



Individuelle Mission

Eine Mission oder ein Ziel
Deiner Wahl.



Missionen

M-1

Trojanisches Pferd

ZIEL

Entwickle ein Konzept das scheinbar das Eine tut, mit der Absicht einen anderen Effekt zu erzeugen.

BEISPIEL

Eine Kaffeetasse, die ihre Farbe ändert, wenn Du einen Termin hast.



Missionen

M-2

Verschlüsselte Informationen

ZIEL

Entwickle ein Konzept, das Informationen anzeigt, die für den Eigentümer nützlich sind, aber von niemandem sonst verstanden werden.

BEISPIEL

Eine Brieftasche mit einer Lampe, die grün leuchtet, wenn Dein Kontostand niedrig ist.



Missionen

M-3

Verhaltensänderung

ZIEL

Entwickle ein Konzept, das einem Benutzer hilft, eine langfristige Gewohnheit zu bilden oder zu ändern. Der Nutzen nimmt mit der Zeit ab, wenn die Gewohnheit etabliert ist.

BEISPIEL

Schnürsenkel, die je nach Anzahl der Schritte am Tag heller oder dunkler leuchten.



Missionen

M-4

Soziale Interaktion

ZIEL

**Erstelle ein Konzept, das hilft,
die Interaktion zwischen
Menschen zu erleichtern.**

BEISPIEL

*Ein Hammer im Eis, der immer
dann aufleuchtet, wenn sich auf
einer Party eine Person einem Tisch
mit Menschen nähert. "Icebreaker"*



Missionen

M-5

Angenehme Objekte

ZIEL

Erstelle ein Konzept, bei dem die Dinge so angenehm oder lustig zu benutzen sind, dass die Menschen Zeit damit verbringen wollen, unabhängig davon, was sie sonst noch tun.

BEISPIEL

Ein Sparschwein, das anfängt zu lächeln und zu grunzen, wenn man ihm Geld gibt.



Missionen

M-6

Zeitersparnis

ZIEL

Entwickle ein Konzept, das eine Aufgabe vereinfacht oder beseitigt, die Menschen normalerweise erledigen müssen.

BEISPIEL

Eine Waschmaschine, die ein neues Waschmittel bestellt, wenn sie merkt, dass Ihnen die Vorräte ausgehen.



Missionen

M-7

Transaktionen

ZIEL

Entwickle ein Konzept, das den Benutzern ermöglicht, etwas zu geben und zu empfangen. Dass kann eine Währung, Vorlieben, Dinge etc. sein.

BEISPIEL

Ein Handschuh, der jedes Mal Spenden entgegennimmt, wenn jemand ihn die Hand schüttelt.



Missionen

M-8

Unsterblichkeit

ZIEL

Entwickle Dinge die dem Benutzer helfen können, etwas für die Nachwelt zu speichern oder die dem Benutzer selbst gesundheitliche Vorteile bringen.

BEISPIEL

Ein Spiegel, der jeden Tag ein Bild von dir macht.



Missionen

M-9

Stimmung

ZIEL

Erstelle ein Konzept, bei dem das Verhalten der Objekte durch die Stimmung oder den Geisteszustand des Besitzers bestimmt oder beeinflusst wird.

BEISPIEL

Eine Lampe, die ihre Farbe je nach Stimmung ändert.



Missionen

M-10

Allwissenheit

ZIEL

Entwickle ein Konzept, das dem Benutzer Wissen oder Zugang zu Informationen verschafft.

BEISPIEL

Ein Ohrring, der Fremdsprachen übersetzen kann.



Hindernisse

ZIEL

Entwickle ein Konzept, bei dem eine Aufgabe absichtlich schwieriger zu erfüllen ist - um schlechte Gewohnheiten zu verhindern oder zusätzliche Herausforderungen zu schaffen.

BEISPIEL

Ein Wecker, der sich durch den Raum bewegt, um die Benutzer zu zwingen, ihn zu verfolgen.



Missionen

M-12

Schlechte Laune?

