

Projektaufgabe

UX - advanced mit Design Thinking

Zeit 5 Tage

SETTING FÜR DIE AUFGABE:

Eine Hochzeit – oder wie wir dabei helfen, auf globalen Megatrends spielerisch durch die Digitalisierung zu surfen.

Stellt euch vor ihr seid mit einem jungen Paar in den 30ern befreundet, welches in einem Jahr heiraten möchte. Beide haben sich in einer großen Digitalagentur kennen gelernt, wo Josefine als Produktmanagerin und Igor als App-Developer tätig ist. Beide erleben in ihrer täglichen Arbeit bei Kunden und Stakeholdern sehr viele Ängste, Zweifel und Unsicherheiten hinsichtlich der laufenden globalen Trends im Zuge der weltweiten Digitalisierung der Märkte und Dienstleistungen. Sowohl Josefine als auch Igor sind aber selbst überzeugt von den Vorteilen, die eine stark digitalisierte Welt für uns alle mit sich bringen wird. Sie haben in vielen nächtlichen Gesprächen und Diskussionen mit Freunden folgenden Ideenansatz aufgestellt:

»Können wir unsere Hochzeit nicht als Pilotprojekt, als ersten Kreativdurchlauf für eine möglicherweise daraus entstehender lukrative Geschäftsidee, feiern?

Bei einer gelungenen Hochzeit sind alle in gehobener, leichter, freudiger, visionärer Stimmung. Unterschiedlichste Generationen, Standpunkte, Sichtweisen, Erfahrungshintergründe kommen zusammen, um den Beginn einer neuen Co-Kreationseinheit von zwei Menschen zu feiern.

Das ist doch eine großartige Gelegenheit für alle Gäste, Digitalisierung spielerisch auszuprobieren und sich damit anzufreunden !«

Da sie alle beide zeitlich sehr eingespannt sind, haben sie euch als angeheendes UX- und DesignThinking-Team gebucht und geben euch folgende Design Challenge:

DIE DESIGN CHALLENGE:

»Erstellt für unsere Hochzeit inklusive Vor- und Nachbereitung ein erstes Konzept. Uns schwebt eine Art Themen-Party mit globalen Megatrendthemen als Hochzeitsframing vor.

Unsere Hochzeit soll in allen Belangen und Aspekten wichtige globale Megatrends aufgreifen und kreativ anwenden. All unsere verschiedenen Gäste – von jungen Trendsettern über etablierte Mainstreamvertreter, bis hin zu älteren traditionsverhafteten Familienmitgliedern – sollen sich wohlfühlen und eine großartige, bezaubernde, überraschende Hochzeits-Experience erleben, die sie danach begeistert teilen und weiterempfehlen.

Wir wünschen uns ein stark auf digitalen Produkten und Services aufgebautes Pilotprojekt. Das Event »Hochzeit« wird zum größtenteils ein digital-basiertes Service-System. Stakeholder verschiedenster Art werden in dieses digitale Servicesystem optimal eingebunden.«

Unsere Vision



LOOP
PING

Unsere Vision

Tauche ein in unsere digitale Erlebniswelt und erkunde spielerisch die Verschmelzung deiner analogen und virtuellen Realität.

Von uns. Für Dich. Für alle.



Wie?

Wann?

Wer?

Warum?

Die Problemstellung

- eine neue, lukrative Geschäftsidee
- im Bereich der globalen Digitalisierung
- in Bezug auf die Megatrends
- für Social Events
- Pilotprojekt Hochzeit in 1 Jahr

Stakeholder & Akteure bei der Hochzeit

Projektumfeldanalyse - Legende:

BRA	Brautpaar
ELT	Eltern
TRA	Trauzeugen
HOC	Hochzeitsgäste
DIE	Dienstleister
PAR	Partner
INV	Investoren
KRE	Kreditgeber
DIG	Digitale Agenturen MV
PRO	Provider
AGE	Agenturen generell
STA	Staatliche Institutionen
SEC	Security
PRI	Priester
KUN	mögliche, zukünftige Kunden
ANW	Anwohner (<i>Akteure</i>)
KON	Konkurrenz



Siggi, Großvater von Josefine - Der Traditionsbürger



Alter/Status

78 Jahre/verheiratet

Wohnort

Bodensee Region

Beruf

Rentner,
vorher 40 Jahre lang IT-Manager

Eigenschaften

Herzlich mit seinen Kindern,
eher hart nach außen.
Steht gerne im Mittelpunkt und erzählt
gerne Geschichten von früher.

