



Anleitung

für die Konzeptentwicklung einer App: Wesentliche Schritte

1

Aufmerksame Lektüre des theoretischen Teils

Wisst ihr, was eine App ist, welche verschiedenen Typen es gibt und auf welchen Geräten sie genutzt werden können? Bevor ihr anfangt, eure Idee für eine App zu entwickeln, werft einen Blick auf den Teil „Die Welt der Apps“. Ihr findet dort viele nützliche Informationen für euer Vorhaben.

2

Wahl, Vertiefung und Kenntnis des Themas

Zunächst müsst ihr das Gebiet oder das Thema auswählen, zu dem ihr eure App entwickelt. Für unseren Wettbewerb müsst ihr euch für eines der folgenden drei Unterrichtsdossiers entscheiden:

- **Lebensmittelverschwendung und Ernährungslehre**
- **Versorgungssicherheit und nachhaltige Landwirtschaft**
- **Das Erbe unserer Nahrungsmittelkultur**

Um zu wissen, welche Art von App ihr am besten wählt und wir ihr sie entwickelt, müsst ihr über das Thema, zu welchem ihr sie entwerft, sehr gut Bescheid wissen. Denn wenn ihr nicht die notwendigen Kenntnisse habt, wie könnt ihr dann den späteren Nutzern der App richtige Informationen liefern?

Lest daher nicht nur die Dossiers, sondern betreibt auch Internetrecherchen zum Thema. Die Bibliografie und die empfohlene Lektüre am Ende jedes Dossiers können euch hierbei behilflich sein. Diskutiert mit euren MitschülerInnen, Verwandten und Freunden über das Thema und versucht vor allem herauszufinden, was sie schon wissen und was nicht.

3 Analyse aller notwendigen Elemente

Jede App dient einem bestimmten Zweck oder versucht, einem mehr oder weniger wichtigen Bedürfnis nachzukommen: Wir können durch sie etwas lernen, uns das Leben dank eines angebotenen Hilfsmittels erleichtern oder uns einfach die Zeit vertreiben.

Das von euch gewählte Dossier erläutert euch die aktuelle Situation sowie die zukünftigen Herausforderungen des Themas. Ausserdem bietet es euch Denkanstösse, um neue Lösungen für die vorhandenen Probleme zu finden und zeigt gleichzeitig, dass es vielen Leute an den notwendigen Kenntnissen mangelt, die sie zu einem gewissenhaften Handeln veranlassen könnten.

Jedes Dossier enthält Fragen und konkrete Beispiele, die euch helfen werden, herauszufinden, was genau eure App für einen Nutzen haben kann. Dazu solltet ihr eine Analyse aller notwendigen Elemente vornehmen:

Fragt euch:

- Wozu dient meine App?
- Wer soll sie benutzen und in welchem Kontext?
- Was muss sie beinhalten, damit sie nützlich wird?
- Wie kann ich sie interessant machen und die Nutzer zum Download bewegen?
- Wie kann ich dazu beitragen den Nutzern mehr Bewusstsein für das Thema zu vermitteln?
- Was wissen meine MitschülerInnen, Verwandte und Freunde über das Thema?

4 Analyse der schon vorhandenen Apps

Ihr müsst versuchen, eine originelle App zu entwickeln, die es so noch nicht gibt. Wie könnt ihr wissen, ob schon jemand anderes eine App wie die, die ihr entwickeln wollt, erstellt hat? Das ist leicht in Erfahrung zu bringen, ihr müsst nur gründliche Recherchen vornehmen. Überlegt euch zuerst Schlüsselwörter in mehreren Sprachen, die sich auf den Typ App beziehen, den ihr entwickeln wollt und sucht dann nach diesen Begriffen im Apple Store, Play Store und im Internet.

Ihr solltet am Ende eine ziemlich vollständiges Bild von dem haben, was schon auf dem Markt ist und was noch fehlt. Eventuell entdeckt ihr eine App, die eurer eigenen Idee sehr ähnlich ist, der aber noch vieles fehlt, was ihr ergänzen könntet.

5 Konzeptentwicklung

In den vorherigen Abschnitten habt ihr das Thema, notwendige Dinge zur Nutzung und den Typ der App, die ihr entwickeln wollt, festgelegt und euch über die Apps, die schon zum Thema existieren, informiert.