ZIEL

Entwickle ein Konzept, das hilft,
Deine Stimmung oder
Gemütszustand an andere um
Dich herum zu signalisieren.

BEISPIEL

*Ein Büroarbeitsplatz, der andere
benachrichtigt, ob Du beschäftigt
bist oder nicht.*



Missionen

M-13

Teleportation

ZIEL

Entwickle ein Ding, das das Gefühl vermittelt, an mehreren Orten gleichzeitig zu sein oder es Dir ermöglicht, einen Aspekt eines anderen Ortes zu erleben.

BEISPIEL

Ein Wecker, der Dich jeden Morgen mit dem Klang und dem Licht eines anderen Ortes der Welt aufweckt.



Missionen

M-14

Handfestes

ZIEL

Entwickle ein Konzept, bei dem das Ding eine Aufgabe löst, bei der Du normalerweise einen Bildschirm hättest verwenden müssen.

BEISPIEL

Ein Regenschirm, der bei Regen aufleuchtet.



Missionen

M-15

Sechster Sinn

ZIEL

Schaffe ein Konzept, das seinem Besitzer eine Art Supermacht gibt, wie z.B. eine neue Sinneswahrnehmung.

BEISPIEL

Eine Halskette, die je nach Luftqualität Ihrer Umgebung ihre Farbe ändert.



Missionen

M-16

Schutz

ZIEL

Objekte, die entweder den Benutzer schützen oder etwas, das für den Nutzer wertvoll ist.

BEISPIEL

Ein Fahrrad, das Dich warnt, wenn es sich bewegt hat, während Du nicht in der Nähe bist.



Superverkäufer

ZIEL

Entwickle ein Objekt, das Geschäften oder Dienstleistern hilft, mehr von ihren Produkten zu verkaufen.

BEISPIEL

Ein Untersetzer, der ein neues Bier bestellt, wenn ein leeres Glas darauf gestellt wird.



Missionen

M-18

Big Brother

ZIEL

Entwickle ein Konzept, dessen Zweck es ist, Daten zu sammeln, die entweder für Dich oder Dritte wertvoll sind.

BEISPIEL

Ein Autoschlüssel, der Fahrgewohnheiten registriert, um bessere Versicherungsangebote zu bieten.



Missionen

M-19

Telepathie

ZIEL

Entwickle ein Konzept, das es den Nutzern ermöglicht, nonverbal zu kommunizieren, indem sie z.B. ihre Stimmung beschreiben, damit andere sie sehen können.

BEISPIEL

Ein Armband, das leuchtet, wenn Dein Freund an Dich denkt.



Missionen

M-20

Ausdruck

ZIEL

Entwickle ein Konzept, welches neue Wege ermöglicht, sich kreativ oder emotional auszudrücken.

BEISPIEL

Treppen, die sich in Klaviertasten verwandeln, wenn jemand über sie geht.



Missionen

M-21

Reflexion

ZIEL

Entwickle ein Konzept, das einer Person oder Gemeinschaft hilft, durch Reflexion eine (langfristige) Gewohnheit zu bilden oder zu ändern.

BEISPIEL

Ein Diagramm, das den individuellen, quartalsweisen und stadtweiten Energieverbrauch im Zeitverlauf im halböffentlichen Raum visualisiert.



Missionen

M-22



Individuelles Ding

Füge hier Ideen für neue
Dinge hinzu.



Dinge

T-1



Fahrrad

Ein Gegenstand, der sich in ein Fahrrad integriert oder mit dem Fahrrad mitgebracht wird, wie ein Helm oder ein Schloss.