Interessen/Hobbies

Sportwagen: Corvette C2 NASA Blue
Obstgarten

Beeinflusser

Seine Frau Rosa, die Familie und die sehr
prägenden Nachkriegsjahre.

Trends

Silver Society
Slow Culture
Konnektivität: KI

Kritische Themen: Digital Divide und
Digital Literacy

Pains

- den technologischen Anschluss verlieren
- zu moderner Musik tanzen
- Seh- und Hörprobleme
- Hochzeit nicht nach seiner Tradition

Gains

- dabei sein zu können
- wünscht nur das Beste für die Braut
- Begeisterung für Technik auf seinem Niveau
- ist gerne in Gesellschaft
- macht gerne Kurzreisen

JTBD

- Möchte Rede halten, aber passt das heute noch?
- Möchte gerne bei vielen Aktionen mitmachen und niemanden aufhalten.

Use Cases

- Nimmt an Spielen und Events gemeinsam mit seiner Frau teil, braucht aber Unterstützung und Barrierefreiheit.
- Wird sich sicherlich mit Business-Partnern auseinandersetzen.
- Möchte einen Avatar aus seinen besten Jahren gestalten.

What's in your bag, Siggie?



© 2010 Siggie



Jan, Freund von Igor - Der Mainstreamer



Use Cases

- Jan möchte auf der Hochzeit sowohl alte Schulfreunde treffen, als auch eine richtig coole digitale Party feiern und Spaß haben.

Alter/Status
28 Jahre/ledig

Wohnort
Köln

Studium
Videojournalismus

Eigenschaften
Gesellig, ambivalent gegenüber weltweiten Digitalisierung und hält Kontakt zu Schulfreunden über Social Media.

Interessen/Hobbies
Computerspiele: Fortnite
Freizeit Fußball
Podcast: Gemischtes Hack
Fernsehserie: Black Mirror

Beeinflusser
Eltern, Großeltern,
Freunde, Chef

Trends
Individualisierung: Lebensqualität,
Hyperpersonalisierung,
Social Cocooning

Konnektivität: IOT, KI, Real-digital,
Online

Pains

- technische Neuerungen sind kostspielig
- keine Traumfrau außerhalb von der virtuellen Realität
- große Konkurrenz auf dem Arbeitsmarkt

Gains

- Faszination für „neue virtuelle Welten“
- sich im Spiel verlieren können

JTBD

- mit Freunden gemeinsam von digitalen Produkten und Services begeistern lassen
- möchte eine Frau fürs Leben kennenlernen

What's in your bag, Jan?



Maxime, enge Freundin vom Brautpaar & Trauzeugin – The Digital Creative



Use Cases

- nimmt an dem Event teil, trotz ihrer Sprachbarriere
- gibt dem Brautpaar ihren kreativen Einsatz/Nutzen
- als Digital Creative ist sie sehr an innovativen Technologien interessiert

Alter/Status
31 Jahre/ledig, Non-Binary

Wohnort
USA

Beruf
Gamedesignerin

Eigenschaften
Zielstrebig, kreativ, digital affin, offen, fröhlich, Gespür für Stil & Trends, fit & vegan.

Interessen/Hobbies
Pole-Fitness, eigener YouTube-Channel, digitales Zeichnen, Computerspiele

Beeinflusser
Freunde und Eltern des Brautpaares

Trends
Neo-Ökologie: Green Tech
Gender Shift: Gender Awareness

Modetrends
Produktrends
Social-Mediatrends

Pains

- Erwartung als Trauzeugin nicht zu erfüllen
- mangelnde Sprachkenntnisse
- umweltschädliches Verhalten
- respektloser Umgang mit Privatsphäre
- Wifi Probleme

Gains

- dem Brautpaar durch ihren Einsatz Freude bereiten
- einmalige Momente erleben & teilen
- neue Kontakte knüpfen
- Affinität für techn. Produkte & Services

JTBD

- möchte Sprachbarrieren überwinden
- neue Kontakte knüpfen
- möchte von Erlebnissen berichten

What's in your bag, Maxime?



