



# Praxisprojekt Mobile Media Design: Phase 01

Yannick Stritzke MN: 102209671

SoSe 2024





[1]

## Pitch:

Stellen Sie sich vor, wir könnten den **gravierenden Lehrermangel** in Deutschland durch eine **innovative digitale Lösung entschärfen**.

Genau das macht **gemAinsam** möglich. Unser Startup aus Leipzig hat eine inklusive und interaktive LernApp entwickelt, die Schüler\*innen **individuelles** und **autonomes Lernen** in kleinen Gruppen ermöglicht – und das alles über eine benutzerfreundliche **Android App**.

**gemAinsam** bietet **adaptive Lernmaterialien** in Text-, Audio-, Video- und Bildformaten, die sich an den Lerntyp und das Lernverhalten jedes Schülers anpassen. Durch unsere **KI-gestützten Funktionen** und intelligenten Algorithmen wird die Unterrichtsvorbereitung für Lehrkräfte vereinfacht und der Stress reduziert. Die KI von gemAinsam kann alle Fragen der Schülerinnen direkt beantworten und ihnen persönliche Bestätigung geben. Mit unserer App können Schülerinnen **selbstständig lernen** und Verantwortung übernehmen, was den Mangel an Lehrkräften entgegenwirkt. Lehrerinnen profitieren von entlasteten Unterrichtsvorbereitungen und können sich stärker auf die individuelle Förderung der Schülerinnen konzentrieren. Unser Ziel ist es, das **Bildungssystem nachhaltig zu unterstützen und zu verbessern**. gemAinsam setzt neue Maßstäbe für **inklusives, faires und effizientes Lernen**. Erleben Sie, wie wir den Bildungsalltag revolutionieren – gemeinsam für eine bessere Zukunft, jetzt ganz einfach über Ihre Android App.



# Konkurrenzanalyse:

**Teachino** ist ein Startup, das sich darauf konzentriert, Lehrkräfte bei der Unterrichtsplanung durch KI zu unterstützen. Die Plattform verwendet KI-Algorithmen, um Unterrichtsmaterialien zu erstellen und anzupassen, was Lehrkräfte von administrativen Aufgaben entlastet.

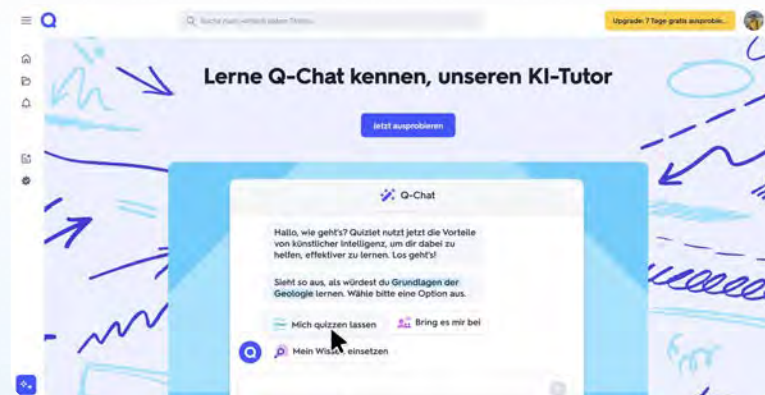
**Stärken:** Fokus auf Lehrkräfte, umfangreiche KI-gestützte Planungswerkzeuge.

**Schwächen:** Weniger interaktive Lernmöglichkeiten für Schüler, da der Schwerpunkt auf der Unterstützung von Lehrkräften liegt

**Quizlet Q-Chat** verwendet fortschrittliche KI, um personalisierte Lernübungen und Spiele zu erstellen, die sich dynamisch an die Bedürfnisse der Schüler anpassen. Es bietet ein interaktives Lernerlebnis durch Quizformate und spielerische Elemente. Stärken: Personalisierte Lernpläne, Echtzeit-Feedback, spielerische Interaktion. Schwächen: Hauptsächlich auf Quiz und kurze Übungsformate beschränkt, weniger tiefgehende Lerninhalte



[2]



[3]



# Konkurrenzanalyse:

**Swipe Math** ist eine KI-gestützte Lernapp, die speziell für Mathematik entwickelt wurde. Sie bietet eine innovative Benutzeroberfläche, bei der Schüler mathematische Aufgaben durch „Swipen“ lösen können. Stärken: Einfache und ansprechende Benutzeroberfläche, speziell auf Mathematik fokussiert. Schwächen: Begrenzter auf Mathematik beschränkter Anwendungsbereich, weniger umfassende Fächerabdeckung



[4]

**HyperMind** entwickelt ein dynamisch-adaptives Physikschulbuch, das den Lernstand der Schüler ständig misst und Inhalte sowie Aufgaben individuell anpasst. Es richtet sich an den naturwissenschaftlichen Unterricht und fördert individuelles Lernen. Stärken: Hohe Anpassungsfähigkeit, speziell für naturwissenschaftliche Fächer, kontinuierliche Bewertung und Anpassung des Lernstoffs. Schwächen: Fokussierung auf Physik, eingeschränkte Fächerabdeckung



[5]



## USP:

Ein besonders wichtiger Aspekt ist die Integration des Lernplans in die KI. Die KI von gemAinsam sorgt dafür, dass die Lerninhalte stets auf dem aktuellen Lernplan basieren und die Schülerinnen optimal auf Prüfungen und schulische Anforderungen vorbereitet werden. Dies entlastet Lehrkräfte erheblich, da die KI die Einhaltung und Umsetzung des Lernplans übernimmt und sich gleichzeitig an die individuellen Lernfortschritte der Schülerinnen anpasst.

Ein weiteres herausragendes Merkmal ist das schülerzentrierte Design mit interaktiven Lerngeschichten und Animationen. Dieses Design macht den Lernstoff nicht nur verständlicher, sondern auch ansprechender, was die Motivation und das Engagement der Schüler\*innen fördert. Unterschiedliche Lernstile werden berücksichtigt, wodurch das Lernen unterhaltsam und effektiv gestaltet wird.

Darüber hinaus bietet gemAinsam die Echtzeit-Fragenbeantwortung und personalisierte Bestätigung. Die KI beantwortet alle Fragen der Schülerinnen sofort und gibt personalisierte Rückmeldungen. Dies ermöglicht ein autonomes Lernen, bei dem die Schülerinnen direktes Feedback erhalten und ihre Lernfortschritte kontinuierlich überwachen können. Dadurch können die Schüler\*innen flexibel und eigenständig lernen, was den Lernprozess effizienter gestaltet und das Vertrauen in ihre eigenen Fähigkeiten stärkt.



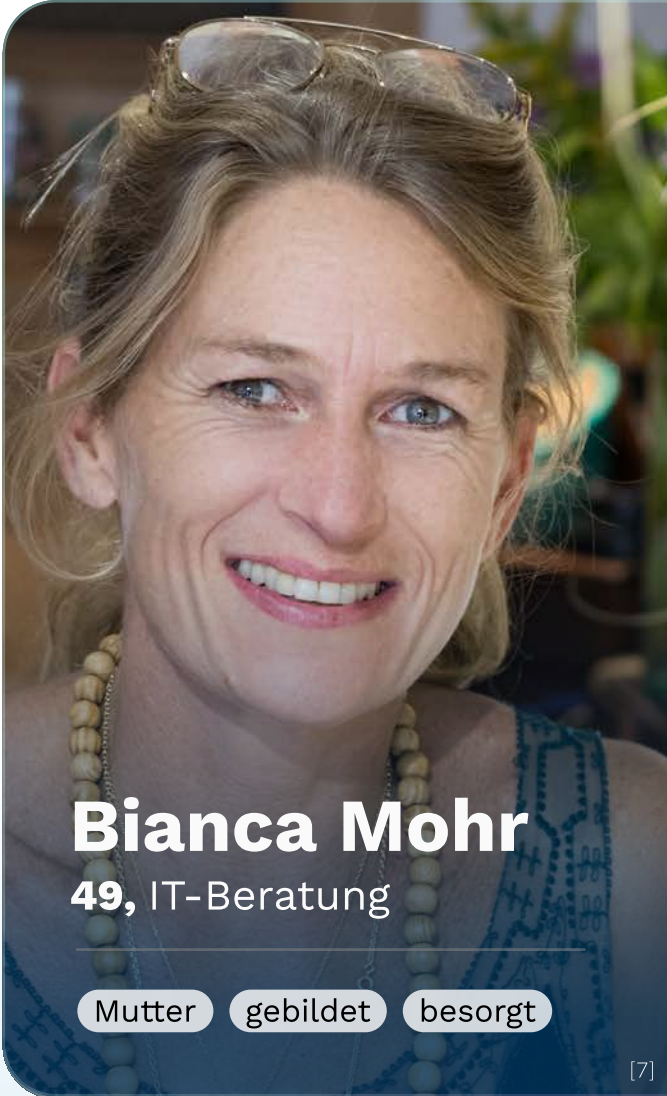


## USP:

Zusätzlich bietet gemAinsam adaptive Lernmaterialien in verschiedenen Formaten wie Text, Audio, Video und Bildern, die sich an den individuellen Lerntyp und das Lernverhalten jedes Schülers anpassen. Dies erleichtert die Unterrichtsvorbereitung für Lehrkräfte und reduziert den Stress, während die Schüler\*innen durch maßgeschneiderte Lerninhalte optimal gefördert werden.

Zusammengefasst ist gemAinsam die innovative Lernapp, die durch eine umfassende, KI-gestützte Lösung den Lehrermangel in Deutschland entschärft. Mit der Integration des Lernplans in die KI, einem schülerzentrierten Design mit interaktiven Lerngeschichten und Animationen sowie der Fähigkeit, Fragen in Echtzeit zu beantworten und personalisierte Bestätigungen zu geben, setzt gemAinsam neue Maßstäbe für inklusives, faires und effizientes Lernen. Diese einzigartigen Merkmale unterstützen sowohl Schüler\*innen als auch Lehrkräfte nachhaltig und verbessern das Bildungssystem auf vielfältige Weise. Erleben Sie, wie gemAinsam den Bildungsalltag revolutioniert – gemeinsam für eine bessere Zukunft, jetzt ganz einfach über Ihre Android App.





**Bianca Mohr**

49, IT-Beratung

Mutter

gebildet

besorgt

[7]

"Ich bin Bianca und Lisas größte Unterstützerin - alles für ihr Abitur!"

GEHALT	€60K im Jahr
STATUS	verheiratet
MILIEU	pragmatische Mitte
WOHNORT	Markkleeberg

### MOTIVATION

- sucht eine günstige und dauerhaft verfügbare Lernunterstützung
- möchte, dass Kind Abitur erhält
- hatte schlechte Erfahrungen mit Gruppennachhilfe

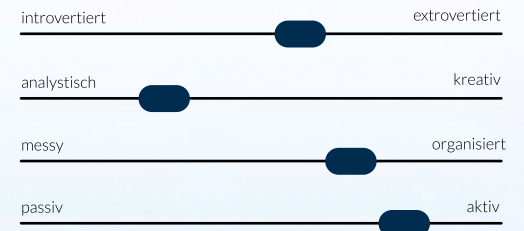
### INTERESSEN

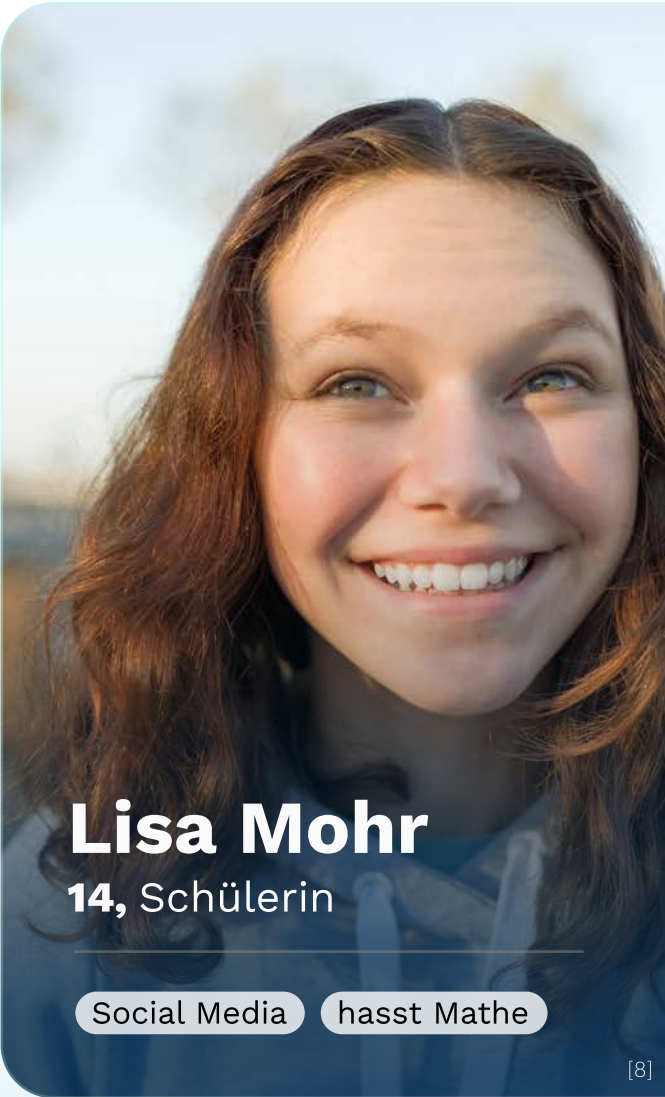
- Kochen
- historische Romane
- Tech-Reviews auf Youtube
- AI-Entwicklungen
- geht gern wandern

### NO GO'S

- Werbung
- schlechte Menüführung
- Pop-Ups
- unseriöse Bezahlmethoden
- geringe Flexibilität

### PERSÖNLICHKEIT





**Lisa Mohr**

14, Schülerin

Social Media

hasst Mathe

[8]

"Ich bin Martha hasse abgrundtief Mathe! Hast du schon meinen letzten Post geliked?"

