurückgehen zu können und somit die Aufgabe nicht zu erledigen

Das erstellen von Erinnerungen ist übersichtlich und gut ausgebaut (Einfügen von Medien und so - Top). Das Teilen mit Freunden genauso.

Für ein komplexes Thema wie Erinnerungen und die Funktionsweise des Gedächtnisses ist das Layout etwas verwirrend. Ich denke, es braucht noch mehr Einfachheit und mehr Konsistenz in den Menüs. Schreibe beispielsweise nicht die "Results" auf den Tab "Analysis", sondern "Results" auf den Tab, das ist einfacher.

Das Hinzufügen neuer Erinnerungen ist einfach, aber der "Informationen" Tab ist etwas verwirrend

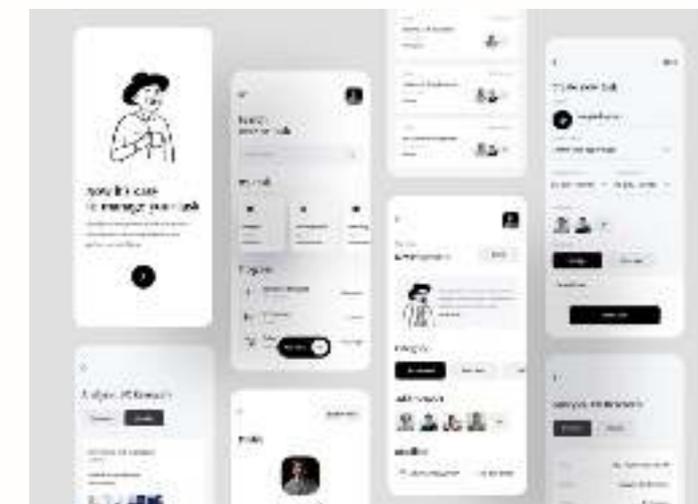
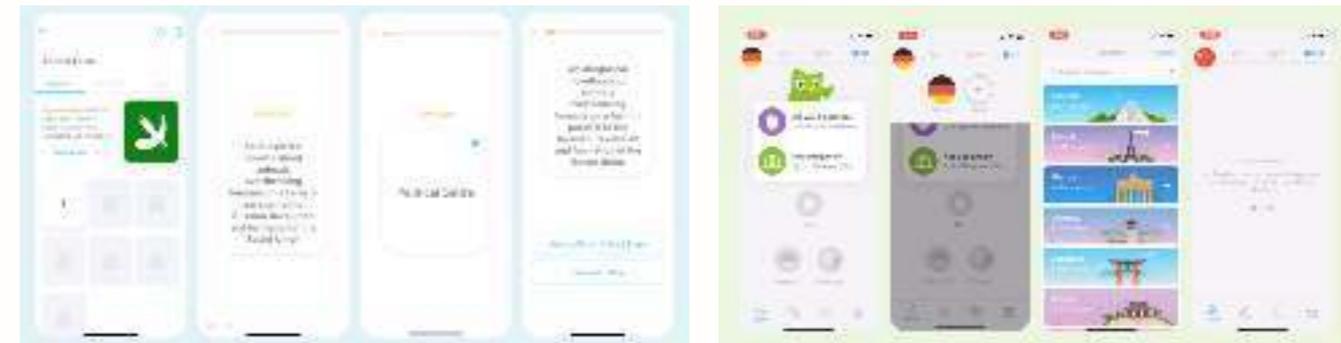
Ich würde versuchen, bessere Namen für die Themen zu finden, da sie alle ziemlich ähnlich erscheinen.

04 Moodboarderstellung

Auf diesem Moodboard sind Layout Inspirationen, Farben, Illustrationstyles und Ideen für das Maskotchen, die zu dem Produkt passen könnten.

Diese Apps möchte ich noch einmal seperat nennen:

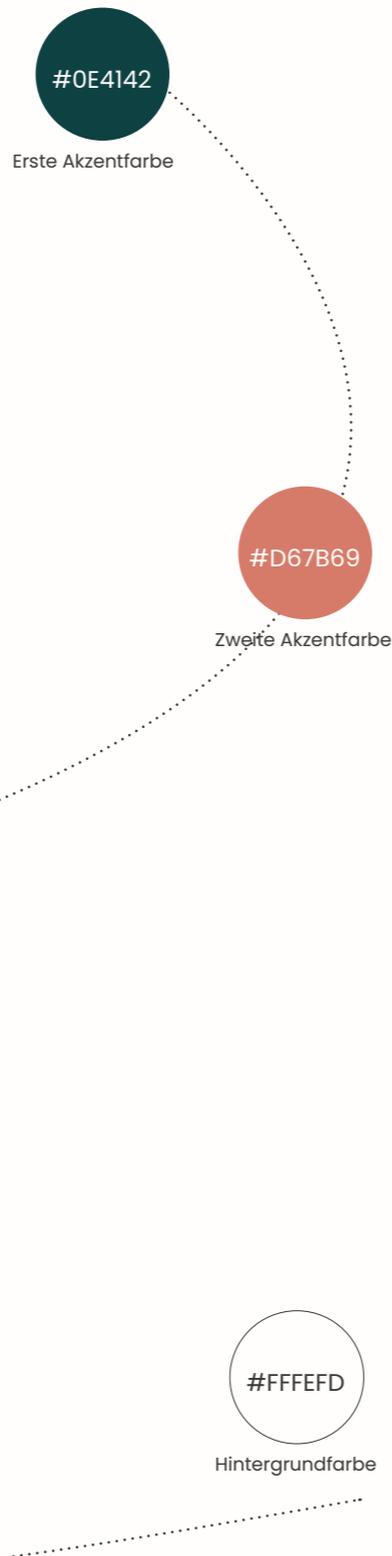
1. Duolingo- Duo als Begleiter, gutes Wording
2. Happy Couples - Gamification
3. Notion - Funktionen zur Personalisierung
4. Reflectly- integration des Maskotchens
5. Otter - Interface & Experience