Verstehen

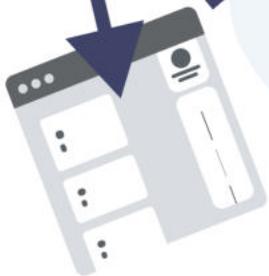
Beobachten



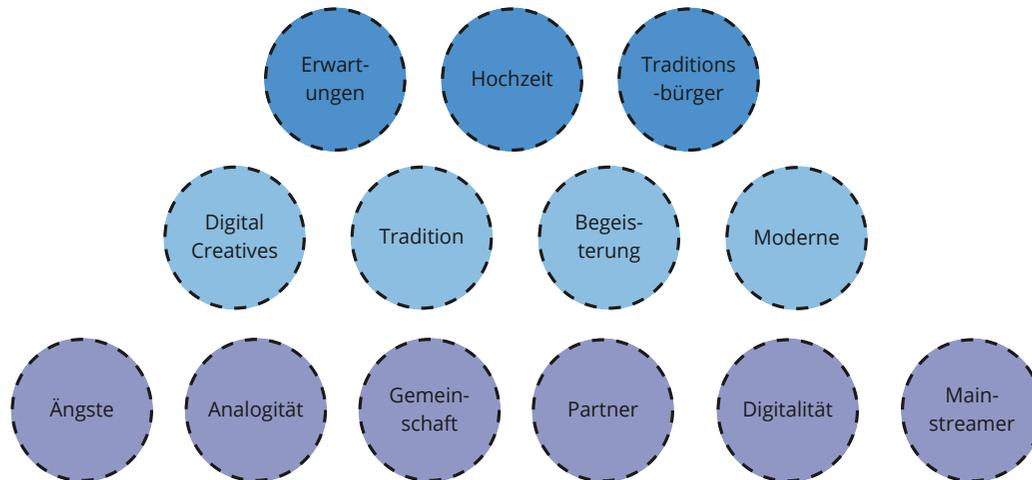
HOW MIGHT WE...?



Standpunkt definieren



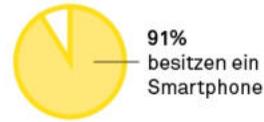
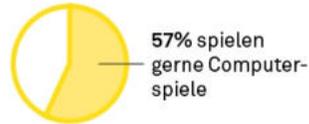
Wie könnten wir durch **digitale Erlebniswelten** eine **Brücke** zwischen **Tradition und Moderne** bauen, die alle Hochzeitgäste **Gemeinschaft** auf neue Art **erleben** lässt und sie spielerisch an die Megatrends **Konnektivität** und **Neo-Ökologie** heranführt?