LIEBLINGSFACH GRW

STATUS ledig

MILIEU pragmatische Mitte

WOHNORT Markkleeberg

### MOTIVATION

- kommt nicht mehr im Unterricht mit
- findet ihren Lehrer lächerlich
- hat Angst vor Arbeiten entwickelt
- hat das Gefühl, dass sie Mathe einfach nicht kann

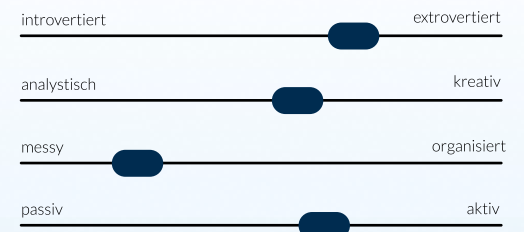
### NO GO'S

- keine Optimierung fürs Smartphone
- zu steile Lernkurve
- komplizierte Erklärungen
- erinnert zu sehr an Unterricht

### INTERESSEN

- TikTok
- Fantasy-Romane
- Brawl Stars
- chillen am See
- eigene Inhalte auf Insta/TikTok

### PERSÖNLICHKEIT







"Ich habe gehört, dass personalisiertes Lernen effektiver ist."

"Ihr Kind braucht individuelle Aufmerksamkeit."

"Individuelle Unterstützung kann Wunder wirken."

"Online-Lernplattformen sind die Zukunft."

hört  
sagt und handelt

"Ich möchte nur das Beste für meine Kinder."

"Technologie kann das Lernen wirklich unterstützen."

"Bildung ist der Schlüssel zur Zukunft."

"Zeitmanagement ist in unserem Haushalt entscheidend."

"Das Lernen sollte Spaß machen und effektiv sein."



Spannende Lerngeschichten

Demos von interaktiven Lernspielen

Vertrauenswürdige Bewertungen und Testimonials

Empfehlungen von Freunden und Familie.

sieht  
denkt und fühlt

"Es ist wichtig, dass Marthas Bildung Priorität hat."

"Ich möchte eine zuverlässige und bezahlbare Lernhilfe finden."

"Ich habe keine guten Erfahrungen mit Gruppennachhilfe gemacht."

"Flexibilität ist der Schlüssel für unseren hektischen Alltag."

"Es muss eine Möglichkeit geben, Bildung zugänglicher zu machen."



"Ich habe gehört, dass diese App besser ist."

"Ach komm schon Marth! Mathe ist doch gar nicht so schwer!"

"Du schaffst das. Wenn du nur lang genug übst."

"Mir hat Denkspace stark geholfen."

hört  
sagt und handelt

"Mathe ist einfach nicht mein Ding."

"Ich verstehe einfach nichts mehr."

"Mein Lehrer ist so langweilig."

"Ich wünschte, ich könnte Mathe einfach überspringen."

"Ich habe Angst vor der nächsten Mathearbeit."

Spannende Lerngeschichten

Cooler Lernvideos

Demos von interaktiven Lernspielen

TikTok Videos

Positive Geschichten über personalisierte Lernunterstützung.

Empfehlungen von ihren Freunden

sieht  
denkt und fühlt

"Ich fühle mich so dumm in Mathe."

"Es ist unfair, dass Mathe so schwer ist."

"Ich wünschte, ich könnte das leichter lernen."

"Andere scheinen es zu verstehen, warum ich nicht?"

"Es fühlt sich an, als ob ich immer scheitern würde."





# UX Storyboard:



Bianca Mohr  
Lisa Mohr



Bianca möchte ihrer Tochter in Mathe helfen und fragt sich, welche Angebote es gibt?



Dafür schaut Bianca bei Google nach Nachhilfeapps.



Bianca findet die Homepage von gemAlnsam und gelangt auf die App-Store Seite.



Bianca liest die Rezensionen und entscheidet sich die App auszuprobieren.



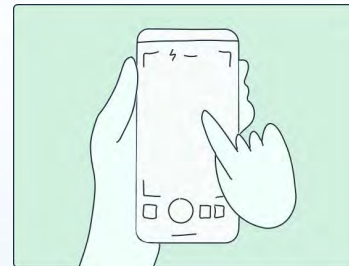
Bianca zeigt ihrer Tochter Lisa die App gemAlnsam und sie schließen das Premium Abo ab.



Lisa entdeckt voller Freude ihrern persönlichen Companion.



Dem Chatbot kann Lisa alle Fragen stellen, die sie in der Schule hat und kann auch über ihre Sorgen sprechen.



Lisa kann ihre Hausaufgaben mit der Kamera scannen und bekommt einen Lösungsvorschlag.



Lisa kann in Ai generierten auf ihrer Bedürfnisse zugeschnittenen Quizzes ihr Wissen üben.



Lisa hat durch gemAlnsam eine 2 in Mathe geschrieben und empfiehlt die App direkt ihren Freundinnen.



## Funktionen:



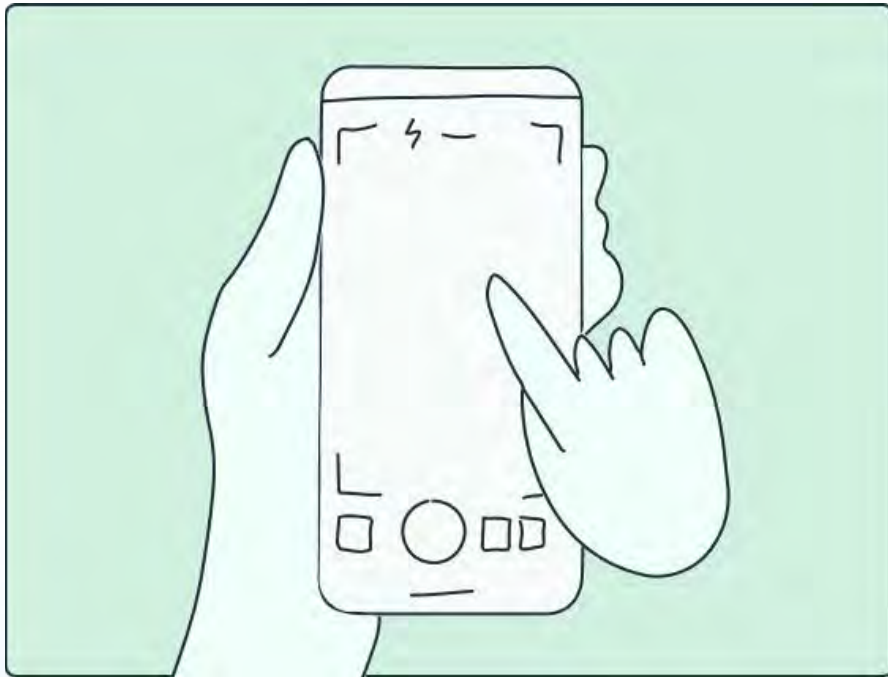
[1]

### Interaktiver AI Companion:

"gemAlnsam" bietet einen interaktiven AI Companion in Form eines Text-Chats. Dieser virtuelle Lernbegleiter steht den Schüler:innen jederzeit zur Verfügung und beantwortet alle ihre Fragen. Dabei berücksichtigt er das Alter, das Schuljahr, die Schulform, den Lernplan und die persönlichen Interessen der Schüler:innen. Der AI Companion erklärt komplexe Sachverhalte auf verständliche Weise und passt sich dem individuellen Lernfortschritt der Nutzer:innen an.



## Funktionen:



[1]

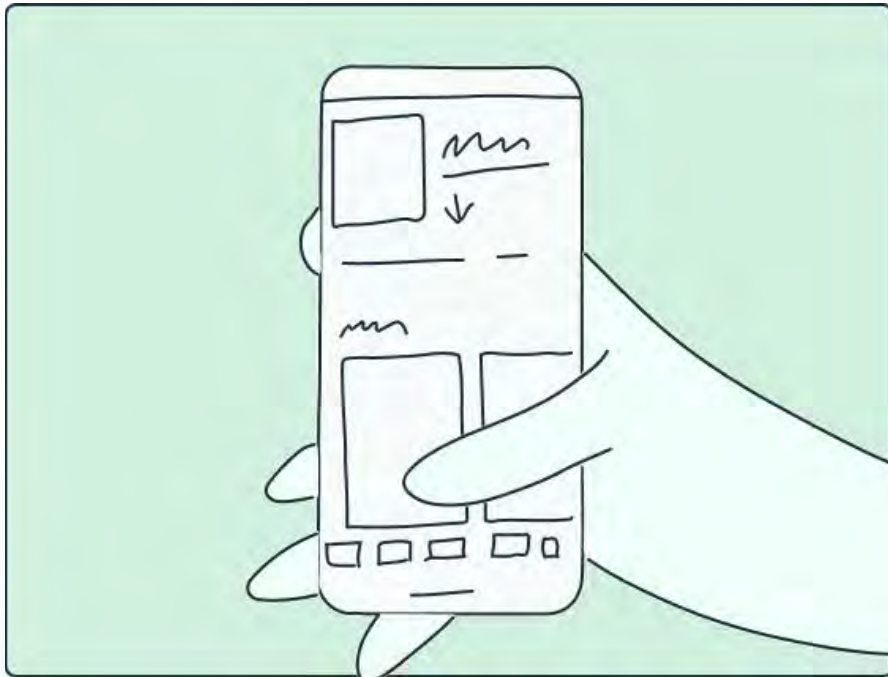
### Scanfunktion:

Eine weitere Funktion von "gemAlnsam" ist die Scanfunktion. Schüler:innen können mit der Kamera ihres Geräts handgeschriebene Blätter, wie z.B. Hausaufgaben, scannen. Die App erkennt die Inhalte und bietet an den passenden Stellen Tipps und Hilfestellungen. Die Schüler:innen haben die Möglichkeit, die komplette Lösung zu erhalten oder ihre eigenen Lösungen überprüfen zu lassen, um sicherzugehen, dass sie alles richtig gerechnet haben. Diese Funktion ist besonders hilfreich, um gezielte Unterstützung bei spezifischen Problemen zu bieten.





## Funktionen:



[1]

### AI generierte Aufgaben:

Um das Lernen noch effektiver zu gestalten, generiert "gemAlnsam" auf Basis des individuellen Lernplans AI-gestützte Aufgaben. Diese Aufgaben sind auf den Lerntyp der Schüler:innen zugeschnitten und helfen ihnen, gezielt zu üben und sich kontinuierlich zu verbessern. Durch die personalisierte Auswahl der Aufgaben wird sichergestellt, dass jede Schüler:innen genau die Unterstützung erhält, die sie oder er benötigt.





# Textquellen

Thomson, N., How to Create an Elevator Pitch with Examples. Harvard FAS Career Services.  
Verfügbar unter: <https://careerservices.fas.harvard.edu> (abgerufen am 12. Juni 2024).

Panse, M., How to Develop the Perfect Elevator Pitch for Your Research. Researcher.Life, 2022. Verfügbar unter: <https://researcher.life/how-to-develop-the-perfect-elevator-pitch> (abgerufen am 12. Juni 2024).