05 Style Guide

Farbgebung

Besonders wichtig ist es für die Anwendung eine Farbkombination zu finden, die das Auge des Nutzers nicht über längere Zeit der Nutzung anstrengt. Es muss Ruhe und Stabilität ausstrahlen. Ein dunkles Grün als Hauptakzentfarbe ist hier genau das richtige. Als Hintergrundfarbe wurde ein gemütliches weiß verwendet, welches Wärme ausstrahlt. Als weitere Akzentfarbe wurde ein leichtes orange/rot, welches als Kontrast zum dunklen Grün steht. Diese Farbe wird für entscheidende Aktionen oder Interaktionen verwendet. Zuletzt bringt ein helles Blau wieder Stabilität in das Interface, wenn eine dritte Akzentfarbe gebraucht wird.



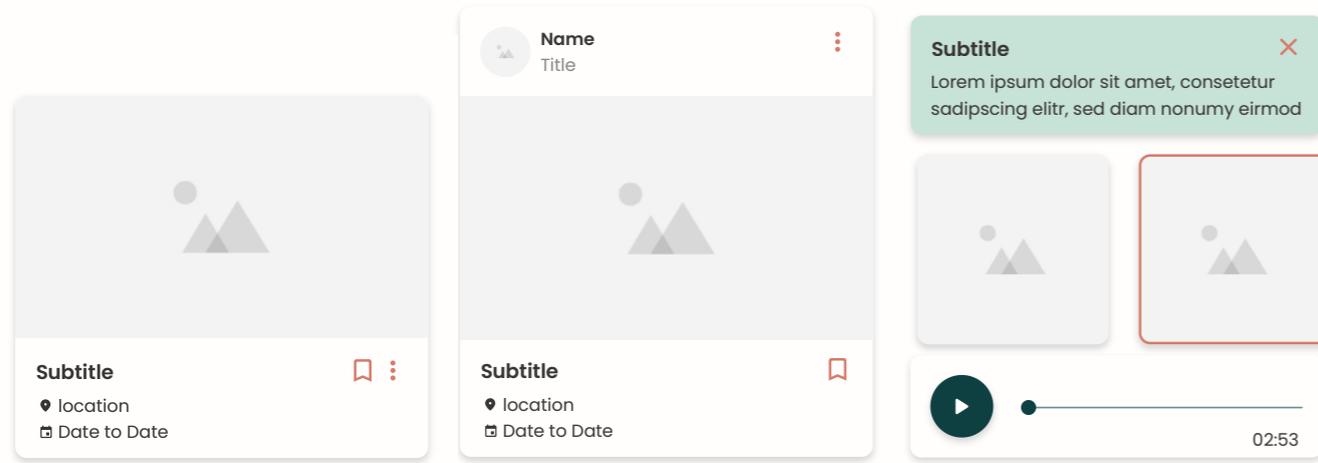
-2	n / -2 / normal / left Poppins; Regular; 12pt
-1	ft / -1 / normal / left Poppins; Regular; 14pt
0	ft / 0 / normal / left Poppins; Regular; 15pt
1	ft / 1 / normal / left Poppins; Regular; 18pt
2	ft / 2 / normal / left Poppins; Regular; 20pt
3	ft / 3 / normal / left Poppins; Regular; 24pt
4	ft / 4 / normal / left Poppins; Regular; 36pt
5	ft / 5 / normal / left Poppins; Regular; 48pt
6	ft / 6 / normal / left Poppins; Regular; 72pt
-2	n / -2 / semibold / left Poppins; Light; 12pt
-1	ft / -1 / semibold / left Poppins; Semibold; 14pt
0	ft / 0 / semibold / left Poppins; Semibold; 15pt
1	ft / 1 / semibold / left Poppins; Semibold; 18pt
2	ft / 2 / semibold / left Poppins; Semibold; 20pt
3	ft / 3 / semibold / left Poppins; Semibold; 24pt
4	ft / 4 / semibold / left Poppins; Semibold; 36pt
5	ft / 5 / semibold / left Poppins; Semibold; 48pt
6	ft / 6 / semibold / left Poppins; Semibold; 72pt
-2	n / -2 / bold / left Poppins; Bold; 12pt
-1	n / -1 / bold / left Poppins; Bold; 14pt
0	ft / 0 / bold / left Poppins; Bold; 15pt
1	ft / 1 / bold / left Poppins; Bold; 18pt
2	ft / 2 / bold / left Poppins; Bold; 20pt
3	ft / 3 / bold / left Poppins; Bold; 24pt
4	ft / 4 / bold / left Poppins; Bold; 36pt
5	ft / 5 / bold / left Poppins; Bold; 48pt
6	ft / 6 / bold / left Poppins; Bold; 72pt