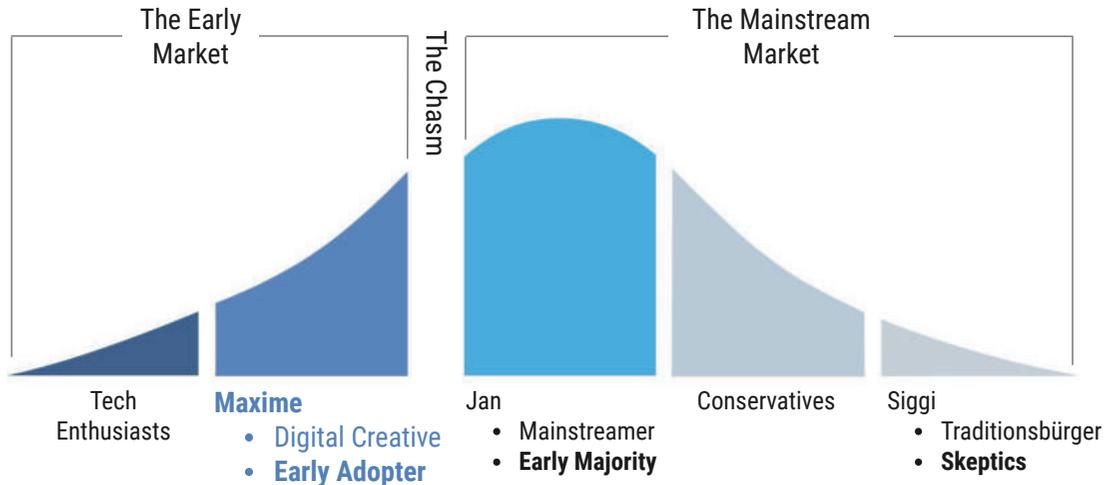
Produkt Adoptions Kurve

Kickstarterin: Maxime, Digital Creative und Early Adopter

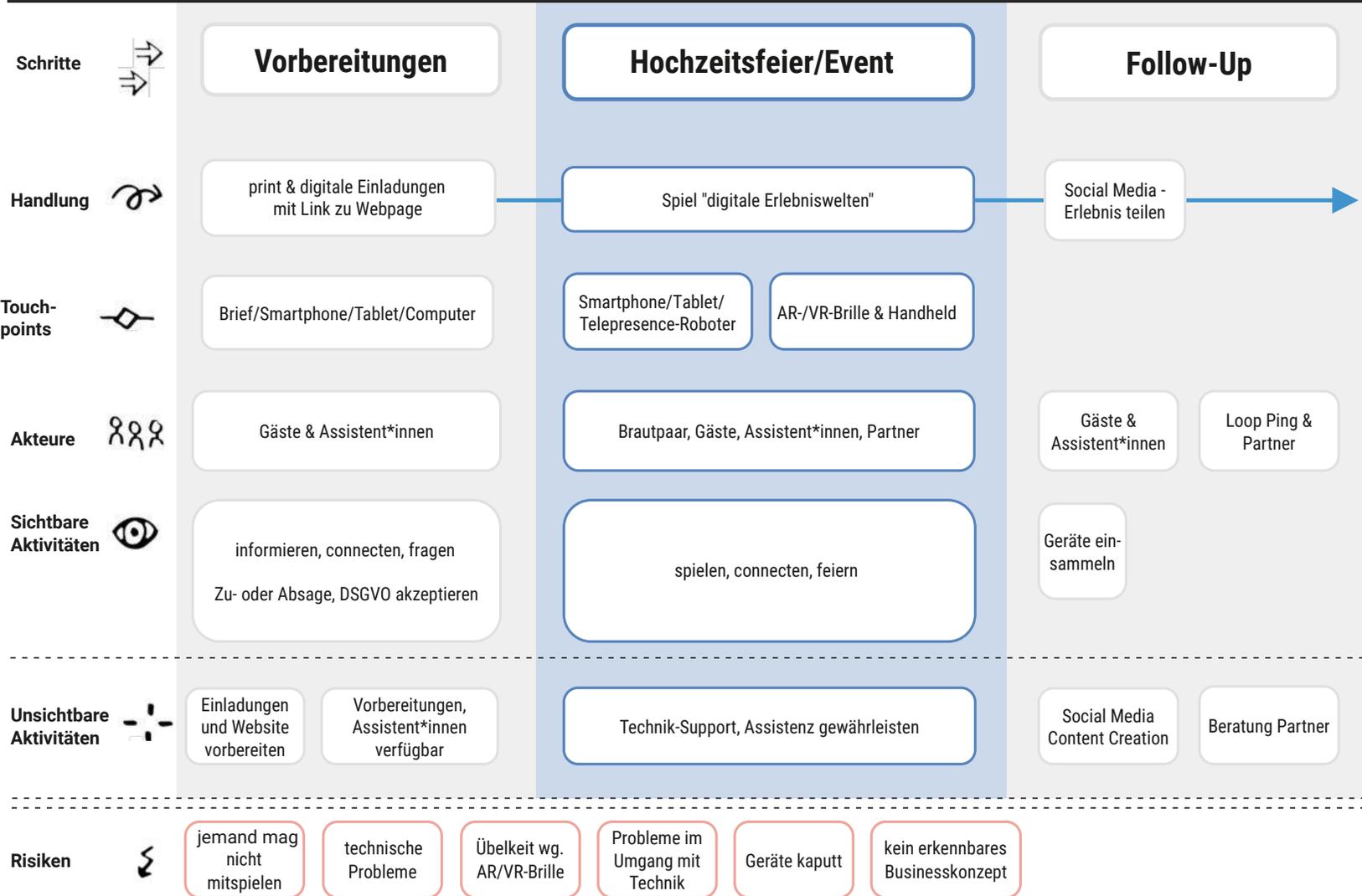
Vorteile des Lebensstils im Bezug auf die Digitalisierung:



- ist in der real-digitalen Welt zu Hause
- experimentierfreudig bei neuen Technologien
- immer und überall online zu sein ist selbstverständlich
- hohe Digitalkompetenz, die über die Nutzung von Produkten hinausgeht



Service Blueprint - Hochzeit in 1 Jahr

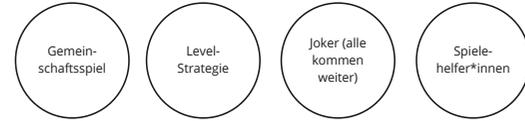


Beta Version des Spiels - Hochzeit in 1 Jahr

Rahmenbedingungen:



Spielregeln:



	Setup	Einladung und Beginn des Onboardings	Einführung in das Thema	Link zur Webseite	Login, Profil & DSGVO	Support verfügbar	ggf. Start Erstellung Avatar	analog/digital
	Intro	Einleitung und Erklärung des Spielablaufs	Ausgabe der Geräte	Erklärung Handling	Spielregeln	Orientierung/ Hilfeangebote		analog/digital
in 1 Jahr	Level 1	Socialising	Kennenlernspiele	Interaktion mit Presence-Robotern	Finde heraus was XY...!	Trägt Jan eine Brille?	Tanze mit PrRo XY...!	analog/digital
	Level 2	einfache Analogie-Spiele	Bekannte Spiele digital erleben	Kegle eine Runde mit Opa Sigi...!	Spiele "Hau den Lukas" mit XY...!			AR
	Level 3	komplexere Spiele	Sachen suchen & fangen	Maskottchen kreieren	VR Shows	Hilf Jan ein Maskottchen zu kreieren!		VR
in 10 Jahren	Level 4	Avatar - Party	Tanzen	Flashmob	digitale Geschenke (NFT)	3D-Druck Souvenirs		Metaverse

Moodboard



Unique Digital Social events with the world's best technology partners in the most exciting places for everyone.

&

Want to connect with everyone in the world? Want to see a unique world and escape from everyday life and participate in great social events? We provide you with the technology of the future to get you where you want to be. Let the Games begin.

Warum Loop Ping?



LOOP PING ist die einzige weltweit existierende Agentur, die die Expertise und Technologiepartner mitbringen, um ein solch umfangreiches Konzept innerhalb eines Jahres in einer hochkritischen Umgebung wie z. B. einer Hochzeit zu realisieren.