Nielsen, L. and Storgaard Hansen, K., 2014. Personas is applicable: A study on the use of personas in Denmark. Copenhagen: The Danish Design School.

Cooper, A., 2004. The origin of personas. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128019506000020> (abgerufen am 12. Juni 2024).

Kolko, J., 2010. Sensemaking and Framing: A Theoretical Reflection on Design Thinking Methods. Verfügbar unter: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-01303-9\\_11](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-01303-9_11) (abgerufen am 12. Juni 2024).



# Bildquellen

[1] Figma Plugin Artboard Mockups

[2] <https://www.teachino.io/> (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[3] <https://quizlet.com/qchat-personal-ai-tutor> (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[4] <https://swipemath.com/de/> (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[5] <https://www.hypermind.com/> (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[6] [https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/03/53/08/32/1000\\_F\\_353083249\\_6ciHxTPdjNbZDI1r4wKawraACT41307z.jpg](https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/03/53/08/32/1000_F_353083249_6ciHxTPdjNbZDI1r4wKawraACT41307z.jpg) (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[7] [https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/16/07/68/1000\\_F\\_216076873\\_cott6axuXy6U2Dd2qdksAbYwqqms5psY.jpg](https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/16/07/68/1000_F_216076873_cott6axuXy6U2Dd2qdksAbYwqqms5psY.jpg) (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[8] [https://as2.ftcdn.net/v2/jpg/02/80/15/51/1000\\_F\\_280155132\\_HAIDdqRE5tDceVuRiVI3m4haaUnGFFIM.jpg](https://as2.ftcdn.net/v2/jpg/02/80/15/51/1000_F_280155132_HAIDdqRE5tDceVuRiVI3m4haaUnGFFIM.jpg) (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[9] Mockup Canva

[10] Figma Plugin Artboard Mockups





# Praxisprojekt

# Mobile Media Design: Phase 02

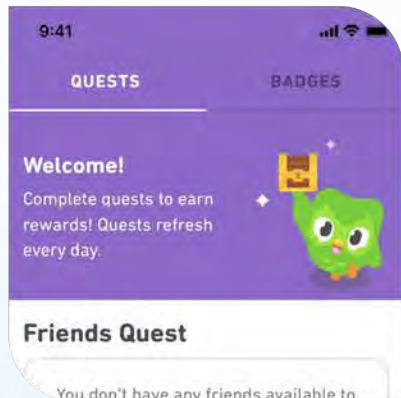
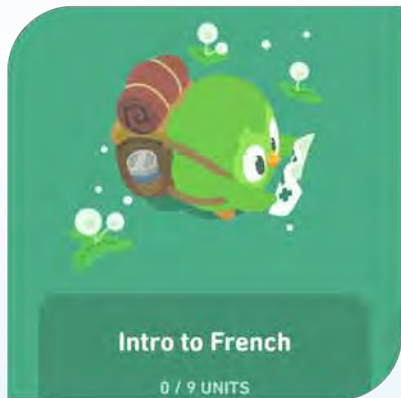
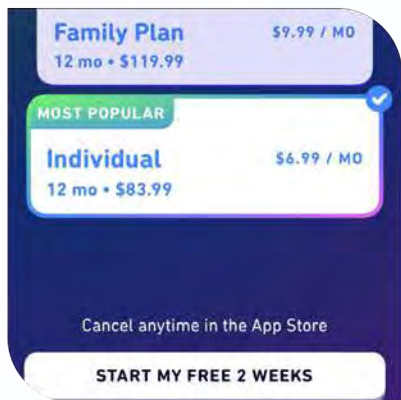
Yannick Stritzke MN: 102209671

SoSe 2024



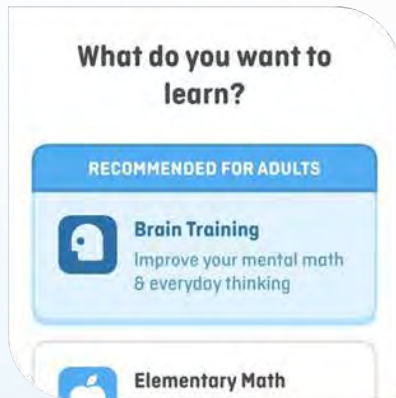
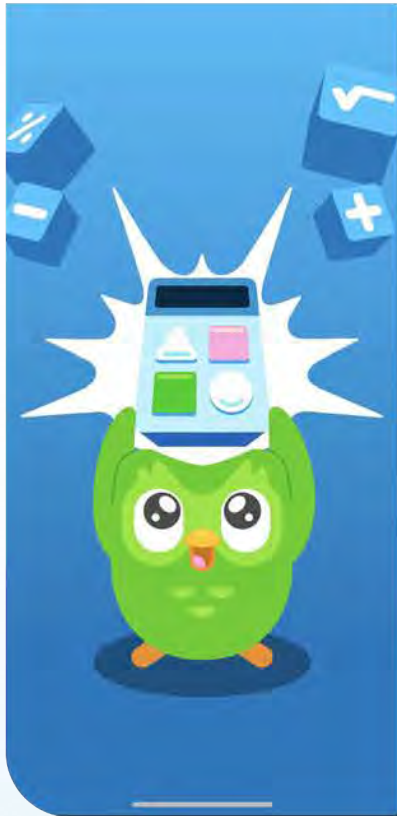


# Moodboard:



[7]

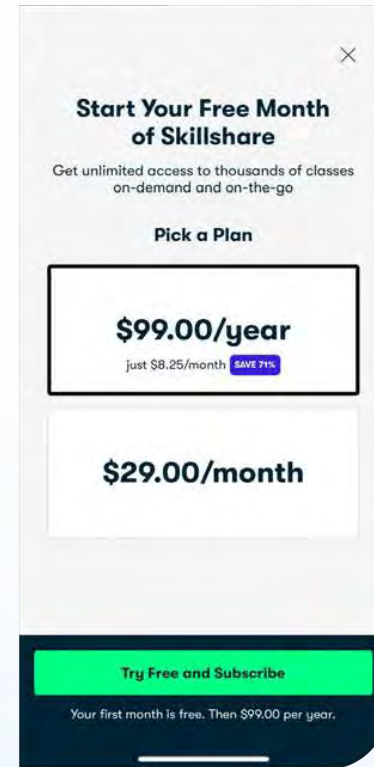
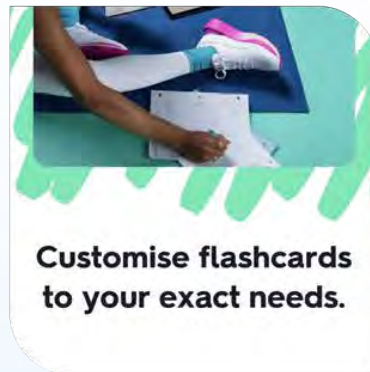
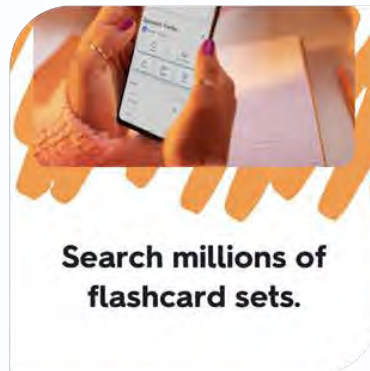
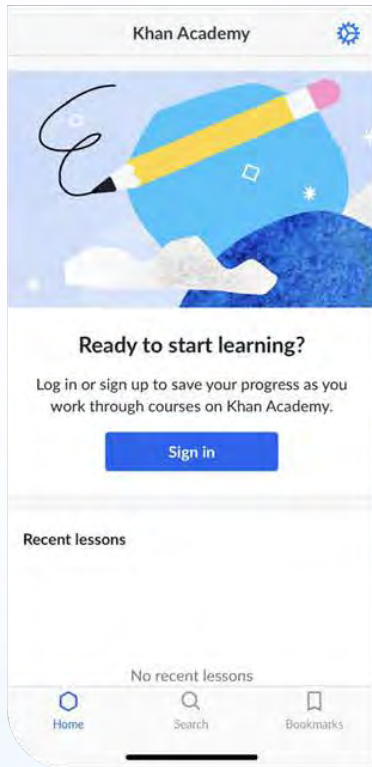
# Moodboard:



[7]



# Moodboard:



[7]

[5]



# Moodboard:

Color 1	Color 2	Color 3	Color 4
<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>	<b>100%</b>
80% 50% 20% 10%	80% 50% 20% 10%	80% 50% 20% 10%	80% 50% 20% 10%
CMYK: R=1.00, M=0.45 Y=0.00 K=0.69 RGB: R=0, G=44, B=80 HSL: H=0.58, S=1.00, L=0.16 Web: #002C50	CMYK: C=1.00, M=0.35 Y=0.00 K=0.24 RGB: R=0, G=126, B=193 HSL: H=0.56, S=1.00, L=0.38 Web: #007EC1	CMYK: C=0.32, M=0.00 Y=1.00 K=0.24 RGB: R=132, G=195, B=0 HSL: H=0.22, S=1.00, L=0.38 Web: #84C300	CMYK: C=0, M=0, Y=0, K=0.75 RGB: R=64, G=64, B=64 HSL: H=0, S=0, L=0.25 Web: #404040

[4]

[5]



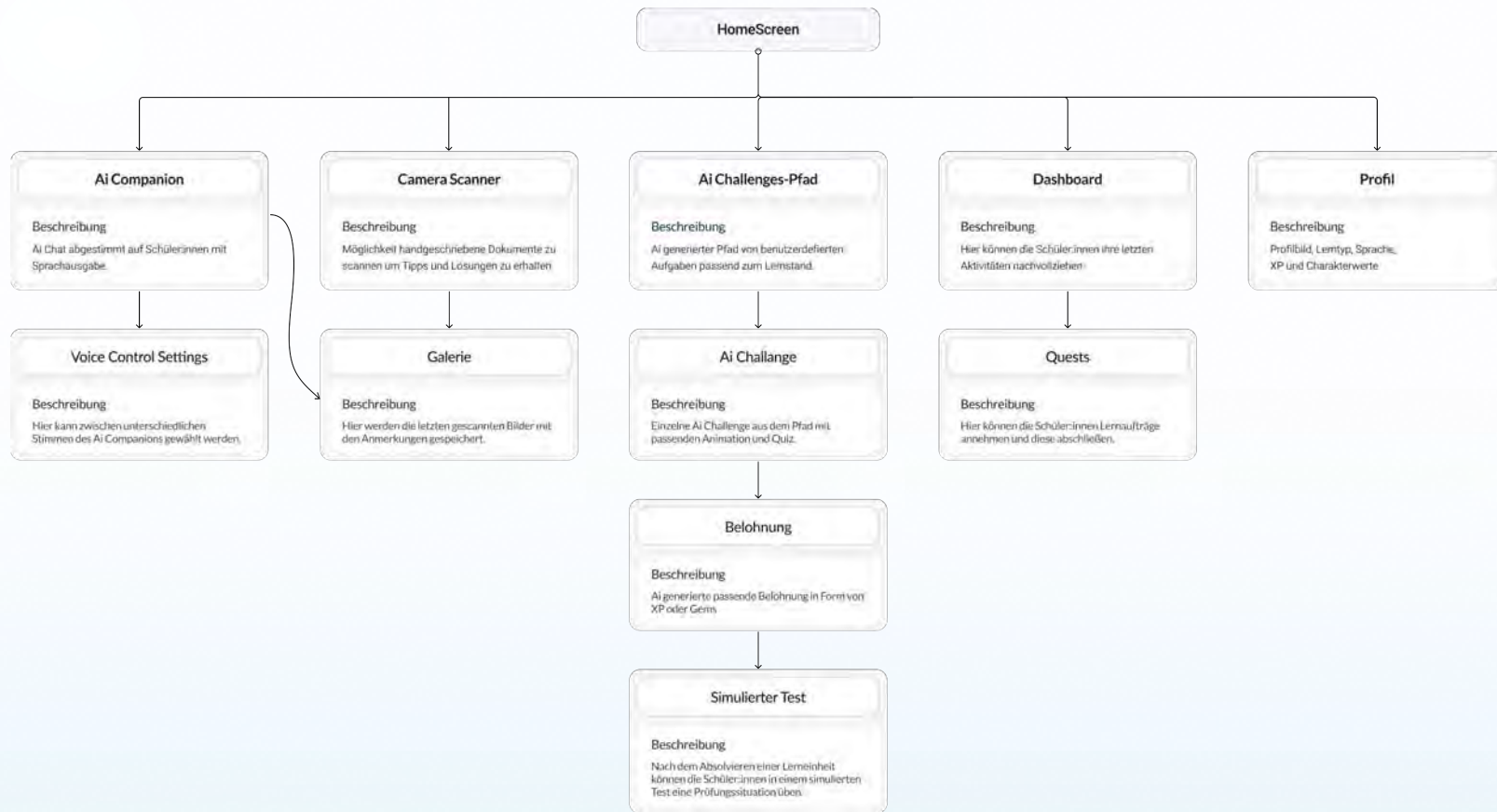
Moodboard:

***Eras Bold ITC***  
***für Überschriften***

Lato  
für Fließtext



# Informationsarchitektur:

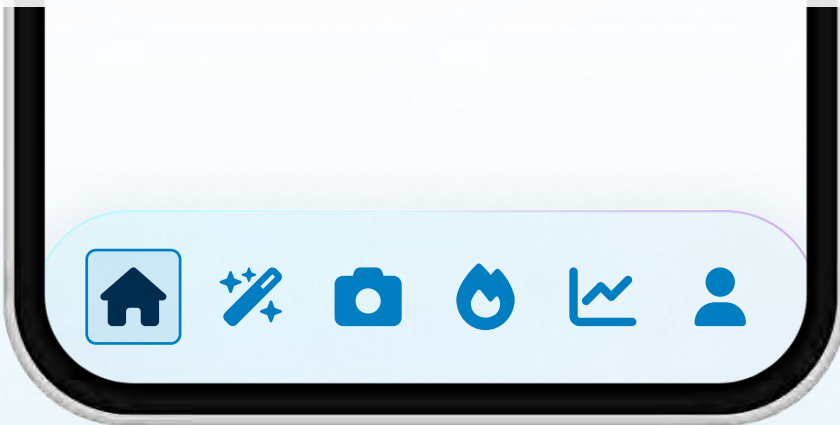




## Navigation:

Die Navigation von gemAlnsam besteht aus 6 klickbaren Icons, die passend zur App-Architektur die Menüpunkte Home, Ai Companion, Camera Scanner, Ai Challenges, Dashboard und Profil repräsentieren.

Diese werden, wenn ausgewählt, durch einen Rahmen und eine dunklere Farbe hervorgehoben.

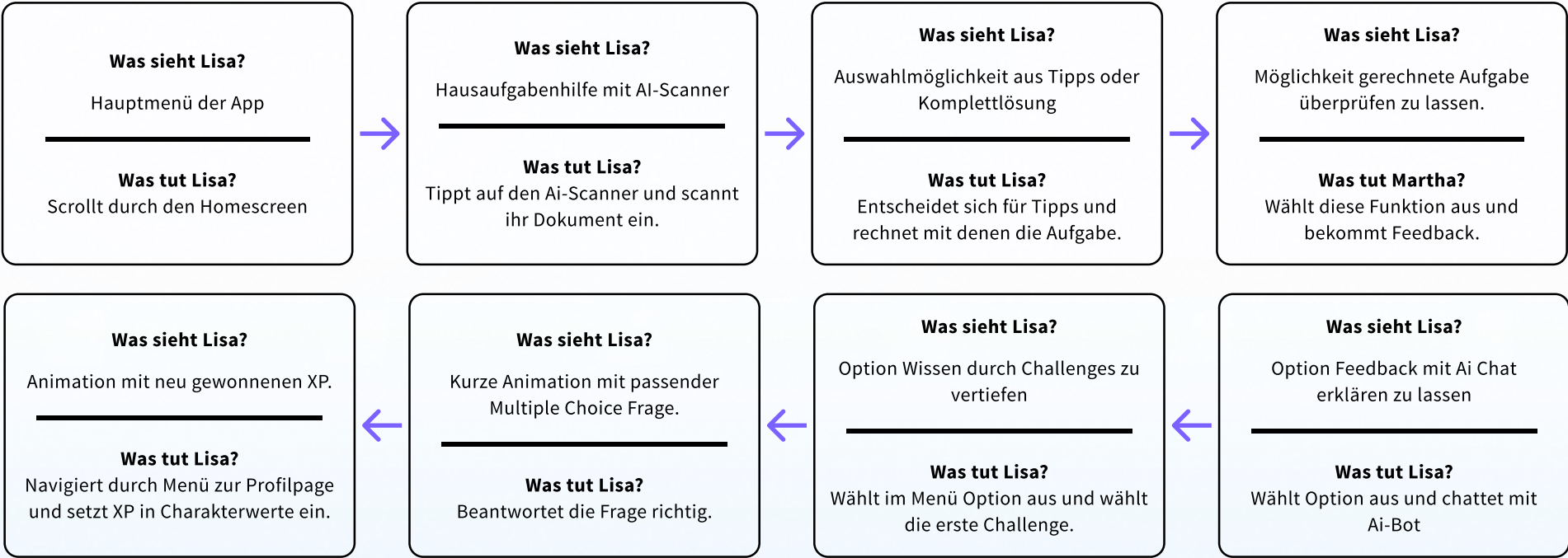






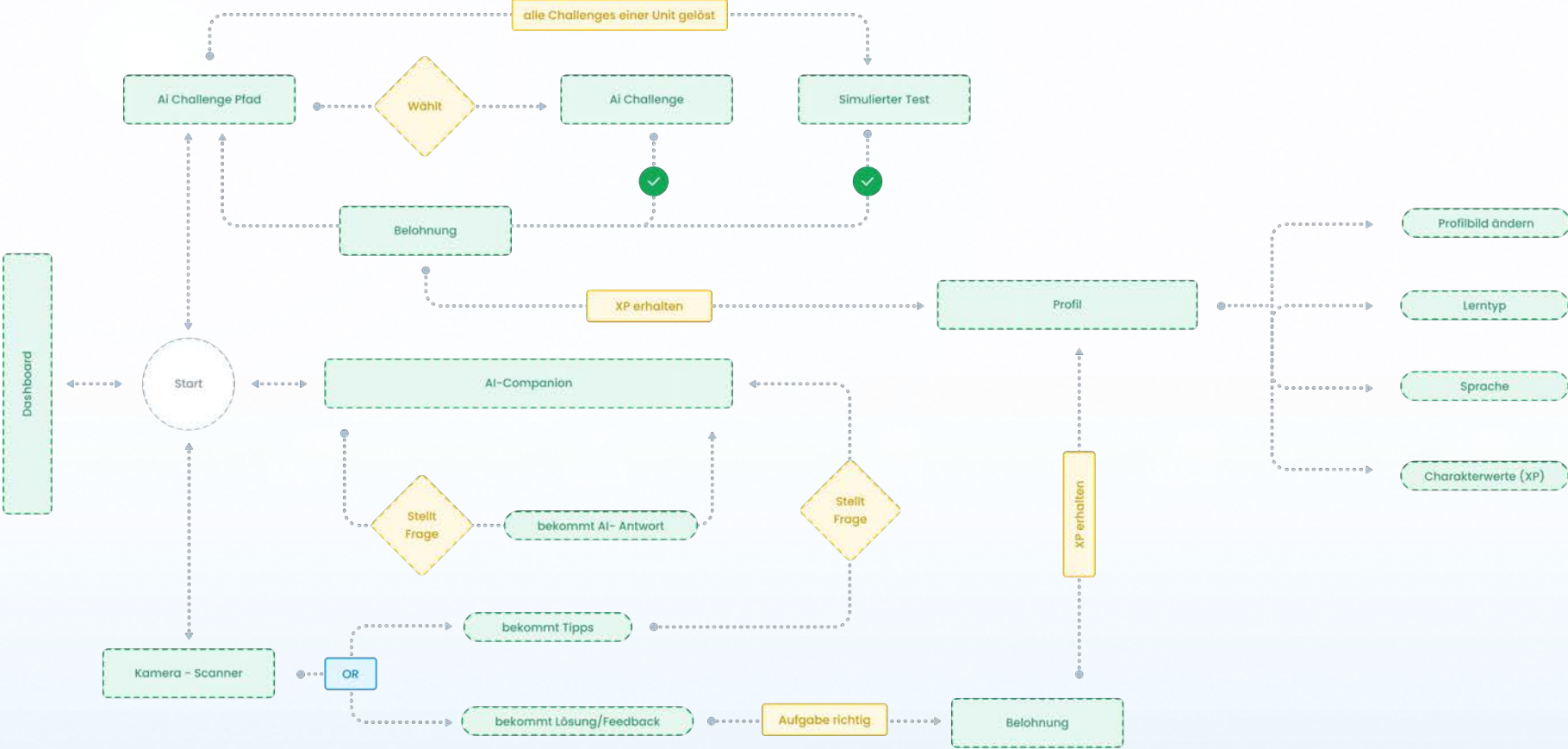
# Task Flow:

## Lisa lernt Mathe





# User Flow:





## Startseite

Die Startseite von gemAinsam beginnt mit einer auffälligen Suchleiste, die sich prominent im oberen Bereich befindet. Diese ermöglicht es den Nutzerinnen, direkt nach spezifischen Fragen oder Themen zu suchen, beispielsweise für ihre Hausaufgaben. Bei der Eingabe einer Frage oder eines Themas werden die Nutzerinnen sofort in den AI-Chat weitergeleitet, wo sie umgehend Unterstützung erhalten.

Unterhalb der Suchleiste befindet sich ein Infobanner, das spannende Lerngeschichten präsentiert, die direkt zum aktuellen Thema passen. Diese Lerngeschichten sind interaktiv und ansprechend gestaltet, um das Interesse der Schüler\*innen zu wecken und sie in die Thematik einzuführen.

Darunter folgt eine Sektion, in der spannende Fragen angezeigt werden, die andere Schüler\*innen zum aktuellen Thema aus dem Lernplan gestellt haben. Diese Fragen bieten eine wertvolle Möglichkeit, sich mit den häufigsten Problemen und Herausforderungen auseinanderzusetzen, die andere Lernende bereits identifiziert haben.

Am unteren Ende der Startseite werden die aktuellen Themen und Kurse aus dem Lernplan angezeigt. Diese Sektion ist klar strukturiert und zeigt die wichtigsten Inhalte und Lernziele, die momentan im Fokus stehen. Dadurch behalten die Schüler\*innen stets den Überblick über ihren Lernfortschritt und die anstehenden Themen.

[9]



## Ai Companion

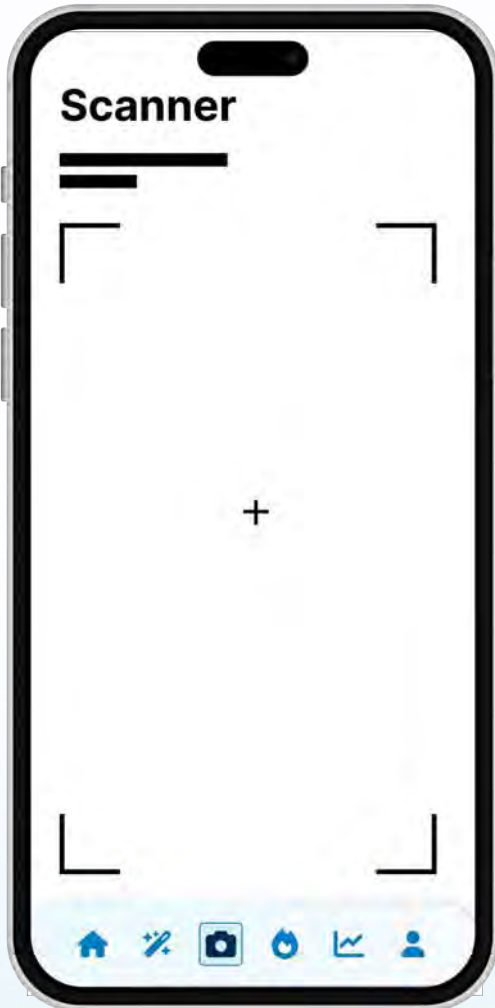
Die AI-Companion von gemAinsam bietet eine intuitive und interaktive Plattform, auf der Schüler\*innen ihre Fragen direkt an die KI stellen können. Diese Seite ist speziell dafür konzipiert, den Lernprozess zu unterstützen und zu erleichtern, indem sie sofortige und präzise Antworten liefert.

Im unteren Bereich der AI-Chat-Seite befindet sich ein prominentes Texteingabefeld. Hier können die Schüler\*innen ihre Fragen zu verschiedenen Themen eingeben. Das Eingabefeld ist benutzerfreundlich gestaltet und ermöglicht eine einfache und schnelle Eingabe von Text.

