

Animal Kingdom

Marcella Voß, Douglas Sondheim

Über „Animal Kingdom“

Animal Kingdom ist eine App für Kinder. Durch spielerische Elemente soll das Lernen über das Tierreich erleichtert werden und zum Erkunden der einzelnen Tiere anregen. Die kindgerechten Informationen werden durch Animationen, Sounds und gesprochenem Info-Text, sowie Steckbriefen nähergebracht.

Die Tiere der verschiedenen Länder bzw. Kontinente sollen in einzelnen Szenen untergebracht werden und zielt darauf ab, das Vermarktungs-Konzept so zu erstellen, dass diese Szenen durch In-App-Käufe freischaltet werden können. Dies ist, auf Grund des Zeitmangels, jedoch nicht Teil unserer Implementierung.

Das ursprüngliche Konzept stammt aus der Vorlesung User Interface Design und wurde dort durch Evaluationen (Papier-Prototyp, Balsamiq-Prototyp, Construct 2-Prototyp) kontinuierlich verbessert und ausgearbeitet. Auf dieser Basis wurde die Animal Kingdom App überarbeitet und erweitert.

Material

- Grafiktablets (Wacom) und iPad für die Zeichnungen
- Photoshop und Procreate (iPad) zum Anfertigen der Zeichnungen und Screens
- Construct 2 für das Zusammenfügen der Elemente und Erstellen der Funktionalitäten der App
- Mikrofon, Mischpult und Audio Interface für das Aufnehmen der Info-Texte
- Audacity für das Aufnehmen und Verarbeiten der Info-Texte

