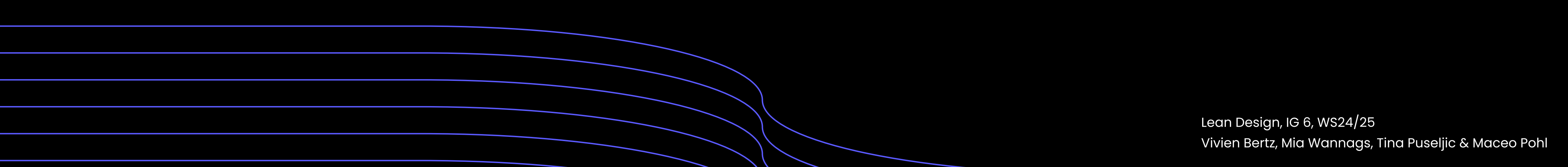




echo.

Dein Medienassistent



Lean Design, IG 6, WS24/25

Vivien Bertz, Mia Wannags, Tina Puseljic & Maceo Pohl

Gliederung

00 Problemstellung

01 Designsprint

02 Empathie & Research

03 Technologie

04 Design Methoden

05 Skizzen

06 MVP

07 Styleguide

08 Logik

09 User Testings

10 Frame Evolution

11 Generated Content

12 Special features

13 Content over time

14 Branding

Problemstellung

00

Worum geht es eigentlich?

Wir leben in einer Welt voller Informationen – doch das bedeutet nicht automatisch, dass sie für alle zugänglich, verständlich oder relevant sind. Wie wir Nachrichten konsumieren, beeinflusst unser Weltbild, unser politisches Bewusstsein und auch unser gesellschaftliches Handeln.

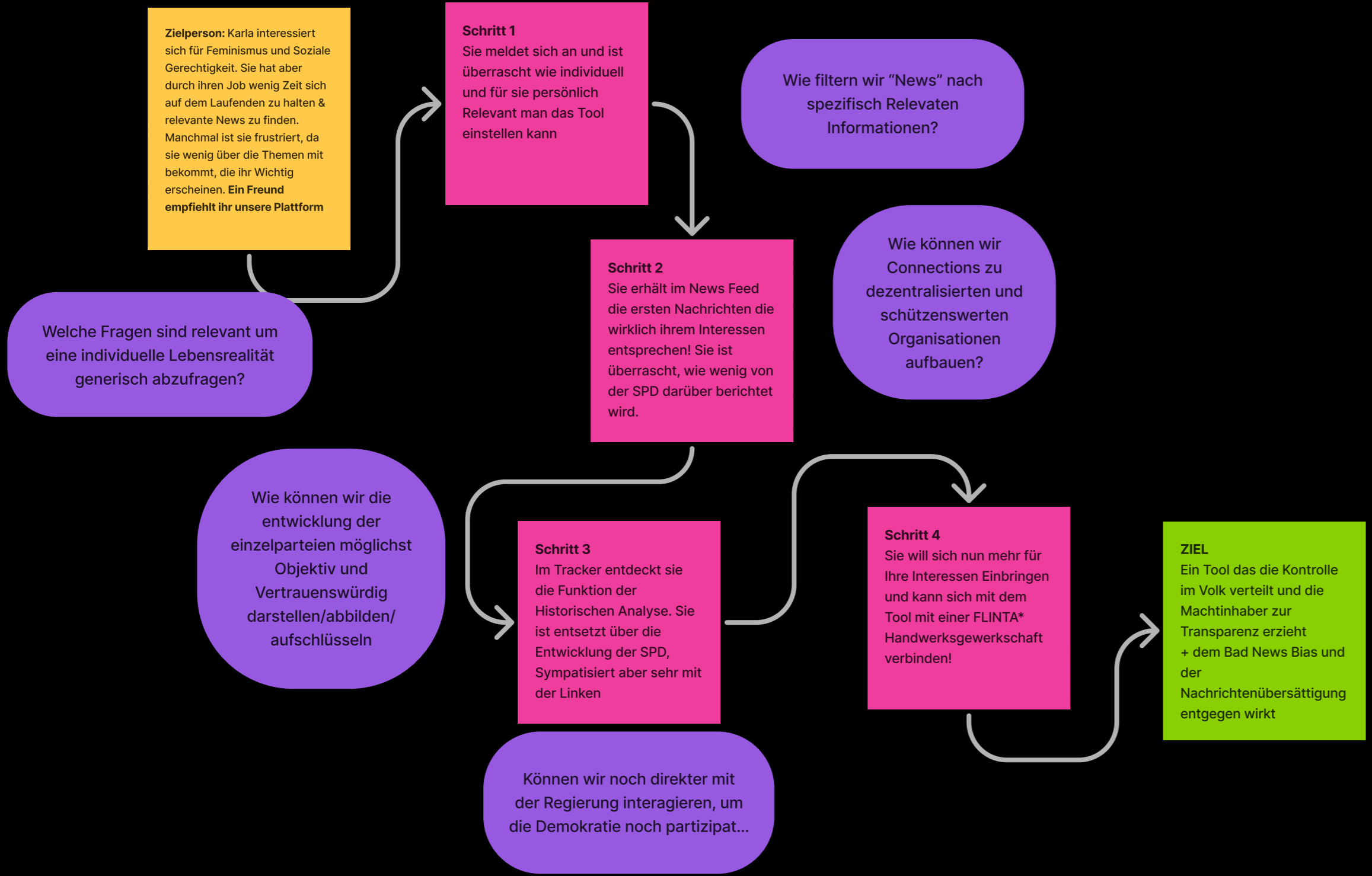
Doch was passiert, wenn Informationen nicht nur schwer einzuordnen sind, sondern auch an der Realität vieler Menschen vorbeigehen? Wenn politische und gesellschaftliche Entwicklungen zwar präsent, aber nicht wirklich greifbar sind?

Designsprint

01

User Maps

Um unseren Design Sprint zu starten, hat jeder anhand verschiedener Personas User Maps für den Best-Case- und Worst-Case-Szenario erstellt, um potenzielle Herausforderungen und Chancen im Nutzungserlebnis zu identifizieren und eine fundierte Basis für die weiteren Schritte im Designprozess zu schaffen.



User Maps

Um unseren Design Sprint zu starten, hat jeder anhand verschiedener Personas User Maps für den Best-Case- und Worst-Case-Szenario erstellt, um potenzielle Herausforderungen und Chancen im Nutzungserlebnis zu identifizieren und eine fundierte Basis für die weiteren Schritte im Designprozess zu schaffen.

DESIGN SPRINT

Wünsche & Ängste

Zu Beginn des Design Sprints haben wir als Team unsere Ängste und Wünsche in Bezug auf das Outcome formuliert. Dies war ein wichtiger Schritt, um sicherzustellen, dass alle Teammitglieder auf dasselbe Ziel hinarbeiten und mögliche Unsicherheiten oder Bedenken frühzeitig aus dem Weg geräumt werden. Durch dieses offene Gespräch konnten wir als Team nicht nur Erwartungen klarstellen, sondern auch sicherstellen, dass jeder im Team sich mit dem Prozess wohlfühlt und gemeinsam an einer Lösung arbeitet. Dieses Alignment half uns, die Zusammenarbeit zu fördern und das Projekt mit einem klaren, gemeinsamen Fokus anzugehen.

Menschen werden aufgeklärter, informierter und engagierter

Ein Tool das Politisches Engagement fördert und unterstützt, durch personalisierte News & Network Angebote

Es wird im echten Leben umgesetzt

erreicht viele menschen somit erreichen wir eine deutliche **Zunahme der Bürgerbeteiligung** in Politischen Prozessen, Diskussionen.....

Kein Vertrauen wurde gewonnen

Ein Tool das zu einer Echo Kammer wird und die Meinungsfronten weiter verhärtet

Für empfhelungen muss der Input Sinnvoll gewichtet werden

Ein Tool für die Politische Bildung und Orientierung, das dem Einzelnen hilft und der Gesamtheit dient

Wir schaffen es eine breite Masse zu erreichen, von ganz jungen bis zu älteren, von schon informierten und engagierten bishin zu desorientierten

Klickdummy wurde erstellt, der nur einen vorgefertigten Weg darstellen kann

Bietet keine Interaktion oder Beteiligung an, was Nutzer*innen das Gefühl gibt sie könnten nichts bewirken

Eine Fertige Anwendung die Sinnvolle Ergebnisse ausgibt

Politische Bildung hat ein neues Level erreicht. Bürger fühlen sich **informiert**, sicher in ihrem Wissen und verstehen komplexe politische Zusammenhänge **besser als je zuvor.**

Ein Tool das die Kontrolle im Volk verteilt und die Machtinhaber zur Transparenz erzieht + dem Bad News Bias und der Nachrichtenübersättigung entgegen wirkt

Ein Tool das bisher dezentralisierte Mechanismen (Wie Aktivismus) zentralisiert und angreifbar macht

Informationen müssen gesammelt werden, die im System an eine Interessierte Person dargestellt werden sollen

Das System läuft stabil und kann von einem Anwender ohne größere einföhrung (1 min) benutzt werden

Das System basiert auf realen Informationen und kann mehr als einen vorgefertigten Weg ausgeben

wird **nicht nur** politisch **Engagierte** anziehen sondern auch die die sich **bisher ausgeschlossen** geföhlt haben

Ein Tool das das Machtunverhältniss weiter verstärkt, da man gläserner Wähler kreiirt

Lerninhalte sprechen die Nutzer nicht an, wirken langweilig oder zu akademisch, sodass das Interesse schnell verloren geht.

Die Anwendung gibt zu
Persönliche eingegebenen
Parametern, wie Zeitaufwand
Interessen und Ort, eine (oder
mehrere) Handlungsempfehlung
aus, wie man sich mehr Politisch
einbringen kann.

Software:
Dashboard mit:
News
Historie
Network
Demokratische Partizipation

Die Lösung bietet einen Mehrwert
für eine breite Menschenpalette.
Die Lösung führt zur sicheren
politischen Orientierung und sogar
Engagement.

DESIGN SPRINT

Erwartungen

Nachdem wir unsere Ängste und Wünsche formuliert hatten, haben wir im nächsten Schritt unsere Erwartungen für den Design Sprint festgehalten. Dies half uns, ein klares Bild davon zu bekommen, was jeder von uns im Verlauf des Sprints erreichen wollte und wie wir als Team zusammenarbeiten möchten. Die Festhaltung dieser Erwartungen gab uns eine gemeinsame Orientierung und stellte sicher, dass jeder die Ziele des Sprints nachvollziehen konnte. Indem wir unsere Vorstellungen transparent machten, konnten wir sicherstellen, dass wir während des Prozesses fokussiert und motiviert bleiben und alle Teammitglieder aktiv in die Zielverwirklichung eingebunden sind.

Problemstellung

In der heutigen Demokratie fühlen sich viele Bürger von politischen Prozessen ausgeschlossen, was zu sinkender Wahlbeteiligung, politischer Frustration und einem Mangel an fundiertem Wissen über politische Themen führt. Traditionelle Bildungsansätze erreichen nicht alle Bevölkerungsgruppen und können mit den schnellen Veränderungen der digitalen Welt nicht Schritt halten. Es fehlt eine moderne, digitale Plattform, die politische Bildung und Bürgerbeteiligung für alle zugänglich und interaktiv gestaltet.

One Sentence Pitch



Eine interaktive Plattform, die politische Bildung und demokratische Teilhabe durch digitale Tools für alle zugänglich und verständlich macht, um die Bürgerbeteiligung zu steigern und das politische Bewusstsein zu stärken

Hypothese

Wenn wir eine digitale Plattform schaffen, die politische Bildung interaktiv und leicht zugänglich macht und Bürgern die Möglichkeit bietet, aktiv an politischen Prozessen teilzunehmen, wird dies das politische Bewusstsein und die Beteiligung steigern sowie die demokratische Teilhabe fördern.

Call To Action

Werde Teil einer neuen Ära der digitalen Demokratie – lerne, diskutiere und entscheide mit!

DESIGN SPRINT

Definierung

Im Anschluss an die Formulierung unserer Ängste, Wünsche und Erwartungen haben wir eine klare Grundlage für den Design Sprint geschaffen, indem wir unsere Hypothese, die Problemstellung, den One-Sentence Pitch und den Call to Action definiert haben. Die Hypothese stellte eine Annahme auf, die wir im Laufe des Sprints validieren wollten, während die Problemstellung den Kern des Themas fokussierte, das wir lösen wollten. Der One-Sentence Pitch half uns, das Projekt in einer klaren und prägnanten Weise zu formulieren, um das Ziel für alle Teammitglieder verständlich zu machen. Der Call to Action setzte einen konkreten Handlungsauftrag, der uns motivierte und den nächsten Schritt in der Zusammenarbeit festlegte. Durch diese Schritte stellten wir sicher, dass wir alle mit einer gemeinsamen Vision und klaren Zielen in den Sprint gingen.

DESIGN SPRINT

AIDA

Um unser Projekt weiter zu präzisieren, haben wir die AIDA-Methode angewendet, um es in vier klar definierte Schritte zu unterteilen. Zunächst haben wir Attention erregt, indem wir das Interesse für das Problem geweckt und gezeigt haben, warum es relevant ist. Anschließend haben wir Interest geschaffen, indem wir die einzigartigen Aspekte unseres Projekts und die Lösungen, die es bietet, hervorgehoben haben. Im nächsten Schritt haben wir Desire geweckt, indem wir die Vorteile und die positiven Auswirkungen des Projekts auf die Zielgruppe verdeutlicht haben. Schließlich haben wir durch den Action-Schritt die nächsten konkreten Maßnahmen und den Handlungsauftrag formuliert, um das Projekt voranzutreiben. Diese Struktur half uns, das Projekt klar zu definieren und sicherzustellen, dass alle Beteiligten ein gemeinsames Verständnis für die Ziele und den nächsten Schritt hatten.

A

Die Demokratie steckt in einer Krise – viele Menschen fühlen sich von politischen Prozessen ausgeschlossen und haben das Gefühl, dass ihre Stimme nicht gehört wird. Gleichzeitig sind komplexe politische Themen oft schwer verständlich, was die Beteiligung weiter erschwert.

I

Was wäre, wenn jeder Bürger ganz einfach Zugang zu verständlicher, interaktiver politischer Bildung hätte und in Echtzeit an politischen Prozessen teilnehmen könnte? Dank der Digitalisierung gibt es nun die Chance, Demokratie zugänglicher, transparenter und partizipativer zu machen.

D

Stell dir eine Plattform vor, auf der du politische Themen einfach verständlich lernen kannst, wo du an virtuellen Bürgerversammlungen teilnehmen kannst und deine Meinung bei wichtigen politischen Entscheidungen direkt einfließt. Du könntest Vorschläge einbringen, in Abstimmungen mitwirken und genau nachvollziehen, wie öffentliche Mittel verteilt werden.

A

Die Zukunft der Demokratie ist digital – aber nur, wenn wir sie gemeinsam gestalten. Engagiere dich jetzt, indem du Teil der Bewegung wirst, die politische Bildung und Bürgerbeteiligung neu denkt. Melde dich auf unserer Plattform an und lerne, wie du aktiv an politischen Entscheidungen teilhaben kannst!

DESIGN SPRINT

Values

Um das Projekt auf einer soliden ethischen Grundlage zu entwickeln, haben wir die zentralen Werte definiert, die die Plattform und ihre Funktionsweise leiten. Diese Werte spiegeln unsere Vision für eine demokratische, inklusive und interaktive politische Bildung wider.

Diese Werte bilden das Fundament, auf dem die Entwicklung der Plattform basiert und stellen sicher, dass sie die Bedürfnisse und Erwartungen der Nutzer erfüllt, während sie gleichzeitig ein demokratisches und inklusives Umfeld schafft.

Zugang

Die Plattform bietet einfachen Zugang zu verständlicher, interaktiver politischer Bildung, unabhängig von Vorwissen oder sozioökonomischem Hintergrund.

Personalisierung

Bildung

Durch leicht verständliche Inhalte und interaktive Lernformate wird das politische Bewusstsein gefördert, wodurch Nutzer in die Lage versetzt werden, fundierte Entscheidungen zu treffen und sich aktiv einzubringen.

Partizipation

Nutzer können direkt an politischen Diskussionen, Abstimmungen und Entscheidungsprozessen teilnehmen, wodurch die Distanz zwischen Bürgern und Politik verringert wird.

Transparenz und Mitgestaltung

Die Plattform fördert Transparenz in politischen Prozessen und gibt Bürgern das Gefühl, wirklich Einfluss auf Entscheidungen nehmen zu können.

DESIGN SPRINT

How might we

Im Rahmen des Design Sprints haben wir die "How Might We"-Fragen formuliert, um kreative Lösungen für die Herausforderungen unseres Projekts zu entwickeln. Diese Fragen wurden in vier zentrale Kategorien geclustert, die die verschiedenen Dimensionen der Nutzererfahrung abdecken.

Diese vier Kategorien halfen uns dabei, die Problemstellung aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten und sicherzustellen, dass die Plattform sowohl inhaltlich als auch funktional den Bedürfnissen der Nutzer gerecht wird.

Vertrauen

Woher kommen aktuelle Informationen um Ortsbezogene Events Vorzuschlagen

Wie können wir die Entwicklung der Einzelparteien möglichst Objektiv und Vertrauenswürdig darstellen/abbilden/aufschlüsseln

HMW beim first-use encounter schon Vertrauen gewinnen?

HMW die Skeptik komplett wegzunehmen und direkt beim first-use Vertrauen gewinnen?

Leichter Zugang

Wie können wir die Fragen am Anfang für die Generation TikTok verständlich machen

HMW einen leichten Zugang versichern, der eine breite Masse an Menschen anlockt?

Wie können wir sicherstellen, dass die Lerninhalte einfach und ohne Fachjargon formuliert sind, um Überforderung zu vermeiden?

Wie geben wir genug Kontext ohne jemand mit Inhalt zu erschlagen

Wie kann man die Nutzung der Anwendung so niederschwellig wie Möglich gestalten?

Wie können wir politische Informationen so aufbereiten, dass sie für alle Nutzer leicht verständlich sind, unabhängig von ihrem Vorwissen?

Wie können wir es schaffen die Informationen so zu gestalten das wir klare anweisungen schaffen?

Umwandlung In Handlung

Wie können wir eine Plattform schaffen, die Menschen motiviert, aktiv teilzunehmen und ihre Erfahrungen auszutauschen, um eine lebendige Gemeinschaft zu fördern?

Wie können wir sicherstellen, dass Nutzer Feedback geben können und dass dieses Feedback aktiv genutzt wird, um die Plattform kontinuierlich zu verbessern?

Reflexion

Wie werden die Informationen am besten für einen Unenthusiastischen Nutzer angezeigt

HMW Menschen dazu bringen ihre eigene Überzeugungen zu hinterfragen?

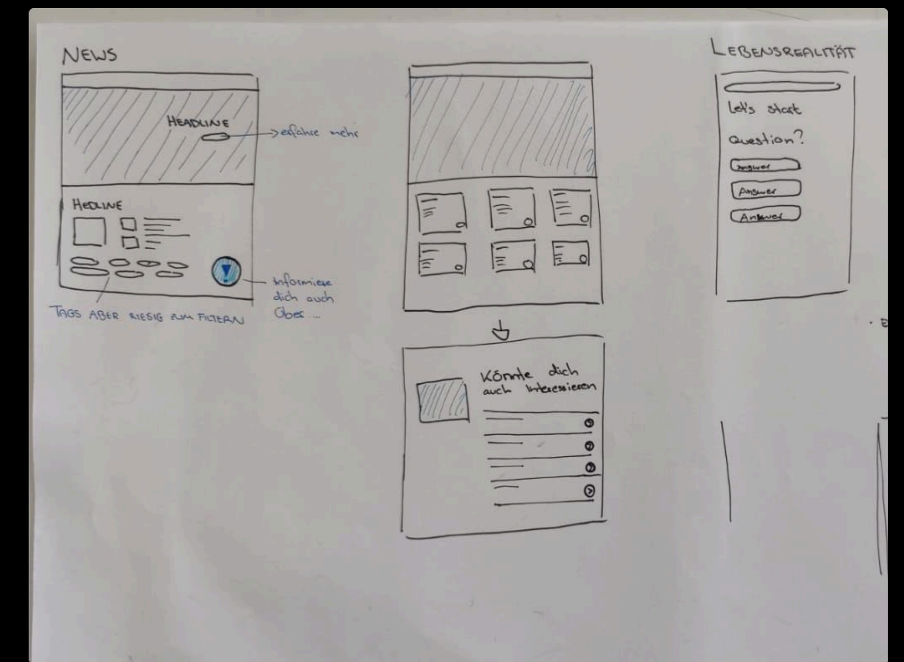
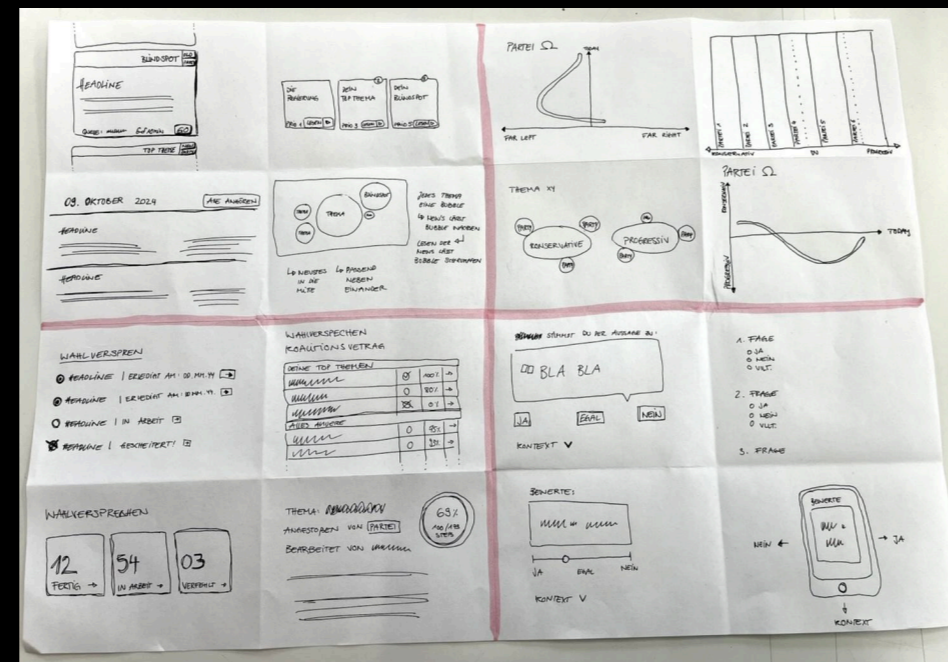
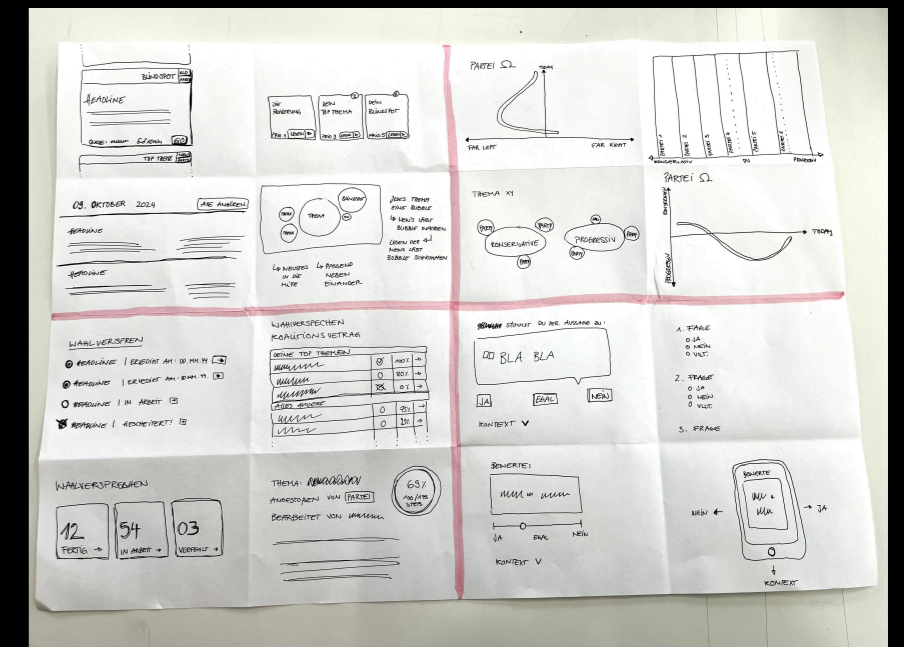
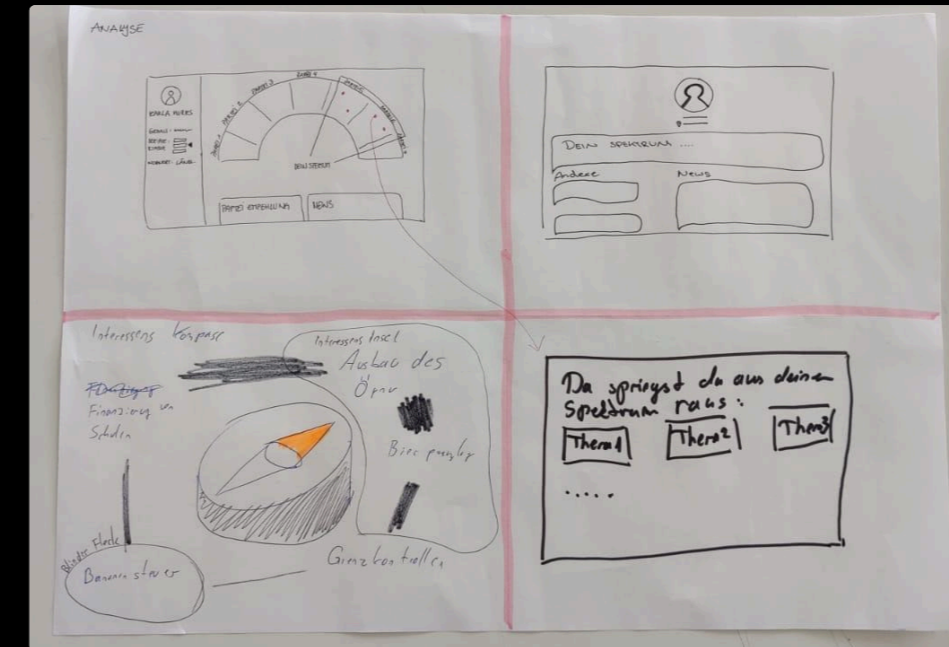
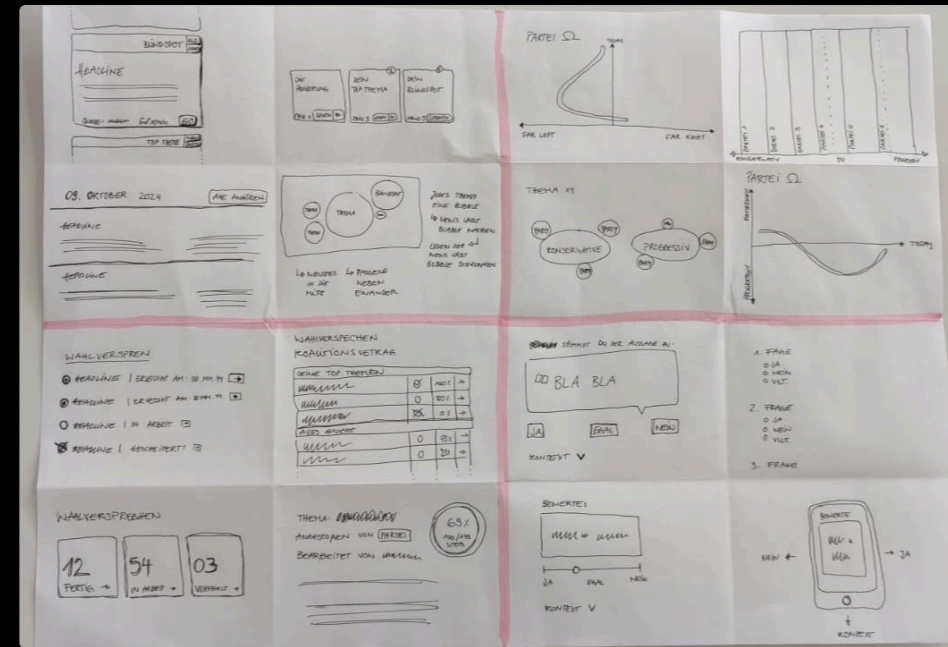
HMW das Interesse erwecken, sich mit mehr als nur Notwendigem auseinanderzusetzen?