Jetzt müsst ihr euch an die Arbeit machen und ein vollständiges und klares Konzept entwickeln, so dass der Programmierer am Ende alle notwendigen Informationen zur Entwicklung der App erhält. Das bedeutet, dass es an euch ist, alle Inhalte zu erstellen und dem Programmierer zu liefern (Texte, Videos, Bilder, Links)

Es darf nichts fehlen, ansonsten ist eure App unvollständig und damit nicht umsetzbar!

Um sicherzugehen, dass ihr nichts vergessen und alles klar beschrieben habt, raten wir euch, das ganze Material einer Person zum Lesen zu geben, die euer Projekt nicht kennt. Wenn die Person euer Projekt nach der Lektüre vollständig zusammenfassen kann, heisst das, dass ihr es gut erklärt und ausreichend dokumentiert habt.

Die aussenstehende Person sollte euch Folgendes erklären können:

- Das Thema eures Konzepts;
- Das Ziel der App;
- Die Elemente und Instrumente, die die App enthalten wird und die voraussichtliche Reaktion der Nutzer bei Verwendung (auf alle Texte, Bilder, Personen, Videos);
- Das Aussehen und die Funktionsweise jede Anzeigesbildes der App
- Ob es möglich ist, die App umzusetzen, ohne dass man ihren Erfinder um weitere Erklärung bitten muss.

Wie könnt ihr euch zum Wettbewerb anmelden und alle nötigen Dokumente dem Programmierer übermitteln? Für die Anmeldung und den Upload aller Dokumente wurde ein sehr einfaches elektronisches Anmeldesystem erstellt. Versichert euch vor Anmeldung nochmal, dass ihr das gesamte nötige Dokumentationsmaterial zusammengestellt habt.

Im System müsst ihr folgende Angaben machen:

- Daten der SchülerInnen und der betreuenden Lehrkraft
- eine Konzeptbeschreibung (Typ, Name und Beschreibung der App)
- die Inhalte der App (Icon, Aufbau und Simulation)

Beim letztgenannten Teil der Inhalte variieren die Elemente leicht, je nach Typ der App, den ihr ausgewählt habt. Folgendes sollt ihr vorzeigen:



EIN ICON

Ihr müsst ein Bild auswählen, das den Inhalt eurer App repräsentiert. Dieses Icon sollte eine sehr gute Auflösung haben, damit es gut sichtbar ist. Da dieses Icon das sein wird, was die Nutzer auf ihren Smartphones, Androids oder Tablets sehen werden, wählt es wohlüberlegt aus und versucht, aus der Masse hervorzustechen. Achtung! Ihr könnt nicht jedes beliebige Bild verwenden, was ihr im Internet findet. Die Bilder sind oft geschützt bzw. stehen unter Copyright-Schutz, weswegen man Nutzungsrechte vor Verwendung der Bilder an den Urheber bezahlen

muss. Um unnötige Kosten und Komplikationen zu vermeiden, raten wir euch, Bilder von einer der hier im Folgenden aufgeführten Datenbanken zu nutzen:

- www.iconfinder.com/free_icons
- www.flaticon.com
- www.freepik.com

Achtung! Lest euch in der Lizenz gut durch, ob und wie ihr das Bild benutzen dürft.

Unter den Schriftarten die in euren Computern verfügbar sind gibt es einige die aus Bildern bestehen (Pfeile, Häuschen, Schären usw.). Die Schriftarten heissen dingbats und die folgenden können auch als Bilder für euer Icon benutzen werden: Webdings, Wingdings, Wingdings 2 und Wingdings 3.



AUFBAU UND STRUKTUR

Jede App besitzt einen eigenen Aufbau mit Menüs, Untermenüs, Inhalten, etc. Deshalb müsst ihr dem Programmierer ein Dokument liefern, das klar die Struktur eurer App beschreibt. Wir empfehlen euch, das Baumdiagramm zu nutzen, das im Dokument zum Download vorgeschlagen ist.



DIE SIMULATION

Damit der Programmierer das Erscheinungsbild und die Funktionsweise eurer App richtig versteht, ist eine Simulation zu erstellen, d.h. eine Powerpoint-Präsentation, die die Funktionsweise simuliert. Das Beispiel zum Herunterladen verdeutlicht euch, wie das genau aussehen soll.