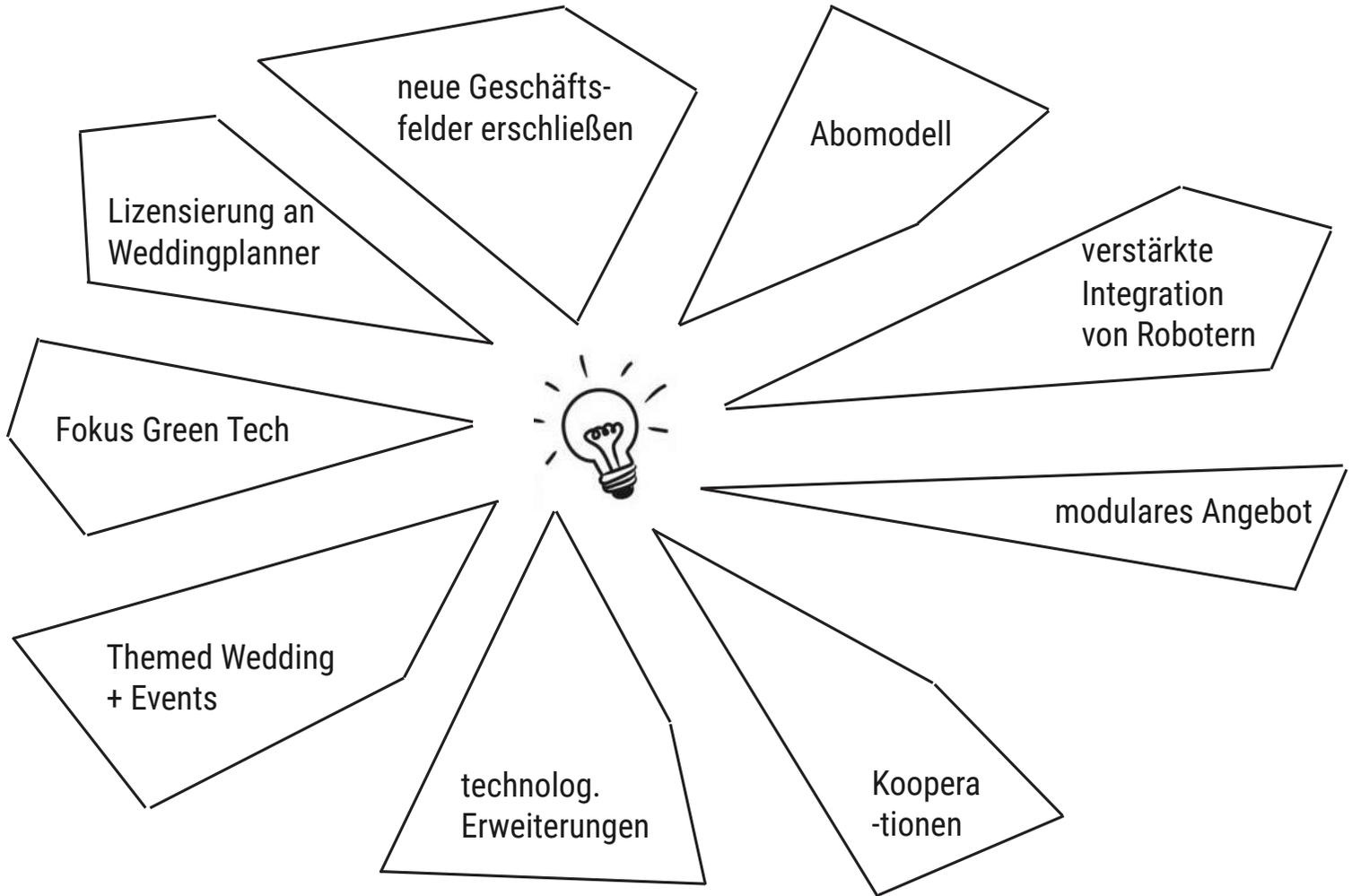
Vergleichstabelle Konkurrenz

LOOP
PING



	Loop Ping	Konkurrenz
Weddingplanner Monate vor dem großen Tag einen Blick auf den fertigen Veranstaltungsort werfen	✓	✓
Thematische Hochzeiten Loop Ping Empfehlung – unser AR improved Scifi-Theme	✓	✓
Weltweite virtuelle Teilnahme von Hochzeitsgästen VR, Telepresence-Roboter und virtuelle Avatare	✓	✗
Roboter-Assistenten Unterstützung und Interaktion	✓	✗
Hologramm Einladungskarten Sichtbar in VR/AR	✓	✗
AR und VR Shows Loop Ping liefert sogar die Hardware	✓	✗
Wedding Videography 360° Drone-Shots und FPV-Shots des Brautpaars	✓	✗
Navigation der Teilnehmer Genauere Beschilderung in AR	✓	✗

Geschäftsmodell



Prognose zum Umsatz mit Augmented und Mixed Reality in Deutschland von 2019 bis 2024 (in Millionen Euro)