a	a	a	a	a	a	a	a	a	a
12	14	16	18	20	24	36	48	72	96
-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7

Typografie

Als Schrift sollte eher eine weiche serifenlose Schriftfamilie verwendet werden. Geeignet wäre hierfür eine eher geometrische Auslegung wie die „Poppins“ genau das richtige. Sie hat wenig Kanten und hat damit einen weiches Erscheinungsbild. Außerdem ist sie auch in kleinen Schriftgrößen im Fließtext gut erkennbar.

Kachelemente



Icons



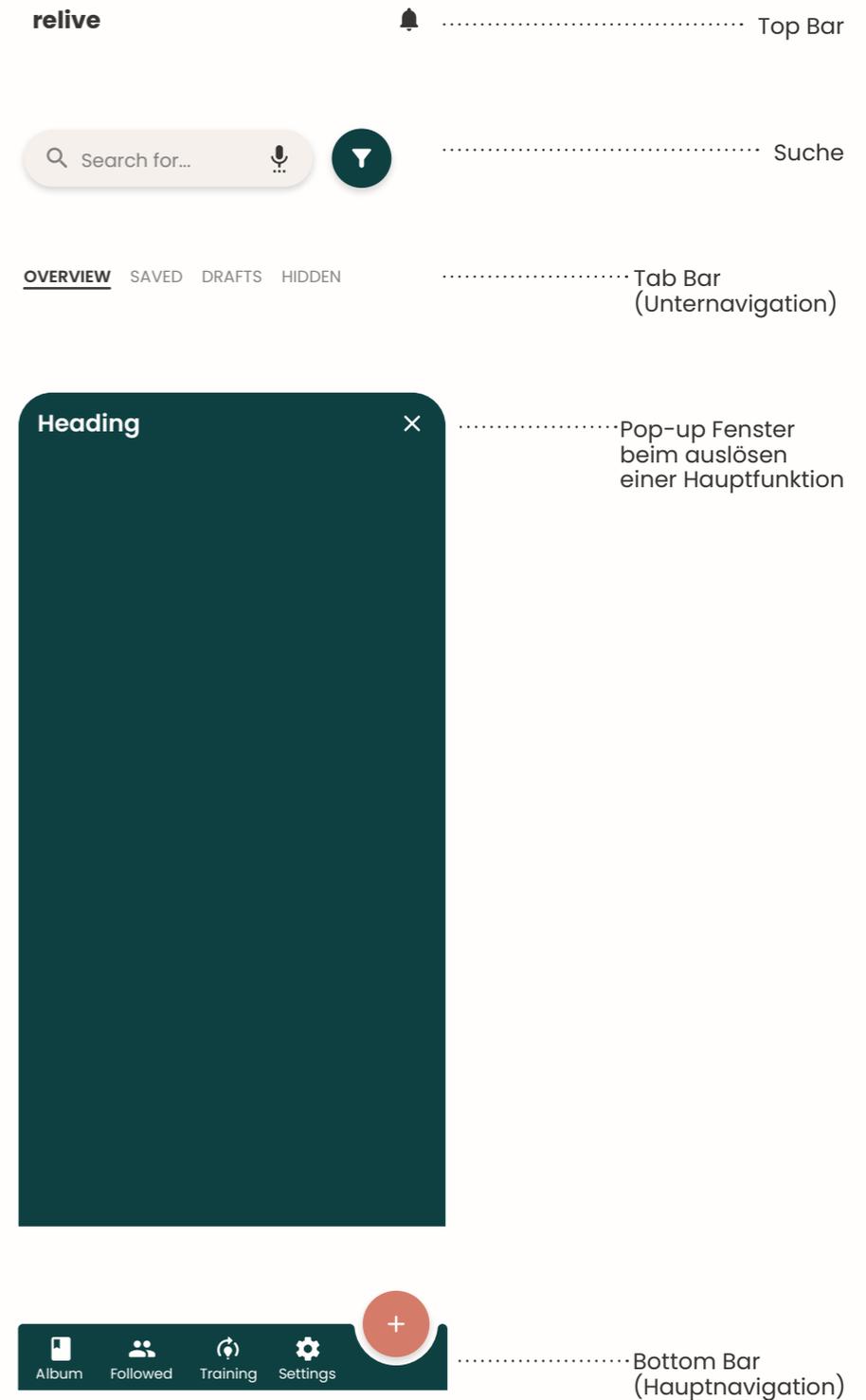
Primärbutton



Sekundärbutton



Applikationsaufbau

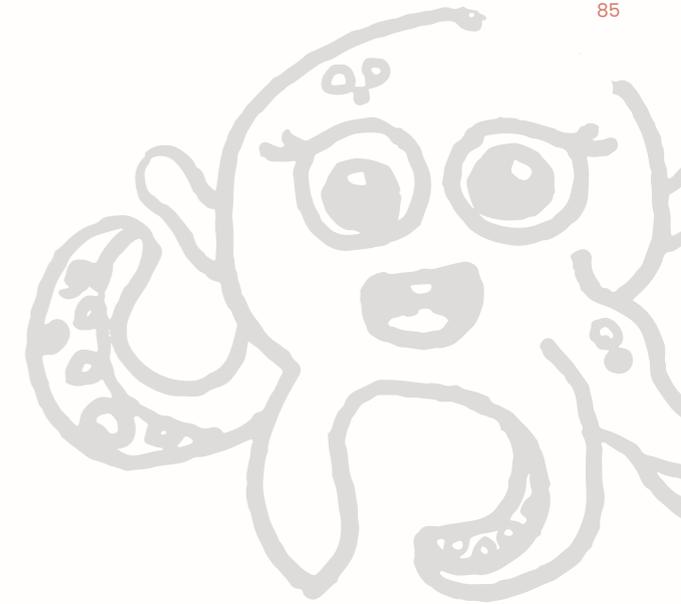