Dinge

T-2



Brieftasche

Eine Geldbörse oder
Kartenetui für
Münzen und Kreditkarten



Dinge

T-3



Uhr

Eine gewöhnliche
Armbanduhr



Dinge

T-4



Brille

Lese- oder Sonnenbrille



Dinge

T-5



Schlüsselbund

Schlüssel oder Schlüsselbund



Dinge

T-6



Stift

oder andere
Schreibutensilien



Dinge

T-7



Gepäck

Eine Tasche oder ein
Rucksack, der auf Reisen
verwendet wird



Dinge

T-8



Kleidung

Jedes gewöhnliche
Kleidungsstück wie Pullover,
Jacken oder Hüte



Dinge

T-9



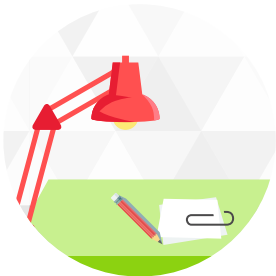
Kühlschrank

Ein Gegenstand, der am
Kühlschrank befestigt oder
integriert ist



Dinge

T-10



Schreibtisch

Ein Teil eines
Büroarbeitsplatzes, wie der
Schreibtisch oder eine Lampe



Dinge

T-11



Schuhe

oder ein Teil eines Schuhs,
z.B. Schnürsenkel oder Sohle



Dinge

T-12



Kopfbedeckung

Eine Kopfbedeckung wie eine
Mütze oder ein Helm



Dinge

T-13



Kamera

Eine Fotokamera



Dinge

T-14



Sparschwein

Ein Sparschwein oder ähnliches
Ding, das zum Geldsparen
verwendet wird



Dinge

T-15



Möbel

Ein Möbelstück z.B. ein Stuhl
oder ein Couchtisch



Dinge

T-16



Kaffeetasse

Eine Kaffeetasse oder
Teetasse



Dinge

T-17



Schirm

Ein Regenschirm oder ein Teil
davon



Dinge

T-18



Sportausrüstung

Ein Fußball, ein Tennisschläger
oder ein anderes Sportgerät



Dinge

T-19



Pflanze

Ein Blumentopf samt Pflanze



Dinge

T-20



Schmuck

Ein Schmuckstück wie ein Ring,
eine Armband oder eine
Halskette



Dinge

T-21



Medikamente

Ein Objekt, das sich auf
Medikamente bezieht, wie
z.B. ein Medizinschrank



Dinge

T-22



Haustiere

Ein Objekt, das mit einem
Haustier in Verbindung steht,
wie Hundehalsband, Katzentür
oder Vogelkäfig.



Dinge

T-23



Herd

Ein Herd, ein Backofen, ein
Topf oder eine andere
Kochausrüstung



Dinge

T-24



Dusche

Eine Dusche, ein Waschbecken,
ein Spiegel oder eine andere
Badezimmersausrüstung



Dinge

T-25



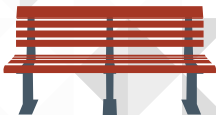
Straßenlaterne

Eine öffentliche Beleuchtung,
die auf der Straße zu finden ist



Dinge

T-26



Parkbank

**Eine Sitzgelegenheit
im öffentlichen Raum**



Dinge

T-27



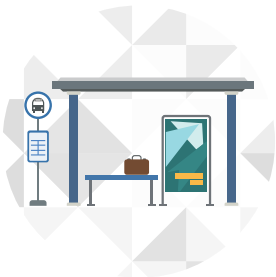
Mülleimer

Ein Mülleimer im
öffentlichen Raum



Dinge

T-28



Bushaltestelle

Eine Bus-, Straßenbahn-
oder U-Bahn-Haltestelle.



Dinge

T-29



Spielplatz

Ein Spielplatz für Kinder.
Oder Erwachsene.



Dinge

T-30



Rollstuhl

Ein Rollstuhl, der von
Menschen mit eingeschränkter
Mobilität benutzt werden kann.



Dinge

T-31



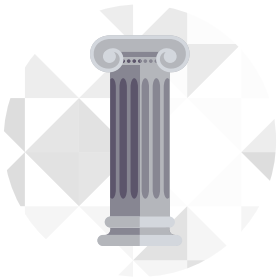
Glühbirne

Eine Glühbirne, die in Innen-
oder Außenbeleuchtungen
verwendet wird.