Auf der ersten Seite eurer Präsentation sollt ihr die folgenden Informationen einfügen, damit die Jury weiss, wer sie erstellt hat:

- Vor- und Nachname der teilnehmenden SchülerInnen und der betreuenden Lehrkraft
- Name der Schule
- Klasse
- Stadt und Land
- das Icon der App
- Kurzbeschreibung der App (max. 3 Zeilen)

Die Präsentation soll nur folgende Schriftarten enthalten. Ihr findet sie direkt in euren Computern:

- Georgia
- Palatino Linotype
- Times New Roman
- Arial
- Trebuchet MS
- Verdana
- Comic Sans MS
- Courier New

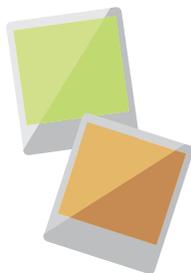
In die Präsentation sollen alle Texte, Bilder, Links und Videos, die später auch in der App enthalten sind, eingefügt werden. Ausserdem sollt ihr

ihren gesamten inneren Aufbau wiedergeben, ohne auch nur ein Detail auszulassen. Das heisst, dass ihr eine Seite pro Bildschirmanzeige eurer App erstellen sollt. Das ist eine Arbeit, die viel Sorgfalt erfordert und bei der ihr an die Grafik, den Inhalt und die Funktionsweise denken müsst. Um die Navigation innerhalb der App zu simulieren, könnt ihr interne Links einfügen, die direkt zu den anderen Seiten eurer Präsentation führen, als ob wirklich navigiert werden würde!

Dieser Teil ist äusserst wichtig, da letztendlich nur er für die Nutzer und die anderen Wettbewerbsteilnehmer sichtbar sein wird. Gestaltet die Präsentation bunt und so realistisch wie möglich. Ein Grossteil der Bewertung seitens der Publikumsjury hängt hiervon ab.

Sobald die Präsentation fertig ist müsst ihr sie, durch die Webseite www.zamzar.com, in ein PDF umwandeln. Diese Umwandlung ist obligatorisch und soll nur durch die gegebene Webseite erfolgen.

Bevor ihr anfangt, hier noch einige weitere nützliche Hinweise:



BILDER

Falls ihr Bilder einfügen wollt, empfehlen wir euch einige Datenbanken, in denen ihr Bilder findet, die ohne Lizenz oder Copyright verwendbar sind. Bevor ihr ein Bild benutzt, versichert euch immer, dass ihr auch wirklich das Recht dazu habt.

- www.freefoodphotos.com
- www.freepik.com

Achtung! Lest euch in der Lizenz gut durch, ob und wie ihr das Bild benutzen dürft.



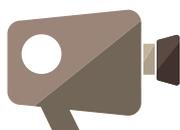
ZEICHNUNGEN

Wenn ihr eine Spiele-App entwickelt, könnt ihr die Elemente eurer App auch zeichnen. Wenn ihr gewinnt wird der Programmierer versuchen, sie genau so wie in eurer Vorstellung zu reproduzieren. Auch diese Zeichnungen müssen in der Simulation enthalten sein.



LANDKARTEN

Falls ihr Landkarten einfügen wollt, müsst ihr euch versichern, dass diese Informationen bei Google Maps auffind- und recherchierbar sind, ansonsten kann dieses Element nicht eingefügt werden. Achtet darauf, den korrekten Link und das Bild in die Simulation einzufügen.



VIDEOS

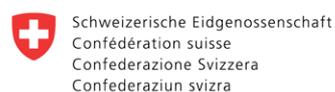
Wenn ihr Videos einsetzen wollt, fügt den korrekten Link genau an der Stelle eurer Simulation ein, bei der ihr das Video zeigen wollt. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch ein von euch erstelltes Video zeigen. In diesem Fall müsst ihr zunächst das Video auf Youtube hochladen und dann den entsprechenden Link in eure Simulation einfügen.

6

Senden des Materials über das elektronische System

Die Konzepte können auf Italienisch, Deutsch, Französisch oder Englisch realisiert werden. Bitte sucht eine einzige Sprache aus und entwickelt das ganze Konzept in dieser Sprache. Sobald ihr alle Dokumente, Bilder, Videos und Zeichnungen erstellt und zusammen gesammelt habt, könnt ihr euch offiziell zum Wettbewerb anmelden. Ist die Anmeldung nicht vollständig, ist sie nicht gültig. Geht deshalb sicher, alle Pflichtelemente im System hochgeladen zu haben.

WWW.EXPOITALIASVIZZERA.IT



Ambasciata di Svizzera in Italia