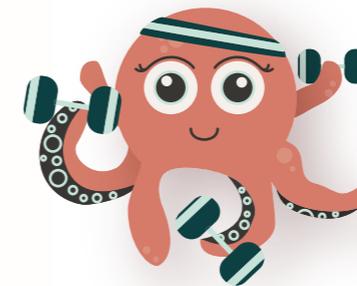
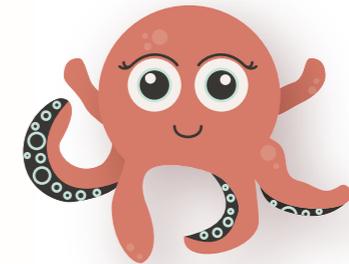
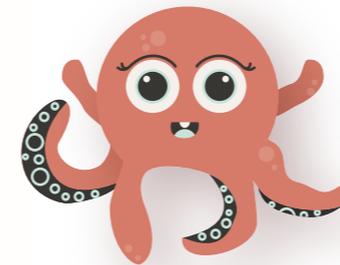


Markenname

Ich habe nach einem Namen gesucht der vor allem kurz und knackig ist. Er soll das Konzept der Applikation optimal widerspiegeln. Das Produkt lässt jeden Anwender Erinnerungen so durchleben, wie jeder für sich selber es haben möchte. Die Kontrolle liegt bei jedem selber, weshalb der Name schon auffordernd und somit einen imperativ beinhalten sollte. Die Sprache des Produktes ist international angelegt, wodurch auch hier der Name englisch sein sollte.