Arbeitsschritte

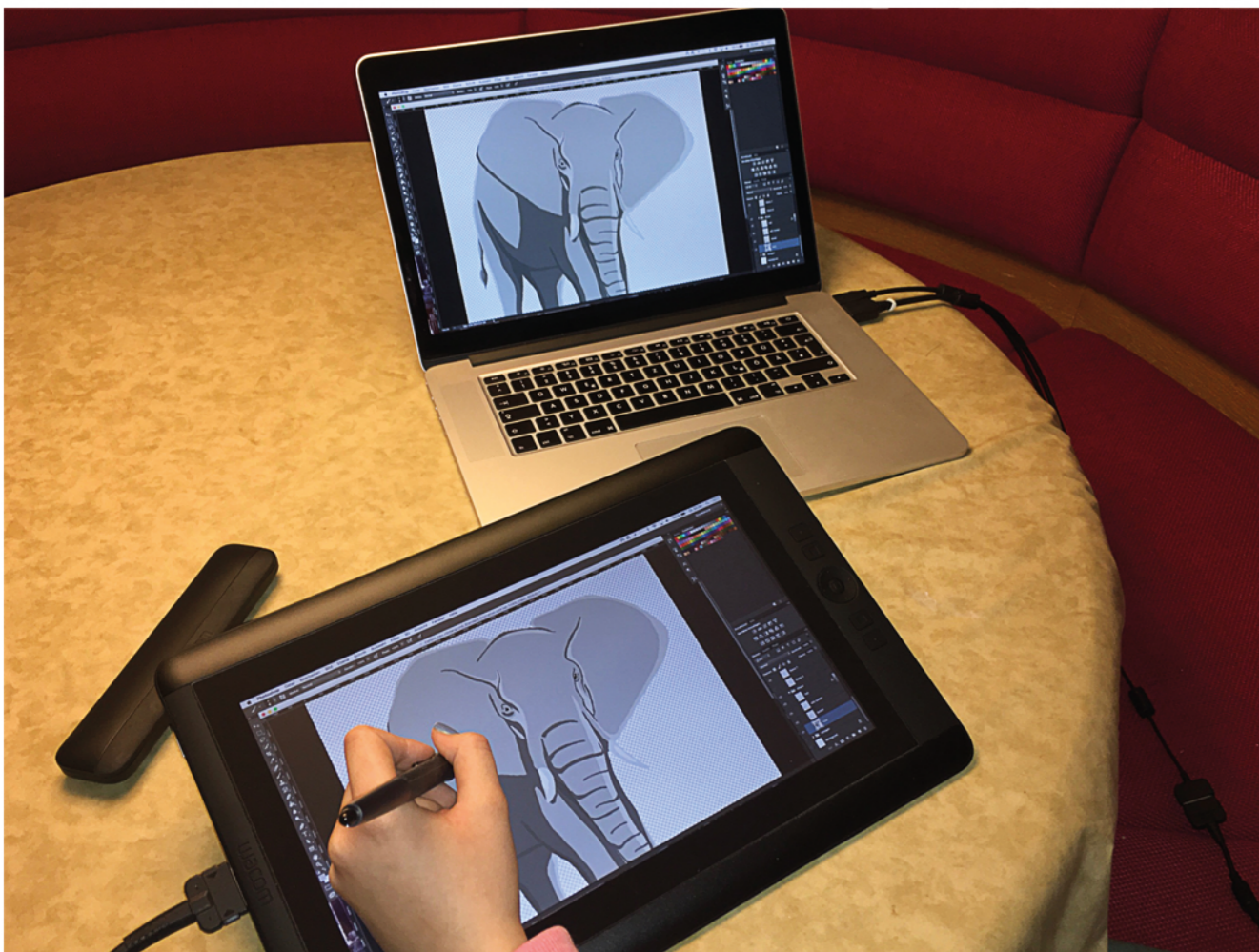


Abb. 1: Erstellung der Zeichnungen mit Hilfe eines Grafiktablets



Abb. 2: Aufnahme der Info-Texte mit Hilfe eines Mikrofons und Mischpults

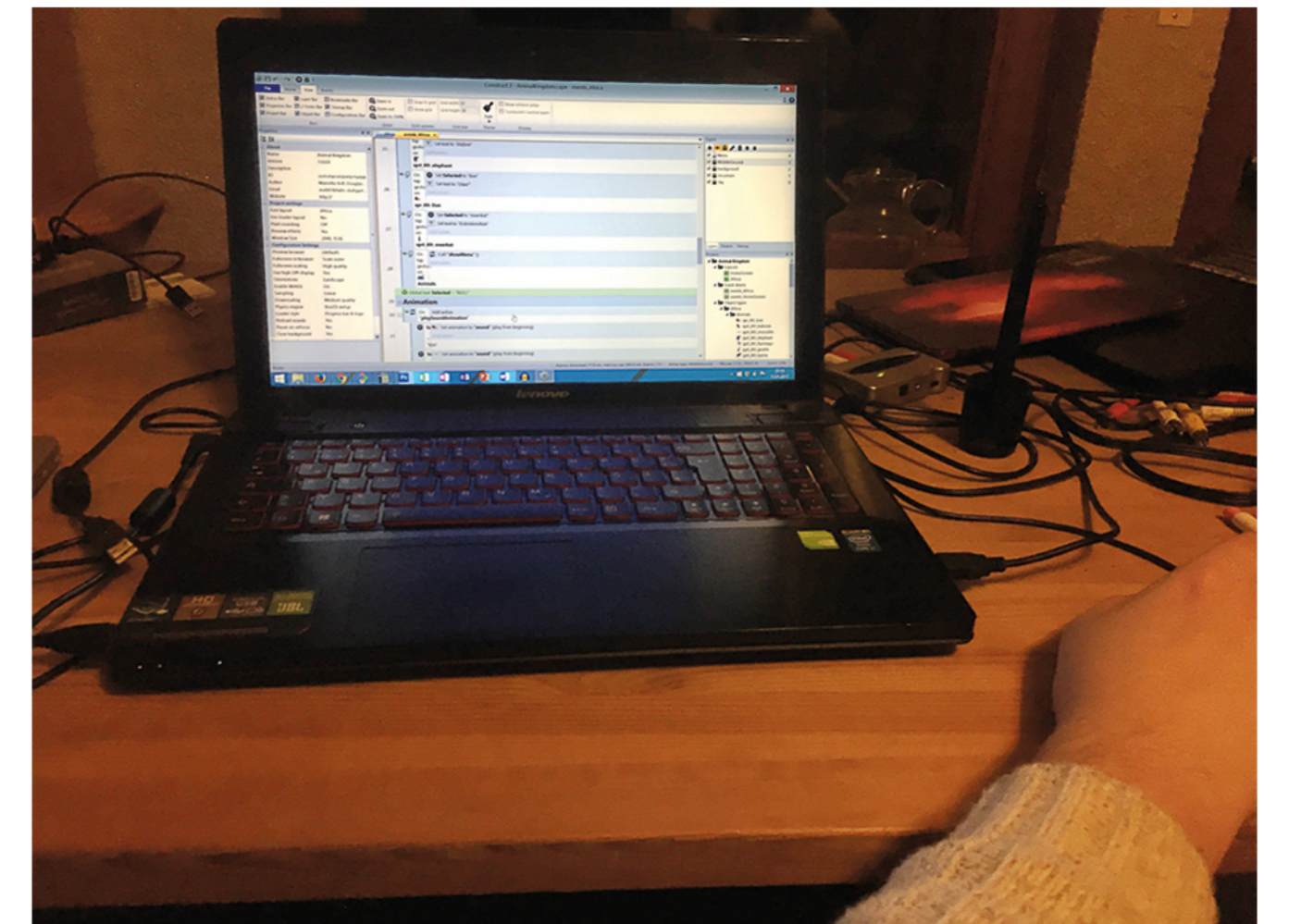


Abb. 3: Zusammenstellen der einzelnen Elemente mittels Construct 2

Schritt 1: Zeichnungen

Als ersten Arbeitsschritt wurden die verschiedenen Tiere der Afrika-Szene mit Hilfe eines Grafiktablets gezeichnet und die dazugehörigen Sound- und Bewegungs-Animationen angefertigt.

Darauf folgend wurde die Afrika-Szene und Weltkarte gezeichnet.

Zwischenzeitlich konnten auch die benötigten Icons und Buttons erstellt werden, sowie der Startbildschirm und die weiteren Elemente, wie beispielsweise der Notizzettel.

Schritt 2: Ton-Aufnahmen und Informationssuche

Für die Notizzettel wurden Steckbriefe zusammengestellt, ebenso der Info-Text, welcher im späteren Arbeitsschritt aufgenommen werden sollte.

Zum Aufnehmen der Info-Texte haben wir uns dazu entschlossen, eine jugendliche Stimme aufzunehmen, um im Kontext der App, eine kindgerechte Aufnahme-Stimme in der App bereitzustellen und abspielen zu können.

Schritt 3: Construct 2 und Evaluationen

Im weiteren Verlauf wurden die Elemente Schritt für Schritt in Construct 2 zusammengefügt und erhielten ihre entsprechenden Funktionalitäten.

Gleichzeitig wurden die erstellten Funktionalitäten der Szene immer wieder von Testpersonen im Zielgruppenalter getestet und die App entsprechend den Testergebnissen überarbeitet.