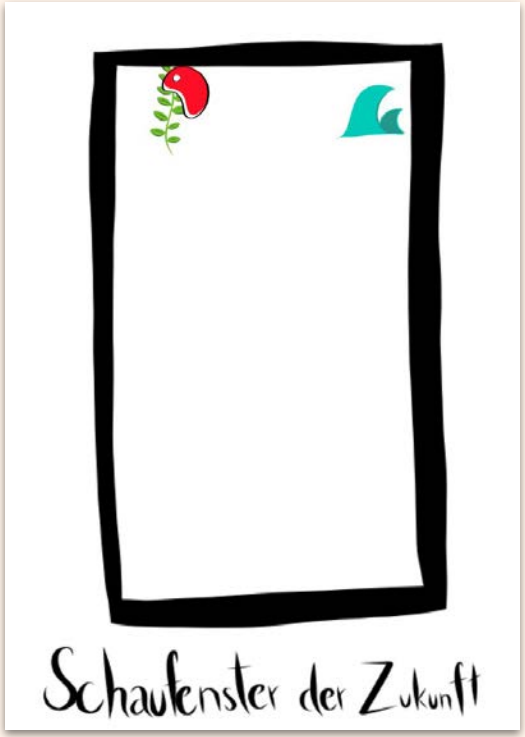
Schaufenster der Zukunft

Chiara Kanya Theresa Reiterer Alin Munteanu-Calen Tobias Ungerböck

Die finale
Idee

DIE FINALE IDEE



Interaktives Spiel auf einem öffentlichen Display

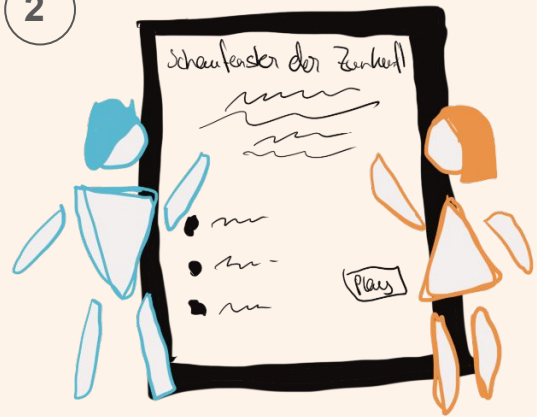
- 1-2 SpielerInnen
- Platziert in der Nähe des Sees
- Basierend auf dem Spielprinzip von *Fruit Ninja:*
  - Klima-Elemente fallen von oben herab (Pflanzen, Wasser, Tiere, ...)
  - SpielerInnen zerschneiden negative Klima-Elemente & lassen positive in den Korb
    → Gesten durch Motion Sensor erkannt
- SpielerInnen entscheiden selbst was positiv/negativ
- Dauer ca. 2 min
- Resultat: Elemente aus dem Korb via AR auf Umgebung projiziert

→ *Aufmerksam machen durch spielerischen Ansatz*
→ *Gespräche über Klimawandel fördern*

DIE FINALE IDEE

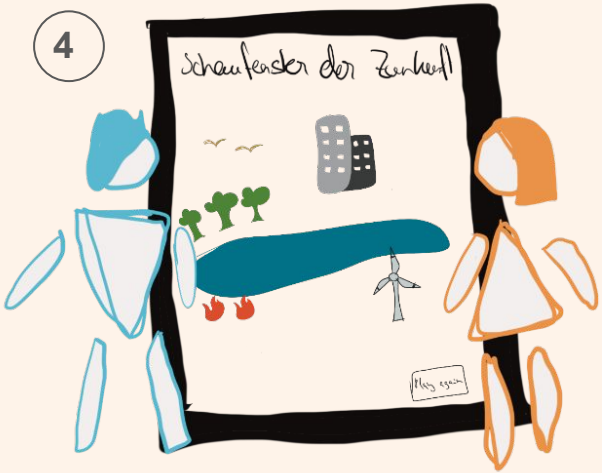
1

2



3

4



Der Designprozess

Experteninterviews - Erkenntnisse

- NutzerInnen Anreiz geben sich mit dem Projekt auseinanderzusetzen
- Klimawandel auf humor- und hoffnungsvolle Weise kommunizieren
- Übertreibungen um stärkere Reaktionen zu erhalten
- Klimaeffekte nicht pauschalisierbar und daher schwer abzuschätzen

Schritt 2

Cultural Probes

- Wie denken ProbandInnen, dass die Zukunft aussehen wird?
- Sind sie bereit ihren Lebensstil zu ändern?

Schritt 3

Schritt 5

Design Workshop

- Erkenntnisse aus den Interviews formten neue Ideen
- führte zu maßgeblicher Überarbeitung unseres Projekts
- Spielerische Interaktion soll Anreiz bieten und Gemeinschaftsgefühl stärken

Schritt 6

Design Game

Anhand eines Klima-Quiz untersuchen wie Humor dabei helfen kann Bewusstsein für den Klimawandel zu schaffen

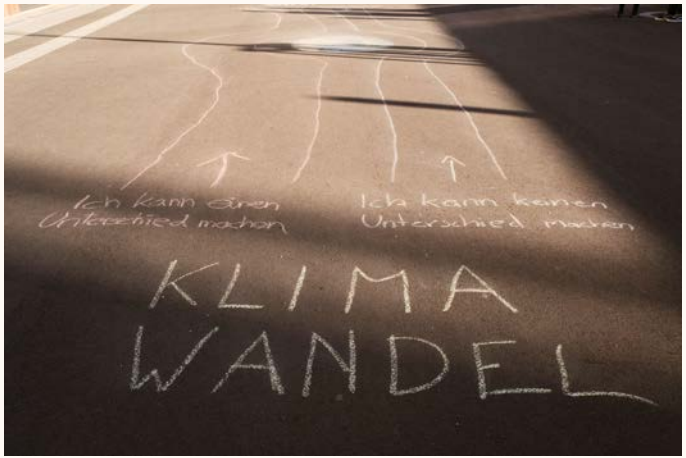
- Humor/Spaß ist ein effektives Mittel
- Das Thema Klimawandel ist sehr facettenreich

Schritt 7

Provocative Requisites

Kann ich einen Unterschied machen im Klimawandel?