**Illustration des Maskotchens „Liv“**

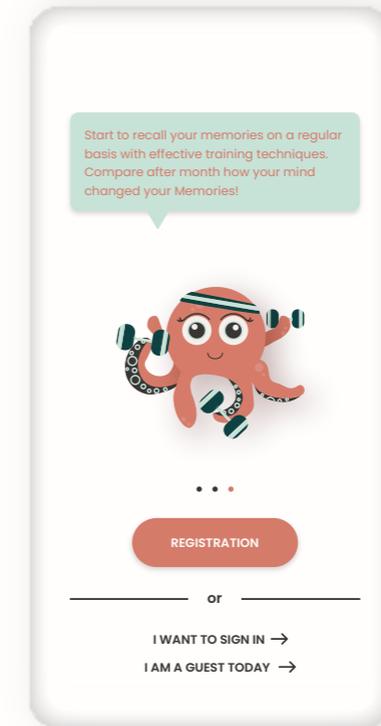
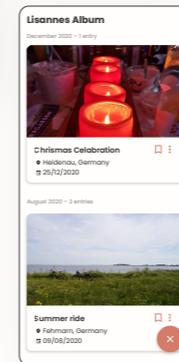
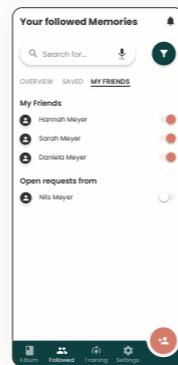
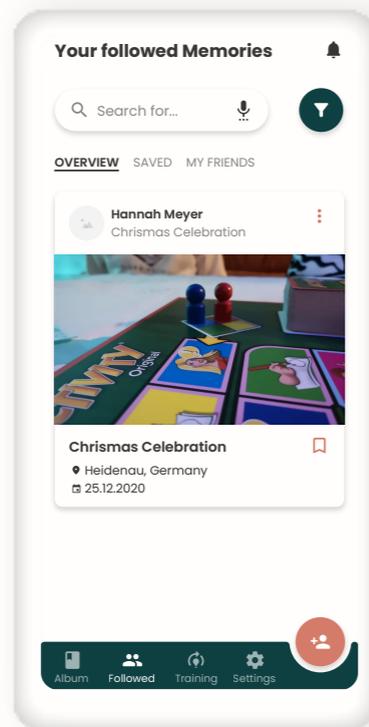
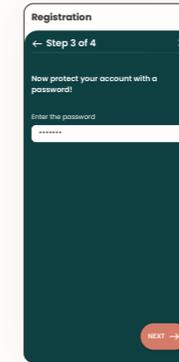
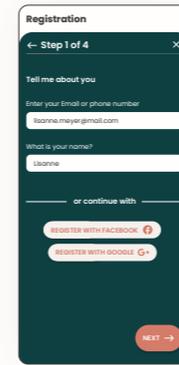
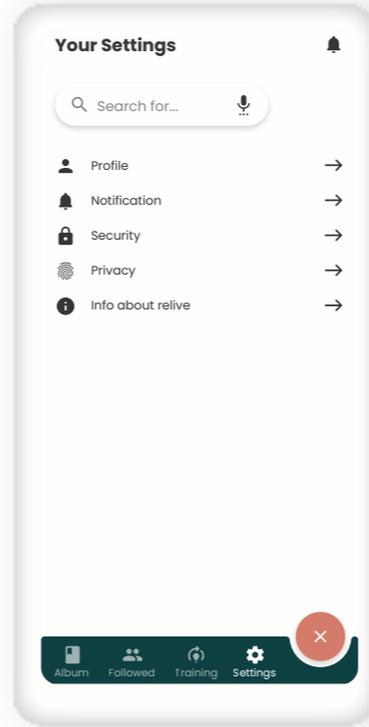
Ein Oktopus als Maskotchen hat viele Gründe, warum es perfekt für die Applikation „relive“ ist. Der Oktopus ist bekannt für seine gerisene und intelligente Art. Der Fisch zeigt keine Angst in herausfordernden Situationen und ist stets neugierig. Zudem sind sie ein Sinnbild für Multitasking, da jeder Tentakel eines Oktopuses eigene Entscheidungen treffen kann. Das erstaunlichste zum Schluss: Der Kraken ist in der Lage, den genetischen Code ihren jeweils aktuellen Bedürfnissen anzupassen.

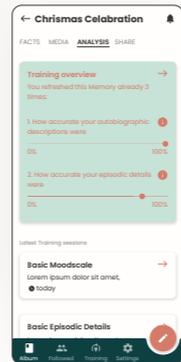
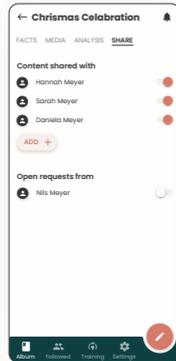
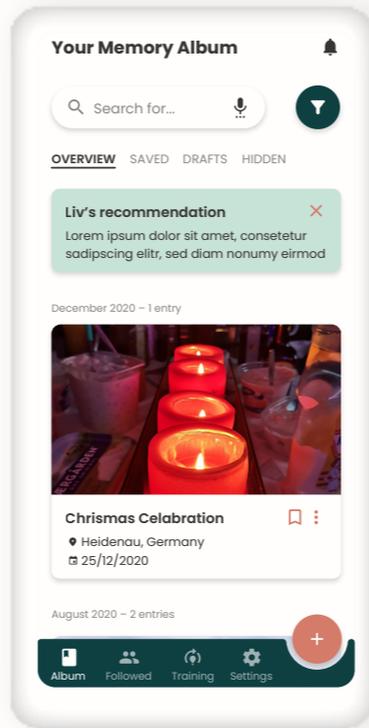
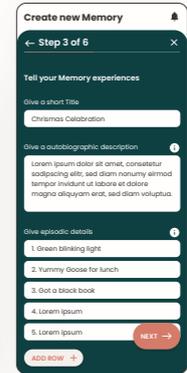
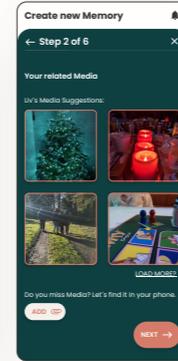
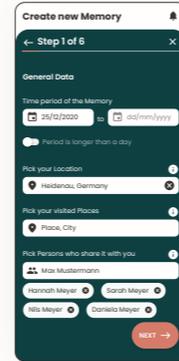
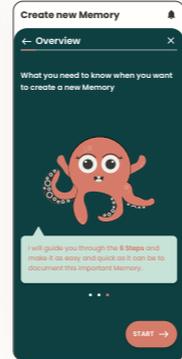
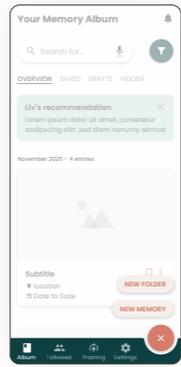


