

IoT-Ideengenerator

AUSLÖSER

Benutzerinteraktionen
Dienste
Sensoren

Tippen

Bewegungsmelder

GPS Koordinaten

Standortwechsel

DINGE

Dinge
Verbindungen

Fahrrad

REAKTIONEN

Feedback
Dienste

Text

Karte

Verkehr

Nachhaltigkeit

Du und dein Fahrrad

Schutz

Big Brother

Mission

Drehbuch



Reflexionskriterien

Sensor unsichtbar
Kann nicht entfernt werden

Energieversorgung / Betriebsdauer

Warum ist die Lösung besser als gekaufte Lösung?

LoRaWan nur in Bonn verfügbar

Kurzbeschreibung

Wir entwickeln einen tragbare, individuell einbaubaren Sensor für die Fahrradladestation. Nach Aktivierung des Sensors überwacht dieser, ob das Fahrrad (Fund)- bewegt wurde und sendet dann regelmäßig den Standort des equipten Fahrrads an den Besitzer. Via Push / Sms ähnliches.. Ortsdaten visualisiert auf Karte

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 unsteren 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 Auslöder 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.