

FORK

REALITY POKER

Jedes kleine Projekt kann ein erster Schritt in die Digitalisierung sein. Dieses Spiel soll dabei unterstützen, die richtigen Impulse für Nutzer, Relevanz und Datenhaltung zu setzen. Damit ihr heute nichts produziert, das euch morgen um die Ohren fliegt.

MEHR KARTENTRICKS?

arne.hollmann@fork.de
thomas.kuster@fork.de

fork.de

1. Es gibt immer eine Intention. Wähle eine der Karten und fülle sie aus Sicht deines Nutzers aus.
2. Zur Intention bietest du ein Ziel. Fülle Antwort, Lösung oder Erfüllung aus und lege sie an die Intensionskarte.
3. Dein Ziel muss in mindestens einem öffentlich verfügbaren Format vorliegen: Text, Bild, Video oder Audio. Lege die entsprechenden Karten unter das Ziel.
4. Wir springen zum Nutzer – in welchem Kontext ist er unterwegs, wenn seine Intention auftaucht? Wähle einen Kontext und eröffne rechts ein neues Cluster.
5. Wähle die passenden Devices anhand der Icons aus und lege sie unter die Kontextkarte.
6. Verschiedene Devices beherrschen unterschiedliche Interfaces. Wähle eines, das auf deinen Nutzer zutrifft und leg es in die Mitte. Wenn die Farben auf der Karte mit mindestens einer Farbe der Formate übereinstimmen, kannst du das Interface nutzen. Wenn nicht – denk über die Formate nach.

FORK

INTEN TION

1

Was treibt den Nutzer an?



1.1 // INTENTION

Bedürfnis

Der Nutzer verspürt einen Mangel, den es zu beseitigen gilt.

Beispiel:

Die Wand ist so kahl, ich hätte gern ein Bild.



1.2 // INTENTION

Problem

Der Nutzer steht vor einer Herausforderung.

Beispiel:

Ich weiß nicht, wie man ein Bild an die Wand bekommt.



1.3 // INTENTION

Frage

Der Nutzer hat eine Frage.

Beispiel:

Sollte ich das Bild an die Wand schrauben oder nageln?



2.1 // ZIEL

Erfüllung

Du kannst den Mangel des Nutzers beseitigen oder seinen Wunsch erfüllen? Perfekt!

Beispiel:
Wir haben 300 verschiedene Bilder im Angebot, welches soll es sein?



2.2 // ZIEL

Lösung

Du hast eine passende Lösung für den Nutzer.

Beispiel:
Fünf Dinge, die du beim Bilder aufhängen beachten solltest.



2.3 // ZIEL

Antwort

"Eine höfliche, bissige, witzige, kluge Entgegnung", die dem Nutzer weiterhilft.

Beispiel:
Nageln oder bohren? 10 Tipps für verschiedene Wände.



FORKW

FOR MAT

3

Welche
Formate hast
du verfügbar?



3.1 // FORMAT

Text

Ein Text besteht aus Zeichen oder Zahlen. Idealerweise liegt er in einer Datenbank, auf die man über Schnittstellen zugreifen kann.

Frag gern mal die interne IT. Und wenn du schon dabei bist - frag nach einer Schnittstellen-Dokumentation. Du wirst sie brauchen.



3.2 // FORMAT

Bild

Bilder gibt's als JPG, PNG, manchmal sogar als animierte GIFs. Wenn man sie über einen Browser aufrufen kann: Glückwunsch - damit kannst du arbeiten.

Sollten sie jetzt noch in einer Datenbank mit erläuternden Texten oder Tags versehen sein, darfst du die Textkarte dazu legen und hast noch bessere Möglichkeiten.



3.3 // FORMAT

Audio

Gibt es von der Sprachnachricht bis zum Audio-Sample. Kann man aufnehmen oder anhören. Kann auch Musik sein, natürlich. Als WAV, MP3 oder als Stream.

Ist idealerweise mit einem erläuternden Text oder Tags gespeichert und öffentlich verfügbar. Wenn dem so ist - die Textkarte dazu legen und feiern.



3.4 // FORMAT

Video

Kennt man in klein (mit Katzen) oder groß (sortiert in acht Staffeln Game of Thrones). Als MP4, MPG, MOV oder im Stream. Auch hier gilt: Vertaggte oder mit Texten verknüpfte Videos sind leichter zu finden und du darfst die Textkarte dazu legen.



FORK

KONTEXT

4

Wo und wie befindet sich der Nutzer?

4.1 // KONTEXT

Büro

Grünes Coworking-Space, verrauchter Keller oder sauerstoffarmer Großraum. Büros sind vielfältig und mit viel Tech ausgestattet. Aber Achtung: Im Großraumbüro verhalten sich Menschen anders als im Einzelbüro.



4.2 // KONTEXT

Zuhause

Auf der Couch. Dem stillen Örtchen. Beim Kochen. Zuhause sein kann viel bedeuten – meistens ist es die größte Komfortzone, oft auch die ungestörteste Situation.