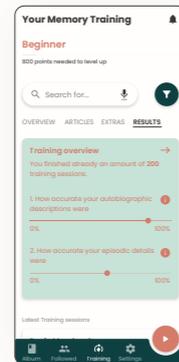
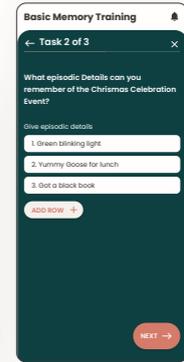
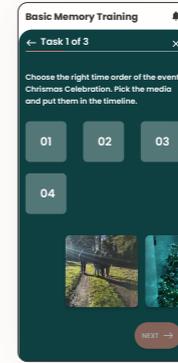
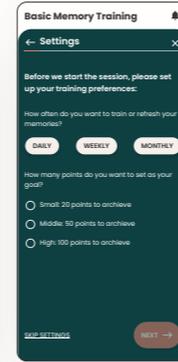
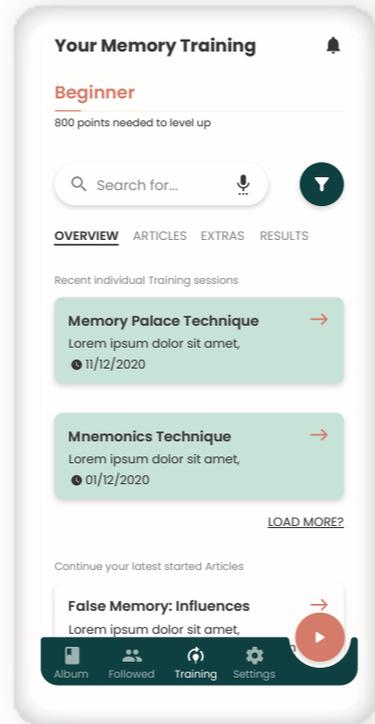
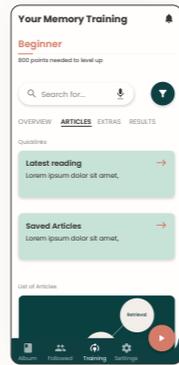
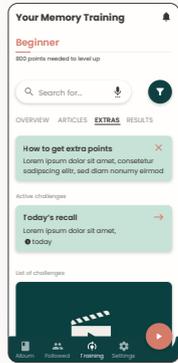
06 High-fidelity Mockups

Dies sind die Prototypen, die zumindest das erste visuelle Bild von der Applikation „relive“ wieder spiegeln sollen. Der Style Guide wurde formell in die Screens eingeführt, sodass die App nun ein visuell passendes Gesicht in einem durchdachten Markenbild bekommen hat. Die gefundenen Probleme des Usability Tests wurden überarbeitet, nun wäre der klickbare Prototype bereit für eine weitere und ausführlichere Ergebnisvalidierung.

In einem Showcase Video werden die Interaktionen nochmal visualisiert.







Hier gehts zum Showcase Video

Überblick

01 Zusammenfassung

Der Umgang mit dem eigenen Gedächtnis und Erinnerungen die uns als Persönlichkeit definieren, in einer digitalen Anwendung erlernen und ein eigenes Bewusstsein entwickeln zu können, ist der innovative Teil des Projektes. Mit Relive können das eigene Gedächtnis und die Erinnerungen, die uns als Persönlichkeit so reflektiert werden. Die digitale Anwendung mit Unser Gedächtnis hat die Entscheidungsgewalt darüber, wie wir unsere Erinnerung wahrnehmen sollen. Hinzu kommt, dass diese Erinnerungen nicht in Stein gemeißelt sind. Sie verändern sich andauernd. Wir sind zu soziale Wesen auf dieser Erde und lassen uns unterbewusst von unserem Umfeld, Menschen und Emotionen manipulieren. Selbst unser Gedächtnis kann dem nicht entgegenwirken, da es die Erfahrung als zu prägend ansieht. Relive bietet eine Plattform bei dem Erinnerungen effektiv dokumentiert werden können, durch regelmäßiges Abrufen von Events Erinnerungen angemessen reflektiert werden und zuletzt wird der Benutzer mit informativen Artikeln und Trainingseinheiten zum Thema Gedächtnis aufgeklärt.

Die Power dieses Projekts kommt jedoch durch die Kombination von einem innovativen Inhalt mit dem Verständnis zur Zielgruppe und der einfachen Nutzbarkeit für die Zielgruppe. So durfte sich das anfangs starre experimentelle Projekt zu einem emotionalen und lebendigen Produkt entwickeln.