Dinge

T-32



Säule

**Eine Säule, die Teil eines
Gebäudes ist oder frei in
einem öffentlichen Raum
steht**



Dinge

T-33



Park

Ein öffentlicher Park
im Stadtgebiet



Dinge

T-34



Gebäude

Ein Gebäude in der Stadt,
z.B. Büro, Fitnessstudio, Laden,
Schule, Universität, Restaurant



Dinge

T-35



Treppen

Treppen vor Wohnhäusern,
U-Bahn-Stationen oder
anderen Orten



Dinge

T-36



Straße

Eine Straße, die entweder von Autos oder von Menschen als Bürgersteig genutzt wird



Dinge

T-37



Ampel

Eine Lichtanlage die den
Verkehr regelt



Dinge

T-38



Straßenbahn

Eine Straßenbahn oder U-Bahn,
einschließlich Teilen wie Türen,
Sitze oder Griffe



Dinge

T-39



Bus

Ein Bus, der Teil des
öffentlichen Verkehrs ist,
einschließlich Teilen wie Türen,
Sitze oder Griffe



Dinge

T-40



PKW

Ein Fahrzeug, das sich
in Privatbesitz befindet



Dinge

T-41



Wahrzeichen

Bemerkenswertes Objekt
oder Gebäude in der Stadt



Dinge

T-42



Eigene Quelle

Wenn Du Ideen für andere
Datenquellen oder Sensoren
haben, füge diese hier hinzu.



Dienste

S-1



Gesundheit & Fitness

Ein gesundheits- oder
fitnessbezogener Dienst wie
Fitbit oder Endomondo.



Dienste

S-2



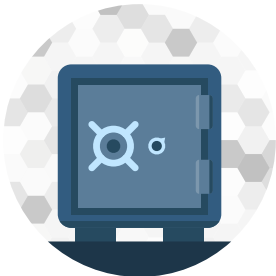
Email

Ein Dienst, der das Senden und
Empfangen von E-Mails
ermöglicht.



Dienste

S-3



Bankkonto

Daten von einem Online-Banking-Konto.



Dienste

S-4



Wetter

Daten aus einem Wetterdienst,
wie Temperatur,
Regenwahrscheinlichkeit,
UV-Index etc.



Dienste

S-5



Twitter

**Daten aus einem Twitter-Account,
wie Retweets, Trends und
Erwähnungen.**



Dienste

S-6



Instagram

Daten aus einem
Instagram-Konto



Dienste

S-7



Facebook

Aktivitäten auf Deinem
Facebook-Konto wie Bilder,
Kommentare, Vorlieben,
Aktivitäten von Freunden etc.



Dienste

S-8



To Do-Liste

Daten aus einer Aufgabenliste,
wie z.B. Trello



Dienste

S-9



Clouddokumente

Textdokumente oder Tabellen, die in einem Cloud-Service wie Google Drive oder Dropbox gespeichert sind.



Dienste

S-10



Karten

Geographische Daten aus einem Kartendienst, wie Wegbeschreibungen, Reisezeiten oder Sehenswürdigkeiten.



Dienste

S-11



Kalender

Daten aus einem Kalender wie z.B.
Geburtstage oder Feiertage.



Dienste

S-12



Aktienmarkt

Daten von den Aktienmärkten
oder andere Finanzdaten wie
Währungen oder Anleihen.



Dienste

S-13



Verkehrsdaten

Verkehrsdaten wie Staus und
Verkehrsunfälle.



Dienste

S-14



ÖPNV

Daten aus öffentlichen
Verkehrsmitteln wie Bus- oder
Zugfahrplan.



Dienste

S-15



Datenbank

Eine Datenbank oder ein
Online-Datenspeicher



Dienste

S-16



Nachrichten

Messaging-Dienste wie
WhatsApp, Facebook Messenger,
Skype oder Slack.



Dienste

S-17



Musik

Steuerung der Wiedergabe
oder Empfang von Daten
eines Musik-Streaming-
Dienstes wie Spotify.