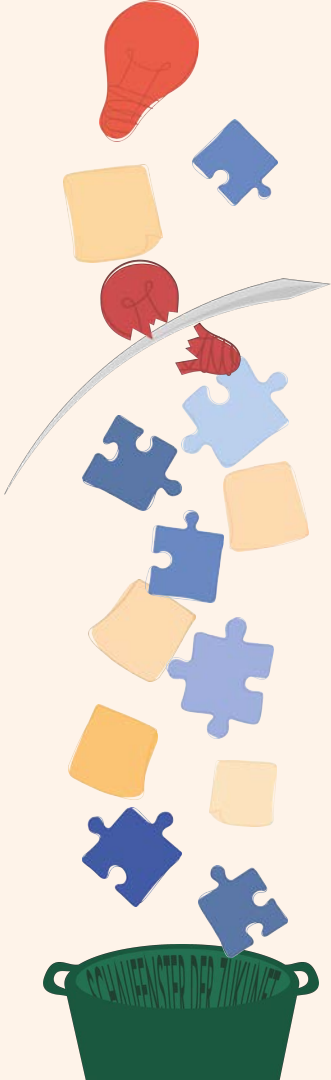
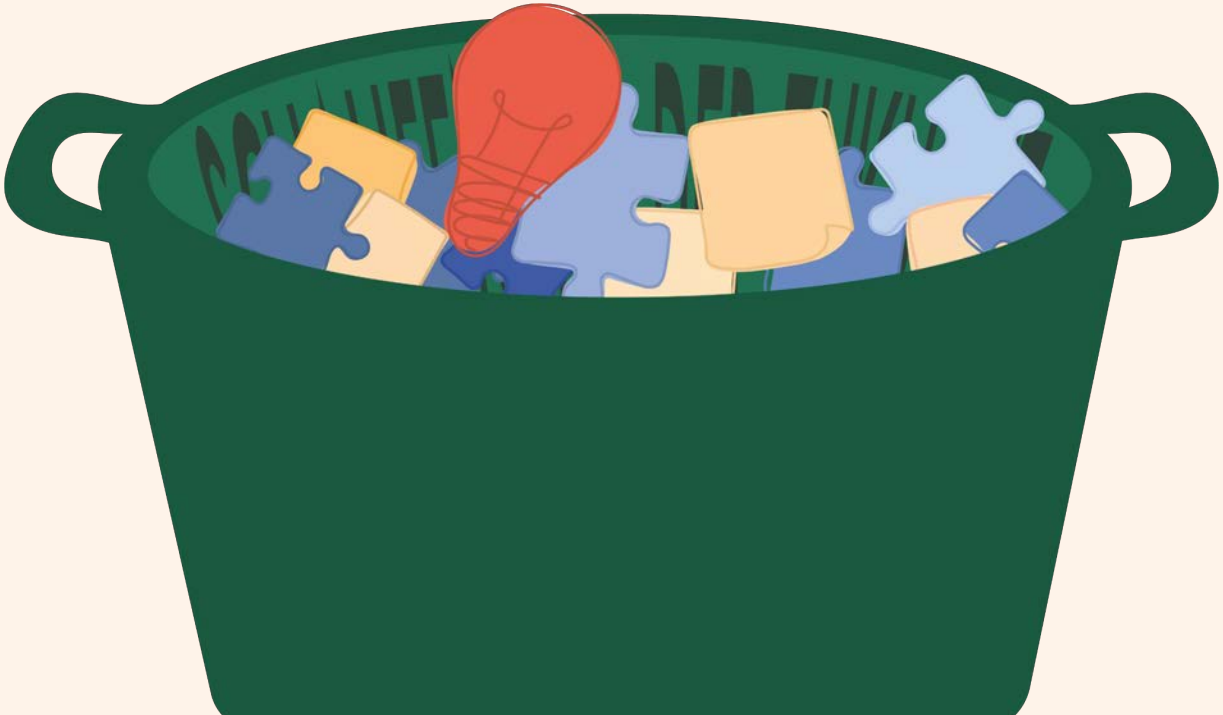
- Unsere Installation muss auffällig sein
- Familien und Kinder werden die einfachste Zielgruppe sein
    - Wie erreichen wir auch andere Zielgruppen?



Der Outlook

Outlook

- Forschen von zutreffenden Objekte (Bsp. Steak)
- Spielprinzip in einem Prototyp konkretisieren und testen
- Umsetzungsmöglichkeiten
  - wie mocken?
  - wie implementieren?
  - wie gestalten?
  - für wie lange?
- User Research und Analyse des Spielerfahrens
- Seestadt Research
  - Corona bedingt bis jetzt wenig
  - Soll öfters vor Ort stattfinden
  - Seestadt EinwohnerInnen fokussiert



Danke für Ihre Aufmerksamkeit