Wie geht das System mit teils Widersprüchlichen Angaben um?

DESIGN SPRINT

Crazy Eight's

Um kreative und vielfältige Lösungsansätze zu entwickeln, haben wir die Crazy 8s-Methode angewendet. Dabei haben wir innerhalb von 8 Minuten acht unterschiedliche Ideen zu jeder "How Might We"-Frage skizziert. Diese Methode ermöglichte es uns, die Ideen ohne zu viel Selbstkritik fließen zu lassen und aus einer breiten Ideenbasis zu schöpfen.



Plattform	Zielgruppe	Schwerpunkte der Aufklärung	Interaktionsmöglichkeiten	Besondere Funktionen	Zusätzliche Funktionen	Social Media Anbindungen
bpb.de (Bundeszentrale für politische Bildung)	Alle Bürger in Deutschland, besonders Schulen, Erwachsene	Politische Bildung, Hintergrundinformationen zu politischen Themen	Artikel, Videos, interaktive Angebote (Quiz, Dossiers)	Lehrerangebote, Podcasts, Onlinekurse, Quizspiele	Verlinkungen zu Parteienprofilen, detaillierte Erklärungen zu politischen Prozessen	Aktiv auf YouTube, Facebook, Twitter, Instagram. Bietet regelmäßige Updates und Interaktionen
frag-den-staat.de	Bürger*innen, Journalist*innen, Aktivist*innen, NGOs	Informationsfreiheit, Behördentransparenz, Regierungsdokumente	Regierungs-Tracker, wichtige Neuigkeiten aus der Politik	Automatisierte Anfrageformulare, Rechtsberatung bei Ablehnungen, Kampag...	Crowdfunding für Klagen, Petitionserstellung	Twitter, Facebook, Newsletter
Correctiv	Breite Zielgruppe, v.a. Erwachsene	Faktenchecks, politische Investigativrecherchen	Artikel, Videos, Recherchertools	Faktencheck-Tool, Leserbeteiligung bei Recherchen	Keine direkten Parteieninfos, Verlinkungen zu Faktenchecks, Informationsquellen	Sehr aktiv auf Twitter, Facebook, YouTube und Instagram. Interaktion und Leserbeteiligung
DeinWal.de	Junge Erwachsene und Schüler	Politische Bildung für junge Menschen, Zusammenhänge erklären	Fragebögen, interaktive Erklärungen	Erklärungen zu komplexen politischen Themen, Quiz	Informationen zu Parteien und deren Positionen, Verlinkungen zu Parteiprogrammen	Keine dedizierte Social Media-Integration, Fokus auf Plattform selbst, vereinzelt YouTube
Wahl-O-Mat	Wählende Bürger, insbesondere Unentschlossene	Vergleich von Parteipositionen zu politischen Themen	Fragekatalog, Ergebnis zeigt Übereinstimmungen mit Parteien	Wahlhilfe für Wähler, Entscheidungshilfe auf Basis von Parteiprogrammen	Informationen zu Parteien, Parteiprogrammen und Übereinstimmungen, keine direkten Verlinkungen	Verlinkung zu bpb-Kanälen auf Social Media, Plattform selbst ist nicht direkt verbunden

DESIGN SPRINT

Benchmarking

Wir Haben Bestehende Plattformen Analysiert, Um Zentrale Erfolgsfaktoren Für Unser Projekt Abzuleiten.

Bpb.De: Bietet Umfassende Politische Bildung Für Alle Bürger*Innen Mit Artikeln, Videos Und Interaktiven Angeboten. Besonders Aktiv Auf Social Media.

Frag-Den-Staat.De: Fördert Behördentransparenz Mit Anfrageformularen, Rechtsberatung Und Crowdfunding Für Klagen. Stark In Sozialen Netzwerken.

Correctiv: Setzt Auf Investigative Recherchen Und Faktenchecks Mit Leserbeteiligung. Besonders Aktiv Auf Twitter, Facebook Und YouTube.

DeinWal.De: Erklärt Politik Für Junge Menschen Mit Interaktiven Fragebögen Und Quiz. Kaum Social-Media-Anbindung, Aber Leicht Verständliche Inhalte.

Wahl-O-Mat: Hilft Wählenden Durch Einen Fragenkatalog, Politische Positionen Zu Vergleichen. Keine Eigene Social-Media-Präsenz, Aber Verlinkungen Zur Bpb.

Fazit Für Unser Projekt: Erfolgreiche Plattformen Setzen Auf Interaktive Formate, Verständliche Inhalte Und Social Media Für Reichweite. Diese Erkenntnisse Fließen Direkt In Unser Konzept Ein.

DESIGN SPRINT

Straßenumfrage

Zu Beginn unseres Design Sprints haben wir Straßenumfragen mit acht Personen im Alter von 15 bis 58 Jahren durchgeführt. Ziel war es, ein erstes, breites Verständnis für die Bedürfnisse und Perspektiven unserer potenziellen Nutzer zu gewinnen.

- 1** Welche Rolle spielt Politik in Ihrem Alltag?
3 Wörter, die dir spontan dazu einfallen
- 2** Fühlen Sie sich in politischen Prozessen gut informiert und eingebunden? Warum(nicht)?
- 3** Wie und wo informieren Sie sich derzeit über politische Themen? Strengt es dich an auf dem Laufenden zu bleiben?
- 4** In welcher Form würden Sie politische Bildung bevorzugt konsumieren?
- 5** Wie sicher haben Sie sich bei den letzten Wahlentscheidungen gefühlt?
- 6** Was würde Ihnen fehlen, um sich politisch gebildeter zu fühlen?

Insights

Politische Bildung und Informationszugang

Viele schätzen den **Wahl-O-Mat** als hilfreiches Tool, um politische Entscheidungen zu treffen, aber er wird als **unzureichend oder veraltet** wahrgenommen.

Zeitmangel und das Gefühl, dass **politische Themen überfordernd** sind, schrecken oft ab, sich tiefergehend zu informieren.

Politische Bildung wird oft über **soziale Medien, YouTube, oder durch Verwandte** und Freunde konsumiert, da traditionelle **Nachrichten als stressig** und negativ empfunden werden.

Engagement und Frustration

Politisches Engagement ist meist passiv: Wählen wird als wichtig angesehen, aber tieferes Engagement (z.B. in Vereinen oder durch aktive Teilnahme) ist selten.

Viele äußern, dass es **schwierig ist, neutrale Informationen zu finden**, was zu einer gewissen Frustration führt, vor allem bei der Medienvielfalt.

Digitale Lösung für politische Bildung

Eine digitale Plattform für Politik wird als sehr attraktiv wahrgenommen, besonders wenn sie frei zugänglich, einfach nutzbar und zeitlich flexibel ist.

Videoformate und kurze, prägnante Zusammenfassungen werden bevorzugt, da sie den Zugang zu Informationen erleichtern.

Themen und Funktionen für eine zentrale Plattform

Die Plattform sollte ein breites Themenspektrum abdecken und neutral aufbereitet sein, um Vertrauen zu gewinnen.

Wichtig ist, dass die Informationen leicht durchsuchbar sind und aktuelle politische Themen wie Wahlversprechennachvollziehbar dargestellt werden.

Eine regionale Abdeckung von Themen wäre wünschenswert, da **viele nationale Themen als „zu weit weg“ empfunden werden**.

Politische Frustration und Veränderung

Mehr und bessere politische Bildung wird als Möglichkeit gesehen, Frustration und das Gefühl von Entfremdung zu verringern.

Politische Meinungen ändern sich mit der Zeit, aber eher bei spezifischen Themen (z.B. Atomkraft) als in grundlegenden Haltungen.

DESIGN SPRINT

Interviews

Nach den Straßenbefragungen haben wir unsere Fragen weiter verfeinert und erweitert, um anschließend vier Personen in detaillierteren Interviews zu befragen. Das Ziel war es, die Pain Points zu identifizieren und herauszufinden, welche Erwartungen Menschen an einen politischen Hilfeassistenten haben könnten.

- 1 Welche Rolle spielt Politik in ihrem Alltag?
3 Wörter, die dir spontan dazu einfallen
- 2 Wie würden Sie Ihr aktuelles politisches Engagement beschreiben?
- 3 Wie und wo informieren Sie sich derzeit über politische Themen? Strengt es dich an auf dem Laufenden zu bleiben?
- 4 Welche Schwierigkeiten haben Sie beim Verstehen oder Prüfen politischer Informationen?
- 5 Fühlen Sie sich in politischen Prozessen gut informiert und eingebunden? Warum oder warum nicht?
- 6 Fühlen Sie sich von ihrem Nachrichtenkonsum positiv oder negativ beeinflusst?
- 7 Für wie relevant haben Sie die letzten Nachrichten im Thema Politik bewertet?
- 8 Wie sicher waren Sie sich bei der letzten Wahlentscheidung?
- 9 Haben Sie das Gefühl Politik verändert etwas?
- 10 Hat sich ihre Politische Meinung in den letzten Jahren oder Monaten stark geändert?
- 11 Wie zufrieden sind sie heute mit ihrer letzten Wahlentscheidung?
- 12 Nutzen Sie bestehende politische Bildungsangebote, wie z.B. Wahl-O-Mat oder politische Diskussionen in Medien? Wenn ja, wie hilfreich empfinden Sie diese?
- 13 In welcher Form würden Sie politische Information, Bildung & Nachrichten bevorzugt konsumieren? (Audio, Text, Video...)
- 14 Würden Sie sagen, dass mehr politische Bildung und gezielte Informationen dazu beitragen könnte, das Gefühl der politischen Frustration zu verringern?
- 15 Wie attraktiv fänden Sie eine "digitale Lösung" für Politik bezüglich Information, Bildung & Nachrichten?

Insights

Überforderung durch Informationsflut

Viele Befragte fühlen sich von der Menge an Nachrichten überwältigt. Sie finden es schwierig, neutrale Quellen zu finden und fühlen sich oft negativ beeinflusst, weil Nachrichten übermäßig negativ und reißerisch erscheinen.

Passiver Nachrichtenkonsum

Einige Teilnehmer geben an, Nachrichten passiv über soziale Medien oder von der Familie zu erhalten. Sie verfolgen politische Themen nicht aktiv, weil sie entweder frustriert oder desinteressiert sind.

Präferenz für verschiedene Medienformate

Während manche das traditionelle Lesen bevorzugen, wünschen sich viele Video- oder Audioversionen von politischen Informationen, die leicht konsumierbar und weniger zeitaufwendig sind.

Unsicherheit bei der Wahlentscheidung

Ein signifikanter Anteil der Wähler:innen fühlt sich bei der Wahl unsicher, da kleinere Parteien ihre Ansichten zwar eher vertreten, aber politisch wenig bewirken können. Diese Wähler tendieren dazu, das „kleinere Übel“ zu wählen, weil größere Parteien keine passende Alternative darstellen.

Attraktivität digitaler Lösungen

Einige Menschen sehen digitale Lösungen zur politischen Bildung und Information als attraktiv an, vor allem wenn diese Plattformen Informationen kuratieren und Themen zusammenfassen, ohne dass die Nutzer aktiv danach suchen müssen.

Nachrichtenkonsum beeinflusst das Wohlbefinden überwiegend negativ

Die ständige Konfrontation mit schlechten Nachrichten führt dazu, dass sich Menschen gestresst und negativ beeinflusst fühlen. Es wird ein starkes Ungleichgewicht in der Berichterstattung empfunden, bei dem positive oder neutrale Nachrichten zu wenig Beachtung finden.

Nutzung politischer Bildungsangebote

Der Befragte findet Tools wie den "Wahl-O-Mat" hilfreich, um eine erste Entscheidung zu treffen. Solche Plattformen scheinen dem Nutzer zu helfen, eine grobe Orientierung zu erhalten, bevor er sich dann intensiver informiert. Dies zeigt, wie wichtig digitale Bildungsangebote für Menschen sind, die sich über politische Positionen informieren wollen.

Änderungen der politischen Meinung

Die befragte Person gibt an, dass sich ihre politische Meinung in den letzten Jahren geändert hat, besonders in Bezug auf bestimmte Themen wie die Atomkraft. Früher war sie komplett gegen Atomkraft, sieht diese jetzt jedoch eher als Übergangstechnologie. Dies deutet darauf hin, dass ihr Verständnis für komplexe Themen mit der Zeit gewachsen ist, wahrscheinlich durch das Alter und mehr Informationen oder Perspektiven.

DESIGN SPRINT

Konzept

Der Wertekompass wurde ergänzt durch einen Fragenkatalog. Diese leiteten wir anhand der einzelnen politischen Ministerien ab, um dadurch die wichtigsten politischen Themen abzudecken.

Wie sollte unsere Politik Einfluss auf die Wirtschaft und den Markt nehmen?

Wie sollte unsere Politik Klima Ziele durchsetzen?

Nach welchem Prinzip sollte unsere Arbeitswelt gestaltet sein?

Wie sollte Deutschland seine Außenpolitik und seine Rolle in der EU gestalten?

Nach welchem Prinzip sollten Gesetze entstehen und die Verwaltung davon statt finden?

Wie sollte in Deutschland Kultur angeboten werden?

Nach welchem Prinzip sollte unser Sozial Staat handeln?

Wie sollte Deutschland Maßnahmen zur Sicherheit und Verteidigung vornehmen?

Wie sollte unsere Politik Einfluss auf Bildung & Forschung nehmen?

DESIGN SPRINT

Konzept

Unser erstes Konzept beschäftigte sich damit unseren Usern zu helfen, ihren eigenen Werte Kompass in politischen Themen zu stärken. Daher überlegten wir, wie wir die einfache definition aus "Linker Politik" und "rechter Politik" aufbrechen und detaillierter zu beschreiben. Wir erhofften uns davon, das diese erweiterte Wertespektrum den Usern es erleichtert, sich mit ihren Vorstellungen von guter Politik besser zu identifizieren.

Links ————— Rechts

VEREINFACHTE WERTE

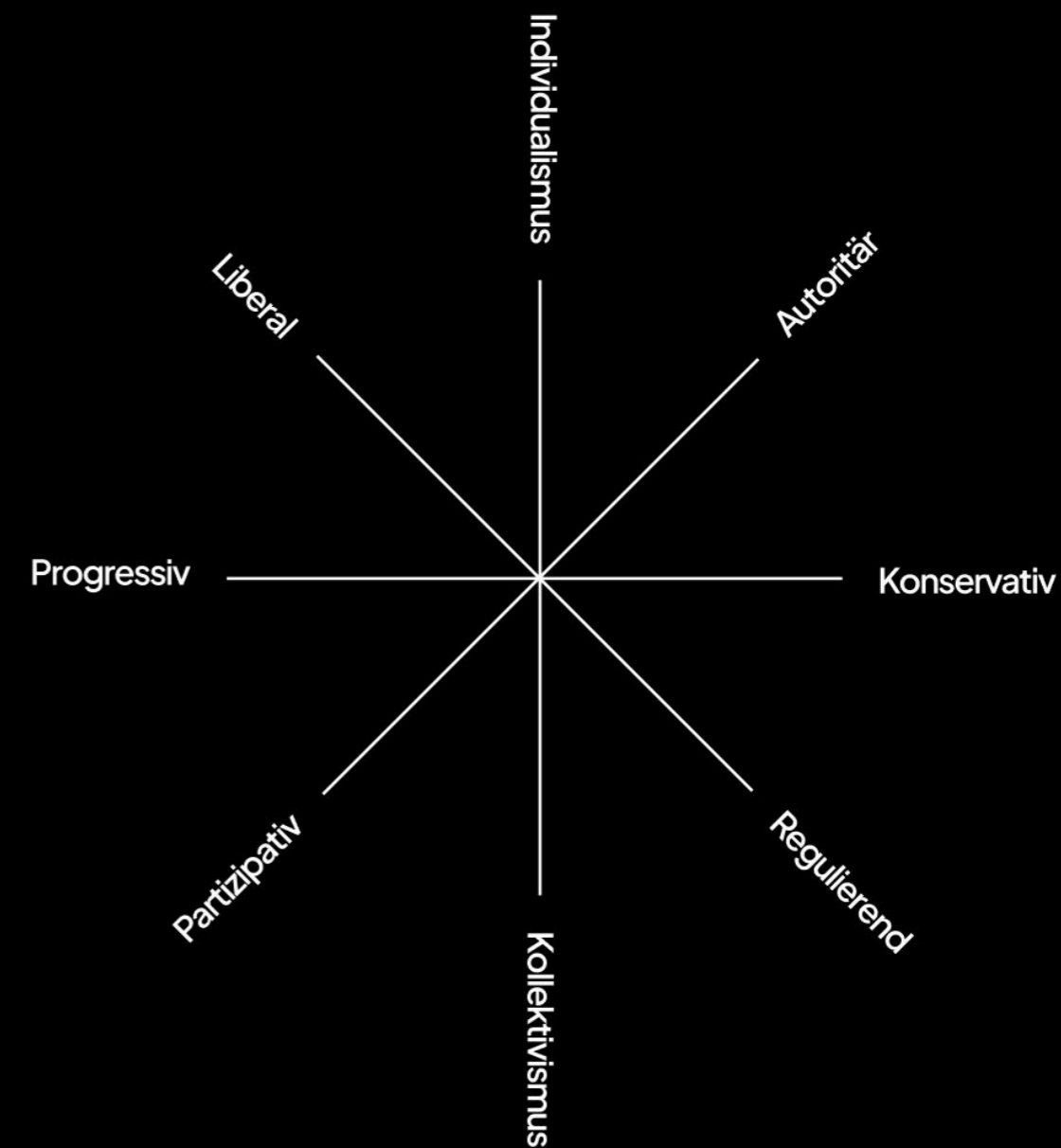
Individualismus ————— Kollektivismus

Liberal ————— Regulierend

Progressiv ————— Konservativ

Partizipativ ————— Autoritär

DETAILLIERTE WERTE-PAARE



WERTE KOMPASS



DESIGN SPRINT

Prototyp

Das Konzept des erweiterten Wertekompasses übertragen wir auf einen Papiertyp. Dieser funktioniert auf zwei Ebenen. Ebene 1 ist die Scheibe, auf denen die Werte genannt und beschrieben sind. Ebene 2 sind die Fragen, die wir die User bitten mit Hilfe des Wertekompasses zu beantworten. Dies wurde durch drehen der Scheibe erreicht.

**UNBEKANNTE
FACHBEGRIFFE**

**INTENSIVE
ÜBERLEGUNG**

**RÄPRESENTIERT,
ABER
EINGESCHRÄNKT**

**WUNSCH NACH
KONTEXT/
BEISPIELE**

DESIGN SPRINT

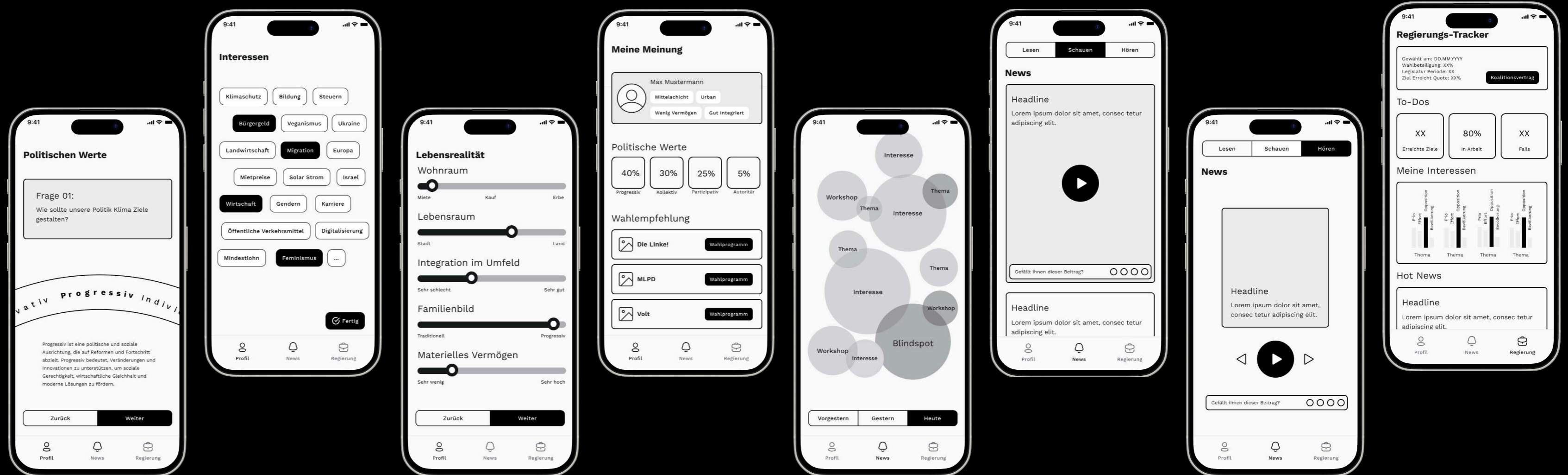
Umfrage

Mit dem Papierprototyp machten wir eine schnelles User Testing und kamen zu dem schluss, dass so unser Konzept noch nicht aufgeht. Die Fragen warfen zwar großes interesse und bereichernde Diskurse auf, allerdings hatten viele schwierigkeiten mit der Antwortmethode. Wir mussten feststellen, das wir das Wissensniveau noch nicht auf unsere Zielgruppe angepasst hatten.

DESIGN SPRINT

Erste Wireframes

Parallel zum Testing des Papierprototyps entwickelten wir die ersten Wireframes und entwickelten unser Konzept des Services weiter aus. Neben des Quizes zur Politischen Meinung, wollten wir unsere User auch über ihre Interessen und ihre Lebensrealität befragen. Auf Basis dieser Informationen wollten wir den Usern bei einer Reflektion der Werte helfen, als auch Nachrichten Artikel in die App integrieren. Die angebotenen Nachrichten sollten sich in "Need to Know" und "Nice to Know" gliedern.