Dienste

S-18



Nachrichten

Daten von Nachrichtenanbietern
wie Nachrichten oder
Sportergebnisse.



Dienste

S-19



Alarm

Zeitbezogene Ereignisse wie
Alarme oder Erinnerungen.



Dienste

S-20



PKW

Daten aus Deinem PKW, wie z.B.
Angaben zu Standort,
Geschwindigkeit oder Kraftstoff.



Dienste

S-21



Öffentliche Webcam

Ein Video-Feed von einer
öffentlichen Webcam oder
Überwachungskamera.



Dienste

S-22



Marktplatz

Daten von einem Online-Marktplatz, wie z.B. ebay und z.B. Anzahl der Käufe.



Dienste

S-23



Smartspeaker

Daten von einem drahtlosen
smarten Gerät wie z.B.
Amazon Echo



Dienste

S-24



Smart Home

Daten von einem mit dem
Internet verbundenen
Home Control-System



Dienste

S-25



Mitfahrgelegenheit

Daten von einem Carsharing-
Dienst wie flinkster.



Dienste

S-26



Leihfahräder

Daten von einem Fahrrad-Sharing-Dienst wie nextbike.



Dienste

S-27



Benutzerdefinierte Interaktion

Wenn Du andere Aktionen hast, um
die Objekte auszulösen, kannst du
sie hier hinzufügen.



Benutzerinteraktion

A-1



Doppelklick

Der Nutzer tippt das
Ding zweimal an.



Benutzerinteraktion

A-10



Drehen

Der Benutzer dreht das Objekt
um eine der drei Achsen.



Benutzerinteraktion

A-2



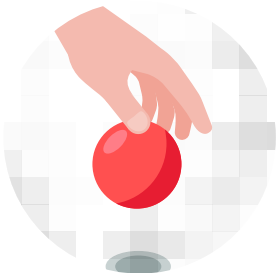
Schütteln

Der Benutzer schüttelt das
Objekt.



Benutzerinteraktion

A-3



Fallenlassen

Der Benutzer lässt das
Objekt auf den Boden
fallen.



Benutzerinteraktion

A-4



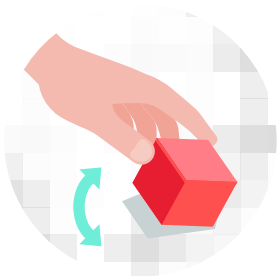
Aufheben

Der Benutzer hebt das Objekt
von einer statischen
Oberfläche an.



Benutzerinteraktion

A-5



Kippen

Der Benutzer kippt das Objekt
um eine von drei Achsen.



Benutzerinteraktion

A-6



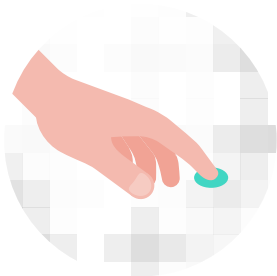
Standortwechsel

Der Benutzer bringt das
Objekt an einen bestimmten
Ort (oder entfernt es von
diesem)



Benutzerinteraktion

A-7



Tippen

Der Benutzer tippt auf das Ding,
entweder mit einem einfachen
oder doppelten Antippen.



Benutzerinteraktion

A-8



Nähe

Der Benutzer bewegt seine Hand in die Nähe des Dinges, ohne es tatsächlich zu berühren.



Benutzerinteraktion

A-9



Benutzerdefiniertes Feedback

Füge hier Ideen für neue Arten
von Feedback hinzu.



Feedback

F-1



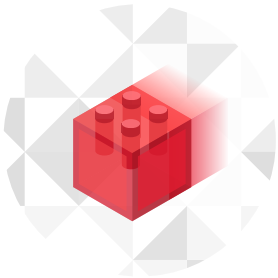
Emoji

Das Ding zeigt eine Art
emotionale Reaktion.



Feedback

F-2



Bewegung

Das Ding bewegt sich als Reaktion auf einen Trigger.