Nach der Eingabe einer Frage wird diese direkt von der KI analysiert und beantwortet. Die KI nutzt fortschrittliche Algorithmen, um die gestellte Frage zu verstehen und eine präzise Antwort zu formulieren. Dieser Prozess erfolgt in Echtzeit, sodass die Schüler\*innen sofort die benötigte Unterstützung erhalten.

Zusätzlich zur textbasierten Antwort zeigt die KI passend erstellte Schaubilder und kurze Videos aus einer umfangreichen Datenbank an. Diese visuellen Hilfsmittel unterstützen das Verständnis der Schüler\*innen und bieten eine anschauliche Erklärung der Konzepte. Die Schaubilder sind klar und informativ, während die Videos kurz und prägnant die wichtigsten Punkte erläutern.

[9]



## Kamera Scanner

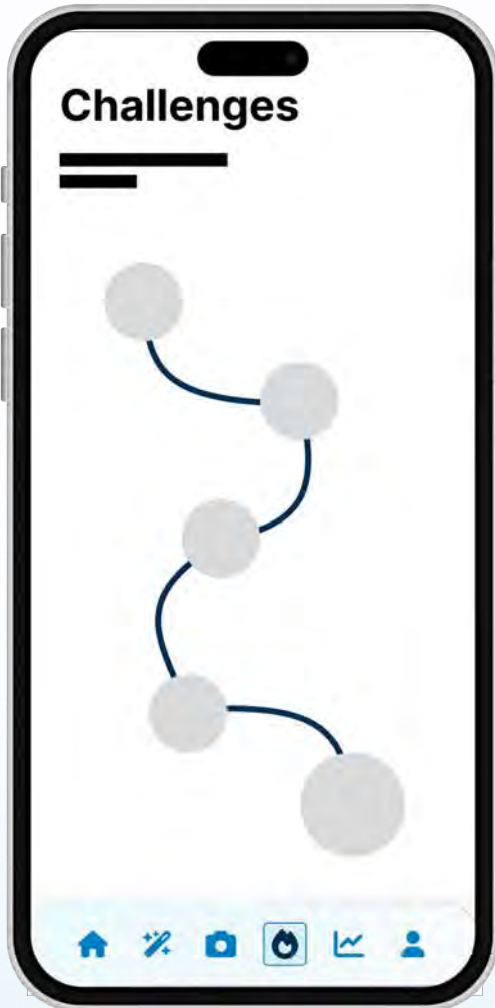
Der Kamera-Scanner ist darauf ausgelegt, Schüler:innen dabei zu unterstützen, ihre handgeschriebenen Hausaufgaben und Aufgaben zu scannen, um Tipps und vollständige Lösungsvorschläge zu erhalten.

Am oberen Rand des Bildschirms wird prominent der Titel „Scanner“ angezeigt, der die aktuelle Funktion beschreibt. Der Hauptbereich des Bildschirms wird von einem Scanner-Rahmen mit vier Eckmarkierungen dominiert, die den Benutzer helfen, ihr Dokument korrekt im Sucher auszurichten. In der Mitte des Rahmens befindet sich ein Plus-Symbol, das als Fokussierungspunkt dient.

Die Kamera-Scanner-Funktion ermöglicht es den Schüler:innen, Bilder ihrer handgeschriebenen Hausaufgaben aufzunehmen. Durch das Ausrichten des Dokuments innerhalb des Scanner-Rahmens können sie ein Foto machen, das anschließend von der App verarbeitet wird. Nach dem Scannen des Dokuments bietet die App Tipps und Lösungen an. Diese reichen von Hinweisen, wie ein Problem zu lösen ist, bis hin zu vollständigen Lösungsvorschlägen, wodurch die Schüler:innen ihre Arbeit überprüfen und die korrekten Methoden verstehen können.

Der Kamera-Scanner-Bildschirm der gemAlnsam-App ist ein wichtiges Werkzeug für Schüler:innen, die sofortige Hilfe bei ihren handschriftlichen Aufgaben suchen und dabei die Vorteile der KI-gestützten, personalisierten Unterstützung nutzen möchten.

[9]



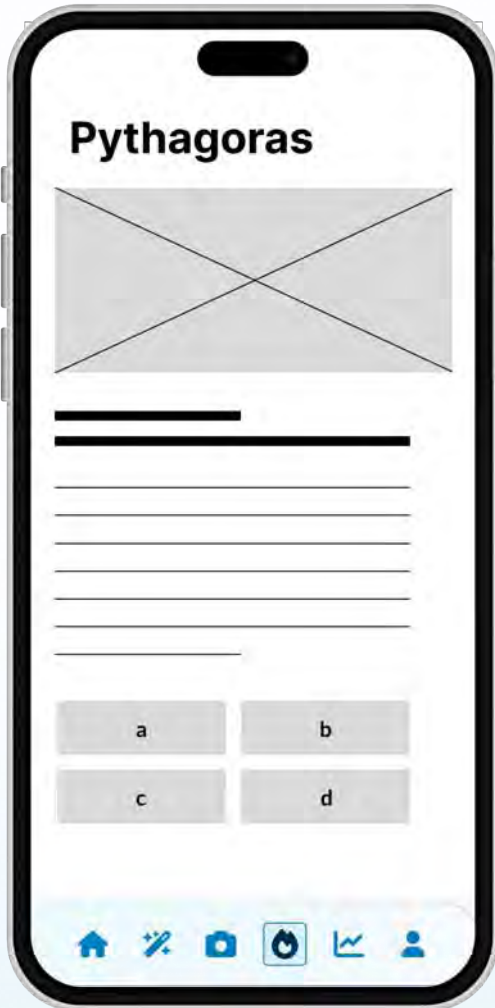
## Lern-Pfad

Am oberen Rand des Lern-Pfades wird prominent der Titel „Challenges“ angezeigt, der die aktuelle Funktion beschreibt.

Der Hauptbereich des Bildschirms zeigt einen geschwungenen Pfad mit mehreren runden Knotenpunkten. Jeder Knotenpunkt repräsentiert eine spezifische Aufgabe oder Challenge, die Schüler:innen absolvieren können. Der Pfad symbolisiert den Fortschritt der Schüler:innen durch verschiedene Lernaktivitäten.

Die Schüler:innen haben die Möglichkeit, entlang dieses Pfades Aufgaben auszuwählen, die von der AI basierend auf ihrem individuellen Lernstand und Lernplan generiert wurden. Jede Challenge ist darauf ausgelegt, die Schüler:innen gezielt zu fördern und ihre Fähigkeiten in verschiedenen Bereichen zu verbessern. Dieser Lernpfad bietet eine interaktive und visuell ansprechende Möglichkeit, den Lernfortschritt zu verfolgen und sich kontinuierlich neuen Herausforderungen zu stellen, was die Motivation und das Engagement der Schüler:innen steigert.

[9]



## Multiple-Choice Aufgabe

Der zentrale Bestandteil dieser Einheit ist ein Lernvideo, das prominent in der Mitte des Bildschirms angezeigt wird. Das Video beginnt mit einem Play-Symbol und bietet den Lernenden visuell ansprechende Inhalte, die das Thema des Abenteuers erläutern und vertiefen. Nach dem Ansehen des Videos folgt eine kurze Frage, die den Lernenden hilft, das Gesehene zu reflektieren und das Verständnis zu überprüfen. Diese Frage ist unterhalb des Videos platziert und fordert die Lernenden dazu auf, ihre eigenen Gedanken und Erkenntnisse zu formulieren.

Darunter befindet sich ein Multiple-Choice-Test, der aus mehreren Fragen besteht. Jede Frage hat mehrere Antwortmöglichkeiten, aus denen die Lernenden die richtige auswählen müssen. Diese Struktur ermöglicht es, das im Video vermittelte Wissen zu überprüfen und zu festigen. Der Test bietet eine sofortige Rückmeldung, sodass die Lernenden ihre Antworten reflektieren und gegebenenfalls korrigieren können.

[9]



## Profil

Die Profilsseite der Lernapp “gemAlnsam” bietet den Lernenden eine zentrale Anlaufstelle, um ihre persönlichen Einstellungen und Fortschritte zu verwalten.

Im oberen Bereich der Profilsseite können die Lernenden ihr Profilbild ändern. Daneben befindet sich ein Bereich, in dem sie ihre XP-Punkte einsehen können. Diese XP-Punkte, die ähnlich wie in einem Videospiel funktionieren, können in verschiedene Charakterwerte investiert werden. Dies ermöglicht den Lernenden, ihre Fähigkeiten und Stärken gezielt weiterzuentwickeln.

Unter der Möglichkeit die Charakterwerte anzupassen können die Schüler:innen ihre letzten Fragen und Antworten einsehen, ähnlich eines Verlaufs um direkt die letzten Lektionen weiterzuführen. Diese Funktion findet sich ebenfalls unter dem Reiter Dashboard.

[9]





# Textquellen

Thomson, N., How to Create an Elevator Pitch with Examples. Harvard FAS Career Services.  
Verfügbar unter: <https://careerservices.fas.harvard.edu> (abgerufen am 12. Juni 2024).

Panse, M., How to Develop the Perfect Elevator Pitch for Your Research. Researcher.Life, 2022. Verfügbar unter: <https://researcher.life/how-to-develop-the-perfect-elevator-pitch> (abgerufen am 12. Juni 2024).

Nielsen, L. and Storgaard Hansen, K., 2014. Personas is applicable: A study on the use of personas in Denmark. Copenhagen: The Danish Design School.

Cooper, A., 2004. The origin of personas. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128019506000020> (abgerufen am 12. Juni 2024).

Kolko, J., 2010. Sensemaking and Framing: A Theoretical Reflection on Design Thinking Methods. Verfügbar unter: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-01303-9\\_11](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-01303-9_11) (abgerufen am 12. Juni 2024).



# Bildquellen

[1] Figma Plugin Artboard Mockups

[2] <https://www.teachino.io/> (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[3] <https://quizlet.com/qchat-personal-ai-tutor> (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[4] <https://swipemath.com/de/> (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[5] <https://www.hypermind.com/> (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[6] [https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/03/53/08/32/1000\\_F\\_353083249\\_6ciHxTPdjNbZDI1r4wKawraACT41307z.jpg](https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/03/53/08/32/1000_F_353083249_6ciHxTPdjNbZDI1r4wKawraACT41307z.jpg) (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[7] [https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/16/07/68/1000\\_F\\_216076873\\_cott6axuXy6U2Dd2qdksAbYwqqms5psY.jpg](https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/16/07/68/1000_F_216076873_cott6axuXy6U2Dd2qdksAbYwqqms5psY.jpg) (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[8] [https://as2.ftcdn.net/v2/jpg/02/80/15/51/1000\\_F\\_280155132\\_HAIDdqRE5tDceVuRiVI3m4haaUnGFFIM.jpg](https://as2.ftcdn.net/v2/jpg/02/80/15/51/1000_F_280155132_HAIDdqRE5tDceVuRiVI3m4haaUnGFFIM.jpg) (zuletzt aufgerufen 13. Juli 2024)

[9] Mockup Canva



# Praxisprojekt Mobile Media Design: Phase 03

Yannick Stritzke MN: 102209671

SoSe 2024





9:41



Hola, Willkommen 🙌

Max Schneider



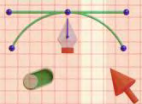
Starte eine Lernsession:

🕒 10min

🕒 20min

🕒 30min

Zuletzt aufgehört:



🕒 8min

Einführung in lineare Gleichungssysteme

# Grid und Layout

Für das Design von gemAlnsam habe ich mich für ein 8px-Grid-System mit 4 Spalten entschieden. Dieses Raster basiert auf einer Breite von 375px und bietet optimale Flexibilität und Konsistenz.

**Das Grid hat folgende Spezifikationen:**

- 4 Spalten für eine klare und strukturierte Aufteilung des Inhalts.
- 16px Margin (Außenabstand) auf beiden Seiten, um ein ausgewogenes Layout mit genügend weißem Raum zu gewährleisten.
- 16px Gutter (Zwischenabstand) zwischen den Spalten, um Elemente klar voneinander abzugrenzen und die Lesbarkeit zu verbessern.

**Warum das 8px-Grid?**

Das 8px-Grid ist ein bewährter Standard in der UI/UX-Design-Welt, da es eine einfache Skalierung und eine konsistente Ausrichtung der Elemente ermöglicht. Es sorgt dafür, dass Abstände und Größen einheitlich sind, was die visuelle Harmonie des Designs unterstützt.