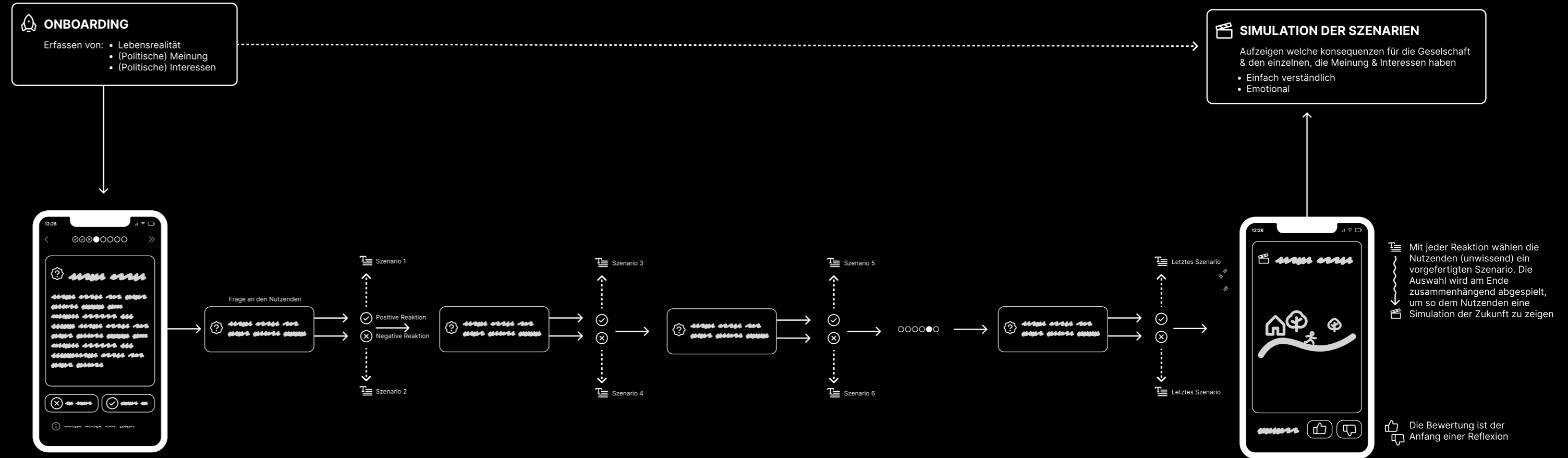


KONZEPT-IDEE NO.1

Szenario

Ursprünglich sollte das Szenario den Nutzern ermöglichen, ihre politischen Meinungen und Interessen in verschiedenen Simulationen zu erleben und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft und das individuelle Leben zu reflektieren. Es wird gezeigt, wie individuelle Einstellungen zu bestimmten politischen Fragen direkte Konsequenzen für die Gesellschaft und den Einzelnen haben können. Dabei wird das Augenmerk auf die Auswirkungen politischer Entscheidungen gelegt, sowohl auf persönlicher als auch auf gesellschaftlicher Ebene. Ziel ist es, das Verständnis und die Reflexion über politische Positionen zu fördern und dabei auf einfache, aber emotionale Weise aufzuzeigen, wie politische Meinungen in der realen Welt wirken.

Aufgrund der Gefahr, dass das Produkt zu einem "One-Use"-Tool wird und möglicherweise zu weit von den unterschiedlichen Lebensrealitäten und dem Status quo der Nutzer entfernt ist, wurde dieses Konzept überdacht. Stattdessen liegt der Fokus nun auf einer kontinuierlichen, dynamischen Auseinandersetzung mit politischen Themen.



ASSISTENT PLUG-IN

- In so vielen Apps verfügbar wie Möglich
- Am besten auf Betriebssystem Ebene

Soll dem Nutzenden dabei Helfen, (politische) Inhalte genauer zu verstehen & besser Einschätzen zu können.

MÖGLICHE FEATURES



- "Erklär mir das"
- "Was hat das mit mir zu tun?"
- "Was passiert dann in Zukunft?"
- "Wer sagt das noch?"
- "Was sagt mein Gegenteil davon?"

Hauptsächlich soll der Assistent Kontext zu den Beiträgen die der Nutzende konsumiert liefern, damit die Bezugnahme besser funktioniert.

ERKENNTNISGEWINN

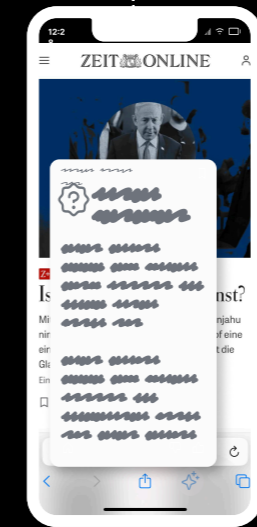
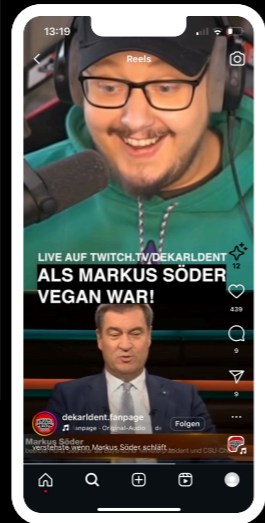
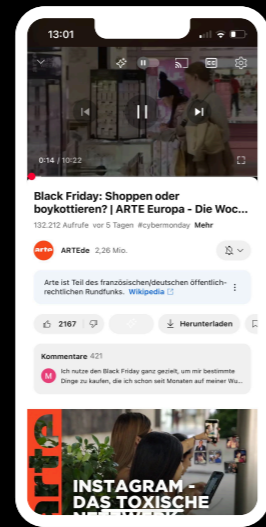
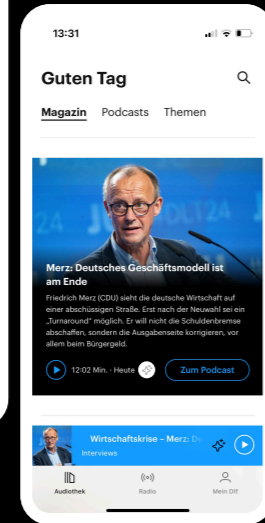
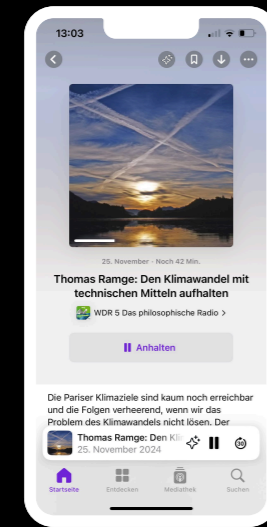
Antwort so formuliert & gestaltet, dass je nach Frage der größtmögliche Erkenntnisgewinn statt findet.

- einfach, verständlich
- knüpft, wenn Möglich an bereits Bekanntes an
- schlägt Brücke zum eigenen Leben & Umfeld
- nüchtern, sachlich, faktisch
- emotions-auslösend

Text basierte Inhalte

Audio basierte Inhalte

Video basierte Inhalte



KONZEPT-IDEE NO.2

Assistent à la Karl Klammer

Inspiriert von Karl Klammer soll dieses Assistenz-Plugin den Nutzenden dabei unterstützen, politische Inhalte besser zu verstehen und einzuordnen. Das Plugin ist in so vielen Apps wie möglich verfügbar und idealerweise auf Betriebssystem-Ebene integriert. Es bietet Antworten auf Fragen wie: "Erklär mir das", "Was hat das mit mir zu tun?", "Was passiert dann in Zukunft?" oder "Wer sagt das noch?".

Der Assistent liefert Kontext zu den konsumierten Inhalten und hilft, die Bezugnahme besser zu verstehen. Er sorgt dafür, dass die Antworten einfach, verständlich und sachlich sind, dabei aber auch eine Brücke zum eigenen Leben und Umfeld schlagen. So können komplexe politische Themen zugänglich gemacht werden und der Erkenntnisgewinn wird maximiert.

***Empathie &
Research***

02

RECHERCHE

Studien

In den aktuellen Studien zur politischen und gesellschaftlichen Stimmungslage zeigt sich ein ambivalentes Bild der Demokratie in Deutschland und darüber hinaus. Die Mitte-Studien der Friedrich-Ebert-Stiftung („Die Distanzierte Mitte“ 2023 und „Die Geforderte Mitte“ 2021) beleuchten zunehmende rechtsextreme und demokratiegefährdende Einstellungen innerhalb der Gesellschaft. Besonders besorgniserregend ist, dass sich Teile der Bevölkerung von der Demokratie entfremden und antidemokratische Haltungen an Boden gewinnen. Dies bestätigt auch die Mitte-Studie der GEW, die untersucht, inwiefern sich die gesellschaftliche Stimmung nach rechts verschiebt und ob demokratische Werte an Akzeptanz verlieren.

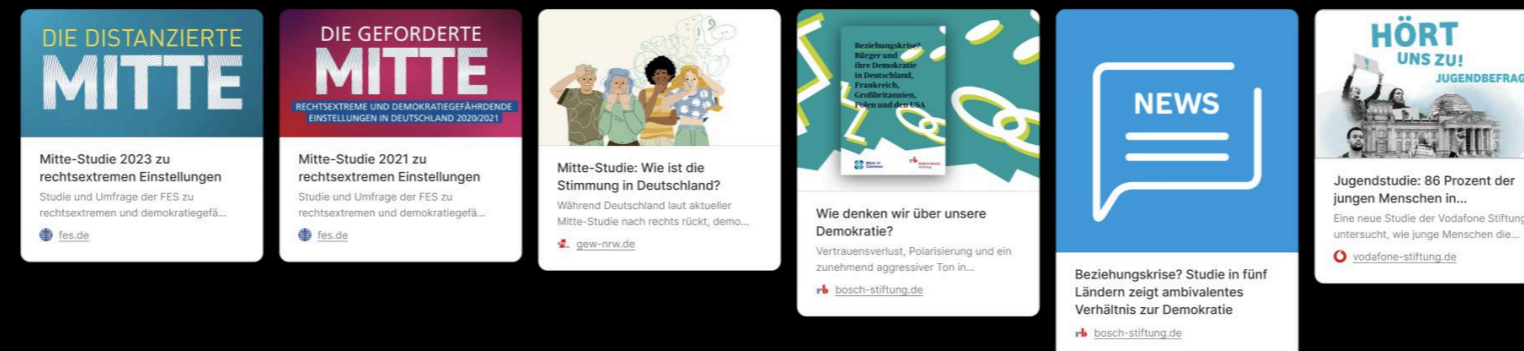
Fazit

Die Studien zeigen eine bedenkliche Entwicklung: Rechtsextreme Einstellungen nehmen zu, das Vertrauen in demokratische Institutionen schwindet, und die gesellschaftliche Spaltung vertieft sich. Besonders junge Menschen fühlen sich politisch marginalisiert. Diese Erkenntnisse verdeutlichen die Notwendigkeit einer stärkeren politischen Bildung, einer verbesserten Bürgerbeteiligung und eines klaren demokratischen Diskurses, um dem wachsenden Demokratie-Skeptizismus entgegenzuwirken.

Parallel dazu zeigt die Studie der Bosch-Stiftung, dass das Vertrauen in demokratische Institutionen sinkt und Polarisierung zunimmt. Ein aggressiverer öffentlicher Diskurs verstärkt diese Tendenzen, wodurch die Demokratie zunehmend unter Druck gerät. Eine weitere internationale Untersuchung der Bosch-Stiftung unterstreicht, dass diese Entwicklungen nicht nur auf Deutschland begrenzt sind: In fünf verschiedenen Ländern wurde ein ambivalentes Verhältnis zur Demokratie festgestellt, was auf einen globalen Trend hindeutet.

Besonders auffällig ist, dass junge Menschen sich politisch nicht ausreichend gehört fühlen. Laut der Jugendstudie „Hört uns zu!“ der Vodafone-Stiftung haben 86 Prozent der Jugendlichen den Eindruck, dass ihre Stimmen in der politischen Entscheidungsfindung wenig Beachtung finden. Dies könnte langfristig zu einem noch stärkeren Vertrauensverlust in die Demokratie führen.

Quellen



Design for democracy

Zusammenfassung der Präsentation von Whitney Quesenbery (CCD) über UX-Design und Wahlsysteme

Whitney Quesenbery diskutiert in ihrer Präsentation die Schnittstelle zwischen UX-Design und Wahlsystemen, insbesondere durch ihre Arbeit am **Center for Civic Design (CCD)**. Der Fokus liegt auf den Herausforderungen und Möglichkeiten, Wahlen durch klare Kommunikation und Barrierefreiheit zugänglicher zu gestalten.

Kernpunkte:

- Kontextabhängigkeit des Designs: UX-Ansätze müssen an die besonderen Anforderungen des Wahlsystems angepasst werden.
- Storytelling & Wahlbeteiligung: Eine verständliche und überzeugende Kommunikation erleichtert die Teilnahme am demokratischen Prozess.
- Barrierefreiheit: Wahlen müssen für alle zugänglich sein, besonders für Menschen mit Behinderungen, da es gesetzlich vorgeschrieben ist.
- Best Practices: Das CCD entwickelt praxisnahe Leitfäden zur Gestaltung besserer Wahlmaterialien, die landesweit Einfluss haben.
- Forschung & Prototyping: Neue Wahlmethoden wie Ranked Choice Voting werden getestet, um die Nutzerfreundlichkeit zu verbessern.
- Lesekompetenz & Verständlichkeit: Da viele Menschen nur auf einem grundlegenden Niveau lesen, müssen Wahlmaterialien in klarer, einfacher Sprache gestaltet sein.
- Design-Herausforderungen: Erfahrungen aus der problematischen New Yorker Wahl 2018 führten zu besseren, verständlicheren Wahlunterlagen.
- Fallstudie zu Stimmzettel-Umschlägen: Durch eine Neugestaltung konnte die Rate ungültiger Stimmen deutlich reduziert werden.
- Community Engagement: Lokale Wählerhilfen und Informationskampagnen helfen, Unsicherheiten abzubauen und die Wahlbeteiligung zu fördern.
- Visuelle Kommunikation: Infografiken und verständliche Gestaltung erleichtern den Zugang zu komplexen Wahlprozessen.

Die Arbeit des CCD zeigt, wie durch UX-Design Barrieren im Wahlsystem abgebaut und Wahlen verständlicher und zugänglicher gestaltet werden können. Der Fokus auf klare Sprache, Inklusion und nutzerfreundliche Gestaltung trägt dazu bei, eine informierte und aktive Wählerschaft zu fördern.

Einfluss sozialer Medien auf die Meinungsbildung Jugendlicher

Soziale Medien sind ein bedeutender Kanal für politische Kommunikation, können aber auch populistische und extremistische Diskurse verstärken. Der genaue Einfluss auf die Meinungsbildung Jugendlicher ist jedoch noch unzureichend erforscht.

1. Meinungen, Einstellungen und Werte
 - Meinung – Bewertung konkreter Objekte, variabel je nach Informationen.
 - Einstellung – Stabilere Bewertung abstrakterer Themen.
 - Werte – Grundlegende, langfristig stabile Vorstellungen des Wünschenswerten.
2. Veränderungen durch soziale Medien
 - Neue Vergemeinschaftungsformen – Erleichterte Erstellung und Verbreitung eigener Inhalte.
 - Öffentlichkeit & Diskurs – Übergang von massenmedialen zu personalisierten Öffentlichkeiten (YouTube, Instagram, WhatsApp).
3. Herausforderungen & Pädagogische Ansätze
 - Filterblasen & Echokammern – Können Polarisierung verstärken, sind jedoch nicht eindeutig empirisch belegt.
 - Informationsflut – Jugendliche vereinfachen Inhalte oft durch Bestätigung vorhandener Überzeugungen.
 - Pädagogische Ansätze – Soziale Medien differenziert betrachten, statt pauschal zu kritisieren.
4. Partizipation & Politische Bildung
 - Potenzial – Soziale Medien können politische Teilhabe fördern.
 - Herausforderung – Jugendliche sind oft zögerlich bei öffentlicher politischer Meinungsäußerung, nutzen aber geschützte Räume.
 - Medienpädagogik – Förderung eines bewussten Umgangs mit digitalen Räumen.

Soziale Medien bieten sowohl Chancen als auch Herausforderungen für die politische Bildung und Meinungsbildung Jugendlicher, weshalb ein differenzierter und reflektierter Umgang essenziell ist.

Beutelsbacher Konsens

Der Beutelsbacher Konsens definiert drei zentrale Prinzipien der politischen Bildung:

1. Überwältigungsverbot – Schüler dürfen nicht zu bestimmten Meinungen gedrängt werden; Ziel ist die Förderung ihrer eigenständigen Urteilsbildung.
2. Kontroversitätsgebot – Politisch und wissenschaftlich umstrittene Themen müssen auch im Unterricht kontrovers dargestellt werden.
3. Befähigung zur Analyse und Interessenvertretung – Schüler sollen lernen, politische Situationen zu analysieren und ihre Interessen aktiv zu vertreten.

Diese Prinzipien sichern eine neutrale, kritische und partizipative politische Bildung.

LENA FRICKE

Experten Interview

Das Interview mit einer Psychologin und UX Researcherin ermöglichte uns, menschliches Verhalten und die kognitiven Prozesse bei der Interaktion mit politischen Plattformen besser zu verstehen. Ihre Expertise half uns, Nutzerbedürfnisse und mögliche Barrieren aus psychologischer und nutzerzentrierter Perspektive zu identifizieren.

Insights

- 1 Design for Emotions:**
Sachlich Fragen für Emotionale Antworten
- 2 Methoden von Wissenschaftlichen Befragungen** nutzen
- 3 Flawless UX is key:**
Je besser die App, desto weniger Zweifel am Inhalt
- 4 Bias sind Menschlich:**
Neutralität extrem wichtig. Nicht mal "Demokratie" geht klar.
- 5 Kontrollfragen:**
Gleicher Inhalt, aber andere Frage.
- 6 Simple Show**
Als technische Umsetzung für Szenario

Insights

- 1** Generationsunterschiede sind unsere größte Herausforderung
- 2** Zwang zur frühen Positionierung mit wenig Vorwissen
- 3** Soziale Milieus bleiben prägend, werden aber weniger sichtbar
- 4** Es wird schwieriger, das Politische im Alltag zu erkennen
- 5** Empathie hilft, das „Wir“ aufzubrechen.
- 6** Die Vielzahl wichtiger Themen verlangt spezialisierte Expertise
- 7** Schnellere Aufklärung erfordert urteilsfreien Lernraum.
- 8** Hasskommentare zeigen Wunsch nach Austausch, aber fehlende Kompetenz.

GEORG KNEER

Experten Interview

Wir haben ein Experteninterview mit einem Soziologen geführt, um tiefere Einblicke in die sozialen und kulturellen Aspekte der politischen Partizipation zu erhalten. Seine Expertise half uns, ein besseres Verständnis dafür zu entwickeln, wie gesellschaftliche Strukturen und individuelle Erfahrungen die Erwartungen an politische Unterstützung beeinflussen können.

EMPATHIE & RESEARCH

Persona



Sven Maier repräsentiert eine breite Schicht der deutschen Bevölkerung, die sich von Politik wenig angesprochen fühlt und eher pragmatisch lebt. Gesellschaftliche Themen interessieren ihn nur, wenn sie seinen Alltag direkt betreffen. Wahlen trifft er spontan oder gar nicht – Politik ist für ihn eine Randerscheinung in seinem Leben.

Zielgruppenprofil:

Der durchschnittliche, uninformierte & unentschiedene Demokrat

Allgemeines Profil:

- Name: Sven Maier
- Alter: 37 Jahre
- Wohnort: Mittelgroße Stadt in Niedersachsen, lebt in einer 2,5-Zimmer-Wohnung
- Beruf: Verkäufer im Baumarkt, schätzt den praktischen Aspekt seiner Arbeit
- Familienstand: Seit 4 Jahren in einer Beziehung mit Freundin Lisa, noch kinderlos, aber mit Überlegungen dazu
- Hobbys & Freizeit: Fußball schauen, E-Scooter fahren, Freunde treffen, Restaurants und Sportbars besuchen

Aussehen:

- Größe: 1,82m
- Körperbau: Normal bis leicht stämmig, etwas zugenommen, aber ungestört darüber
- Haare: Mittelbraun, leicht unordentlich, kurz geschnitten
- Kleidung: Sportlich-leger (Jeans, Kapuzenpullis, T-Shirts mit Logo); am Wochenende oft Fußballtrikots
- Accessoires: Einfache Digitaluhr, Lederarmbänder

Persönlichkeit & Einstellungen:

- Pragmatisch & bodenständig: Setzt auf Praktikabilität, nimmt das Leben gelassen
- Gelassen: Meidet Konflikte, ob privat oder in Gesellschaft
- Politisch desinteressiert: Findet Politik oft zu kompliziert oder irrelevant für seinen Alltag
- Gesellig: Trifft sich gerne mit Freunden zum Fußballschauen oder Grillen

Interessen & Hobbys:

- Fußball: Fan eines Zweitliga-Vereins, besucht Heimspiele
- Autos & Roller: Kürzlich Kleinwagen gekauft, fährt gern E-Scooter
- Biergärten & Bars: Trifft sich mit Freunden in Sportbars und Biergärten
- Gaming & Streaming: Spielt gelegentlich auf der PlayStation, schaut Netflix

Politisches Profil & Meinung:

- Wenig informiert: Nimmt politische Themen nur über Schlagzeilen oder zufällige News wahr
- Neutral bis uninteressiert: Hat keine festen Meinungen zu politischen Fragen
- Unsicher bei Wahlen: Entscheidet oft spontan oder gar nicht

Kleine Marotten & Gewohnheiten:

- Handy als Hauptquelle: Nutzt Facebook & TikTok für News und Trends
- Keine festen Überzeugungen: Passt Meinungen situativ an, meidet Diskussionen
- Lieblingsphrase: „Egal, Hauptsache, ich kann meine Ruhe haben.“
- Dezentere Hobbys: Kleingarten & Beetpflege ohne großen Aufwand

EMPATHIE & RESEARCH

Persona



Petra Hoffmann ist die prototypische informierte und entschlossene Wählerin. Ihre politische Meinung basiert auf fundiertem Wissen und einem klaren Wertesystem. Sie ist leidenschaftlich interessiert an gesellschaftlichen und politischen Themen, hat eine gefestigte Meinung und vertritt diese aktiv. Dabei schätzt sie pragmatische Lösungen, vergisst aber Ideale nicht. Petra nimmt ihre Rolle als Bürgerin ernst und erwartet das auch von anderen, da sie glaubt, dass eine informierte Gesellschaft die Grundlage für eine funktionierende Demokratie ist.

Zielgruppenprofil: Die informierte & entschlossene Demokratin

Allgemeines Profil:

- Name: Petra Hoffmann
- Alter: 50 Jahre
- Wohnort: Kleinstadt in Bayern, lebt in einem Reihenhaus mit kleinem Garten
- Beruf: Lehrerin für Geschichte und Gemeinschaftskunde an einer Realschule, liebt es, gesellschaftliche Themen mit Schüler:innen zu diskutieren
- Familienstand: Verheiratet, eine 19-jährige Tochter, die studiert und eine eigene Wohnung hat
- Hobbys & Freizeit: Politische Diskussionen, Gartenarbeit, Wandern, Lesen

Aussehen:

- Größe: 1,70 m
- Körperbau: Schlank, fit durch regelmäßige Spaziergänge und Wanderungen

- Haare: Kurz, grau meliert, modern geschnitten (Pixie-Cut)
- Kleidung: Zeitlos elegant – im Beruf Blusen und Stoffhosen, in der Freizeit Jeans und Strickjacken
- Accessoires: Schlichte Brille, dezente Perlenkette, Umhängetasche für Arbeit und Alltag

Persönlichkeit & Einstellungen:

- Analytisch & kritisch: Bevorzugt fundierte, gut recherchierte Informationen, bevor sie sich eine Meinung bildet
- Diskussionsfreudig: Tauscht sich gerne über Politik aus und scheut keine kontroversen Themen
- Engagiert & überzeugt: Hat klare Überzeugungen und tritt aktiv für ihre Werte ein
- Geduldig & offen für neue Informationen: Lernt gerne dazu und nimmt gut begründete Gegenargumente ernst

Typischer Tagesablauf:

- Morgens: Steht um 6:15 Uhr auf, trinkt grünen Tee, liest Nachrichten-Updates oder Artikel vor der Arbeit
- Arbeit: Unterrichtet an einer Realschule, liebt es, gesellschaftliche Themen mit Schüler:innen zu diskutieren
- Freier Abend: Verbringt nach der Arbeit eine Stunde im Garten oder trifft sich mit Freundinnen zum Austausch über aktuelle Themen
- Abend: Schaut mit ihrem Mann Nachrichten, liest oder besucht Vorträge & Podiumsdiskussionen
- Schlafenszeit: Geht gegen 23:00 Uhr ins Bett, mit dem Gefühl, den Tag sinnvoll genutzt zu haben

Weltanschauung & Werte:

- Gerechtigkeit & Verantwortung: Erwartet, dass Politik im Interesse der Bevölkerung handelt
- Bildung als Schlüssel: Setzt sich für faire Chancen durch Bildung ein
- Kritisches Denken: Glaubte an die Verantwortung der Bürger:innen, informiert zu sein

- Klimabewusstsein: Überzeugt, dass Klimawandel langfristige Maßnahmen erfordert

Interessen & Hobbys:

- Politik & Gesellschaft: Verfolgt regelmäßig Nachrichten und internationale Entwicklungen
- Lesen: Interessiert sich für politische Biografien, historische Romane & wissenschaftliche Artikel
- Gartenarbeit: Ihr Garten ist ein Rückzugsort, in dem sie Blumen und Gemüse anpflanzt
- Wandern: Verbringt gerne Zeit in den Bergen, um die Natur und Ruhe zu genießen

Politisches Profil & Meinung:

- Informiert & entschlossen: Kennt die Parteiprogramme und kann ihre Wahlentscheidung fundiert begründen
- Themenfokussiert: Schwerpunkte auf Umwelt- & Klimaschutz, soziale Gerechtigkeit und Bildungspolitik

- Pragmatisch & idealistisch zugleich: Setzt sich für umsetzbare Lösungen ein, ohne ihre Grundwerte aufzugeben
- Misstrauisch gegenüber "Eliten": Sieht die „große Politik“ oft als entfernt vom Alltag
- Hohe Erwartungen an Politik: Erwartet Transparenz, klare Kommunikation & Orientierung am Gemeinwohl

Kleine Marotten & Eigenschaften:

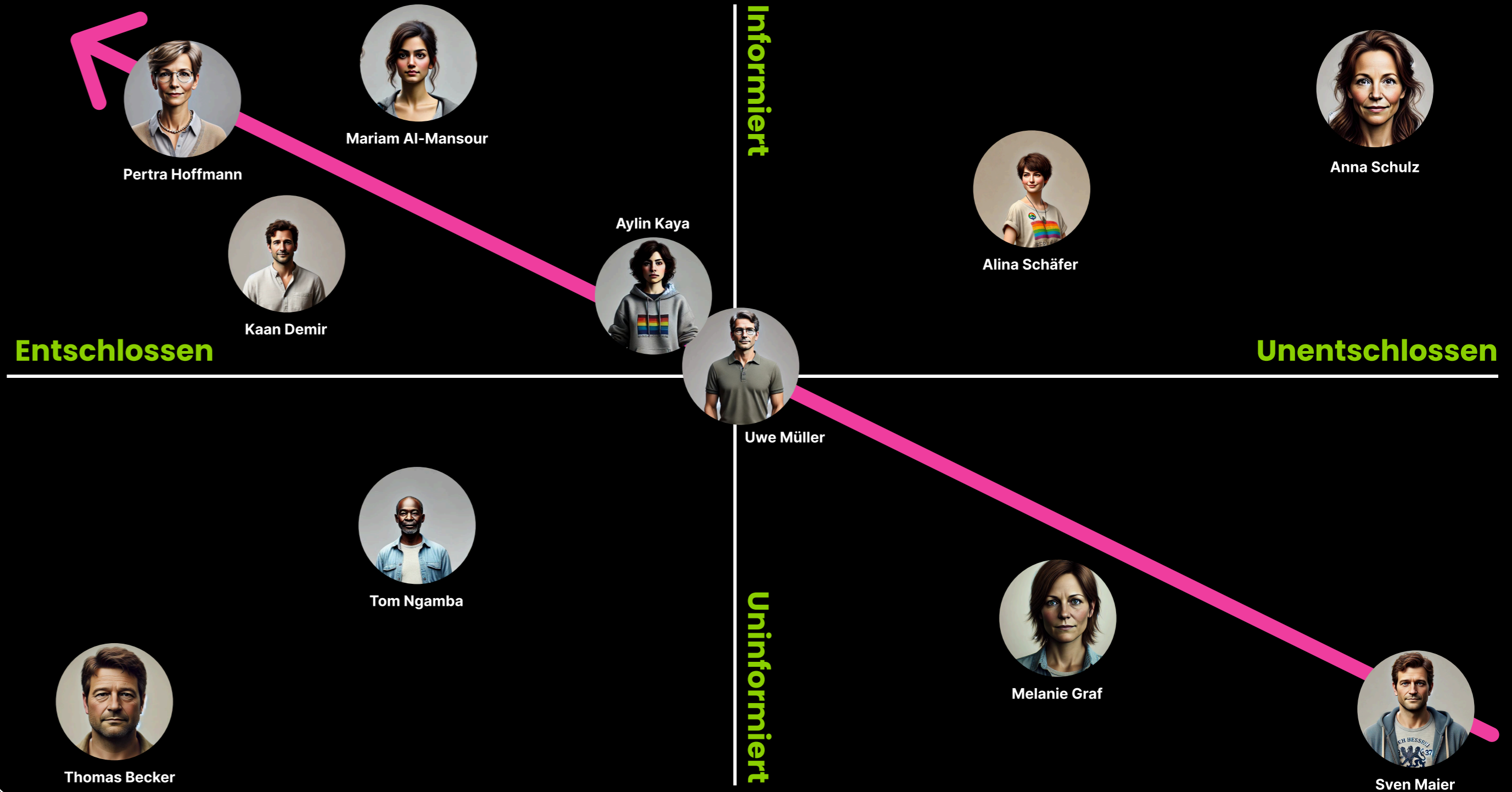
- Markierungen & Notizen: Notiert sich interessante Gedanken aus Büchern & Artikeln
- Intensive Diskussionen: Kann stundenlang über Themen debattieren, die ihr wichtig sind
- Verzicht auf Plastik: Achtet auf nachhaltigen Konsum, bringt eigene Taschen & Behälter mit
- Lieblingsspruch: „Verstehen ist der erste Schritt zur Veränderung.“

EMPATHIE & RESEARCH

Zielgruppe

Neben den bereits gezeigten Personas haben wir noch einige weitere erstellt, die das breite Spektrum der Bürger abbilden soll und die sich hier in diese Matrix abbilden lässt.

Da sich unser Projekt damit beschäftigt, die Nutzergruppe in ihrem Wesen zu verändern, adressieren wir die uninformatiert/unentschlossen, wollen diese aber zu informierte/entschlossene Bürger verhelfen.



Technologie

03

Technologie

Web Scraper Und BeautifulSoup

Was Ist BeautifulSoup?

- Python-Bibliothek Zur HTML- Und XML-Analyse
- Erleichtert Web-Scraping Und Datenextraktion
- Ermöglicht Einfaches Parsen Und Navigieren In HTML-Dokumenten

Funktionsweise

1. HTML-Inhalt Abrufen (Z. B. Mit Requests)
 2. HTML-Dokument Mit BeautifulSoup Parsen (BeautifulSoup(Html, "Html.Parser"))
 3. Elemente Extrahieren (.Find(), .Find_all(), .Select())
 4. Daten Speichern (CSV, JSON, Datenbanken)
- HTML-Inhalt Einer Nachrichten-Website Abrufen
 - Artikeltext Aus <P>- Oder <Div>-Tags Extrahieren
 - Metadaten Wie Datum Und Autor Erfassen
 - Mehrere Seiten Scrapen (Z. B. Mit Schleifen Über Links)

Wie Chat GPT Damit Genutzt Werden Kann:

1. Datenerfassung

- Wahlprogramm Der Partei Als Text- Oder PDF-Datei Einlesen
- Politische Inhalte Aus Nachrichten, Reden Oder Social Media Extrahieren
- Web-Scraping Nutzen, Um Aktuelle Aussagen Und Programme Zu Sammeln

2. Textanalyse

- Kernthemen Und Schlüsselbegriffe Identifizieren
- Stimmigkeit Zwischen Aussagen Und Wahlprogramm Prüfen
- Unterschiede Und Widersprüche Zwischen Programmen Aufzeigen

3. Vergleich Und Bewertung

- Politische Aussagen Mit Parteiprogramm Abgleichen
- Analyse Der Sprachmuster, Um Positionen Und Tonalität Zu Erkennen
- Relevante Zitate Aus Dem Programm Gegenüberstellen

4. Automatisierte Klassifikation

- Aussagen Bestimmten Themenfeldern Zuordnen (Z. B. Umwelt, Wirtschaft, Soziales)
- NLP-Modelle Nutzen, Um Inhalte In Kategorien Einzuordnen

5. Visualisierung Und Berichterstattung

- Abweichungen Und Übereinstimmungen Grafisch Darstellen
- Zusammenfassungen Mit Schlüsselargumenten Generieren
- Automatisierte Berichte Mit Prozentwerten Zur Übereinstimmung Erstellen

6. Kritische Bewertung & Fact-Checking

- Aussagen Auf Widersprüche Oder Änderungen In Der Rhetorik Überprüfen
- Externe Datenquellen Zur Validierung Der Inhalte Einbinden
- Sentiment-Analyse Zur Bewertung Der Politischen Tonalität Durchführen

7. Interaktive Nutzung

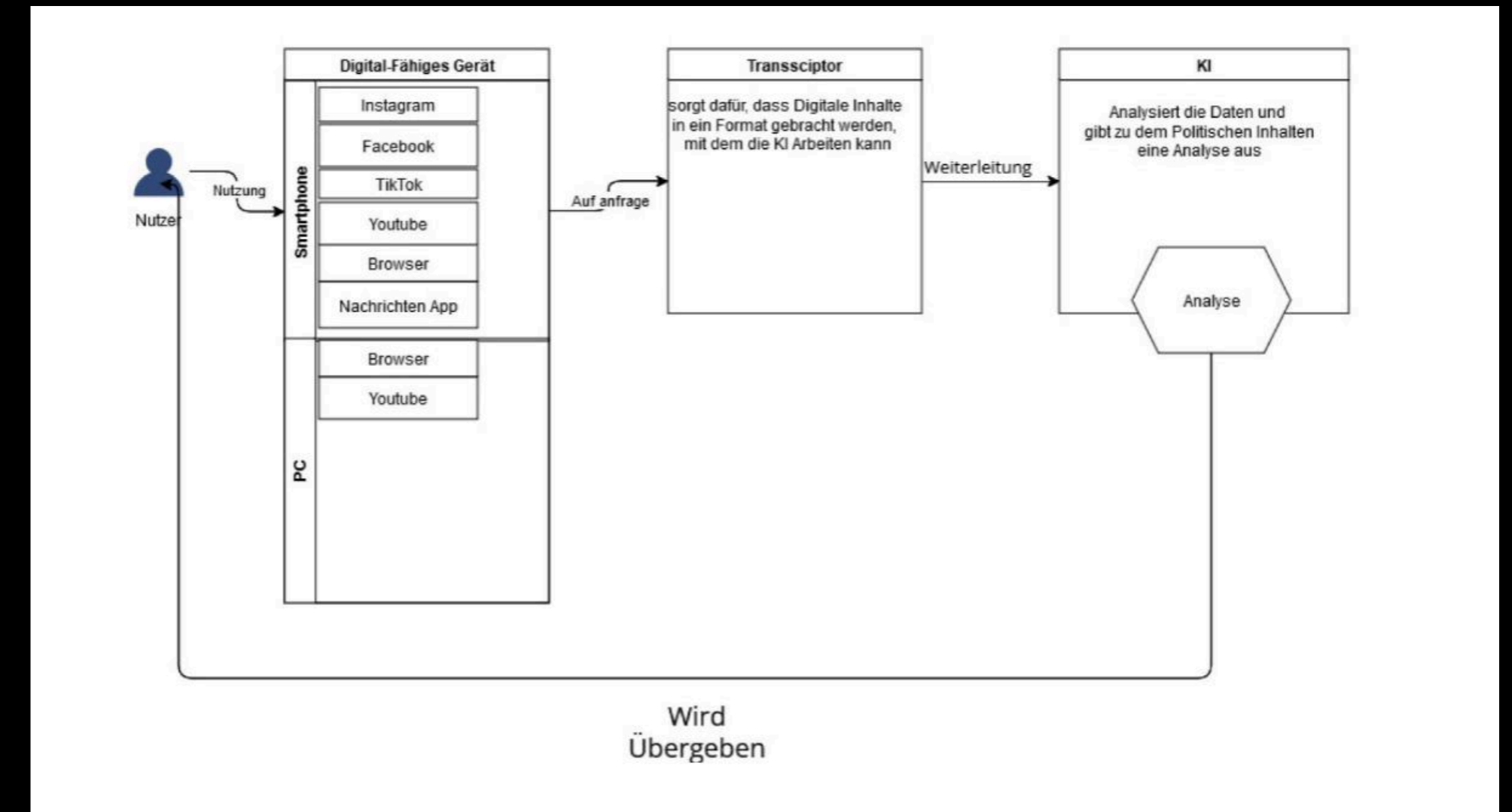
- Chatbot Zur Beantwortung Politischer Fragen Mit Bezug Auf Das Wahlprogramm
- Nutzer Können Aussagen Eingeben Und Erhalten Eine Bewertung Der Übereinstimmung
- API-Integration Für Politische Plattformen Oder Medien

Andere Technologien Zur Analyse:

- Sonix
 - Übersetzungs- Und Zusammenfassungssoftware
- Descript
 - Ungeeignet
- Video Bearbeitung
 - Lumen5
 - Videoerstellungsoftware
 - IBM Watson
 - Sprache-Zu-Text-Transkription
 - Verarbeitung Natürlicher Sprache Und Stimmungsanalyse
 - Objekt- Und Szenenerkennung In Videoinhalten
 - Erkennung Von Emotionen Aus Audio Und Video

Plug In: Was Sind Die Regeln Der Verschiedenen

- Browser Im Bezug Auf Plugins
 - Herausfinden, Welche Seite Besucht Wird → Seite Durch Ne KI Jagen/ Je Nach Medieninhalt Transkribieren → Ausgabe
 - Users Should Be Able To Easily Discern The Functionality Of Your Add-On Based On The Listing, And Should Not Be Presented With Unexpected User Experiences After Installing It.





Design Methoden

04

DESIGN METHODEN

Value Proposition

In unserem Projekt war es uns besonders wichtig, eine Value Proposition zu entwickeln, die nicht nur funktionale Lösungen bietet, sondern auch einen echten Mehrwert für die Nutzer:innen schafft. Unser Ansatz kombiniert Reflexion, kritisches Denken und eine intuitive Nutzerführung, um komplexe Themen verständlich und zugänglich zu machen.

Wir haben gezielt darauf geachtet, Pain Points wie Fehlinformationen, kognitive Verzerrungen und Informationsüberflutung zu adressieren. Gleichzeitig setzen wir auf Gain Creators, die es ermöglichen, Wissen sinnvoll zu verarbeiten, sich eine fundierte Meinung zu bilden und sich aktiv mit Themen auseinanderzusetzen. Durch diese Kombination schaffen wir eine Balance zwischen Problemlösung und positiven Erlebnissen, die den Nutzungsprozess erleichtert und gleichzeitig Engagement fördert.

☰ PRODUCT SERVICE

Funktional

Primär

- Selbstreflexion fördern und fördern
- Konsequenzen der Meinung erfahrbar machen

Sekundär

- Werte automatisch aus Meinung ableiten
- Dissonanzen aufzeigen, bearbeiten und Lösen
- Werte auf neue Gebiete anwenden und Orientierung bieten

Tertiär

- Allgemeinwissen vermitteln
- Expertenwissen nach User Interesse vermitteln
- Personalisierte Nachrichten
- Personalisierte Engagement Möglichkeiten bereitstellen

Social

- Politik wieder Cool % Witzig machen

Personal, Emotional Jobs

- User als Teil der Lösung fühlen lassen!

⚠ PAIN RELIEVER

Information Bias

- Pro/Contra Argumente präsentieren und vertiefen

Good World Bias

- Wissenschaftliche Hochrechnungen & eventuell KI Gestützte Prozesse verständlich aufbereiten
- Meinungsvielfalt aus diversen seriösen Quellen in eine zentrale Quelle vereinen

Kognitive Dissonanzen

- Aktive Aufmerksamkeit + Lösungsvorschläge
- Meinungsvielfalt aus diversen seriösen Quellen in eine zentrale Quelle vereinen

"Rechts Ruck" - Bias

- Politikgeschehen "getracked"/quantifiziert abbilden

"Was der Bauer nicht kennt, frisst er nicht" - Bias

- Neugier bei Usern wecken
- Historischen Kontext geben
- "Neuheiten Paradox" erklären

"Irreführende/Falsche Kriminalstatistik von der Bundespolizei" - Bias

- Doppel Check der Quellen und deren Inhalte

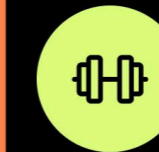
☑ GAIN CREATORS

Emotional

- Konsequenzen der Meinung emotional erfahrbar aufbereiten
- Nutzer Über Persönlich Relevanten Nachrichten, Informationen & Events mitteilen
- Strategisches Wissen zu Lebensumständen bereitstellen

Rational

- Spannend/Entertainent aufbereitetes Wissen
- Personalisierte und kuratierte Nachrichten
- Werte Verständnis als Kompetenz Skill aufbereiten
- Exklusiver Zugang zu Engagement Möglichkeiten



FIT

☰ COSTUMER JOB

Funktional

Primär

- Meinung Reflektieren
 - Kritisch Konstruktiv
- Konsequenzen der Meinung erfahren

Sekundär

- Werte Verständnis entwickeln
- Werte als Kompetenz auf verschiedenste Themenbereiche anwenden

Tertiär

- Wissen aufbauen & erweitern
- Informiert werden & bleiben
- Initiative & Engagement entwickeln

Social

- Politische Orientierung
- Allgemeinbildung

Personal, Emotional Jobs

- Demokratie retten
 - Mündige Bevölkerung, die im Sinne des Allgemeinwohles Entscheidungen treffen kann

⚠ PAINS

Information Bias

- Wie & Wo erhält man Informationen die nicht die eigene Meinung bestätigt?

Good World Bias

- Wie erhält man realistische Szenarien wie etwas in Zukunft sein wird bzw. sein würde?
- Wie & Wo erhält man Objektive Informationen über den Status Quo?

Kognitive Dissonanzen

- Wie merkt man, dass sich bestimmte Werte/ Grundsätze widersprechen?
- An was merkt man, dass sich Informationen zum gleichen Thema Widersprechen?

"Rechts Ruck" - Bias

- Wie erkennt man schleichende Prozesse, wenn man selbst daran beteiligt ist?

"Was der Bauer nicht kennt, frisst er nicht" - Bias

- Wie & Wo erhält man Informationen zu sensiblen/ kritischen Themen, die neu auftreten/unbekannt sind und beängstigend/ unverständlich/fremdartig sind (bsp. gender gaga)

"Irreführende/Falsche Kriminalstatistik von der Bundespolizei" - Bias

- Wie identifiziert man Informationen die falsch, aber von seriösen Quellen sind?

☑ GAINS

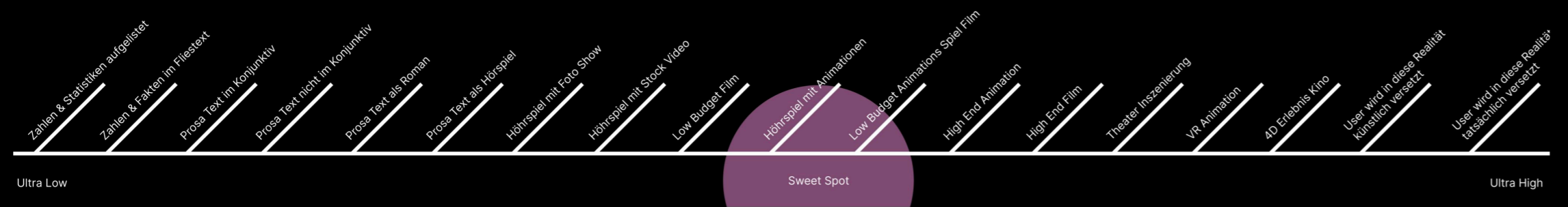
Emotional

- Sicherheit gewinnen
 - Selbstsicherheit
 - Selbstwirksamkeit erfahren
 - Selbstbewusstsein aufbauen
- Vertrauen in Politik erarbeiten (Oder komplett verlieren lol)
- Bessere Orientierung in der Welt
- *Intelligenter politische Entscheidungen für das eigene Leben treffen*

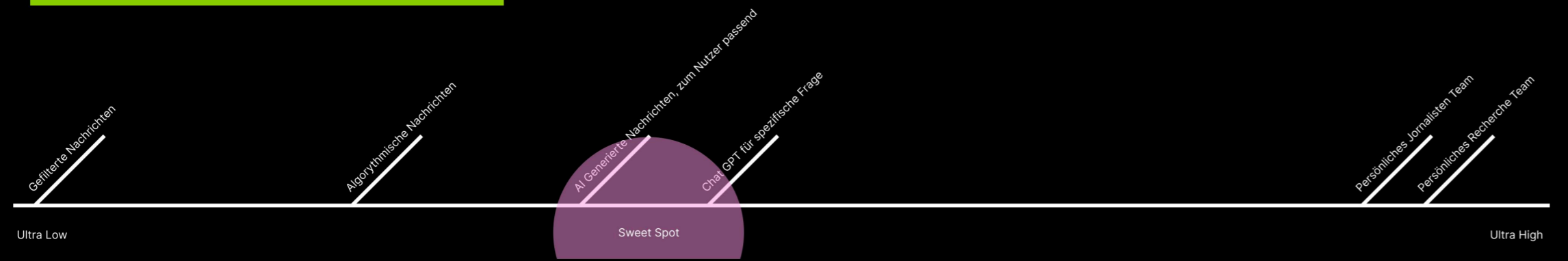
Rational

- Mehr Allgemeinwissen
- Aktuelleres Wissen
- Höhere Kompetenz im Umgang mit Diskursen
 - *Weniger Stress*
 - *Weniger Überforderung mit Neuem*
- Fundiertere, Konstruktivere Kritik

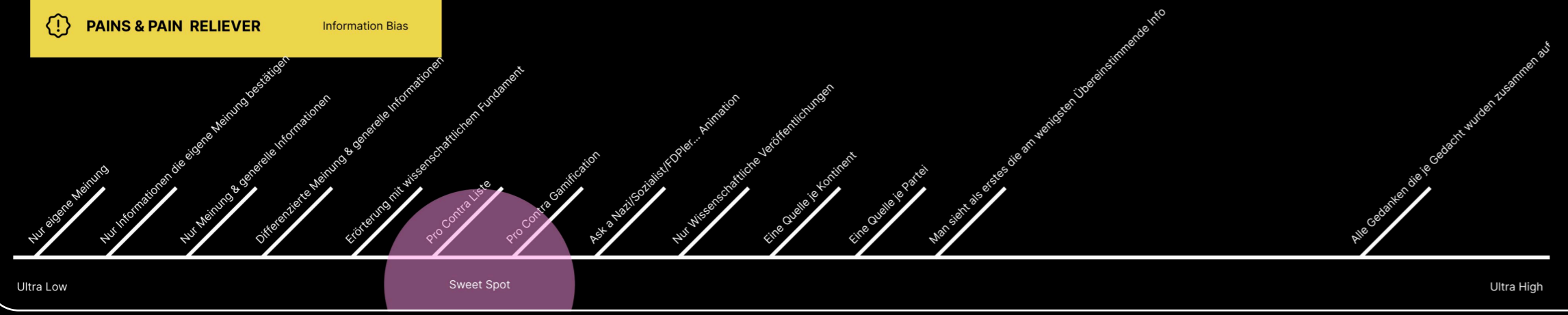
COSTUMER JOB & PRODUCT SERVICE Konsequenzen der Meinung erfahren



GAINS & GAIN CREATORS Personalisierte Nachrichten



PAINS & PAIN RELIEVER Information Bias



DESIGN METHODEN

Produkt Achsen

Unsere Produktachsen helfen dabei, die Struktur unseres Projekts klar auszurichten und sicherzustellen, dass alle wichtigen Aspekte berücksichtigt werden. Customer Jobs definieren, welche Bedürfnisse die Nutzer:innen haben, Pain Relievers sorgen dafür, dass Hürden abgebaut werden, und Gain Creators verstärken positive Erlebnisse.

Daher setzen wir auf personalisierte Inhalte, eine intuitive Interaktion und eine klare inhaltliche Struktur. So ermöglichen wir eine nachhaltige Auseinandersetzung mit relevanten Themen, ohne dabei zu überfordern. Unser Ziel war es, eine Lösung zu schaffen, die nicht nur informiert, sondern auch dazu anregt, sich aktiv mit Inhalten auseinanderzusetzen und selbstständig weiterzudenken.

REFLEKTION/VERGLEICH Selbstreflektion fordern & fördern

"Nenne deine Meinung"
Geschlossener Fragebogen
Offener Fragebogen
(Historische) Vergleiche der Meinung zeigen
Zitate von Politiker*innen mit gleicher Meinung
Meinung mit Werten versehen
Je eine Meinung weiter Links & Rechts formulieren
Fangfragen
Mit eigener Meinung konfrontieren
"Was wäre wenn" Szenarien erzeugen
Fiktive Streitgespräche provozieren
Das Wahr/ mal anders
Psychotherapie

SZENARIO Gamefikation

Keine Immersion
Keine Emotion
Kein Widerspielwert
Realitätscheck, dass es nicht so einfach ist wie man (am Stammtisch) denkt
Man bekommt ein Gefühl für seine Werte / Empathie
Motivation Utopie zu entwickeln
Dystopie zu "spielen" macht zu spaß
Fokus zu sehr auf dem individuellen Leben, statt auf Allgemeinwohl
Inhalte treten zu weit in den HG
Bezug zur Realität geht verloren

ADD ON PLUGIN BEGLEITER Desinformationsbekämpfung

Interaktive Szenarien für „Was-wäre-wenn“-Fragen in interaktiven Szenarien erleben, Nutzer*innen die Auswirkungen verschiedener politischer Entscheidungen, diese Szenarien fördern das Verständnis für komplexe Zusammenhänge und mögliche Folgen.

Kritische Denkaufgaben und Diskussionsanlässe: Zu verschiedenen Themen gibt es kritische Denkaufgaben, und Argumente zu hinterfragen und ihre eigene Position zu reflektieren.

Guides zum Erkennen von Manipulation und Propaganda: erhalten Leitfäden, die ihnen beibringen, wie Propaganda rhetorik erkennt, und wie man manipulative Kompetenz für die politische Bildung.

Faktencheck-Tools und Fake-News-Schutzfilter: Die Plattform bietet News-Filter, die Nutzer*innen dabei unterstützen, Quellen zu bewerten und Fehlinformationen zu erkennen.

DESIGN METHODEN

Produkt Achsen

Unsere Produktachsen helfen dabei, die Struktur unseres Projekts klar auszurichten und sicherzustellen, dass alle wichtigen Aspekte berücksichtigt werden. Customer Jobs definieren, welche Bedürfnisse die Nutzer:innen haben, Pain Relievers sorgen dafür, dass Hürden abgebaut werden, und Gain Creators verstärken positive Erlebnisse.