In dem folgenden Text sind nochmal die Hauptfunktionen erklärt:

Das Erinnerungsalbum

Das digitale Album zeigt alle Erinnerungen zeitlich sortiert in einem Feed. Über die Suche kann ein spezielles Event gefunden werden. Die eigenen Präferenzen der Darstellung können durch den Filterbutton geändert werden, wodurch auch verschwundene Inhalte aus den vergangenen Jahren wieder auftauchen dürfen. Das Maskottchen Liv schlägt dem Nutzer regelmäßig Inhalte vor, die lange nicht mehr angeschaut wurden oder liefert Rückblicke des Jahres, Monats oder über sonstige Aktivitäten in der App. Wird ein neuer Eintrag über ein mehrtägiges Ereignis erstellt wird grundsätzlich ein eigener Ordner angelegt, in dem einzelne Event hineingelegt werden können. Handelt es sich über ein einzelnes Ereignis ist dies nicht nötig und es wird ein eigener Eintrag erstellt. Ganz wichtig zu wissen ist, dass ein Eintrag nur 14 Tage nach Erst Erstellung bearbeitet werden kann, um zu vermeiden, dass sich falsche Erinnerungen einschleichen könnten.

Unangenehme Erinnerungen können mit wenigen Klicks versteckt werden, sodass sie dir im Feed zukünftig nicht mehr angezeigt werden. Erinnerungen müssen nicht gleich gelöscht werden, nach verstrichener Zeit ist der Blick auf das Ereignis wieder ganz anders.

Das Erinnerungstraining

Hier gehen die Freude und Neugier weiter. Im Standardtraining werden die Inhalte der Einträge wieder von dir abgerufen, um zu testen, wie gut man sich erinnert bzw. wie deine Wahrnehmung sich geändert hat. Der Nutzer bekommt, je nachdem wie viel trainiert wird, am Ende Punkte. Die erarbeiteten Punkte erlauben dem Nutzer in ein höheres Level aufzusteigen. Ist dies erfolgt werden neue Funktionen und Inhalte freigeschaltet. Man kann sich über das Gedächtnis in Artikeln informieren und bekommt individuelle Trainingseinheiten zu den ausgewählten Techniken. Extra Inhalte zeigen Challenges, die etwas zeitaufwendiger sind, jedoch sehr hilfreich und viele Punkte bringen. Außerdem kann man sich die Ergebnisse der Tests anschauen und kann seine Ängste wie das Vergessen oder das Verzerren von Ereignissen stillen. Das Maskottchen Liv, hat in den Trainingseinheiten die vertrauensvolle Aufgabe, den Nutzer abzuholen und durch den Prozess zu leiten. So kann niemand verloren gehen.

Usern folgen

Obwohl sich die App auf den Nutzer selbst konzentriert und wenig Interaktion mit dem sozialen Umfeld zulassen soll, ist es dennoch wichtig für eine Erinnerung, dass sie weitererzählt wird. Von Nutzern können einzelne oder alle Erinnerungen an andere User freigegeben werden, die man sich unter den Gefolgten Erinnerungen anschauen kann. Natürlich sind die Erinnerungen nur limitiert anschaubar mit einer einfachen Erklärung. Verbindet die Erinnerung die zwei User miteinander, bekommt man die Möglichkeit die Erinnerung zu übernehmen. Doch der Nutzer muss seine eigene Version von der Erinnerung erst dokumentieren, bevor sie im eigenen Feed hochgeladen wird.

Einstellungen

In den Einstellungen sind Informationen über die Anwendung zu finden und zu den Profileinstellungen. Datenschutz und Sicherheit werden großgeschrieben. Jeder Anwender kann selbst entscheiden wie viel er zulassen möchte. Dennoch hat die App das Versprechen keine Daten an Dritte oder Unberechtigte weiterzugeben. Außerdem kann ein easy Login via Fingerabdruck eingestellt werden, um die Prozesse zu beschleunigen.

02 Asublick für das Projekt

Ich habe die Vorgehensweise des User-Centered Designs angewandt. Leider habe ich zeitlich nur Phase 3 Create abschließen können. Jetzt, wo jedoch der High-fidelity Prototype steht, steht ein Testing definitiv aus. Der erste Usability Test hat einige Probleme aufgezeigt. Es ist an der Zeit herauszufinden, wie die Änderung und das Layout sich auf die Usability beim Endanwender auswirken. Angedacht war, dass ein **moderierter Usability Test** gemacht wird, um auch die Reaktionen der Anwender mit aufzunehmen. Sind die Ergebnisse ausgewertet, können die nächsten Schlüsse für das Projekt gezogen werden. Eine **weitere Iteration** muss auf jeden Fall durchgeführt werden, da definitiv Probleme auftauchen werden.

Ein anderer wichtiger Punkt sind die **Mikrointeraktionen** in der App. Sie wurden noch nicht mit viel Bedeutung betrachtet. Von Visualisierungen, Touch Interaktion mithilfe von Vibrationsfeedback, Animationen, Transitions beim Klick auf Buttons und weitere unbeachtete States von Buttons im Design sind alles noch Themen mit dem man sich detaillierter auseinander setzen müsste, um das App Erlebnis zu verbessern.