# Farbkonzept:

gemAlnsam primary blue  
#002C50

gemAlnsam secondary blue  
#007EC1

Akzent beige  
#FFF0DB

Akzent rose  
#FDD7D9

Akzent red  
#FDAEA3

Akzent mint  
#D7FCF1

Akzent blue  
#8DC5FF

Akzent sky  
#D2ECF6

gemAlnsam black  
#0A0A0A

gemAlnsam white  
#FFFFFF



## Typografie:

Aa

**Lato**

Google Fonts

**Große Überschrift** 38px

**Mittlere Überschrift** 30px

**Kleine Überschrift** 24px

**Kleine Überschrift** 24px

**Großer Fließtext** 18px

**Mittlerer Fließtext** 16px

**Kleiner Fließtext** 10px



## Icons:

\*Die Icons stammen aus dem Iconpack von Fontawesome



Formelsymbol



Absenden Symbol



Bild Symbol



Taschenrechner



Menü: Startseite



Ordner Symbol



Menü: Chatbot



Menü: Dashboard



Zeit Symbol



Menü: Scanner



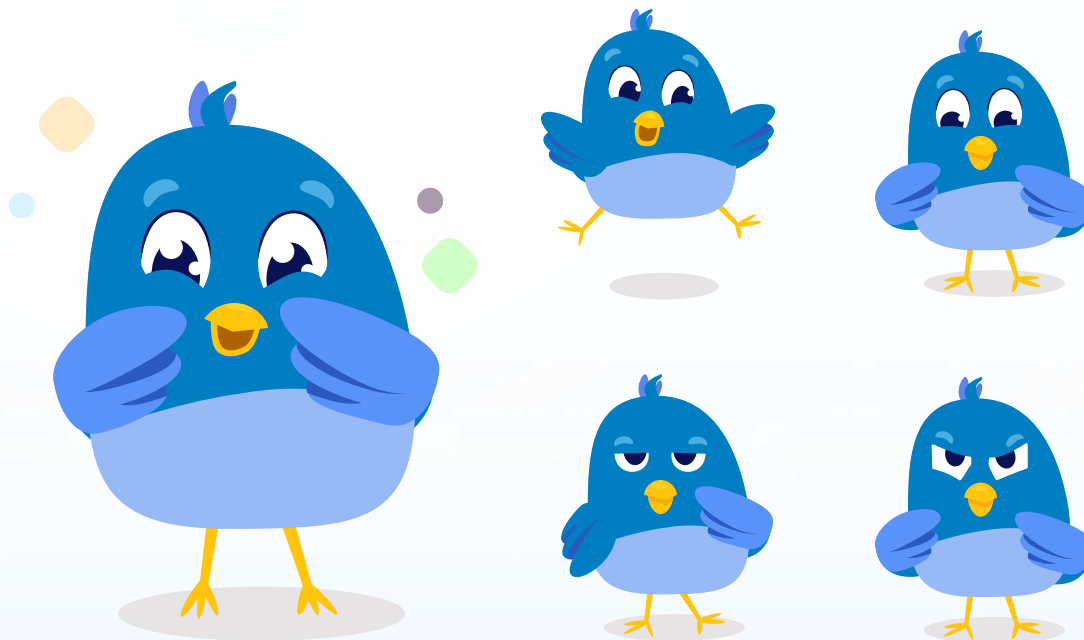
Menü: Lernpfad



Mikrofon Symbol



## Bildsprache:



Für die Lernapp gemAlnsam habe ich den Vogel „rAlner“ als interaktiven AI-Chatbot designt. Dabei habe ich fünf verschiedene Status für rAlner entwickelt, um seine Emotionen und Reaktionen in der App interaktiv und visuell ansprechend darzustellen. Die fünf Status sind:

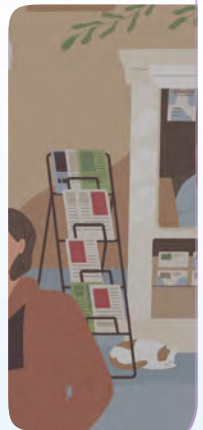
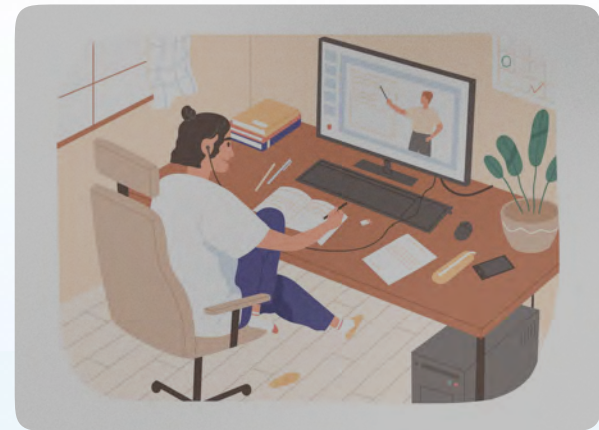
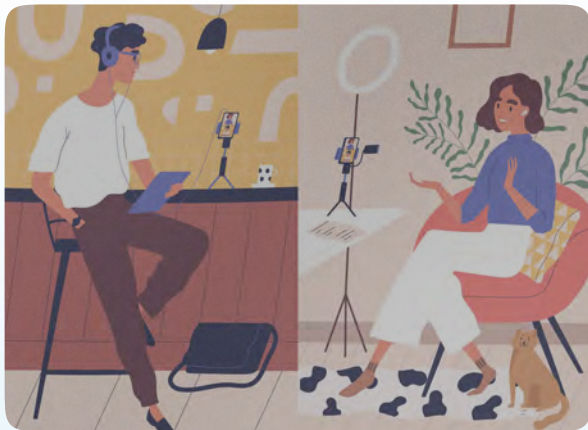
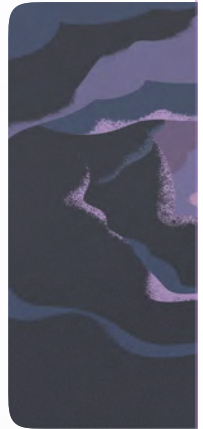
- Glücklich
- Verzaubert
- Neugierig
- Gelanweilt
- Wütend

Jeder dieser Status wurde bewusst designt, um den Lernprozess für den Nutzer emotional zu begleiten und die Interaktion mit rAlner lebendiger und intuitiver zu gestalten.



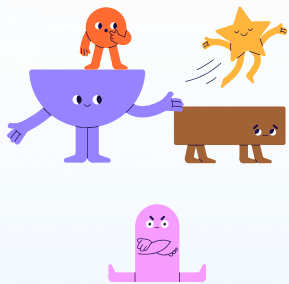
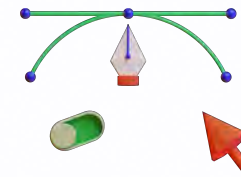
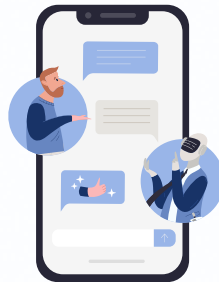


## Bildsprache:

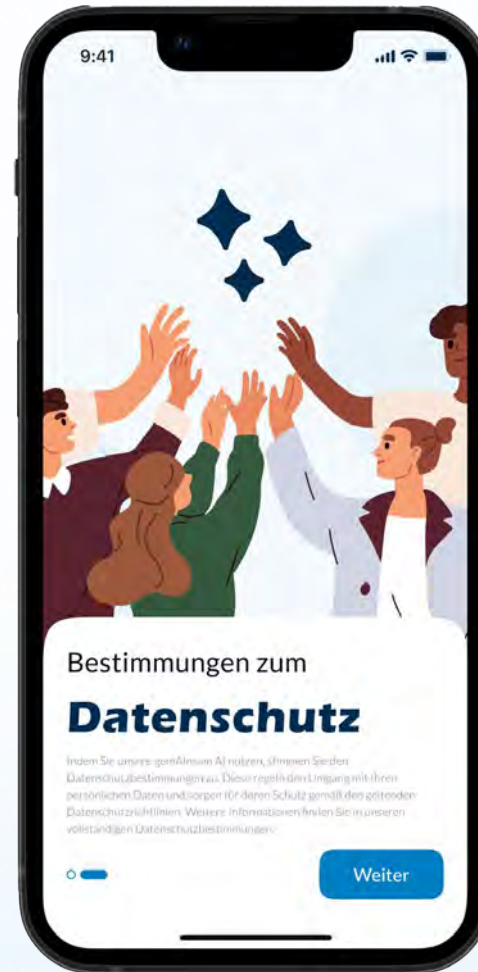




## Bildsprache:



Für die weiteren Illustrationen und Bilder der Lernapp gemAInsam habe ich auf die hochwertigen Werke von Good Studio auf Adobe Stock zurückgegriffen. Besonders wichtig waren mir die verspielten Motive, die lebendigen, bunten Farben und die gemütlichen, einladenden Vibes, die diese Illustrationen ausstrahlen. Diese gestalterischen Elemente passen perfekt zur jungen Zielgruppe der App und unterstützen das Ziel, eine angenehme und motivierende Lernumgebung zu schaffen.



## Onboarding

Auf den ersten beiden Screens werden die Nutzenden mit einer kurzen Beschreibung der App gemAlnsam und einer Einwilligung der Datenschutzbestimmungen zur Nutzung der Ai-Funktionen begrüßt.

Durch die prominente Grafik einer Menschengruppe, die das Logo der App in die Höhe recken, wird der kommende Artstyle der App eingeführt.





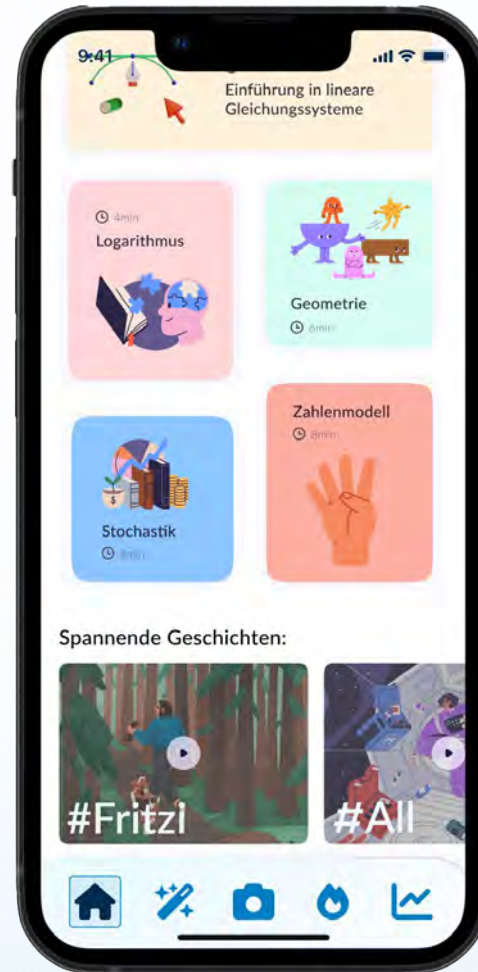
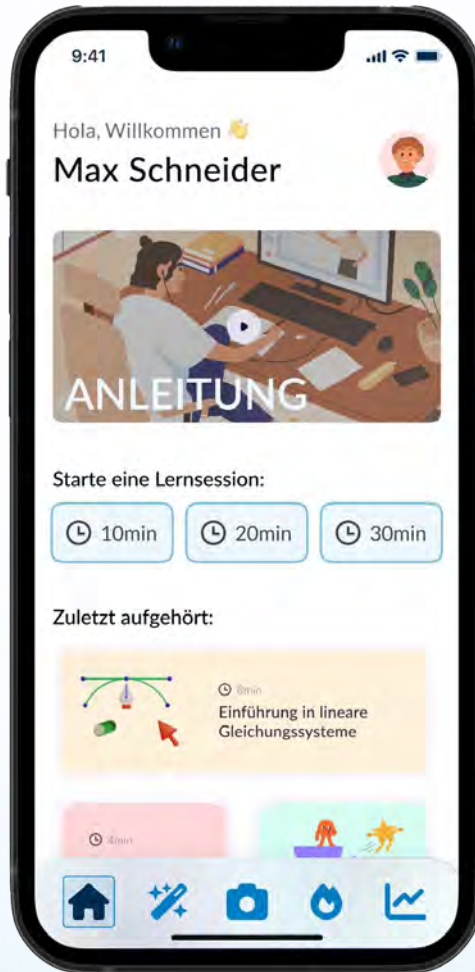


## Ai Onboarding

Direkt nachdem die Nutzenden den Datenschutzbestimmungen der Lernapp gemAlnsam zugestimmt haben, werden sie von dem interaktiven AI-Assistenten rAlner begrüßt. rAlner stellt sich freundlich vor und führt die Nutzenden durch eine kurze Einführung. Zuerst fragt er sie nach ihrem Namen und Alter, anschließend nach dem Bundesland, in dem sie leben, sowie ihrem Schultyp und ihrer Jahrgangsstufe.