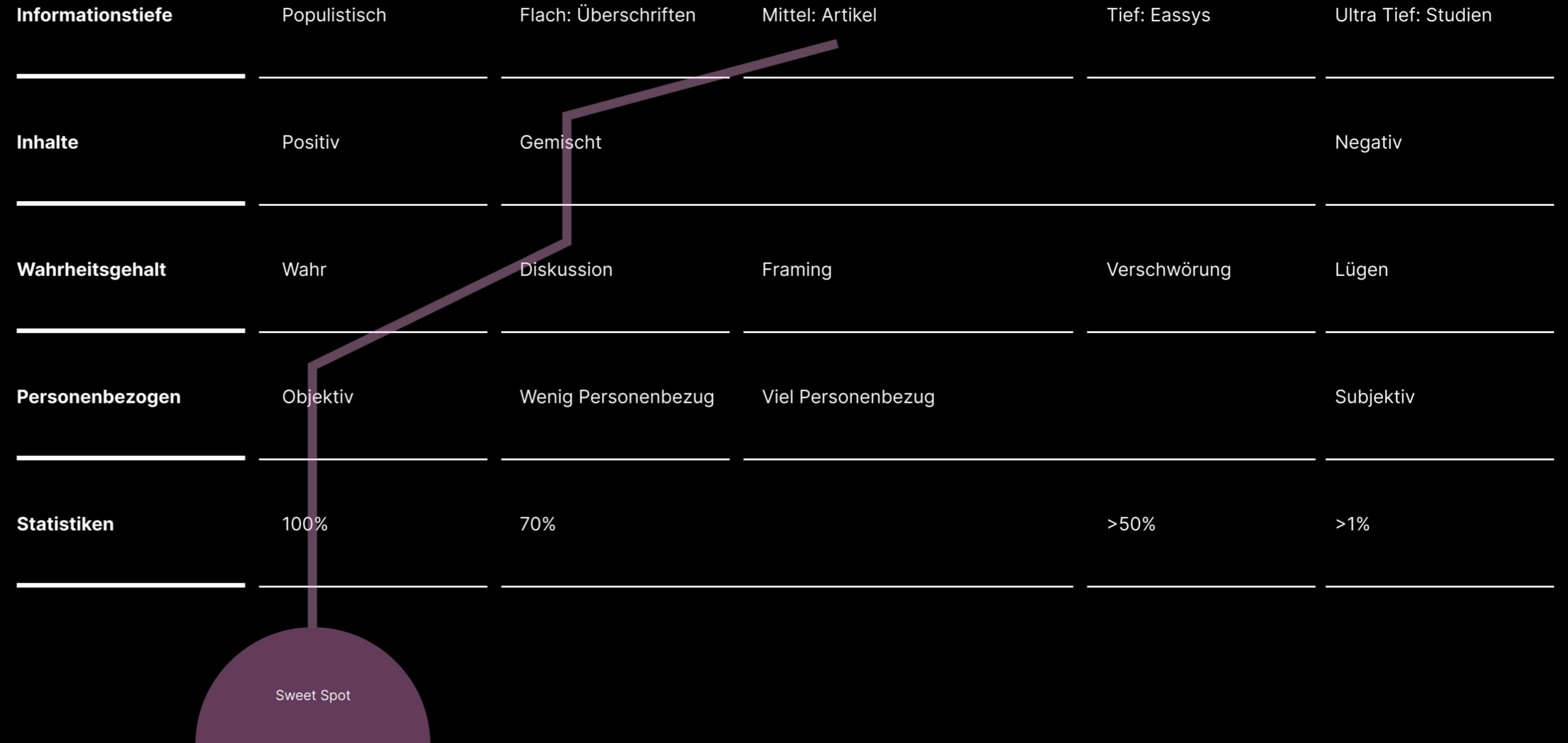
Daher setzen wir auf personalisierte Inhalte, eine intuitive Interaktion und eine klare inhaltliche Struktur. So ermöglichen wir eine nachhaltige Auseinandersetzung mit relevanten Themen, ohne dabei zu überfordern. Unser Ziel war es, eine Lösung zu schaffen, die nicht nur informiert, sondern auch dazu anregt, sich aktiv mit Inhalten auseinanderzusetzen und selbstständig weiterzudenken.

MORPHOLOGISCHE BOX

Wissensvermittlung

Um uns einen besseren Überblick zu verschaffen erstellten wir Morphologische Boxen. Wir erhielten dadurch eine bessere Orientierung, in dem wir gemeinsam ermittelten, durch welche Mischung der Elemente wir einen Sweet Spot für unsere Usergruppe erzielen könnten.

Hier abgebildet ist die Tabelle zur Wissensvermittlung: Wir wollen eine Informationstiefe von einem durchschnittlichen Artikel erzielen, der gemische Inhalte abbildet, diskutiv, aber objektiv ist und zum großteil auf Statistiken beruht.



MORPHOLOGISCHE BOX

Personalisierte Nachrichten

Um uns einen besseren Überblick zu verschaffen erstellten wir Morphologische Boxen. Wir erhielten dadurch eine bessere Orientierung, in dem wir gemeinsam ermittelten, durch welche Mischung der Elemente wir einen Sweet Spot für unsere Usergruppe erzielen könnten.

Das Feature der personalisierten Nachrichten richtet sich vordergründig an erfahrene & gebildete User, die über eine einfache multi-choice Abfrage ihre Interessen auswählen, wobei die Themen automatisiert priorisiert werden. Die Präsentation verläuft über eine Timeline und die Bewertung durch eine Skala.

Zielgruppe

Erfahren & Gebildet

Erfahren & Ungebildet

Unerfahren & Ungebildet

Interessen auswählen

Proaktiv Nennen

Suchfunktion
+ Lebensrealität

Multi-Choice
+ Lebensrealität

Themen priorisieren

Proaktiv Skala

Proaktiv Auswahl von
Vorschlägen

Automatisiert

Präsentation

Timeline

Bubble Cluster

Aktualisiert nach User
Prferenz (Täglich, Wöchentlich..)

Nachricht bewerten

Skala

Binär

Algorithisch

Sweet Spot

MORPHOLOGIE

Meinung

Um uns einen besseren Überblick zu verschaffen erstellten wir Morphologische Boxen. Wir erhielten dadurch eine bessere Orientierung, in dem wir gemeinsam ermittelten, durch welche Mischung der Elemente wir einen Sweet Spot für unsere Usergruppe erzielen könnten.

Die Meinung unserer erfahrenen, aber eher ungebildeten User wollen wir durch einfaches Multi-Choice lösen, in dem die Thesen durch eine Skala bewertet werden und die Konsequenzen der User Meinung mithilfe eines Hörspiles mit Animationen erfahrbar gemacht werden. Das Szenario soll im Dialog bewertet werden.

Zielgruppe	Erfahren & Gebildet	Erfahren & Ungebildet	Unerfahren & Ungebildet
Interessen auswählen	Proaktiv Nennen	Suchfunktion	Multi-Choice
Thesen bewerten	Skala	Vorgefertigte Antwort	Binär
Konsequenzen erfahren	Zahlen, Statistik + Konjunktiv Text	Prosa Text	Hörspiel + Animation
Szenario bewerten	Entsprechende Parameter Binär	Skala	Im Dialog mit Chat GPT

Sweet Spot

CONCLUSIO

Mögliche Features

Im Rahmen unserer Ideengenerierung haben wir eine Ideenmorphologie angewendet, bei der wir alle potenziellen Funktionen, die die identifizierten Probleme lösen könnten, systematisch aufgelistet haben. Hier haben wir sie nach Impact und Umsetzbarkeit sortiert.



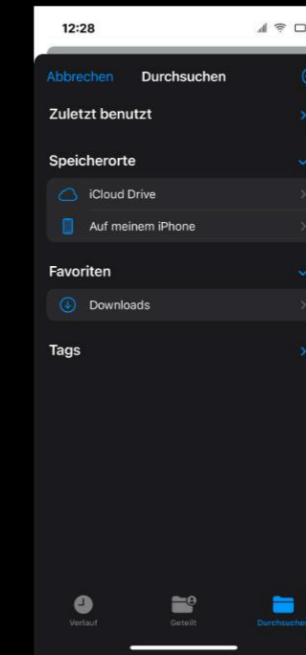
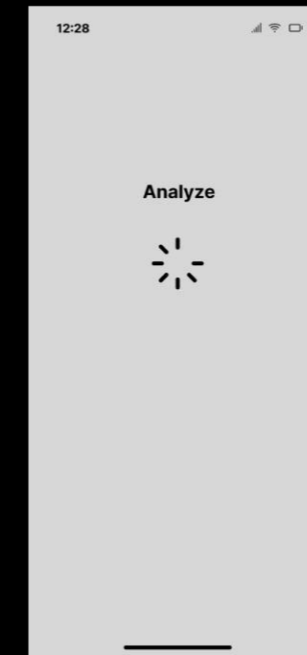
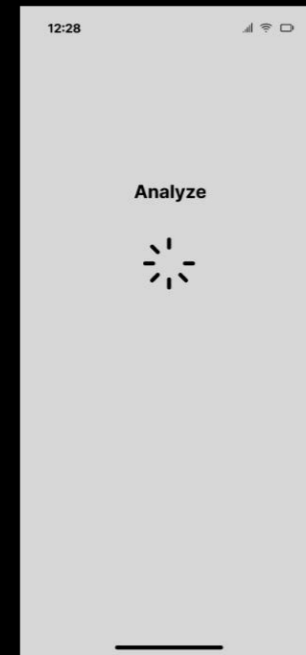
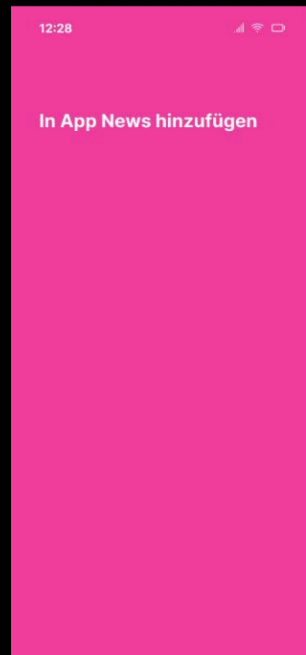
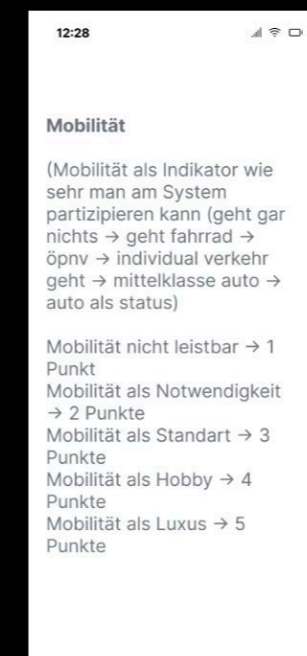
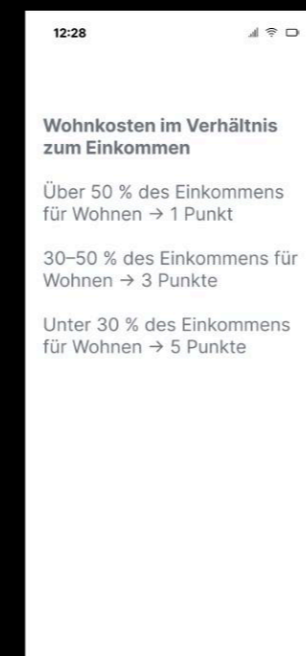
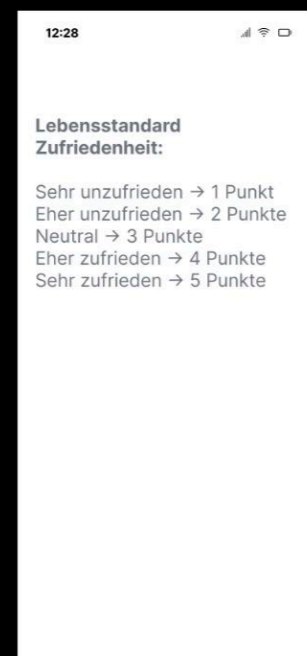
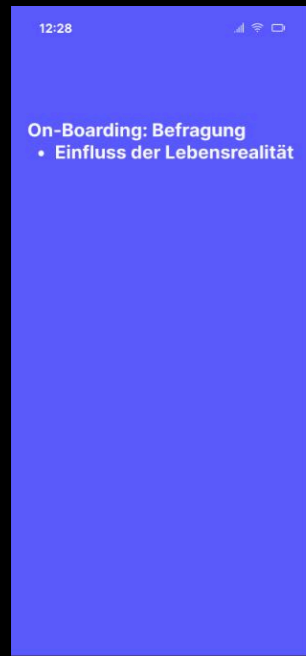
MVP Ideen Morphologie: Auswahl Anhand der Nutzermatrix

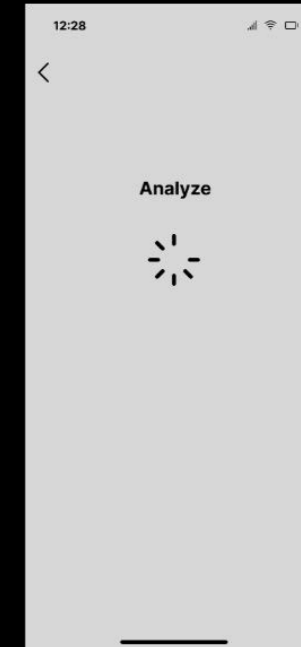
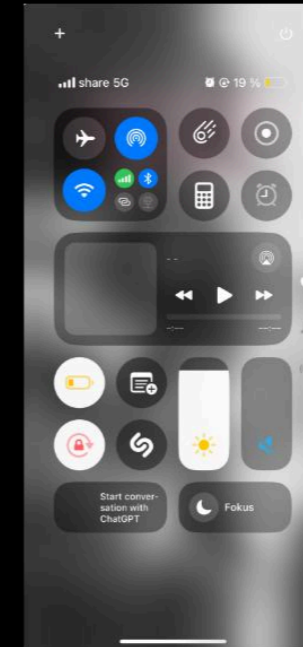
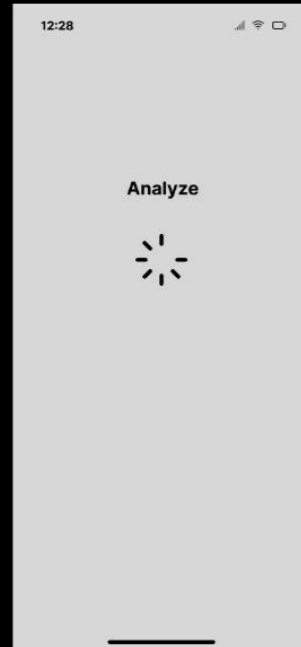
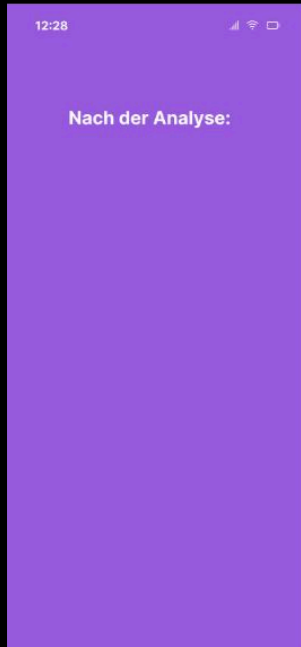
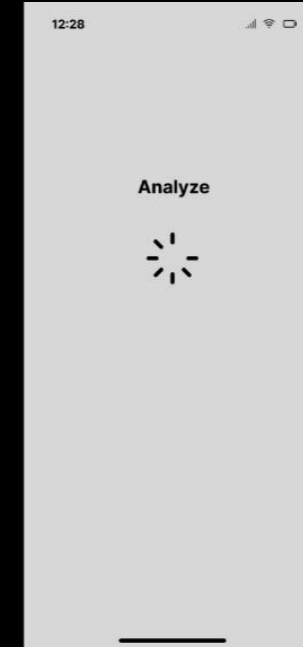
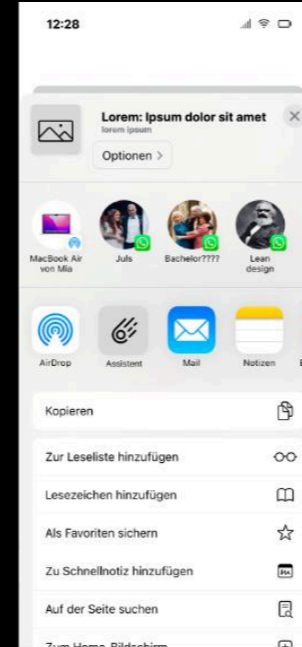
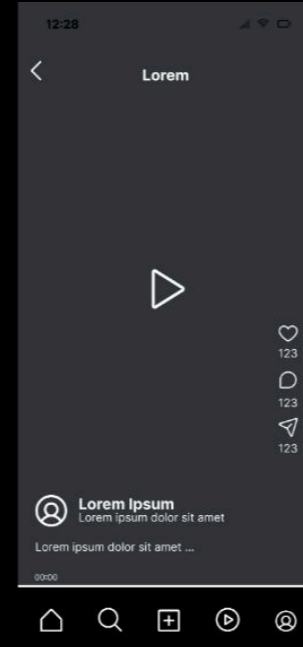
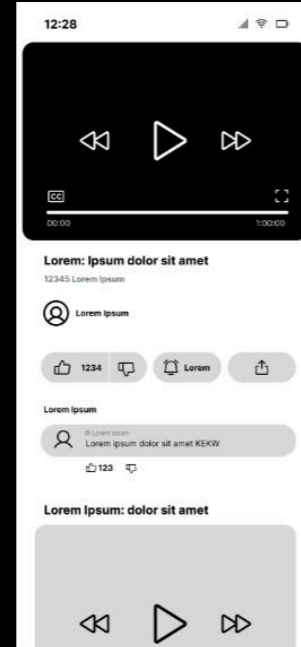
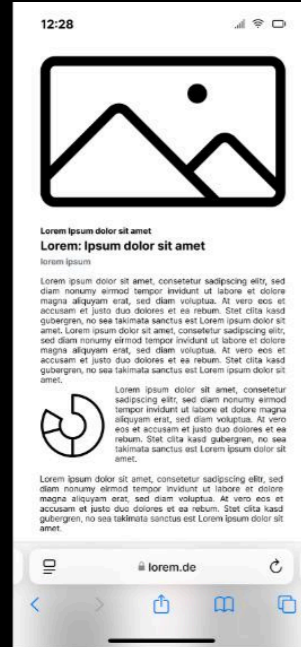




Skizzen

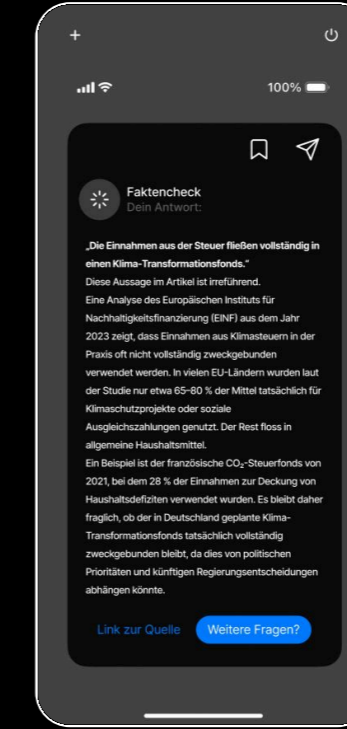
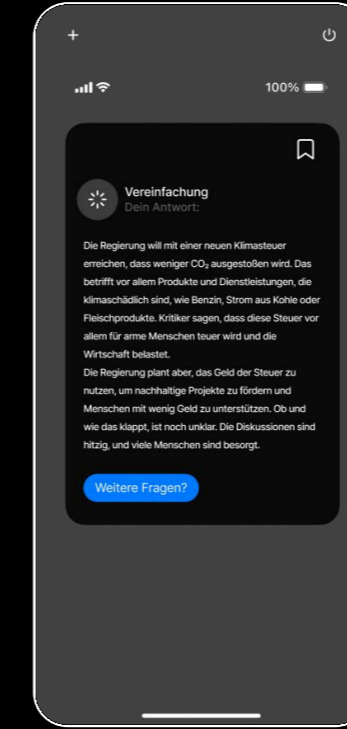
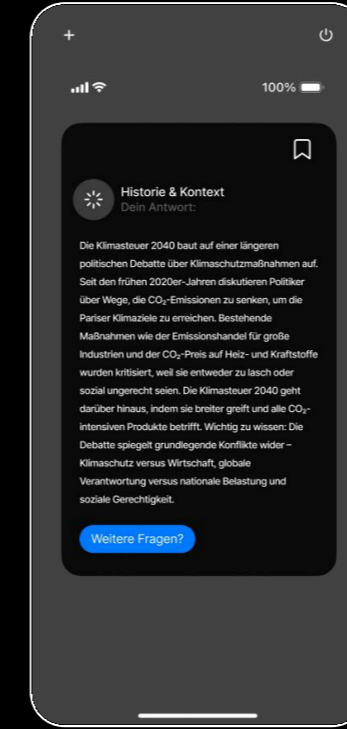
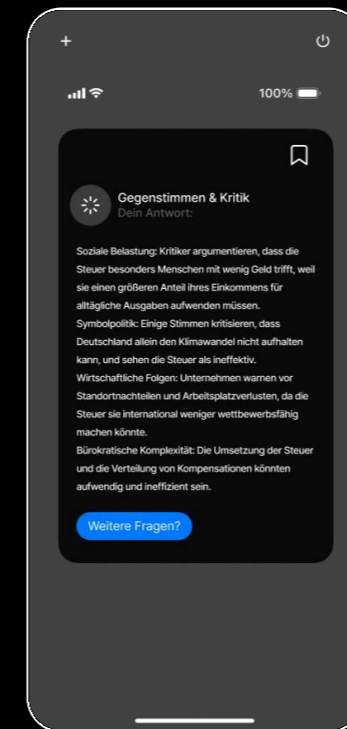
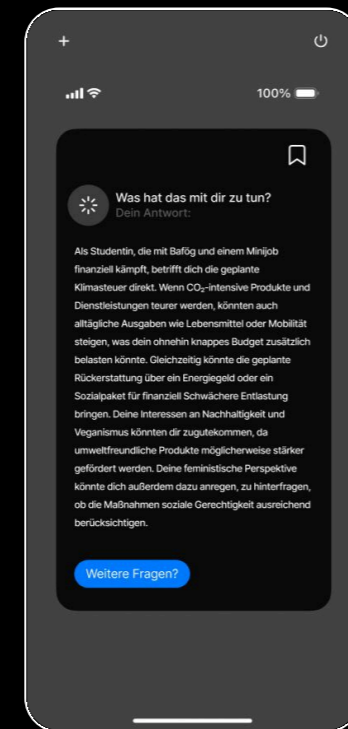
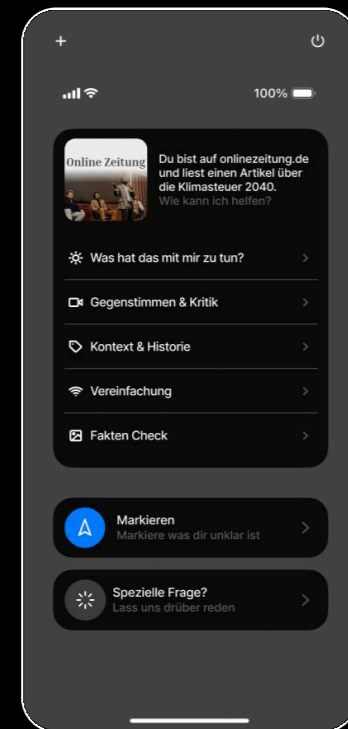
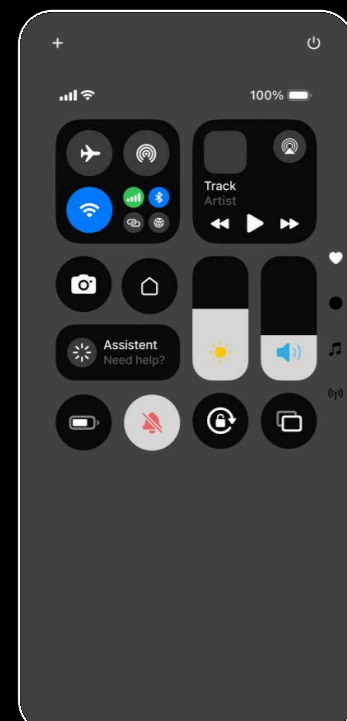
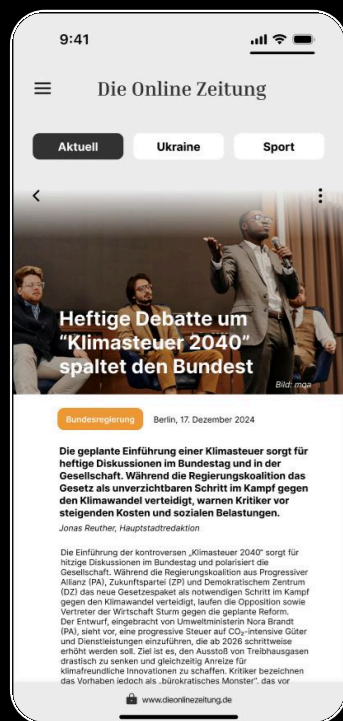
05





MVP

06

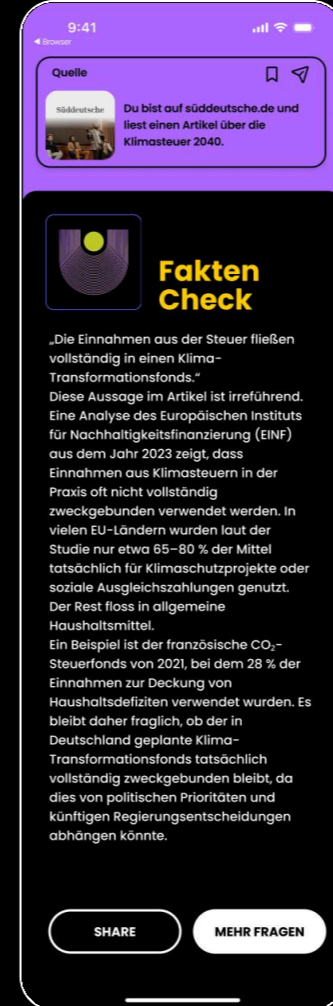
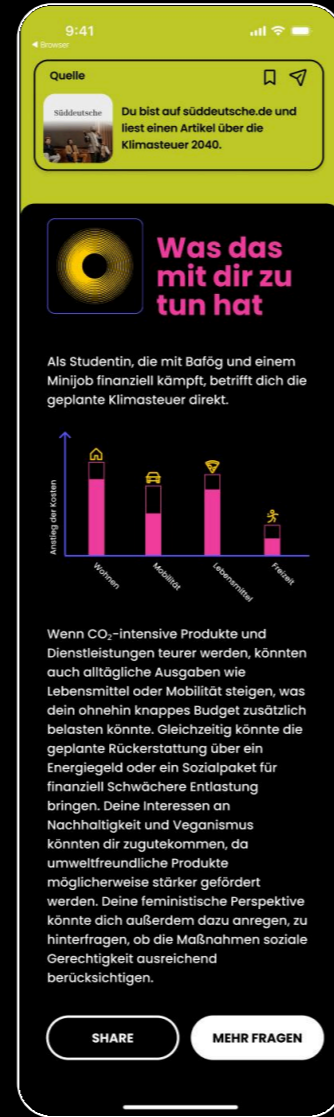
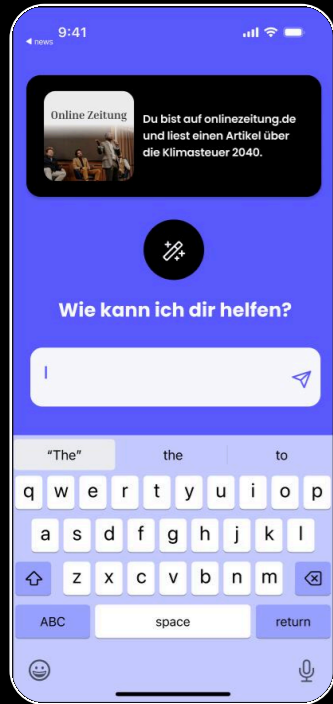


MVP

Control Center

Unser MVP beschränkte sich unsere Anwendung auf den Zugang über das Control Center des iPhones. Wir entschieden uns zunächst für diese Integration, da wir den Usern den vermeintlich schnellsten Weg zu besseren Informationen über politische Themen geben wollten.