Feedback

F-3



Text

Das Objekt zeigt dem Benutzer eine kurze Textnachricht an.



Feedback

F-4



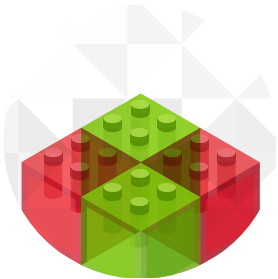
Ton

Das Ding beginnt, einen Ton
zu erzeugen.



Feedback

F-5



Farbänderung

Ein Licht auf dem Ding
wechselt von einer Farbe zur
anderen.



Feedback

F-6



Blinken

Eine LED auf dem Ding
beginnt zu blinken.



Feedback

F-7



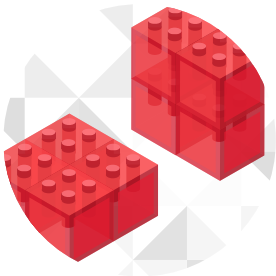
Vibration

Das Ding beginnt zu
vibrieren.



Feedback

F-8



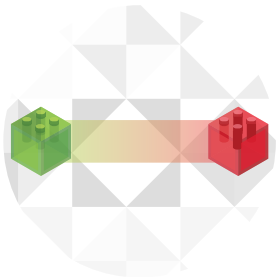
Formwandel

Das Objekt verändert seine Form in irgendeiner Weise.



Feedback

F-9



Farbwechsel

Das Ding ändert seine Farbe.



Feedback

F-10



Zeitleiste

Anzeige der gesammelten
oder eingegebenen Daten
im Laufe der Zeit.



Feedback

F-11



Kindergruppe

Eine Gruppe von
Schüler*Innen,
die zusammen agieren.



Personas

P-2



Seniorengruppe

Eine Gruppe von älteren
Menschen, die zusammen agieren.



Personas

P-3



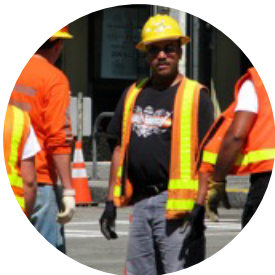
Gruppe von Menschen mit Behinderungen

Eine Gruppe von Menschen
im Rollstuhl, die zusammen
arbeiten.



Personas

P-4



Gruppe von Arbeiter*Innen

**Eine Gruppe von Arbeiter*Innen in
der Stadt, die für eine
Aufgabe zusammenarbeiten.**



Personas

P-5



Bea

Ein 3-jähriges Mädchen.



Personas

P-6



Harry

Ein 72-jähriger Rentner.



Personas

P-7



Tom

Ein 43-Jähriger, der im
Rollstuhl lebt.



Personas

P-8



Paul

Ein 37-jähriger, der in der
Stadt arbeitet.



Personas

P-9



Du

**Du, Deine Familie oder andere
soziale Gruppen oder
Gemeinschaften, denen Du
angehörst.**



Personas

P-10

Verkehr

Der städtische Verkehr, vor allem der PKW-Verkehr, trägt in hohem Maße zu schädlichen Emissionen bei. Z.B. das Fahrrad oder ÖPNV zu nutzen.

Wie kann die Technologie einzelne Menschen oder Gemeinschaften befähigen oder es ihnen erleichtern, nachhaltigere Alternativen im Verkehr zu nutzen?



Szenarien

SC-5



Individuelles Szenario

Beschreibe Dein eigenes
Szenario oder gesellschaftliche
Herausforderung.



Szenarien

SC-1

Abfallreduzierung

Die Abfallwirtschaft kann hohe Kosten des kommunalen Haushalts verursachen. Sensibilisierung der BürgerInnen für ihre eigene Produktion kann dazu beitragen, die Abfallmenge zu reduzieren. Die Förderung des Lebenslangen Lernens, kann Verbesserungen bei Recycling und Abfallreduzierung unterstützen und gleichzeitig die erzielten Ergebnisse erhalten. Welche technische Lösung kann hilfreich sein, um lokale Gemeinschaften und Familien in diesem Prozess zu unterstützen?