Sobald alle Informationen eingegeben sind, wird der Algorithmus individuell auf die Bedürfnisse der Nutzenden angepasst, um eine optimale Lernerfahrung zu gewährleisten. Danach gelangen sie ins Hauptmenü der App.

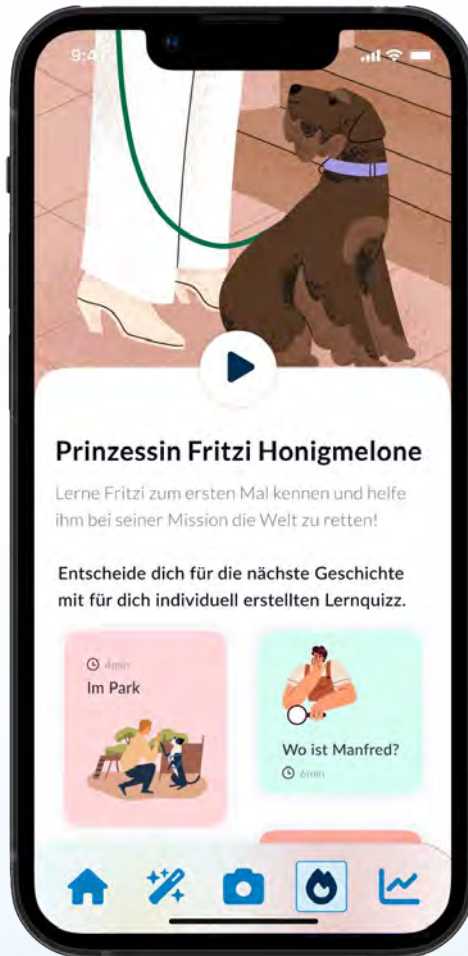
Dieser Prozess findet nur beim ersten Start der App statt. Sollten die Nutzenden versehentlich falsche Angaben gemacht haben, können sie ihre Daten später jederzeit in den Einstellungen ändern.



## Hauptmenü

Die Startseite der Lernapp gemAlnsam fungiert als zentraler Hub, von dem aus die Nutzenden auf viele Schnellaktionen zugreifen können. Hier haben sie die Möglichkeit, sich ein Tutorial zur App anzuschauen, um die wichtigsten Funktionen kennenzulernen. Zudem können sie eine Lernsession von 10, 20 oder 30 Minuten Dauer starten, je nach ihrer verfügbaren Zeit und Lernmotivation.

Falls sie bereits Aufgaben bearbeitet haben, können sie bequem dort weitermachen, wo sie zuletzt aufgehört haben. Alternativ können sie in ein vom AI-Assistenten rAlner vorgeschlagenes, lehrplangerechtes Thema springen oder in eine spannende Lerngeschichte eintauchen, die spielerisch Wissen vermittelt und für Abwechslung sorgt. So bietet die Startseite den idealen Ausgangspunkt für personalisiertes und flexibles Lernen.

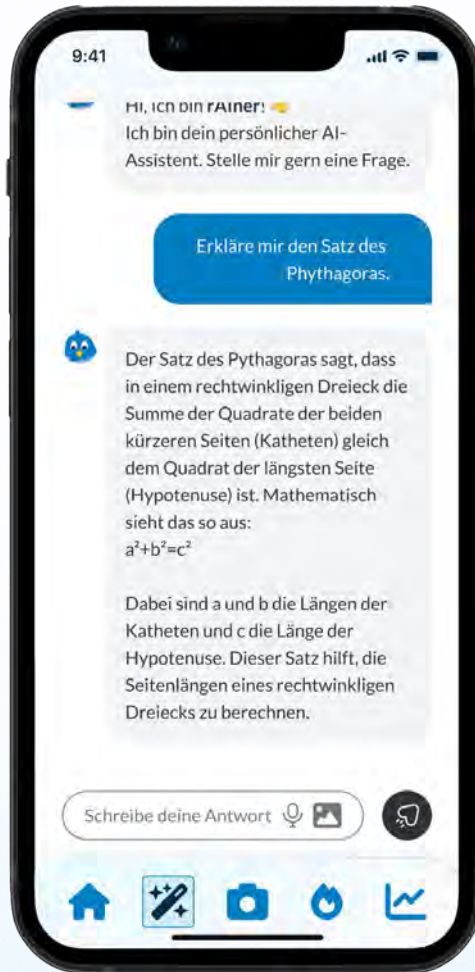


## Lernabenteuer (Home)

Über das Startmenü der Lernapp gemAlnsam können die Lernenden passende interaktive Lernabenteuer aktivieren. Diese vollvertonte, geführte Geschichten ermöglichen es den Lernenden, in fremde oder vertraute Welten einzutauchen. Während sie den Geschichten folgen, entwickeln die Lernenden eine enge Verbindung zu den Charakteren.

Durch diese emotionale Bindung entsteht eine intrinsische Motivation, den Charakteren zu helfen, indem die Lernenden Aufgaben lösen. Diese Lernabenteuer bieten nicht nur lehrreiche Inhalte, sondern auch eine motivierende und unterhaltsame Möglichkeit, das Gelernte in spannenden Situationen anzuwenden.

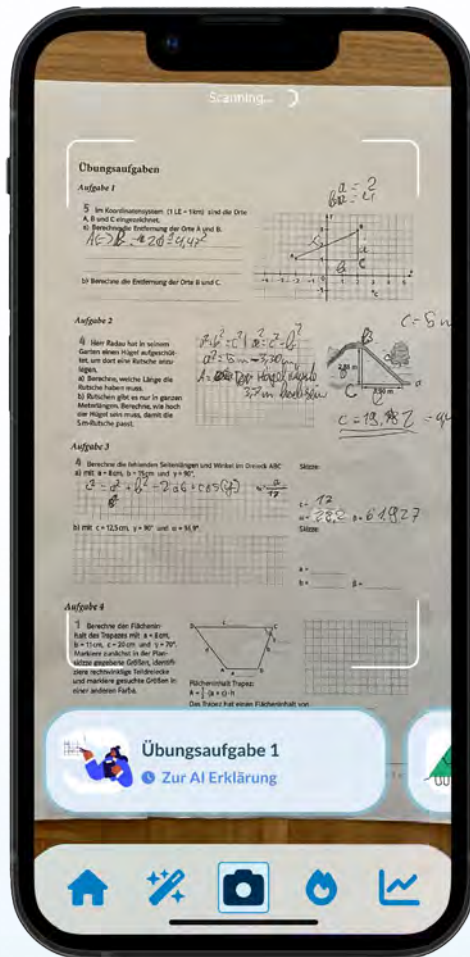




## Ai-Chat

Wenn die Nutzenden über die Navigationsleiste auf den AI-Chat tippen, werden sie von rAlner, dem freundlichen AI-Assistenten, begrüßt. In diesem interaktiven AI-Chat können sie rAlner Fragen stellen – entweder per Textnachricht, Sprachnachricht oder sogar durch das Hochladen eines Bildes. rAlner analysiert jede Anfrage sorgfältig und gibt verlässliche, hilfreiche Antworten.

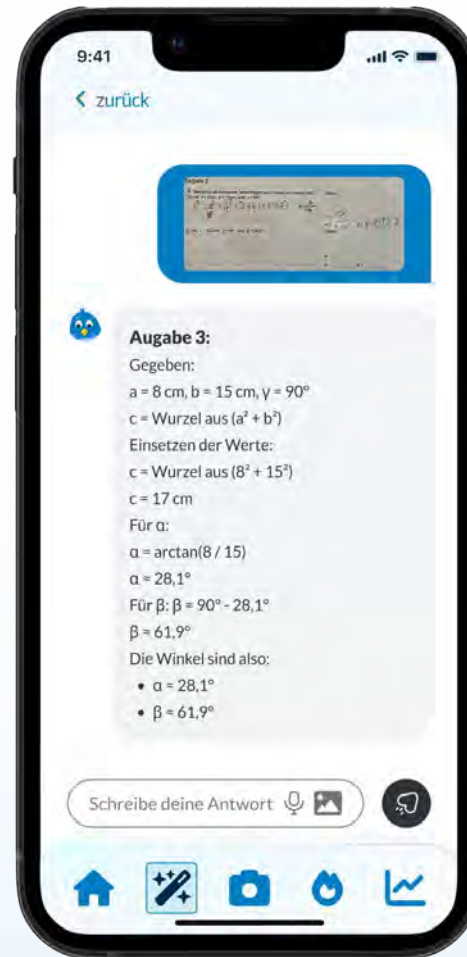
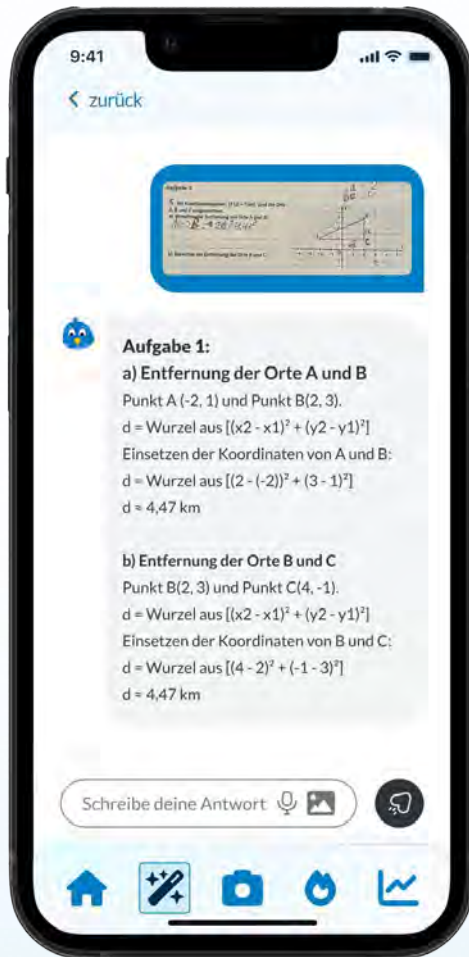
Darüber hinaus kann rAlner die Nutzenden auch spielerisch herausfordern, indem er Quizze oder Rätsel anbietet, um ihr gelerntes Wissen abzufragen. So wird der Chat nicht nur zu einem Ort für schnelle Antworten, sondern auch zu einer interaktiven Lernhilfe, die den Spaß am Lernen fördert und gezielt wiederholbare Lerneinheiten integriert.