Hier tauchen auch unsere Kernfragen für eine gute Medienkompetenz das erste mal auf. Diese entwickelten sich im Gruppengespräch mit begleitender Recherche.



MVP Die Analyse

Durch Feedback Gespräche und Evaluationen innerhalb der Gruppe bemerkten wir, das es bereits im MVP Stadium eine eigenständige Darstellung der analysierten Inhalte braucht, da wir so für entsprechenden Lesekomfort sorgen können.

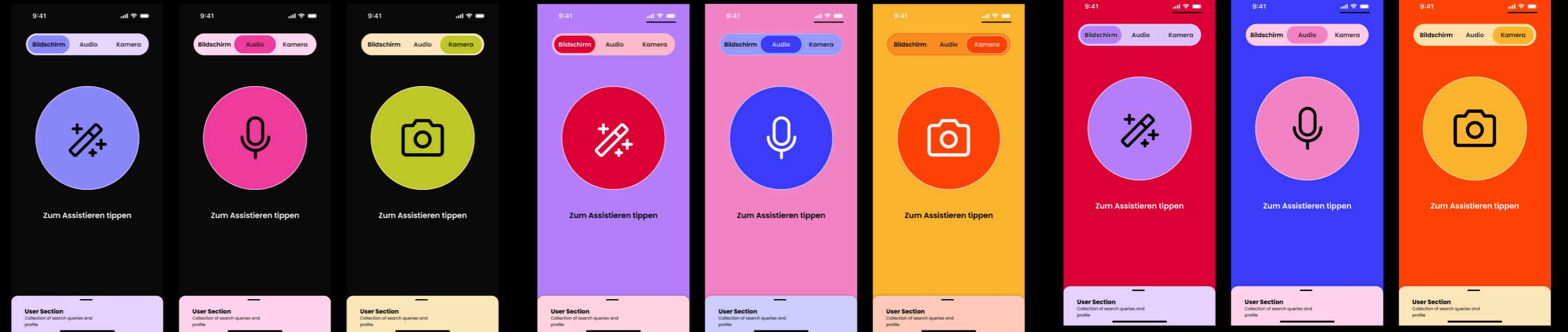
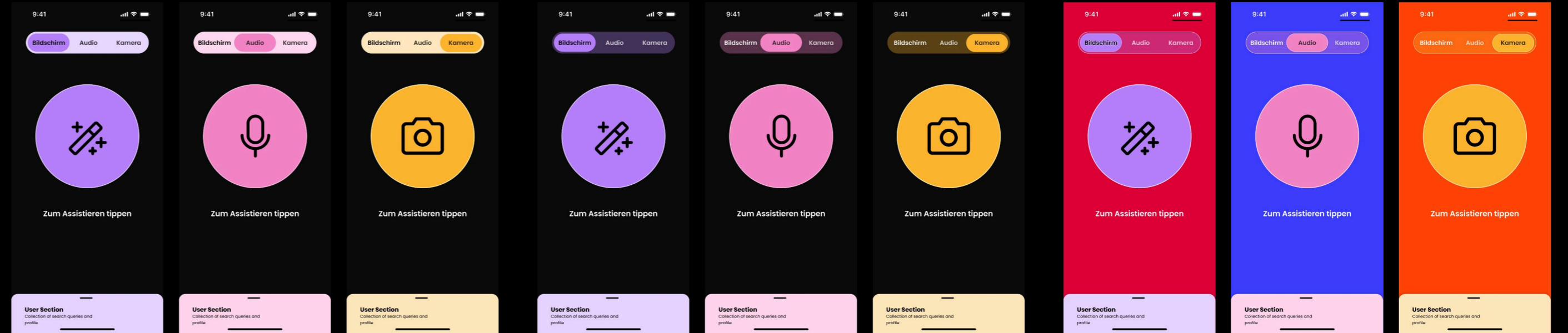
Styleguide

07

VISUALS

Erste Varianten

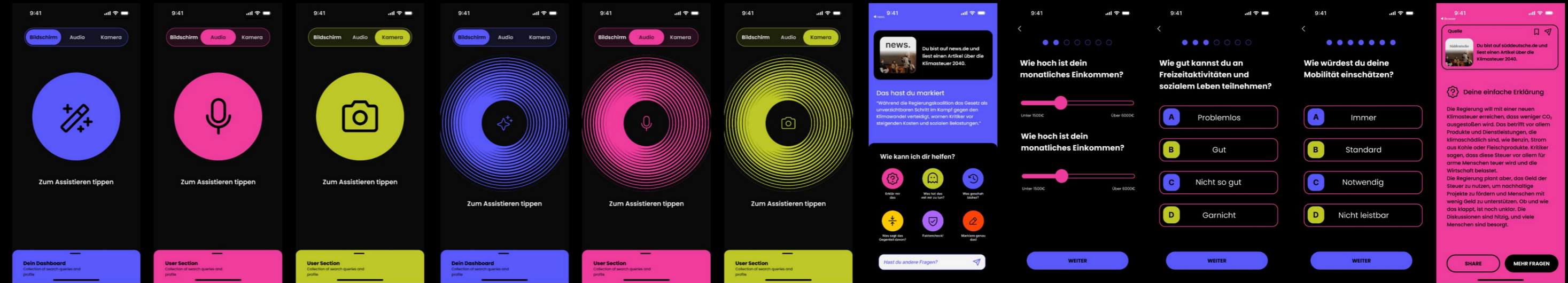
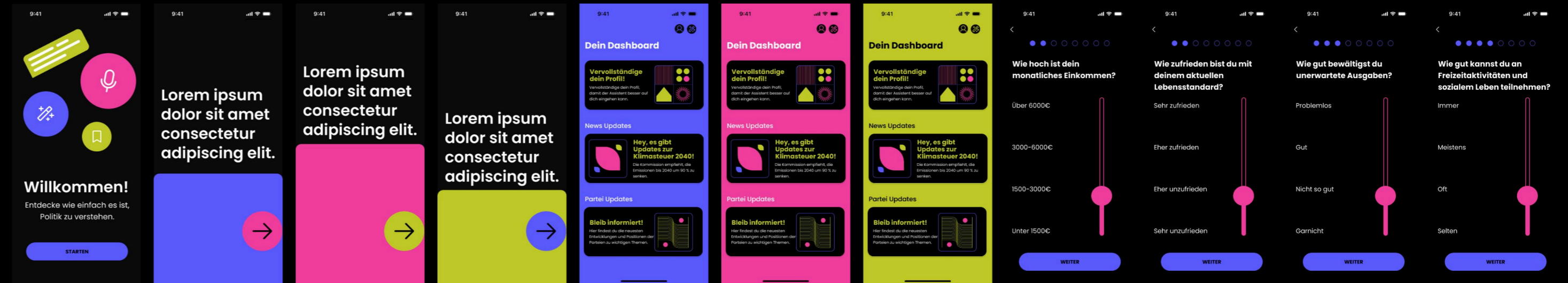
Im Verlauf des Designprozesses haben wir verschiedene visuelle Design-Varianten entwickelt, um die beste Lösung für unsere Zielgruppe zu finden.



VISUALS

Varianten Runde 2

Ziel war es, ein Design zu schaffen, das den Nutzer nicht nur durch seine Funktionalität überzeugt, sondern auch durch eine ansprechende und klare visuelle Struktur. So haben wir sicherstellt, dass die Nutzerführung intuitiv und die Inhalte schnell erfassbar sind.



VISUALS

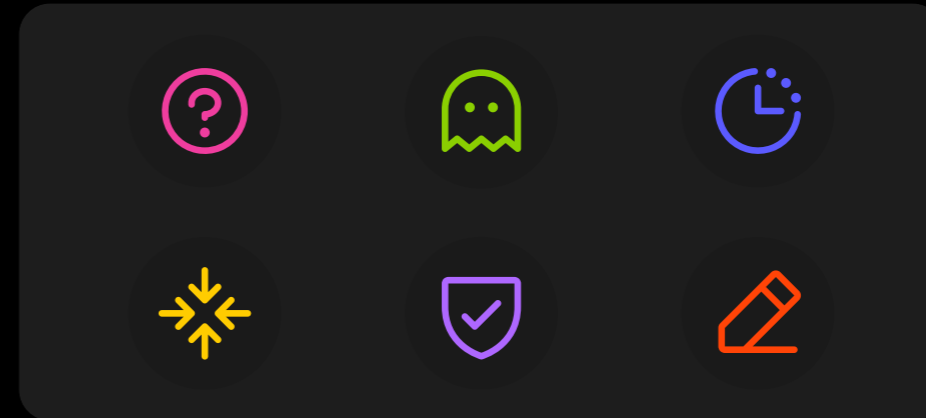
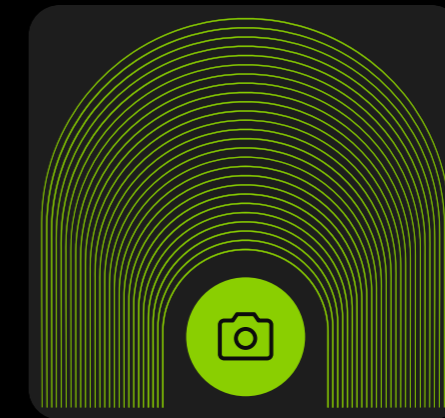
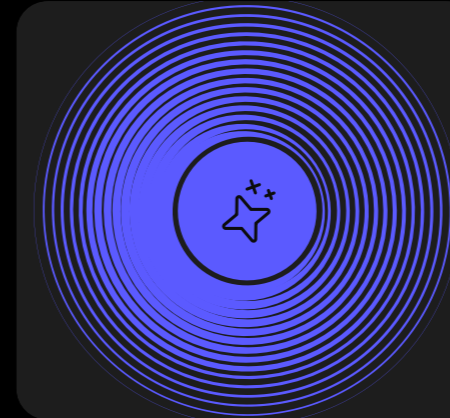
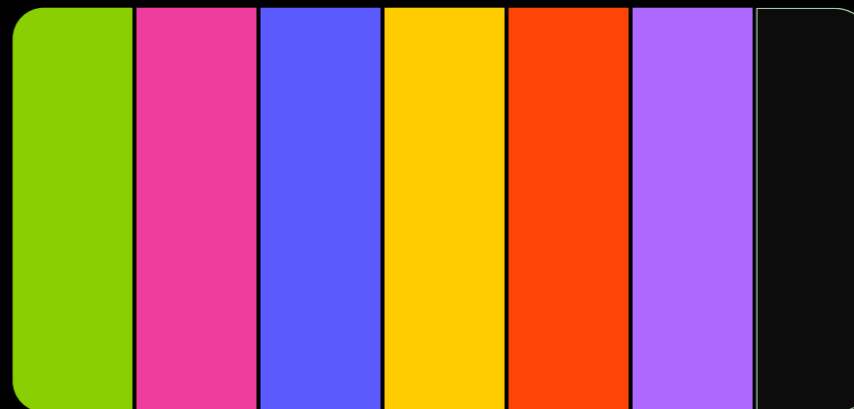
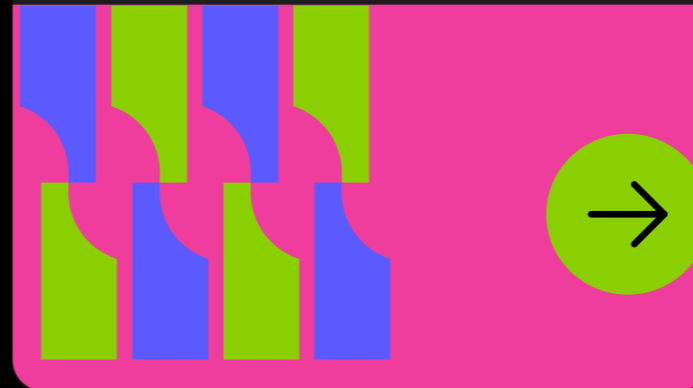
Styleguide

Für unser Design haben wir bewusst auf knallige Farben gesetzt, um eine lebendige und ansprechende Atmosphäre zu schaffen, die das politische Thema zugänglicher und einladender macht. Die Farben sollen Energie und Dynamik vermitteln und die Nutzer aktiv einbinden.

Die Schriftart Poppins wurde gewählt, weil sie eine moderne, klare und gut lesbare Sans-Serif-Schrift ist, die sowohl in digitalen als auch gedruckten Formaten hervorragend funktioniert.

Unser Logo, bestehend aus der Kalnia, spiegelt die moderne und zukunftsorientierte Ausrichtung unseres Projekts wider. Es symbolisiert sowohl den politischen Diskurs als auch die Interaktivität und Zugänglichkeit unserer Plattform.

Du weißt nicht,
welche
Informationen
*wirklich wichtig
sind?*



Poppins

Ad

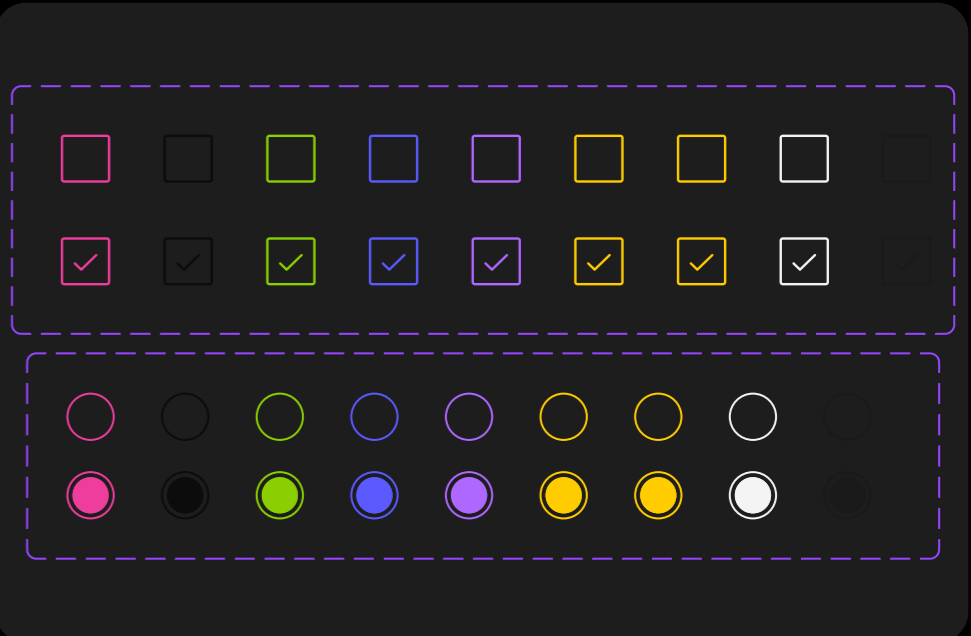
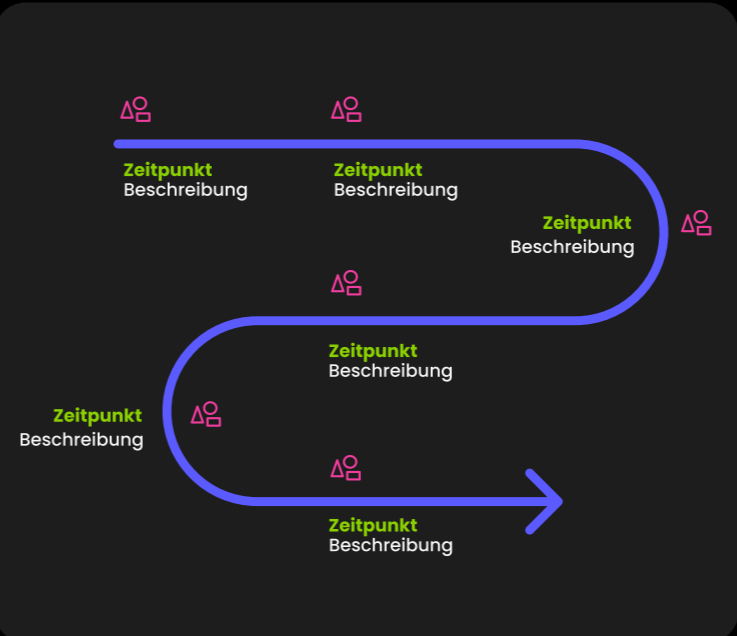
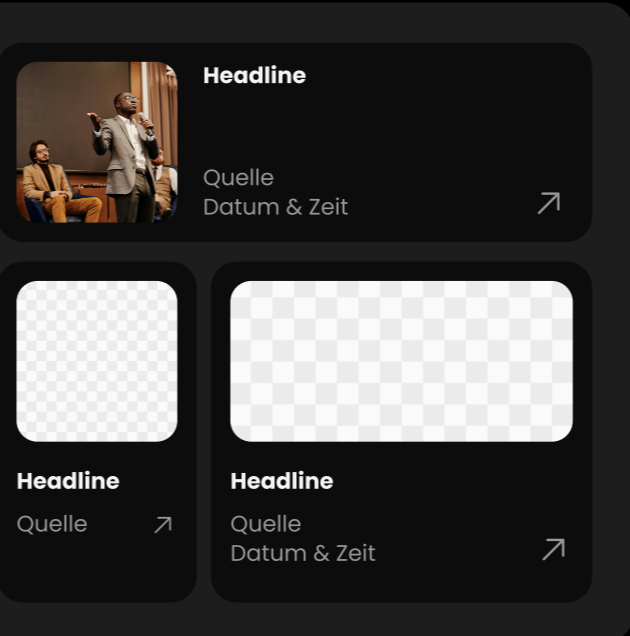
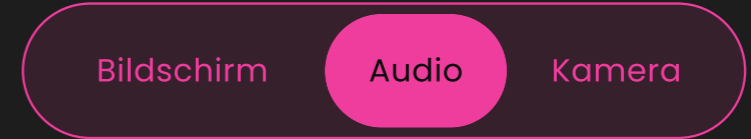
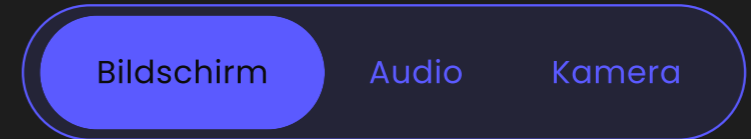
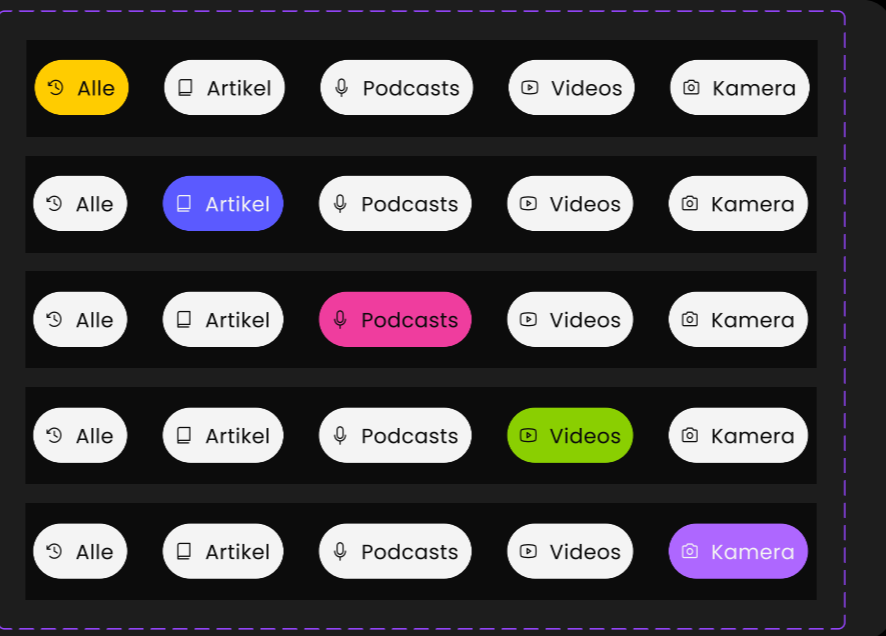
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz:~?!.

echo.

COMPONENTS

Design System

Um schnell und effektiv voran zukommen erstellen wir früh im Prozess ein Design System. Wir legten uns in Figma eine eigene Library an, mit Components und globalen Variablen. Wir wollten dadurch die konzeptionelle Arbeit an der Logik der App, nicht durch Design Entscheidungen bremsen.



Logik

08

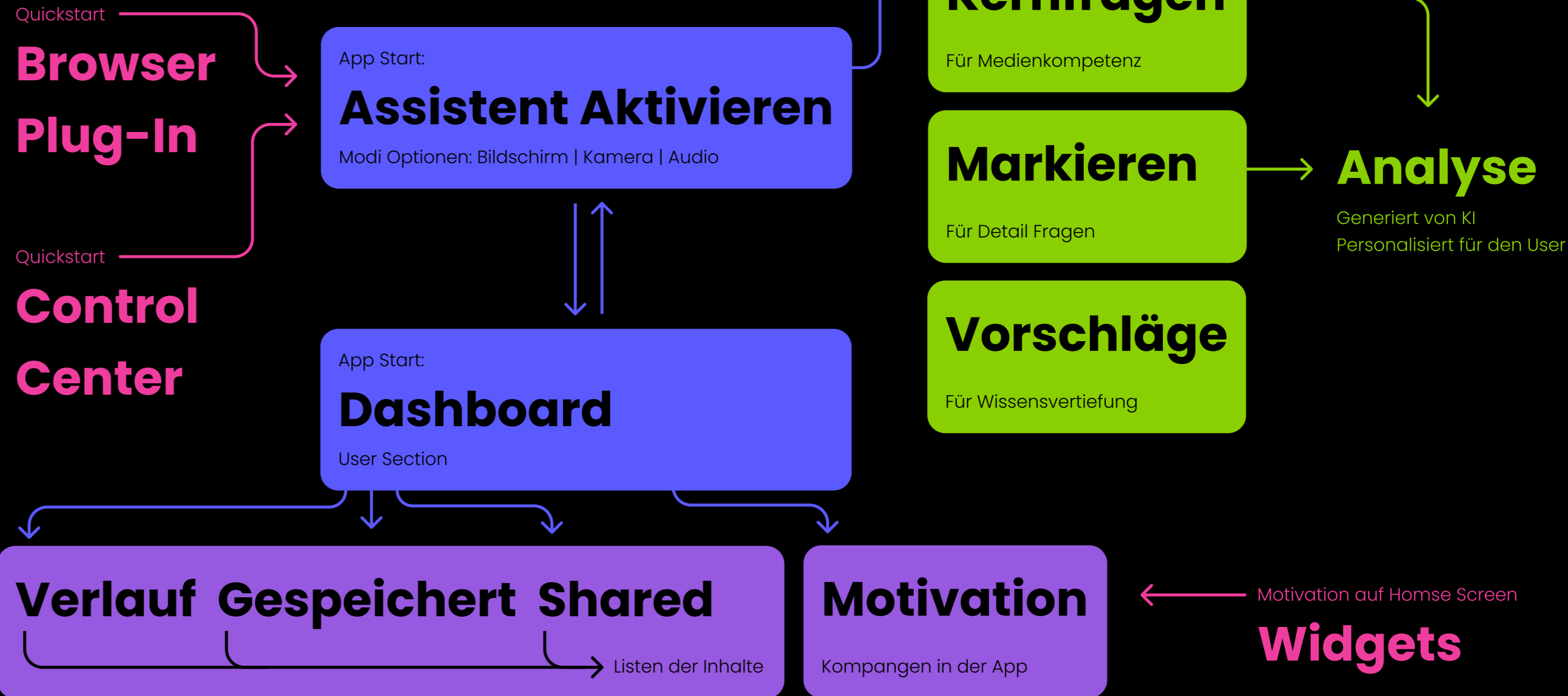
CONCLUSIO

Logik

Unser System hat zwei Wirkungsereiche. Zunächst außerhalb der App **[Pink]**: Hier stehen verschiedene Aktivierungs Möglichkeiten des Assistenten zur Verfügung, als auch Motivations Angebote des Services.