PROGNOSE ZUM VIRTUAL-REALITY-UMSATZ WELTWEIT 2021

9,1 Mrd. US\$

PROGNOSE ZUM VIRTUAL-REALITY-UMSATZ IN DEUTSCHLAND 2021 (KONSUMENTENMARKT)

260 Mio. €

PROGNOSE ZUM ABSATZ VON VR-/AR-BRILLEN WELTWEIT 2026

50,5 Mio. Stück

Statistiken zum Thema Nachhaltiger Konsum

ÖKOLOGISCHER FUSSABDRUCK IN DEUTSCHLAND

2,9 Erden

ALS AM WICHTIGSTEN BEWERTETES UMWELTPROBLEM

Klimawandel

HÄUFIGSTE VERHALTENSÄNDERUNGEN AUS SORGE UM DEN KLIMAWANDEL

Wahl der Lebensmittel, Energienutzung, Menge der Produktverwertung

Statista 2022

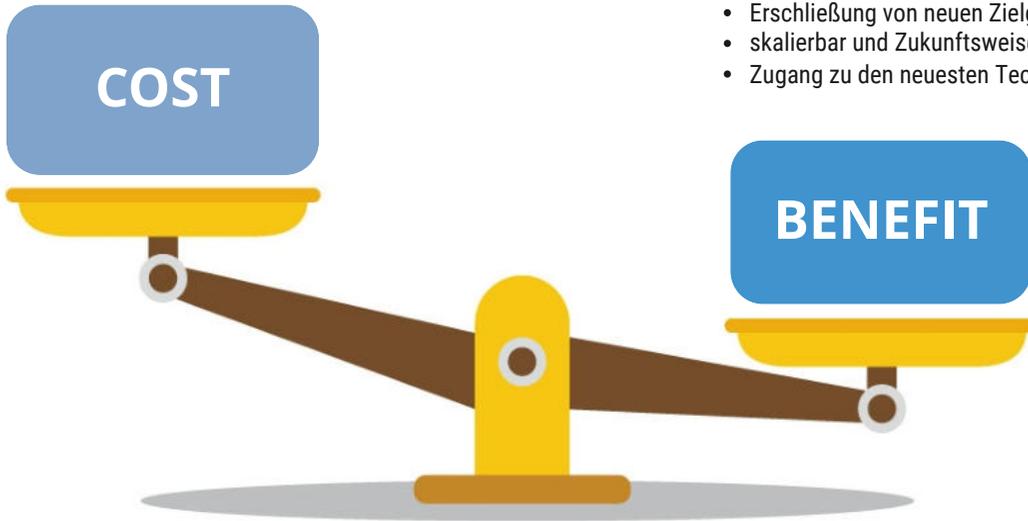
https://de.statista.com/themen/2534/virtual-reality/#dossierContents_outerWrapper

https://de.statista.com/themen/4331/nachhaltiger-konsum/#dossierContents_outerWrapper

Costs/Benefits

- Personal
- Softwareentwicklung
- Geräteverleih
- Upgrade der Location für VR/AR
- Marketing
- evtl. Investorenanteile

- Gruppengefühl neu erleben
- kontaktfördernd
- virtuelle Teilnahme ohne Fear of Missing out
- Aufhebung von Sprachbarrieren
- Großevents auch zu Pandemiezeiten
- Erschließung von neuen Zielgruppen
- skalierbar und Zukunftsweisend
- Zugang zu den neuesten Technologien



Nächste Schritte bis zum Pilotprojekt



Geld Partner Investoren



Kreditgeber/Investoren



Partner



Mit den **neusten Technologien** und der **UX-Expertise** unseres **multidisziplinären Teams** können wir mit **Engagement-Events** die **digitale Inklusion** vorantreiben und den **Digital Divide überwinden**.





Digital Social Events for everyone.
Let the Games begin.

Kevin,
der Golden Mentor
& ehrgeizige
Planer

Michael,
der Golden Mentor
& wegweisende
Stimme

Ashima,
die Sinn-
Karrieristin
& engagierte
Antreiberin

Oleg,
der Moderner Nomade
& respektvolle Denker

Alexandra,
die Multi-Performerin
& ordnungsliebende
Organisatorin

Anika,
die Self-Balancerin &
fröhliche Managerin