4.3 // KONTEXT

Alleine unterwegs

Im Auto, auf dem Fahrrad oder im letzten leeren Bahnabteil. Manchmal reisen Nutzer alleine und können frei sprechen. Auch mit Ihrem Auto. Aber Achtung: Tippen können sie in diesem Fall wiederum nicht.



4.4 // KONTEXT

Unterwegs mit Anderen

In der Bahn, im Sammeltaxi oder mit Kindern auf dem Rücksitz. Wenn Nutzer mit Anderen reisen, ist es manchmal schwierig frei zu reden. Dafür sind oft die Hände frei. Und manchmal das Netz schlecht. Fuck.



4.5 // KONTEXT

< Dein Rahmen hier >

Dein Nutzer bewegt sich in einem ganz anderem Kontext? Dann schreib ihn einfach auf und finde die passenden Devices.



FORK

DEVICE

5

Welches Endgerät steht dem Nutzer zur Verfügung?



5.1 // DEVICE

Laptop

Ein Laptop ist klein, leicht und tragbar. Oder groß, schwer und standhaft. Nutzer akzeptieren viele Ausprägungen. Auch die mit IE11.

Interfaces

App	Chatbot
Search	Voice
VR	Website



5.2 // DEVICE

Smartphone

Gibt es in allen Größen und Formen. Kann manchmal AR und fast immer Voice. Ist selten faltbar, aber meistens das Lieblingsgerät des Nutzers.

Interfaces

AR	App
Chatbot	Voice
VR	Website



5.3 // DEVICE

Smartwatch

Ist wirklich in jeder Situation dabei, aber mit sehr wenig bedienbarer Fläche ausgestattet. Bietet sich für kurze und ergänzende Interaktionen an.

Interfaces

App	Chatbot
Voice	



5.4 // DEVICE

Smart Assistant

Spricht mit dem Nutzer. Manchmal sehr kontextuell. Häufig einsilbig. Kann auch im Auto integriert sein. Oder in der Mikrowelle.

Interfaces

App	Chatbot
Search	Voice



5.5 // DEVICE

E-Reader

E wie entspannt. Gibt es in wasserfest, mit Browser oder Hintergrundbeleuchtung. Vor allem für lange Sitzungen sinnvoll.

Interfaces

E-Ink Display	Website
---------------	---------



5.6 // DEVICE

Connected Car

Das Connected Car spricht mit dem Nutzer und läuft auch mal mit Android oder Apple CarPlay. Meistens aber noch nicht autonom.

Interfaces

AR	App
Voice	



5.7 // DEVICE

Tablet

Die größere Version des Smartphones ist für manche Nutzer ein Laptop-Ersatz. Kann auch mit Stift bedient werden.

Interfaces

AR	App
Chatbot	Voice
Website	



5.8 // DEVICE

< Dein Device hier >

Dein Nutzer interagiert mit anderen Devices? Dann ist hier Platz dafür.

Interfaces

Such dir einfach die passenden Karten für deinen Nutzer aus.

FORKV

INTERFACE

6

Wie kann der Nutzer kommunizieren und interagieren?

6.1 // INTERFACE

Voice

Ist eigentlich auch nur Text. Aber eben ohne Lesen. Und mit Antworten! Mal mehr, mal weniger nutzerzentriert.

6.2 // INTERFACE

Website

Läuft auf fast jedem Device, sofern sie sauber und responsive ist. Auf Smartphones und Tablets auch schon mal als Web App unterwegs.

6.3 // INTERFACE

App

Bieten schnellen Zugang und einen klaren Mehrwert für die Nutzer.

6.4 // INTERFACE

Chatbot

Eignet sich für persönliche Kommunikation mit dem Nutzer ohne zu persönlich zu werden. GIFs und Emojis ausdrücklich erlaubt!

6.5 // INTERFACE

VR

Virtual Reality kann Inhalte und Marken anfassbar machen und mit Emotionen füllen. Ist aufwendig. Und immer noch nicht massenhaft verbreitet.

6.6 // INTERFACE

AR

Augmented Reality verknüpft echte mit virtueller Welt und setzt klassische Inhalte in neuen (Echtzeit-) Kontext. Oder neue Inhalte in einen klassischen Kontext. You name it.

6.7 // INTERFACE

Search

Hilft Nutzern ihre Intentionen zu erfüllen. Heißt oft Google oder Bing. Kann auch mit Bildern oder über Audio benutzt werden. Kann auch kurze Zusammenfassungen namens Snippets. Google das mal.

6.8 // INTERFACE

E-Ink Display

Richtig gut für Texte. Manchmal auch für Bilder. Aber generell schwarz-weiß. Auf jeden Fall perfekt für längere Lese-Ausflüge geeignet.

6.9 // INTERFACE

< Dein Interface hier >

Dein Nutzer interagiert mit anderen Interfaces? Dann ist hier Platz dafür.