Innerhalb der App **[Blau]** wird man direkt aufgefordert den Assistenten zu aktivieren oder auf das Dashboard zu navigieren. Im Dashboard **[Lila]** sind Listen zum Überblick deMedienkonsums via des Assistenten.

Aktiviert man den Assistenten hat man eine Auswahl an Optionen **[Grün]**, um dann auf das Herzstück des Services zu kommen: Die KI generierte Analyse des geteilten Inhalts, welche dem User tiefgreifendes Wissen und daraus resultierende Kompetenzen zur dekomkratischen Teilhabe vermitteln soll.



KEYSTONE

Echo Modis

Bildschirm-Modus

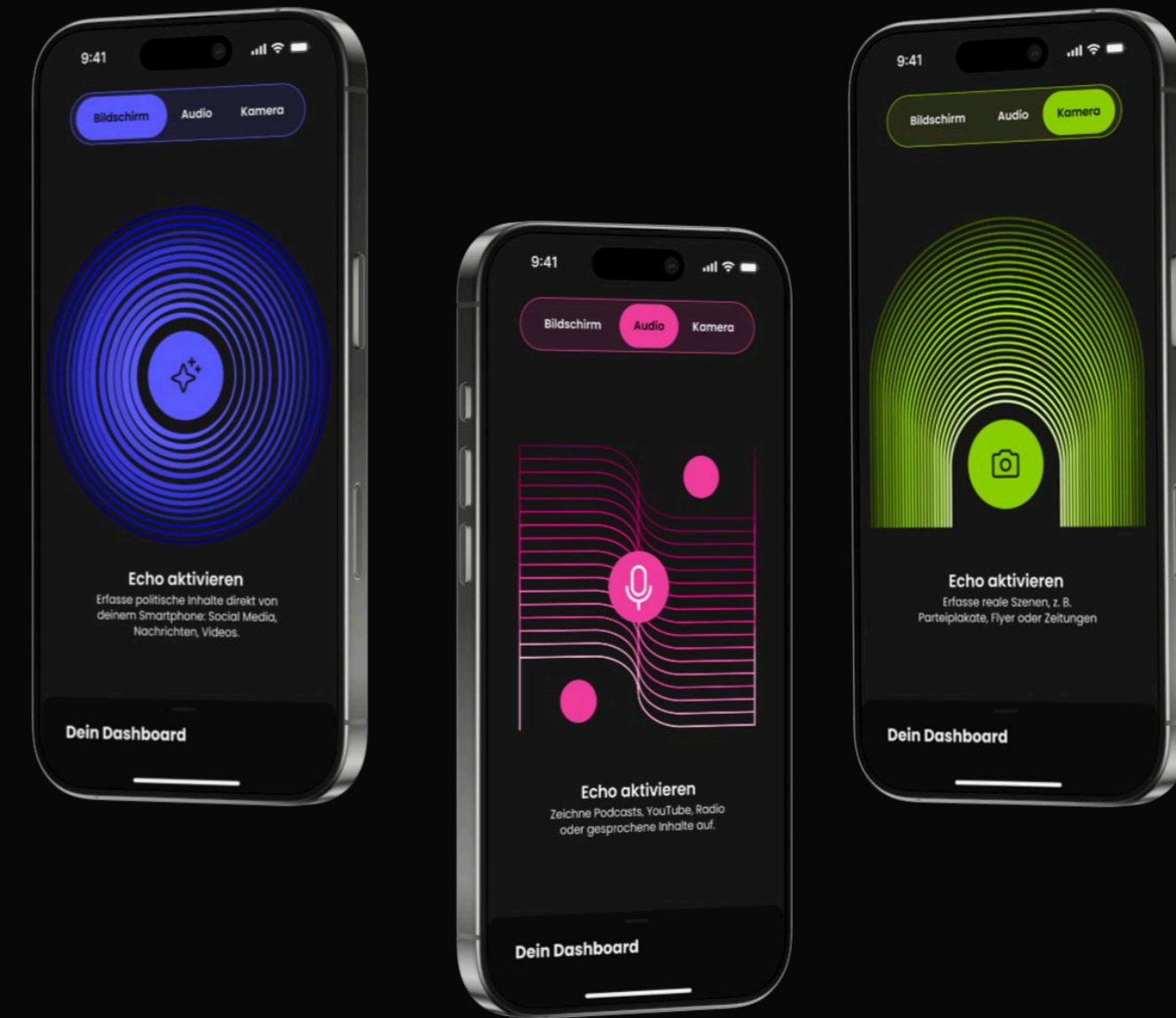
Mit dem Bildschirm-Modus kannst du Inhalte, die du auf deinem Smartphone anschaust, einfach per Screen Recording an ECHO weitergeben. Ob TikTok, Artikel oder Social Media – nach der Analyse kannst du sofort deine Fragen dazu stellen und mehr verstehen.

Audio-Modus

Hast du etwas gehört, das dich interessiert oder verwirrt hat? Mit dem Audio-Modus kannst du Podcasts, Radiosendungen oder andere gesprochene Inhalte mit nur einem Klick aufnehmen.

Kamera-Modus

Im Kamera-Modus kannst du reale Szenen erfassen – sei es ein aufgeworfenes Parteiplakat, ein Flyer im Briefkasten oder eine Zeitung, die Fragen aufwirft. ECHO versteht, was du siehst, und hilft dir, mehr zu erfahren.

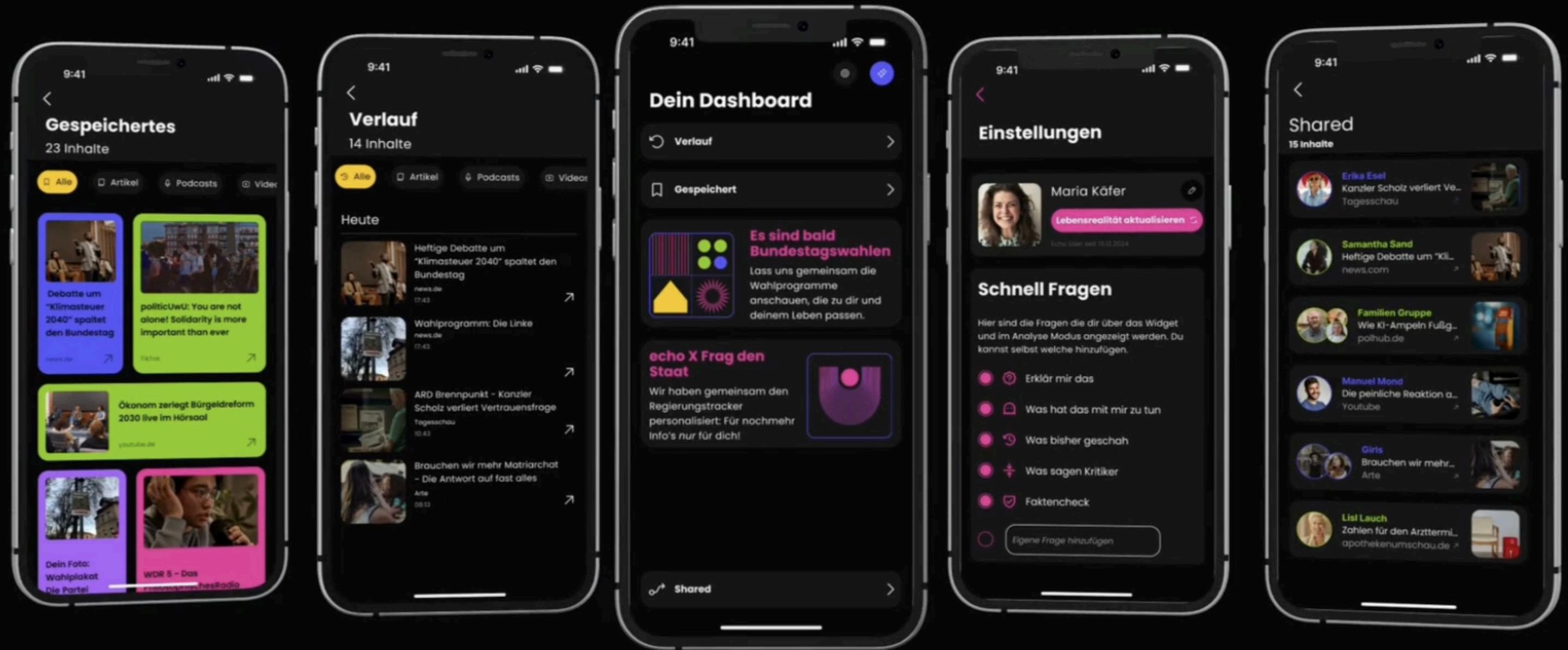


ALL IN ALL

Dashboard

In unserem Projekt legen wir Wert auf eine intuitive, personalisierte Nutzererfahrung. Das Dashboard zeigt gespeicherte Inhalte, den Verlauf und relevante Themen auf einen Blick. Zur strukturierten Verwaltung unterscheiden wir zwischen Gespeichertem, Verlauf und Shared-Inhalten. Gespeicherte Inhalte sind visuell hervorgehoben, der Verlauf hilft, Recherchen nachzuverfolgen. Die Shared-Funktion ermöglicht den Austausch von Nachrichten und Artikeln mit Freund:innen oder Gruppen, inklusive Quelle für Kontext.

Eine dynamische Personalisierungsebene passt Inhalte an die Lebensrealität der Nutzenden an, ohne Filterblasen zu erzeugen. So fördern wir eine reflektierte, interaktive Informationsnutzung, die kritisches Denken und Austausch stärkt.



User Testing

09

INTERVIEW

User Testings

Wir haben zwei Prototypen-Testings durchgeführt, um zu evaluieren, wie intuitiv und hilfreich die Funktionen unserer App sind. Dabei haben wir folgende Aspekte untersucht:

1 Informationsverhalten der Nutzer

- Wo und wie informieren sie sich aktuell?
- Welche Herausforderungen oder Frustrationen haben sie dabei?

3 Mehrwert & Erwartungen

- Wird die App als hilfreich empfunden?
- Welche zusätzlichen Funktionen wünschen sich Nutzer?

2 Usability & Interaktion

- Wie navigieren die Nutzer durch die App?
- Wie intuitiv sind die Funktionen (Scannen, Audioaufnahme, Markieren, Widget-Nutzung)?
- Gibt es Verwirrung oder Hindernisse?

INTERVIEW

User Testing No.1



Markus
16 Jahre
Schüler am Gymnasium

Summary

Dieser Report fasst die Testergebnisse von Markus zusammen, einschließlich seiner Erfahrungen, Erwartungen und Feedback zu den getesteten Funktionen.

Testumgebung: App Prototyp am Smartphone

Task-based usability testing: Interaktion mit verschiedenen Funktionen (z. B. Modiswechsel, , Widget-Nutzung, Analyse-Screens, Video-/Audiostelle markieren)

Metriken: Beobachtung des Nutzerverhaltens, qualitative Einschätzung der Verständlichkeit und Relevanz, Think-Aloud Methode

Pre-Task Interview

Allgemeine Informationsgewohnheiten

Markus informiert sich hauptsächlich über folgende Quellen:

- Tagesschau für allgemeine Nachrichten
- Vergleichende Blogs, um Fakten gegeneinander abzuwägen
- Instagram, wenn ihm etwas Interessantes auffällt, recherchiert er es weiter
- YouTube statt Podcasts, um sich vertiefend zu informieren
- Freunde, wenn ihm Zusammenhänge fehlen oder er unterschiedliche Perspektiven einholen möchte

Bedürfnisse & Erwartungen:

Markus äußerte einige Wünsche und Erwartungen an ein politisches Informations-Tool:

- Vereinfachung von politischer Sprache: Er würde sich eine Funktion wünschen, die komplexe politische Begriffe verständlicher formuliert.
- Chronologische Strukturierung: Aktuelle Nachrichten sollten übersichtlich und nach Zeit geordnet dargestellt werden.
- Zusammenfassungen: Besonders hilfreich wäre eine Möglichkeit, längere Texte oder Berichte auf das Wesentliche reduziert zu konsumieren.

INTERVIEW

User Testing No.1



Markus
16 Jahre
Gymnasiumschrüler

Summary

Dieser Report fasst die Testergebnisse von Markus zusammen, einschlieÙlich seiner Erfahrungen, Erwartungen und Feedback zu den getesteten Funktionen.

Testumgebung: App Prototyp am Smartphone

Task-based usability testing: Interaktion mit verschiedenen Funktionen (z. B. Modiswechsel, , Widget-Nutzung, Analyse-Screens, Video(Audio)stelle markieren)

Metriken: Beobachtung des Nutzerverhaltens, qualitative Einschätzung der Verständlichkeit und Relevanz, Think-Aloud Methode

Usability-Feedback zum Prototypen

Während des Tests führte Marcus verschiedene Aufgaben durch und äußerte seine Eindrücke:

1 Startbildschirm & erste Interaktion:

- Er assoziierte Tippen mit "assistieren" und konnte sich direkt orientieren.
- Funktionen wie das Scannen von Texten und Zeitungen wurden als sinnvoll empfunden.
- Das Dashboard wurde als klar und funktional wahrgenommen.

2 Audio- und Video-Interaktionen:

- Marcus nahm an, dass er Aussagen aufnehmen und analysieren lassen könnte, was er als hilfreiche Funktion empfand.
- Beim Zurückkehren aus einem Video in die App fand er es intuitiv, auf die obere Leiste zu klicken.
- Besonders positiv: Es gibt direkt Vorschläge für Folgefragen, was er als sehr nützlich empfand.

3 Speicher- und Bearbeitungsfunktionen:

- Das Speichern von Informationen wurde als besonders hilfreich bewertet.
- Marcus wollte eine Audioaufnahme markieren und fand es direkt logisch, dies über eine Markieren-Funktion zu tun.

INTERVIEW

User Testing No.1



Markus
16 Jahre
Gymnasiumschrüler

Summary

Dieser Report fasst die Testergebnisse von Markus zusammen, einschlieÙlich seiner Erfahrungen, Erwartungen und Feedback zu den getesteten Funktionen.

Testumgebung: App Prototyp am Smartphone

Task-based usability testing: Interaktion mit verschiedenen Funktionen (z. B. Modiswechsel, , Widget-Nutzung, Analyse-Screens, Video(Audio)stelle markieren)

Metriken: Beobachtung des Nutzerverhaltens, qualitative Einschätzung der Verständlichkeit und Relevanz, Think-Aloud Methode

Usability-Feedback zum Prototypen

Während des Tests führte Marcus verschiedene Aufgaben durch und äußerte seine Eindrücke:

4 Fake News Erkennung:

- Die Funktion zur Erkennung und Warnung vor Fake News wurde als einfach verständlich und nützlich bewertet.

INTERVIEW

User Testing No.1



Markus
16 Jahre
Gymnasiumschrüler

Summary

Dieser Report fasst die Testergebnisse von Markus zusammen, einschlieÙlich seiner Erfahrungen, Erwartungen und Feedback zu den getesteten Funktionen.

Testumgebung: App Prototyp am Smartphone

Task-based usability testing: Interaktion mit verschiedenen Funktionen (z. B. Modiswechsel, , Widget-Nutzung, Analyse-Screens, Video(Audio)stelle markieren)

Metriken: Beobachtung des Nutzerverhaltens, qualitative Einschätzung der Verständlichkeit und Relevanz, Think-Aloud Methode

Verbesserungspotenzial

Trotz des positiven Gesamteindrucks gab es einige kleinere Anmerkungen:

1 Widget-Funktion & Markierung:

- Beim Markieren gab es eine Verwechslung der Funktionalität, die sich aber dann schnell aufgelöst hat.

2 Zusätzliche Wünsche:

- Ein Chrome-Plugin oder eine Desktop-Version für tiefere Recherche wurde gewünscht.
- Die Möglichkeit, Links direkt in die App zu kopieren, wäre eine sinnvolle Ergänzung.

Fazit

Markus hatte durchgehend eine positive Nutzererfahrung mit dem Prototypen. Besonders hervorgehoben wurden die "minimalistische Gestaltung", die klaren Funktionen und die Möglichkeit, schnell Informationen zu speichern oder weiter zu recherchieren.

Verbesserungspotenzial sieht er in zusätzlichen Plattformen (Desktop, Browser-Plugin).

INTERVIEW

User Testing No.2



Benedikt
23 Jahre
Student

Summary

Dieser Report fasst die Testergebnisse von Benedikt zusammen, einschließlich seiner Erfahrungen, Erwartungen und Feedback zu den getesteten Funktionen.

Testumgebung: App Prototyp am Smartphone

Task-based usability testing: Interaktion mit verschiedenen Funktionen (z. B. Modiswechsel, , Widget-Nutzung, Analyse-Screens, Video(Audio)stelle markieren)

Metriken: Beobachtung des Nutzerverhaltens, qualitative Einschätzung der Verständlichkeit und Relevanz, Think-Aloud Methode

Pre-Task Interview

Vorerfahrungen:

Benedikt gibt an, dass er sich hauptsächlich über Social Media über Politik informiert. Dabei fällt es ihm jedoch schwer, zwischen verlässlichen und falschen Informationen zu unterscheiden. Neben Social Media nutzt er eigene Recherchen über Google und gelegentlich Gespräche mit Freunden.

Erwartungen:

Er erwartet vor allem Zusammenfassungen von Wahlprogrammen, relevante Themen für ihn persönlich, Hintergrundchecks zur politischen Arbeit der letzten Jahre und einen zuverlässigen Faktencheck.

Einstellungen:

Er beschäftigt sich nicht häufig mit politischen Themen, da sie oft abstrakt und schwer greifbar sind. Dies führt dazu, dass er schnell die Motivation verliert. Social Media betrachtet er mit Vorsicht, insbesondere bei kritischen Themen, da hier viele Fehlinformationen verbreitet werden.

Wünsche:

Er hat den Wahl-O-Mat bereits zweimal genutzt, jedoch waren die Ergebnisse für ihn nicht nachvollziehbar. Ihm fehlt die Transparenz darüber, wie das Ergebnis zustande kommt.

INTERVIEW

User Testing No.2



Benedikt
23 Jahre
Student

Summary

Dieser Report fasst die Testergebnisse von Benedikt zusammen, einschließlich seiner Erfahrungen, Erwartungen und Feedback zu den getesteten Funktionen.

Testumgebung: App Prototyp am Smartphone

Task-based usability testing: Interaktion mit verschiedenen Funktionen (z. B. Modiswechsel, , Widget-Nutzung, Analyse-Screens, Video(Audio)stelle markieren)

Metriken: Beobachtung des Nutzerverhaltens, qualitative Einschätzung der Verständlichkeit und Relevanz, Think-Aloud Methode

Usability-Feedback zum Prototypen

Während des Tests führte Benedikt verschiedene Aufgaben durch und äußerte seine Eindrücke:

1 Audio-Interaktion:

- Er erwartete, dass das Mikrofon-Symbol eine Aufnahme startet und fand die Animation hilfreich zur Bestätigung.
- Er hätte gerne eine Funktion, um sich das Gesprochene noch einmal anzuhören.
- Besonders interessiert war er an der Faktencheck-Option.

2 Erklär-mir-das-Funktion:

- Die Zusammenfassungen gefielen ihm gut.
- Er fand es spannend, dass man auch kritische Gegenargumente einsehen kann.
- Er war sich unsicher, was "Markieren" bedeutet, vermutete aber, dass man damit einzelne Audio-Passagen hervorheben kann.

3 Nutzerführung und Design:

- Er empfand das bunte, abwechslungsreiche Design als angenehm, weil es das ernste Thema auflockert.
- Das Control Center war logisch, aber er würde es eher per Drag-and-Drop nutzen.
- Er war unsicher, was ihn erwartet, wenn er die Chat Funktion benutzt.

INTERVIEW

User Testing No.2



Benedikt
23 Jahre
Student

Summary

Dieser Report fasst die Testergebnisse von Benedikt zusammen, einschließlich seiner Erfahrungen, Erwartungen und Feedback zu den getesteten Funktionen.

Testumgebung: App Prototyp am Smartphone

Task-based usability testing: Interaktion mit verschiedenen Funktionen (z. B. Modiswechsel, , Widget-Nutzung, Analyse-Screens, Video(Audio)stelle markieren)

Metriken: Beobachtung des Nutzerverhaltens, qualitative Einschätzung der Verständlichkeit und Relevanz, Think-Aloud Methode

Usability-Feedback zum Prototypen

Während des Tests führte Benedikt verschiedene Aufgaben durch und äußerte seine Eindrücke:

4 Markieren-Funktion:

- Er testete das Markieren und fand es durch den bekannten Mechanismus des Control Centers intuitiv.
- Bei Videos fand er es sinnvoll, schlug aber vor, statt des Stifts ein passenderes Icon zu wählen.

INTERVIEW

User Testing No.2



Benedikt
23 Jahre
Student

Summary

Dieser Report fasst die Testergebnisse von Benedikt zusammen, einschließlich seiner Erfahrungen, Erwartungen und Feedback zu den getesteten Funktionen.

Testumgebung: App Prototyp am Smartphone

Task-based usability testing: Interaktion mit verschiedenen Funktionen (z. B. Modiswechsel, , Widget-Nutzung, Analyse-Screens, Video(Audio)stelle markieren)

Metriken: Beobachtung des Nutzerverhaltens, qualitative Einschätzung der Verständlichkeit und Relevanz, Think-Aloud Methode

Verbesserungspotenzial

Trotz des positiven Gesamteindrucks gab es einige kleinere Anmerkungen:

1 Fehlendes Onboarding

- Klarere Einführung in die Assistenzmöglichkeiten, um den Einstieg für Erstnutzer zu erleichtern.

Fazit

Benedikt fand die Funktionen sinnvoll, insbesondere den Faktencheck und die Möglichkeit, Informationen übersichtlich darzustellen. Er lobte die visuelle Gestaltung und die intuitive Bedienung nach einer kurzen Eingewöhnung. Herausforderungen sah er vor allem im Verständnis der verschiedenen Assistenzoptionen und einer noch klareren Nutzerführung.

Frame Evolution

10

VARIANTEN

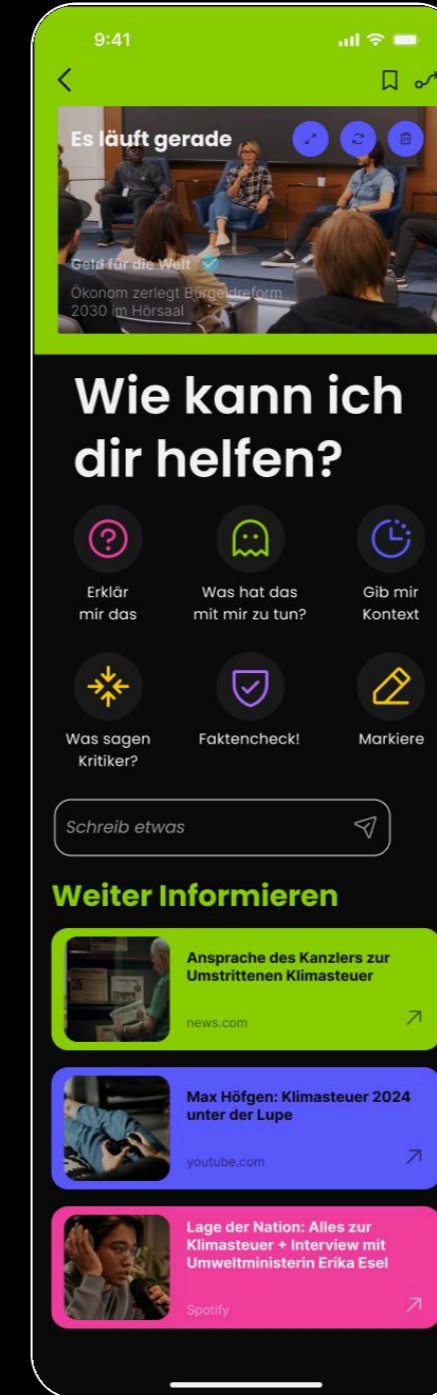
Frame Evolution

Die Entwicklung unseres Layouts wurde maßgeblich durch die User Testings und die Verfeinerung unseres Design Systems beeinflusst.