Szenarien

SC-2

Nachhaltigkeit

Nachhaltige Verhaltensweisen bestimmter Bevölkerungsgruppen können erhebliche Auswirkungen auf die Ökologie der Städte haben. Das Erlernen dieser Verhaltensweisen kann aufgrund der abstrakten Natur von Konzepten wie Energie- und Wasserverbrauch eine Herausforderung darstellen.

Wie kann Technologie das Bewusstsein für diese Konzepte und nachhaltiges Verhaltens fördern?



Szenarien

SC-3

Beteiligung

Die Beteiligung der Bürger am öffentlichen Leben ist ein Schlüsselfaktor um die Ziele einer Smart City zu erreichen. Es ist oft schwierig, die Bürger*Innen von der Teilnahme zu überzeugen, auch wenn die Entscheidungen ihr Leben direkt beeinflussen, wie z.B. in der Stadtplanung, der Organisation des öffentlichen Verkehrs und der Planung kultureller Aktivitäten.

Wie kann die Technologie dazu beitragen das Bewusstsein und die Beteiligung am städtischen Leben zu fördern?



Szenarien

SC-4



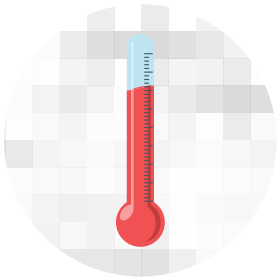
Individueller Sensor

Beschreibe Deinen
eigenen Sensor.



Sensoren

SN-1



Temperature

Temperaturdaten aus
der Umgebung, die das
Ding umgibt.



Sensoren

SN-2



Feuchtigkeit

Luftfeuchtigkeit der
Umgebung, in der sich das Ding
befindet.



Sensoren

SN-3



Gewicht

**Gewicht oder Änderung
des Gewichts des Dinges.**



Sensoren

SN-4



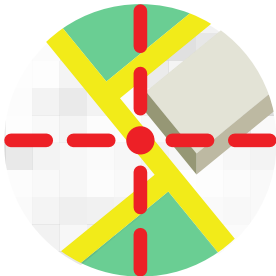
Luftverschmutzung

Die Luftverschmutzung der
das Ding ausgesetzt ist.



Sensoren

SN-5



GPS-Koordinaten

Breiten- und
Längengradkoordinaten
des Dinges.



Sensoren

SN-6



Wasserqualität

Wasserqualität der
Umgebung, in der sich
das Ding befindet.



Sensoren

SN-7



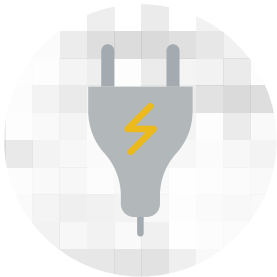
Lärm

Geräusche aus der
Umgebung, die das
Ding umgibt.



Sensoren

SN-8



Energie

Energieverbrauch
des Dinges.



Sensoren

SN-9

Planung und Durchführung von Aktivitäten

WAS

Ideen, die die Planung, Durchführung, Überwachung oder Simulation einer Aktivität unterstützen.

MÖGLICHE FRAGEN

Hilft das Tool dem Benutzer:

- eine Aktivität durchzuführen oder zu planen oder zu simulieren
- Daten über die Aktivität zu sammeln, die später verwendet werden, um aus den Erfahrungen zu lernen.



Kriterien

C-11

Auslöser von Reflexion

WAS

Ideen, die Reflexion auslösen.

MÖGLICHE FRAGEN

Hilft die Anwendung dem Nutzer oder Anderen zu reflektieren?



Kriterien

C-12

Reflektiertes Verhalten

WAS

Ideen, die einen Benutzer oder eine Gruppe bei der Reflexion unterstützen, indem sie die erforderlichen Daten liefern und zu einem konkreten Reflexionsergebnis beitragen.