Sind alle nötigen Iterationsschleifen abgeschlossen, muss natürlich auch ein **Content Management** vorhanden sein. Ganz wichtig ist die Aktualität in der Anwendung. Die Recherche von neuen Trainingstechniken und Forschungsergebnissen in Form von Artikeln muss regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden. Bei Relaunch der App ist der Forschungsstand auf dem neuesten Stand, sodass der Arbeitsaufwand so gering wie möglich gehalten wird. Trotzdem muss sich Gedanken darüber gemacht werden, wie sich die App dauerhaft finanzieren kann. Während der Ersten Iterationsschleife lag der Fokus auf der Produktentwicklung, nun muss sich Relive auch Richtung **Marketing** positionieren. Wie kann die App seinen Nutzern gewinnen?



03 Ausstellungsform auf der UNCOVER Exhibition

Für die Ausstellung des digitalen Produkts ist ein einfacher Fernseher von Nöten, um die erstellte Animation zeigen zu können. Außerdem ein kleiner Tisch, um dieses Booklet auszulegen. Dadurch kann bei Interesse in den Prozess der Erstellung geschaut werden und gleichzeitig das Endprodukt visuell betrachtet werden.

03 Kurzvita der Designerin



Vanessa Werner
Junge Absolventin der
Hochschule Mannheim

Mein Name ist Vanessa Werner, ich bin am 21.11.1997 in Hamburg geboren und wohne zurzeit in Mannheim. Im Februar 2021 habe ich mein Bachelorstudium an der Hochschule Mannheim im Studiengang Kommunikationsdesign abgeschlossen. Im Studiums habe ich mich hauptsächlich auf digitale Medien, speziell User Experience Design spezialisiert. Meine Leidenschaft ist es, die individuellen Probleme von Nutzergruppen zu analysieren und lösungsorientierte Strategien zu entwerfen, welche digitale Erlebnisse zwischen dem Menschen und dem Produkt oder Service langanhaltend und einprägsam machen. Dabei fasziniert mich das hohe Informationsspektrum, mit welchem sich ein UX Designer von Projekt zu Projekt weiterbilden kann. Durch Werkstudentenjobs und einem Praktikum durfte ich erste Erfahrungen in meinem Beruf sammeln.

05 Verwendete Quellen

Print Medien

Shaw, Julia: The Memory Illusion, 16.06.2016, Cornerstone Digital.

Alan Cooper, Robert Reimann, David Cronin & Chris Noessel: About Face, 2014, 4. Edition, John Wiley & Sons Inc, Indianapolis.

Baddeley, Alan D.: Essentials of Human Memory, 1999, Psychology Press Ltd, East Sussex.

Alan Baddeley, Michael W. Eysenck & Michael C. Anderson: Memory, 2. Edition, 2015, Psychology Press, East Sussex.

Norman, Don: Emotional Design, 2004, Basic Books, New York.

Whalen. John: Think Human: Kundenzentriertes UX-Design, 1. Auflage, 2020, dpunkt.verlag GmbH, Heidelberg.

Online Medien

Dribbble: # uiux - Login & Onboarding UI for Event Finder App, URL: <https://dribbble.com/shots/6607217--uiux-Login-Onboarding-UI-for-Event-Finder-App>, Letzter Abruf am 19.01.2021.

Vecteezy, URL: <https://pt.vecteezy.com/arte-vetorial/621261-ideias-de-cores-gradientes>, Letzter Abruf am 19.01.2021.

Freepick, URL: <https://www.freepik.com/vectors/background> > Background vector created by visnezh - www.freepik.com, Letzter Abruf am 19.01.2021.

Dribbble: Tap Bar, URL: https://dribbble.com/shots/4596529-Tap-Bar?utm_source=Pinterest_Shot&utm_campaign=kuhto&utm_content=Tap%20Bar&utm_medium=Social_Share, Letzter Abruf am 19.01.2021.

Epicpxls: Task Management Mobile Application Design, URL: <https://www.epicpxls.com/items/task-management-mobile-application-design>, Letzter Abruf am 19.01.2021.

Dribbble: Hummingbird - Simple Version, URL: <https://dribbble.com/shots/7798944-Hummingbird-Simple-Version>, Letzter Abruf am 19.01.2021.

UI Sources, URL: <https://www.ui-sources.com/app/otter>, Letzter Abruf am 19.01.2021.

UI Sources: URL: <https://www.ui-sources.com/explainer/mimo-asking-notification-permissions>, Letzter Abruf am 19.01.2021.

Is Your Memory Just an Illusion?, Julia Shaw, TEDxPorto, URL: https://www.youtube.com/watch?v=owAeCKiM_4A, Letzter Abruf am 19.01.2021.

E-Learning (Coursera)

Seamon, John: Understanding Memory: Explaining the Psychology of Memory through Movies, Letzter Aufruf am 19.04.2020.

relive
von Vanessa Werner

Betreuung durch
Prof. Dipl. Des. Kai Beiderwellen,
Christian Schäfer

Abgabe am 29.01.2021

