

IoT-Ideengenerator

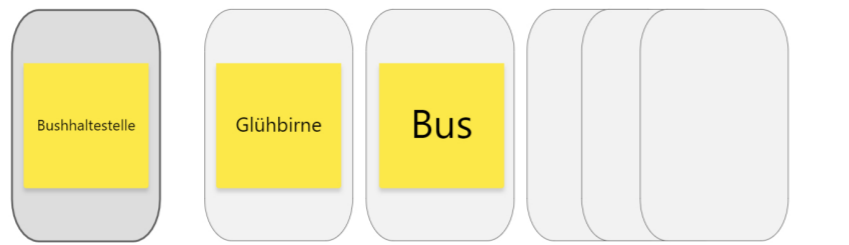
AUSLÖSER

Benutzerinteraktionen
Dienste
Sensoren



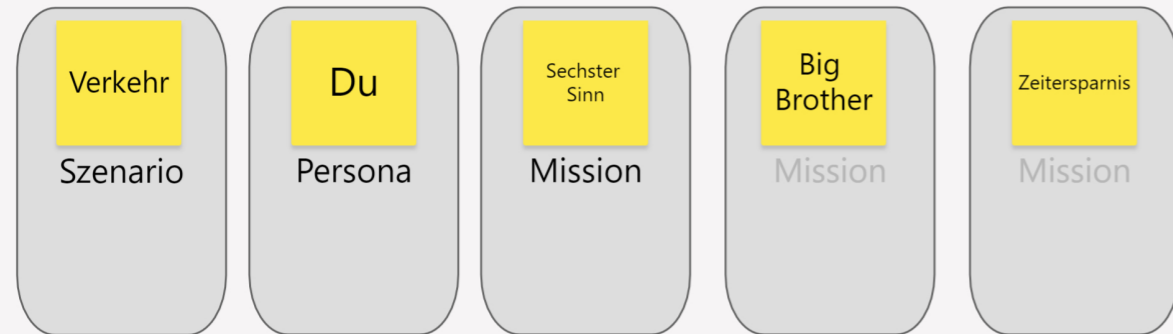
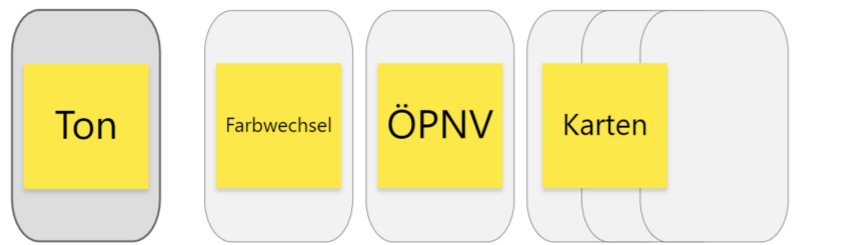
DINGE

Dinge
Verbindungen



REAKTIONEN

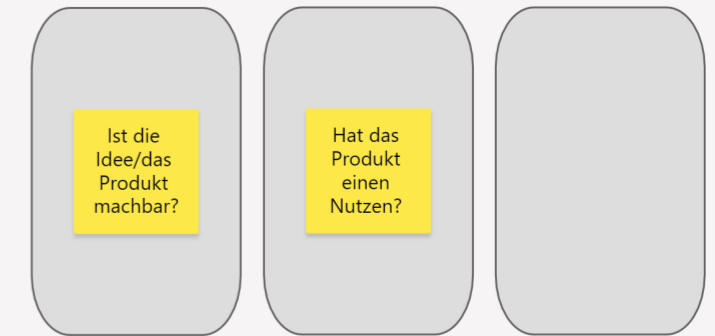
Feedback
Dienste



Drehbuch



Reflexionskriterien



Kurzbeschreibung

Sichere Haltestellen mit Bedarfsanzeige

- Automatische Erkennung von Personen
- Licht wird heller
- Zusätzliche Möglichkeit einer Bedarfsanzeige für Busfahrer

Sicherheit an unübersichtlichen, abgeschiedenen und schlecht ausgeleuchteten Haltestellen durch automatische Beleuchtung bei Annäherung, einschließlich Information des ankommenden Busses über wartende Personen.

Spielbuch

1

Beginnt mit der Auswahl einer Persona und eines Szenarios, auf das Ihr Euch geeinigt habt!

Welche spezifischen Bedürfnisse oder Probleme versucht Ihr für die ausgewählte Persona zu lösen?

Ihr könnt die ausgewählten Szenario- und Persona-Karten in die Platzhalter in der linken unteren Ecke des Spielbretts legen.

2

Die Mission verfeinern

Versucht über den Zweck oder die Mission Eurer Idee nachzudenken.

Verwendet bis zu drei Missions-Karten, um Eure Idee auf den Punkt zu bringen.

3

Welche Dinge sind für Eure Persona von zentraler Bedeutung?

Welche Dinge können Eurer Persona helfen, die von Euch identifizierten Anforderungen zu erfüllen?

Schaut Euch die Dinge-Karten an und platziert sie auf den Platzhaltern im DINGE-Bereich des Spielbretts.

4

Welchen Auslöser benötigt das Ding?

Findet heraus, welche Arten von Input benötigt werden und ob es sich um Benutzerinteraktionen, Sensoren oder Dienste aus einer externen Quelle handelt. Ein Ding kann mehrere Auslöser haben und der gleiche Auslöser kann mehrere Dinge beeinflussen. Platziert Eure Auswahl auf den Platzhaltern im AUSLÖSER-Bereich des Spielbretts.

5

Wie reagiert das Ding, wenn es ausgelöst wird?

Reaktionen ermöglichen es dem Ding, mit dem/der Benutzer*in zu kommunizieren, wenn es ausgelöst wird, entweder durch ein direktes Feedback vom Ding selbst oder durch das Senden von Daten an eine App oder einen Dienst.

Platziert Eure Auswahl im Bereich REAKTIONEN des Spielbretts. Zeigt im Bereich DINGE, wie mehrere Dinge über Verbindungen verbunden sind.

6

Ausarbeitung der Idee

Das DREHBUCH ist Eure Spielwiese, um Eure Idee zu beschreiben und zu illustrieren.

Versucht, Notizen und Skizzen zu machen, um zu zeigen, wie, wo und wann das Konzept funktioniert und aussieht und wie es sich anfühlen könnte, wenn es benutzt wird.

Stellt Euch eine Geschichte vor, die einen Fall für Euer Ding darstellt. Dabei könnt Ihr jeden Schritt auf einem Post-it skizzieren und auf die Platzhalter legen.

7

Reflektieren und verbessern

Schaut Euch die verschiedenen Kriterien an und diskutiert, wie gut Euer Konzept bei jedem einzelnen abschneidet. Wählt ein paar Stärken und Schwächen des Konzepts aus und prüft, ob Ihr Verbesserungen finden könnt, um die Schwächen zu beheben. Ihr könnt die anderen Karten und das DREHBUCH ändern, wenn Ihr wollt.

Notiert eine kurze Beschreibung der endgültigen Idee im Feld KURZBESCHREIBUNG.