MÖGLICHE FRAGEN

Hilft die Anwendung dem Nutzer sich an vergangene Erfahrung zu erinnern oder diese zu reflektieren zu verstehen und sich künftige Aktivitäten vorzustellen?



Reflexion anwenden

WAS

Ideen, die die Umsetzung der Ergebnisse der Reflexion zur Schaffung von Veränderungen unterstützen.

MÖGLICHE FRAGEN

Hilft die Anwendung dem Nutzer auf die Ergebnisse seiner Reflexion zuzugreifen, und zu entscheiden, wie er sein Verhalten ändern kann oder Andere in die Veränderung einbeziehen kann?





Benutzerdefinierte Kriterien

Wenn Du andere wichtige
Kriterien hast, kannst Du diese
hier hinzufügen.



Kriterien

C-1

Innovation

WAS

Ideen, die neue Probleme durch geschickten Einsatz von Technologie lösen.

MÖGLICHE FRAGEN

Wäre Elon Musk an der Produktidee interessiert?

Wie würden die Schlagzeilen der Nachrichten für die Verschiedenen Ideen lauten?



Genuss

WAS

Wie lustig oder unterhaltsam sind die Ideen für ihre Nutzer?

MÖGLICHE FRAGEN

Möchtest Du Zeit mit dem Produkt verbringen, auch wenn Du es nicht wirklich brauchst?
Ist es etwas, von dem Du Deinen Freunden erzählen würdest?



Nutzen

WAS

Wie nützlich sind die Ideen, und wären sie praktisch anzuwenden?

MÖGLICHE FRAGEN

*Löst das Produkt ein echtes Problem für die Anwender?
Ist absehbar dass es jeden Tag benutzt wird?*



Anziehung

WAS

Ist das Produkt attraktiv, sodass Benutzer es gerne besitzen würden?

MÖGLICHE FRAGEN

Möchtest Du das Produkt für Dich selbst haben? Glaubst du, dass es der Zielgruppe auch gefallen würde?



Kreativität

WAS

Ideen, die das Problem auf clevere und ungewöhnliche Weise lösen.

MÖGLICHE FRAGEN

Überrascht Dich die Produktidee oder lässt sie Dich zweimal über das Problem nachdenken?



Kriterien

C-6

Machbarkeit

WAS

Ideen, die das Problem auf plausible Weise lösen und die realistisch zu entwickeln scheinen.

MÖGLICHE FRAGEN

Würdest Du Deine Ersparnisse in die Entwicklung der Produktidee investieren? Sind ähnliche Produkte erfolgreich?



Benutzerfreundlichkeit

WAS

Ideen, die ein echtes Bedürfnis der Nutzer lösen und für eine große Anzahl von Menschen einfach zu bedienen sind.

MÖGLICHE FRAGEN

*Wäre das Leben für die Anwender mit dem Produkt einfacher als ohne?
Könnten sowohl Deine Kinder als auch Deine Großeltern es benutzen?*



Kriterien

C-8

Marktpotenzial

WAS

Gibt es eine große Käuferschaft für das Produkt, die bereit wäre, dafür zu bezahlen?

MÖGLICHE FRAGEN

Wie würden Investoren auf die Produktidee reagieren? Kannst Du Dir ein Unternehmen vorstellen welches es vertreibt?



Nachhaltigkeit

WAS

Ist das Konzept umweltfreundlich
oder kann es nachhaltiges
Verhalten fördern?

MÖGLICHE FRAGEN

Wäre das Produkt für die Umwelt?
Wie sieht sein Lebenszyklus aus?





Individuelle Verbindung

Deine Idee für eine geeignete
Verbindung

CN-1



Während...

Mehrere Dinge werden
gleichzeitig ausgelöst.

CN-2



Danach...

Die Aktionen werden
nacheinander ausgeführt.

CN-3



Gemeinsam...

Dinge befinden sich am gleichen
Ort oder sind gruppiert.

CN-4