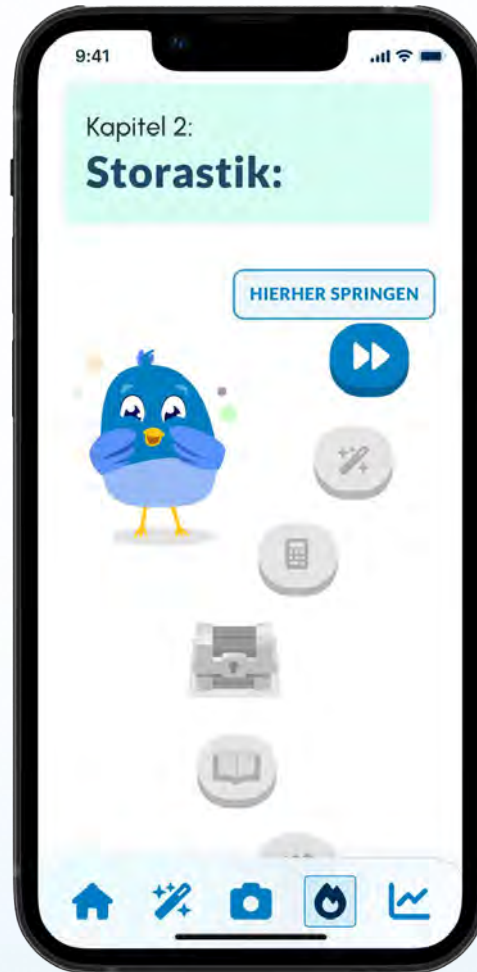
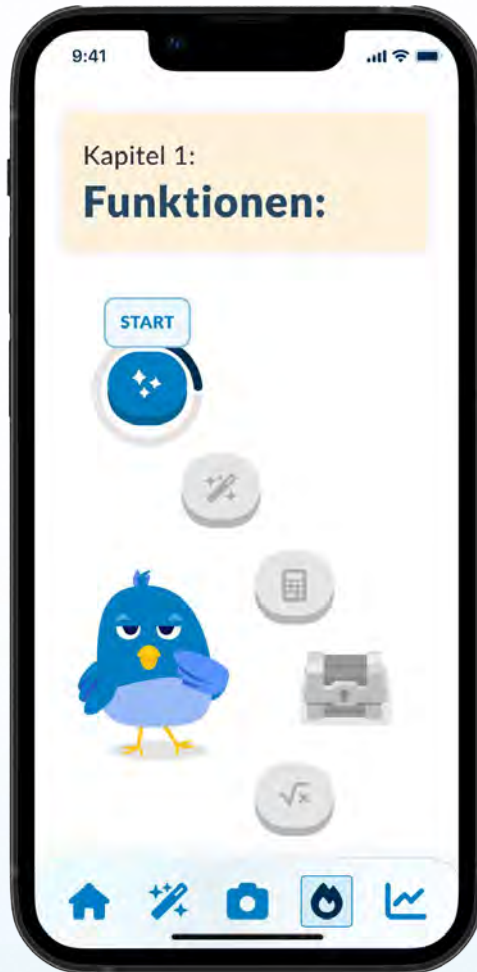


# Kamera - Scanner

Wenn die Nutzenden in der Navigationsleiste auf das Kamera-Symbol klicken, öffnet sich der Kamera-Scanner der Lernapp gemAlnsam. Mit diesem praktischen Feature können sie ihre handgeschriebenen Aufgaben scannen. In Echtzeit erscheint am unteren Bildschirmrand die Möglichkeit, sich einzelne Aufgaben per AI vorrechnen oder kontrollieren zu lassen.

Sobald die Nutzenden auf den jeweiligen Button klicken, gelangen sie in einen AI-Chat mit rAlner. Hier erklärt ihnen rAlner die Aufgabe Schritt für Schritt oder überprüft ihre Lösung und gibt hilfreiches Feedback. Um eine andere Aufgabe zu scannen und zu lösen, müssen die Nutzenden einfach auf den Zurück-Button klicken – und schon gelangen sie wieder zum Kamera-Scanner, bereit für die nächste Aufgabe. So wird der Lernprozess einfach und effizient unterstützt.

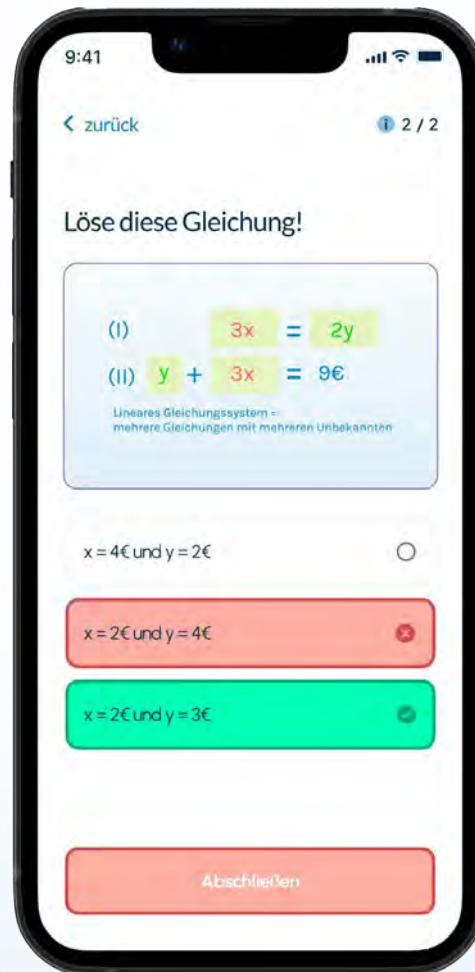




## Lern-Pfad

Wenn die Nutzenden in der Navigationsleiste auf das Feuer-Symbol tippen, gelangen sie zum Lern-Pfad. Dieser ist inspiriert von der Nutzererfahrung von Duolingo und bietet einen individuell auf die Lernenden abgestimmten Lernweg, der sich an den Lehrplan anpasst und von rAI ners AI erstellt wurde.

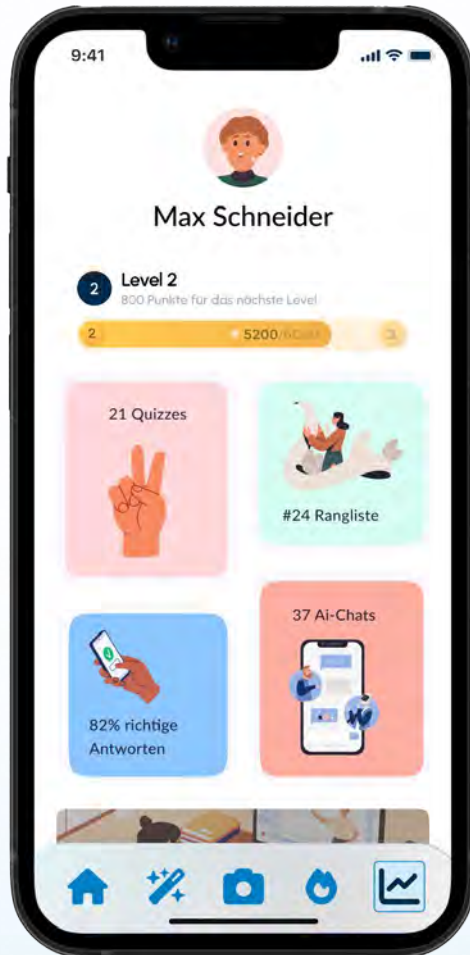
Auf dem Lern-Pfad können die Lernenden interaktive Quizzes starten oder in spannende Lerngeschichten eintauchen, die spielerisch Wissen vermitteln. Während sie dem Pfad folgen, erwarten sie kleine Belohnungen wie XP-Booster, neue Skins für rAI ners oder exklusive Geschichten, die zusätzliche Motivation bieten und den Lernfortschritt belohnen. So bleibt das Lernen nicht nur effektiv, sondern auch abwechslungsreich und unterhaltsam.



## Challenges

Wenn die Lernenden über die Startseite oder den Lern-Pfad eine Lernsession oder Challenge starten, erwartet sie eine spannende Aufgabe. Zunächst wird ihnen das jeweilige Thema durch ein kurzes, anschauliches Erklärvideo nähergebracht, um ein besseres Verständnis zu schaffen. Anschließend können sie 2 oder mehr Multiple-Choice-Aufgaben lösen, die ihr Wissen zu diesem Thema testen.

Lösen die Nutzenden diese Aufgaben korrekt, werden sie mit wertvollen Erfahrungspunkten belohnt, die sie im Lernpfad weiter voranbringen. Diese Challenges bieten eine motivierende Möglichkeit, neues Wissen zu festigen und dabei Fortschritte zu machen.



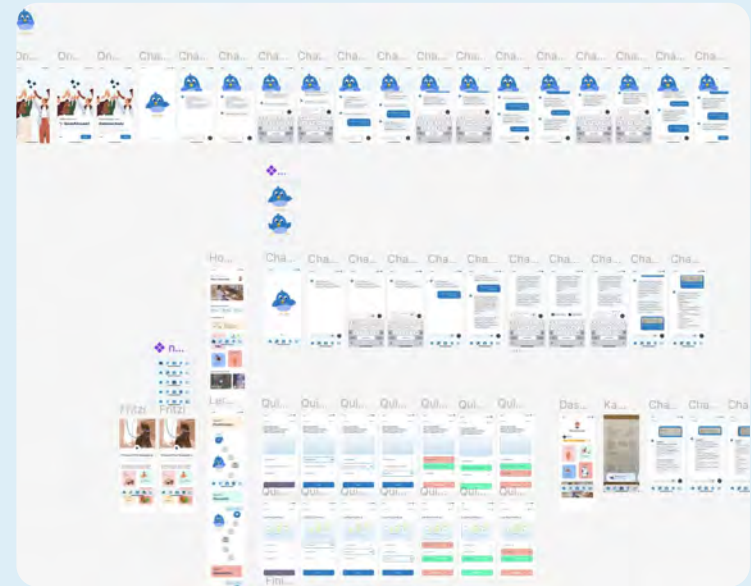
## Dashboard/Profilsseite

Über das Startmenü der Lernapp gemAlnsam können die Lernenden passende interaktive Lernabenteuer aktivieren. Diese vollvertonte, geführte Geschichten ermöglichen es den Lernenden, in fremde oder vertraute Welten einzutauchen. Während sie den Geschichten folgen, entwickeln die Lernenden eine enge Verbindung zu den Charakteren.

Durch diese emotionale Bindung entsteht eine intrinsische Motivation, den Charakteren zu helfen, indem die Lernenden Aufgaben lösen. Diese Lernabenteuer bieten nicht nur lehrreiche Inhalte, sondern auch eine motivierende und unterhaltsame Möglichkeit, das Gelernte in spannenden Situationen anzuwenden.



Zum Klickdummy



Zum Figma Projekt



# Textquellen

Thomson, N., How to Create an Elevator Pitch with Examples. Harvard FAS Career Services.  
Verfügbar unter: <https://careerservices.fas.harvard.edu> (abgerufen am 12. Juni 2024).

Panse, M., How to Develop the Perfect Elevator Pitch for Your Research. Researcher.Life, 2022. Verfügbar  
unter: <https://researcher.life/how-to-develop-the-perfect-elevator-pitch> (abgerufen am 12. Juni 2024).

Nielsen, L. and Storgaard Hansen, K., 2014. Personas is applicable: A study on the use of personas in Denmark.  
Copenhagen: The Danish Design School.

Cooper, A., 2004. The origin of personas. Available at: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780128019506000020> (abgerufen am 12. Juni 2024).

Kolko, J., 2010. Sensemaking and Framing: A Theoretical Reflection on Design Thinking Methods. Verfügbar  
unter: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-01303-9\\_11](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-01303-9_11) (abgerufen am 12. Juni 2024).





# Bildquellen

[1] Artboard Mockups (Figma Plugin). (2024). Smartphone app interface mockup [Bild]. Adobe Stock. Abgerufen am 12. Juni 2024, von <https://as1.ftcdn.net/v2/>

[jpg/02/28/65/36/1000\\_F\\_228653611\\_ulxxvrMVSAFGIDSOt0btCHKpMCFrxBBh.jpg](https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/28/65/36/1000_F_228653611_ulxxvrMVSAFGIDSOt0btCHKpMCFrxBBh.jpg)

[2] Artboard Mockups (Figma Plugin). (2024). Tablet app interface mockup [Bild]. Adobe Stock. Abgerufen am 12. Juni 2024, von <https://as1.ftcdn.net/v2/>

[jpg/02/81/18/52/1000\\_F\\_281185286\\_2w8XKEdLtDuL7Sq6ldCJ5F76vCwpi4i.jpg](https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/81/18/52/1000_F_281185286_2w8XKEdLtDuL7Sq6ldCJ5F76vCwpi4i.jpg)

[3] Mockup Canva. (2024). Smartphone app interface mockup [Bild]. Adobe Stock. Abgerufen am 12. Juni 2024, von <https://as1.ftcdn.net/v2/>

[jpg/02/28/65/36/1000\\_F\\_228653611\\_ulxxvrMVSAFGIDSOt0btCHKpMCFrxBBh.jpg](https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/02/28/65/36/1000_F_228653611_ulxxvrMVSAFGIDSOt0btCHKpMCFrxBBh.jpg)

[4] Teachino. (2024). Teachino educational platform [Website]. Abgerufen am 13. Juli 2024, von <https://www.teachino.io/>

[5] Quizlet. (2024). Q-Chat Personal AI Tutor [Website]. Abgerufen am 13. Juli 2024, von <https://quizlet.com/qchat-personal-ai-tutor>

[6] SwipeMath. (2024). SwipeMath educational tool [Website]. Abgerufen am 13. Juli 2024, von <https://swipemath.com/de/>

[7] Hypermind. (2024). Hypermind prediction markets [Website]. Abgerufen am 13. Juli 2024, von <https://www.hypermind.com/>

Alle Grafiken aus dem Prototypen stammen aus der Adobe Bibliothek von Good Studio.