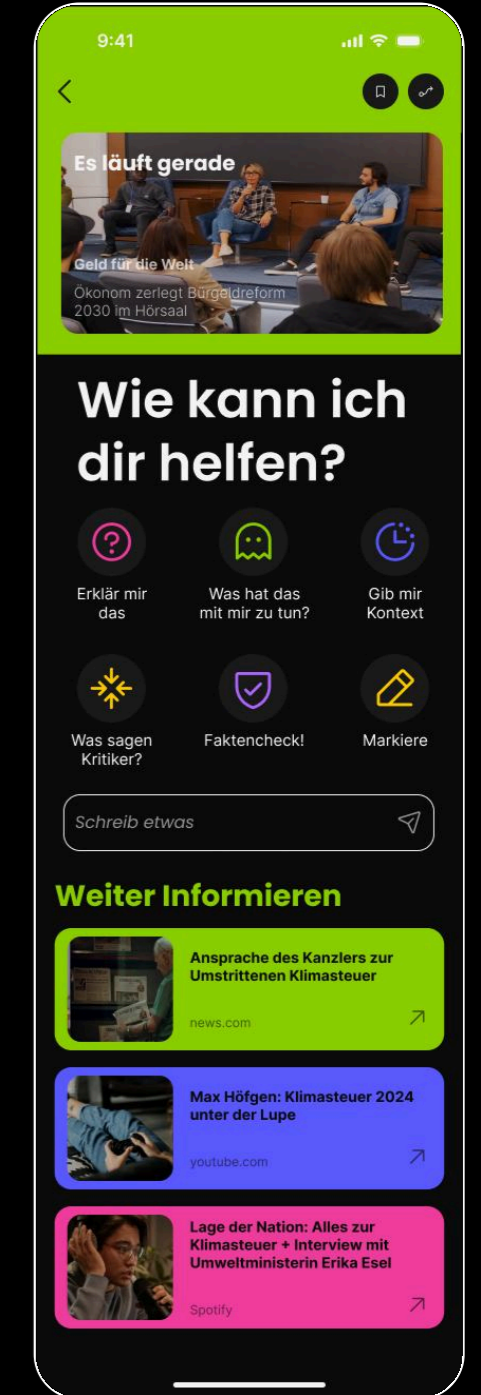
Step by Step reduzierten wir unsere Gestaltung auf das Wesentliche, passten die Farbigkeit der Elemente auf die hierarchischen Prioritäten weiter an und optimierten die Lesbarkeit insgesamt.



VERSION 1



VERSION 2



VERSION 3

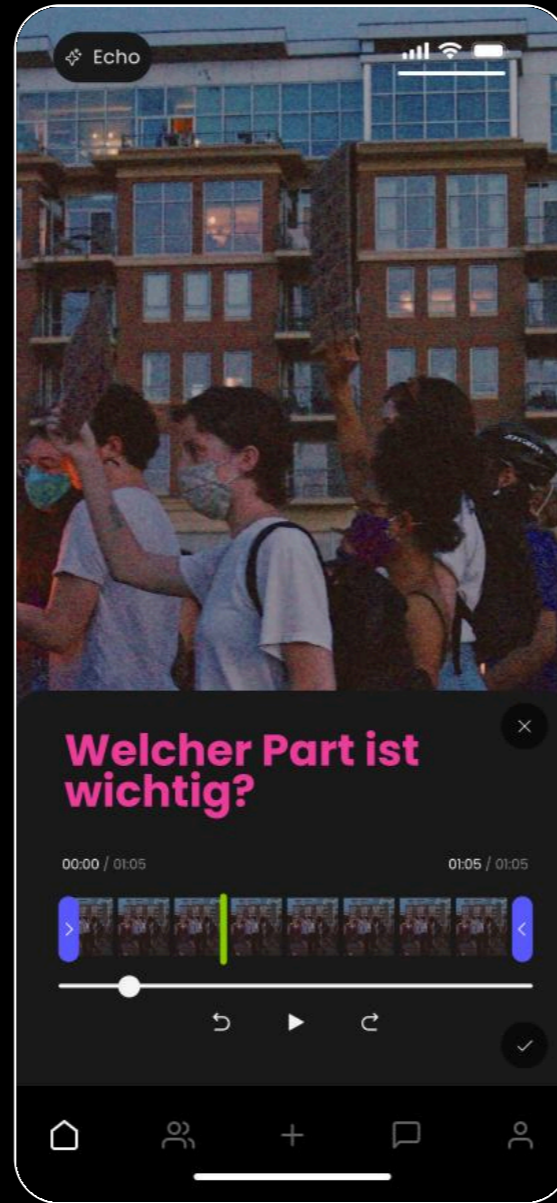
VARIANTEN

Frame Evolution

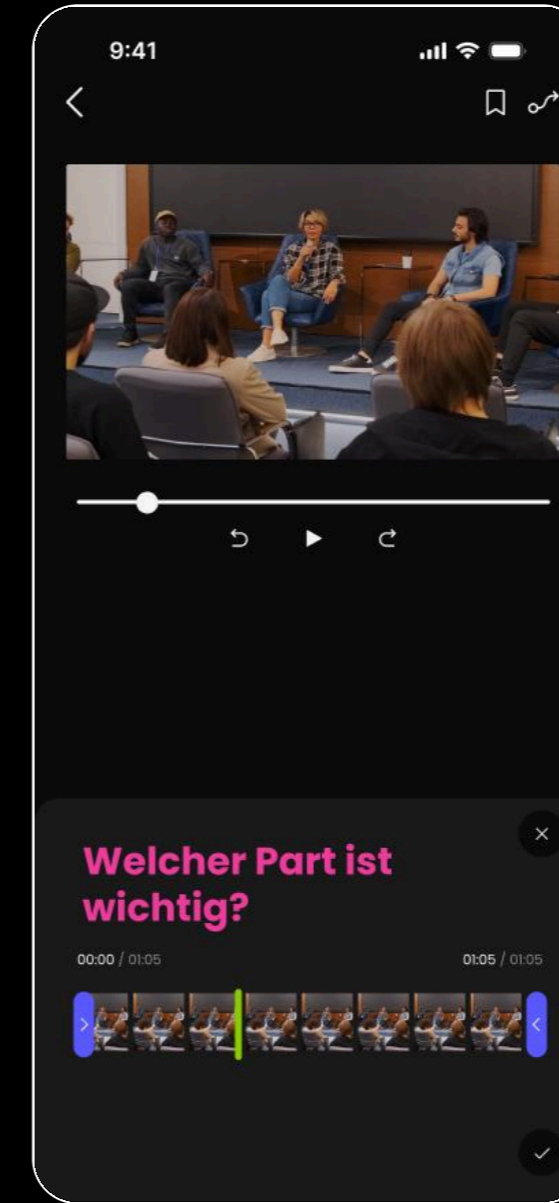
Die Entwicklung unseres Layouts wurde maßgeblich durch die User Testings und die Verfeinerung unseres Design Systems beeinflusst.

Step by Step reduzierten wir unsere Gestaltung auf das Wesentliche, passten die Farbgebung der Elemente auf die hierarchischen Prioritäten weiter an und optimierten die Lesbarkeit insgesamt.

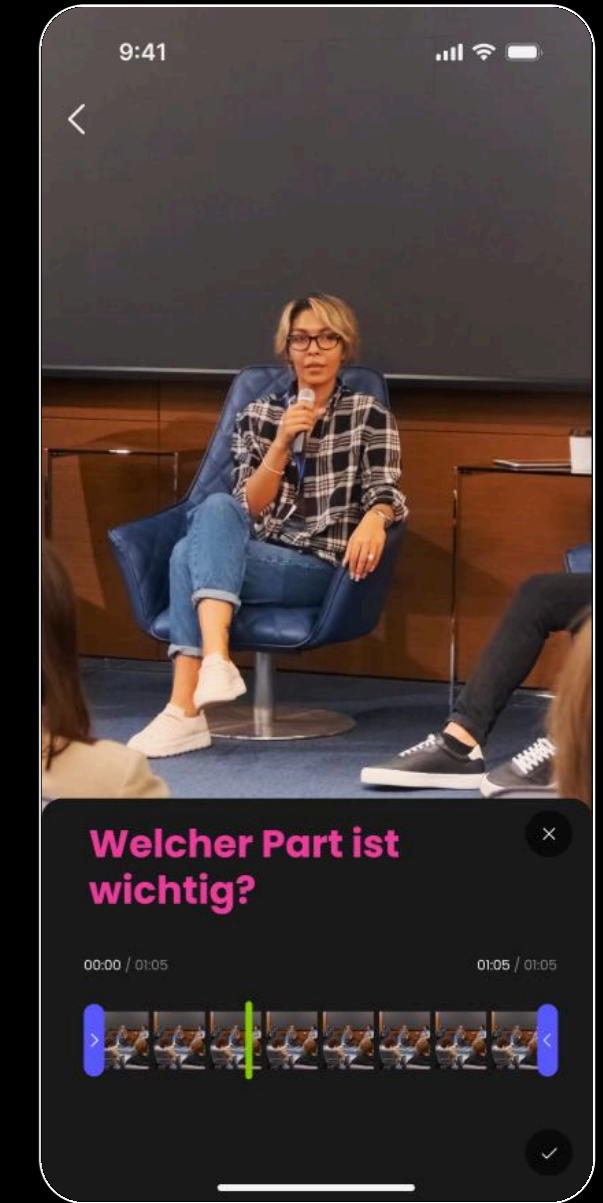
Beim Markieren war vor allem der Fokus auf das Editing Tool wichtig.



VERSION 1



VERSION 2



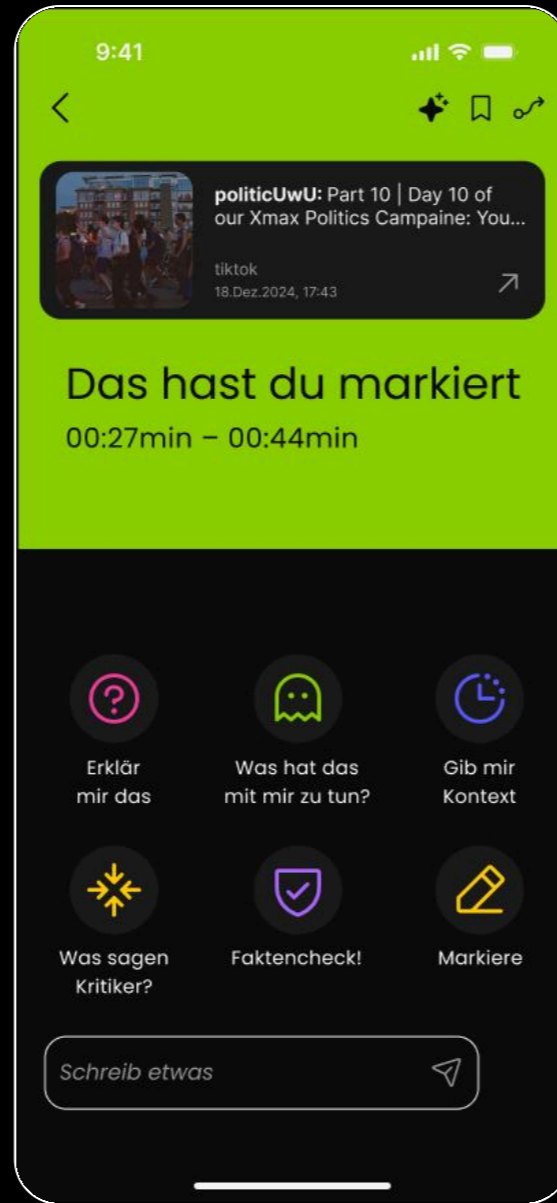
VERSION 3

VARIANTEN

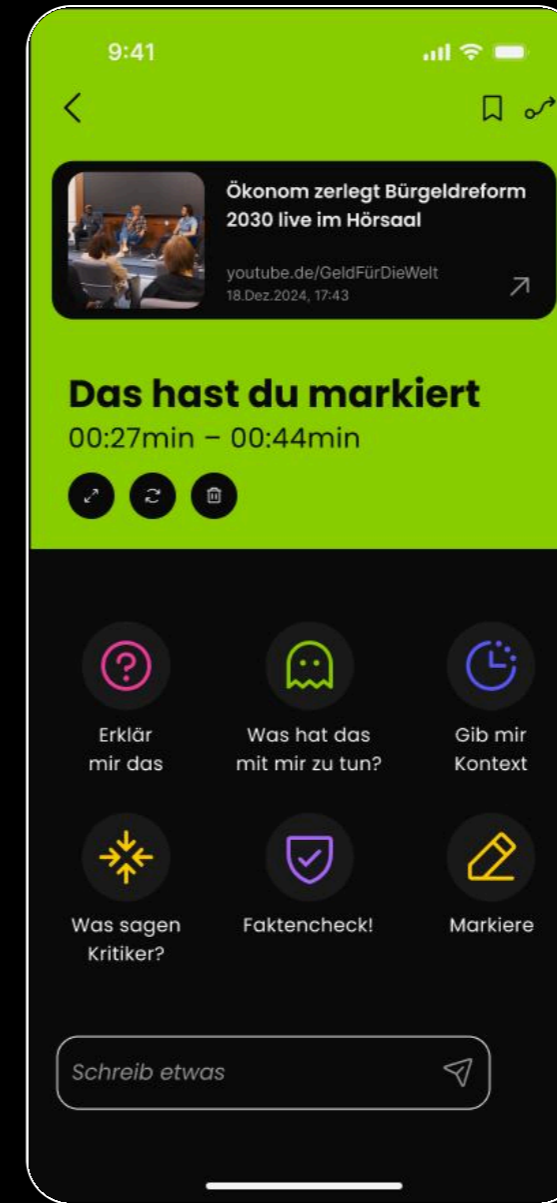
Frame Evolution

Die Entwicklung unseres Layouts wurde maßgeblich durch die User Testings und die Verfeinerung unserer Design Systems beeinflusst.

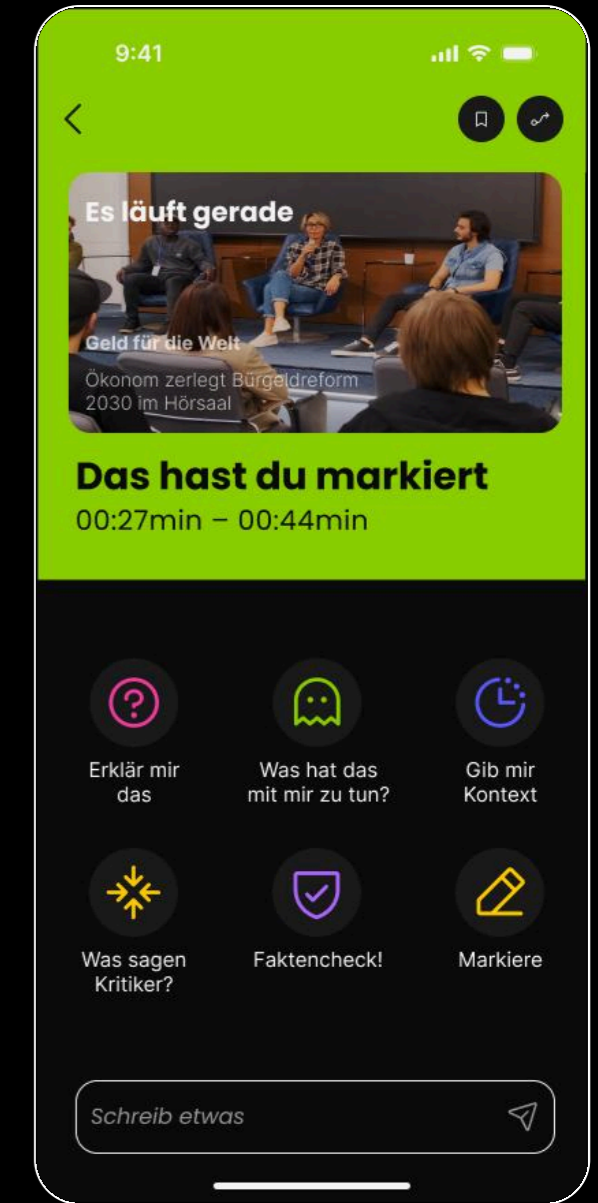
Step by Step reduzierten wir unsere Gestaltung auf das Wesentliche, passten die Farbigkeit der Elemente auf die hierarchischen Prioritäten weiter an und optimierten die Lesbarkeit insgesamt.



VERSION 1



VERSION 2



VERSION 3

VARIANTEN

Frame Evolution

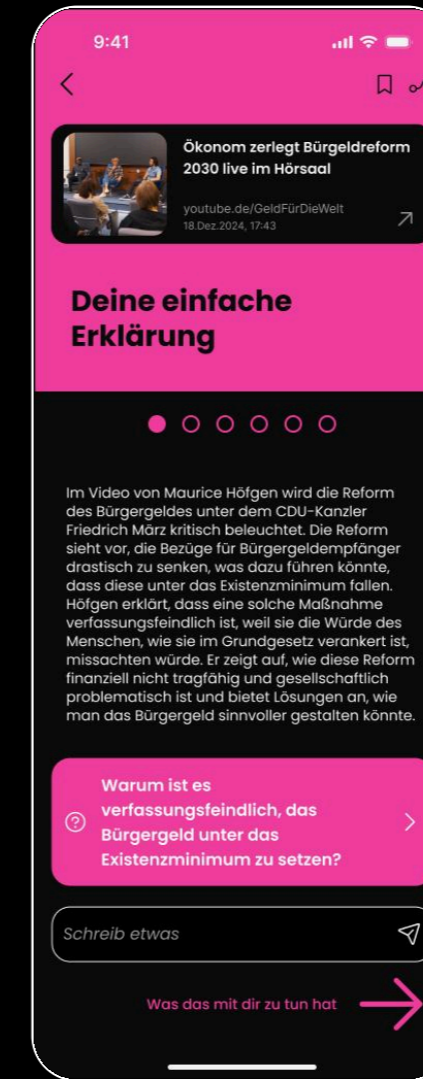
Die Entwicklung unseres Layouts wurde maßgeblich durch die User Testings und die Verfeinerung unserer Design Systems beeinflusst.

Step by Step reduzierten wir unsere Gestaltung auf das Wesentliche, passten die Farbigkeit der Elemente auf die hierarchischen Prioritäten weiter an und optimierten die Lesbarkeit insgesamt.

Für die Analyse war die Gliederung des Textes am wichtigsten. Die Weiterleitung zu nächsten Frage brauchte auch mehrere Iterationen.



VERSION 1



VERSION 2



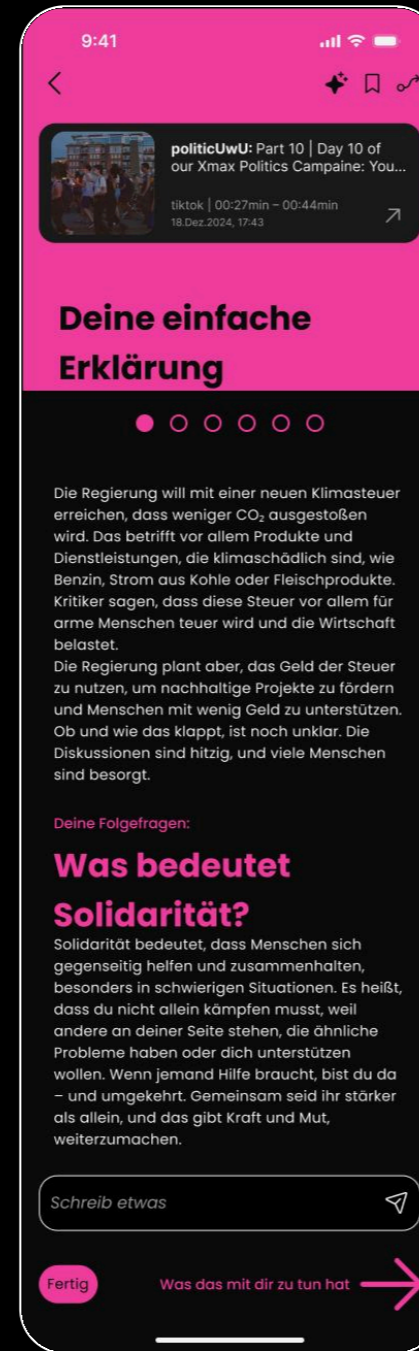
VERSION 3

VARIANTEN

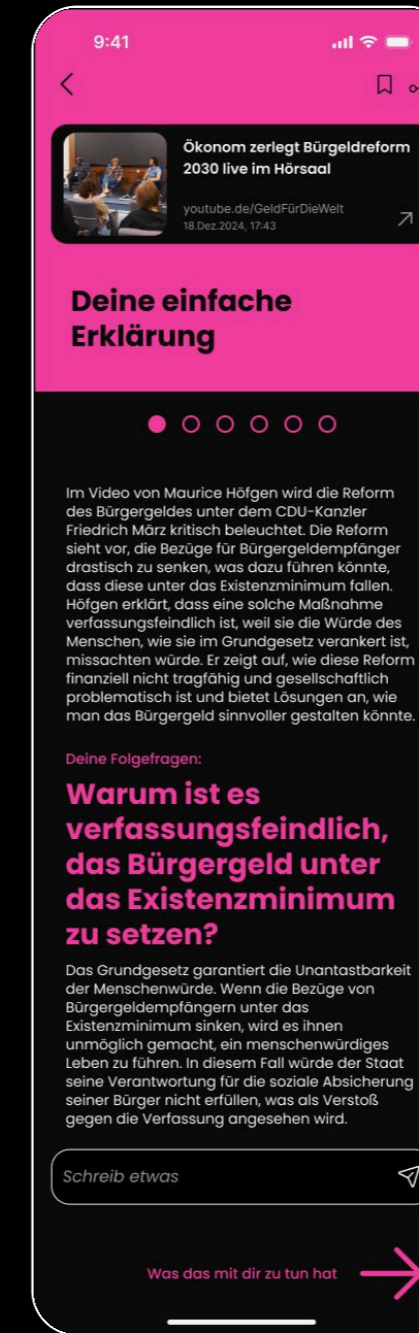
Frame Evolution

Die Entwicklung unseres Layouts wurde maßgeblich durch die User Testings und die Verfeinerung unserer Design Systems beeinflusst.

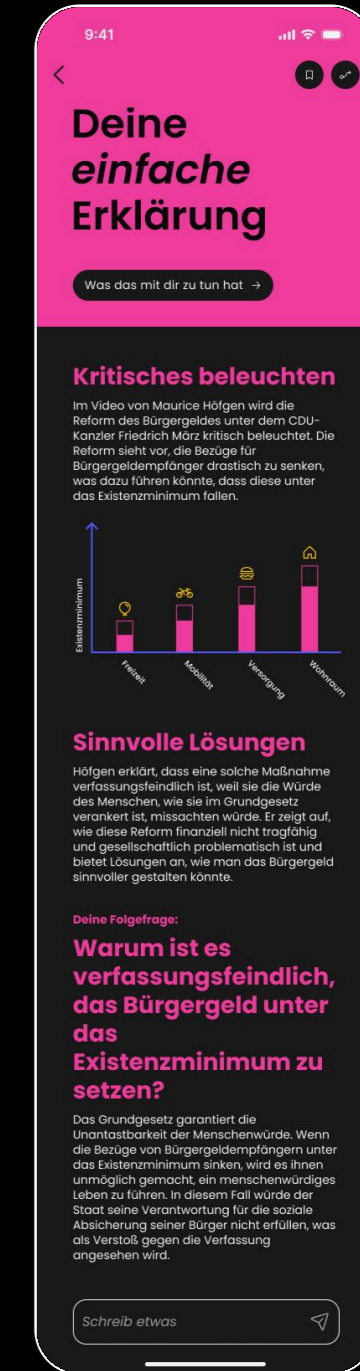
Step by Step reduzierten wir unsere Gestaltung auf das Wesentliche, passten die Farbigkeit der Elemente auf die hierarchischen Prioritäten weiter an und optimierten die Lesbarkeit insgesamt.



VERSION 1



VERSION 2



VERSION 3

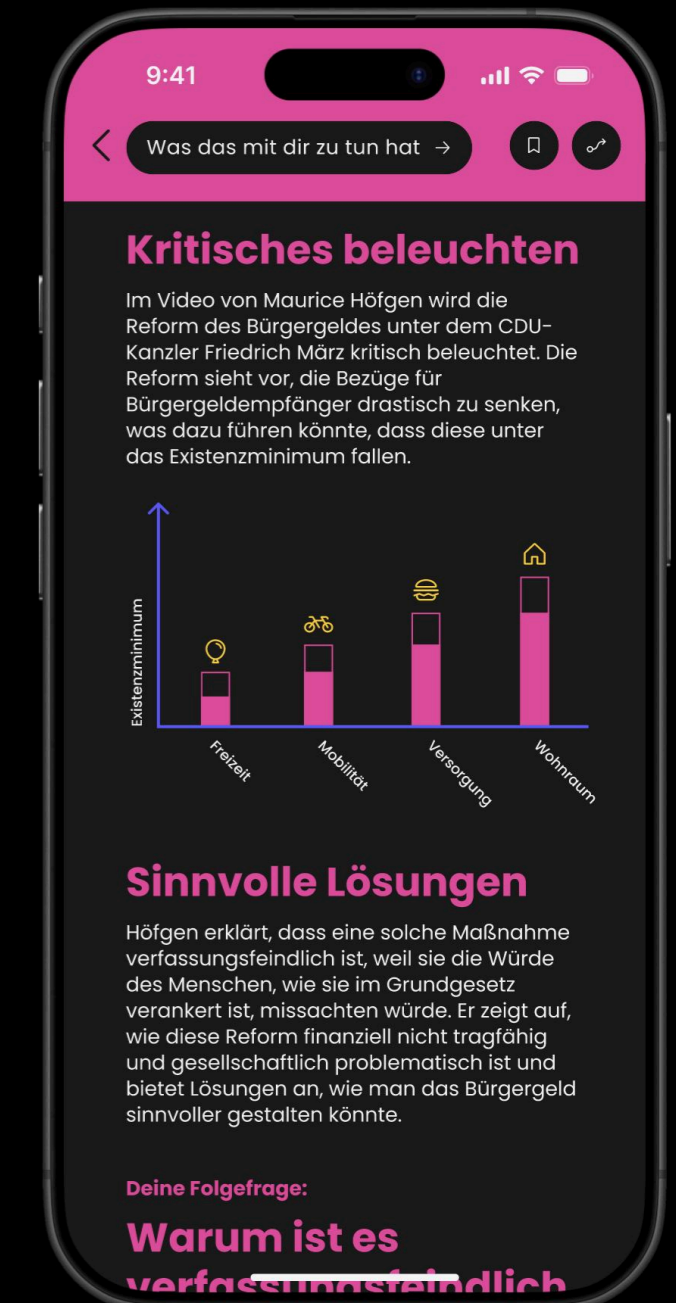
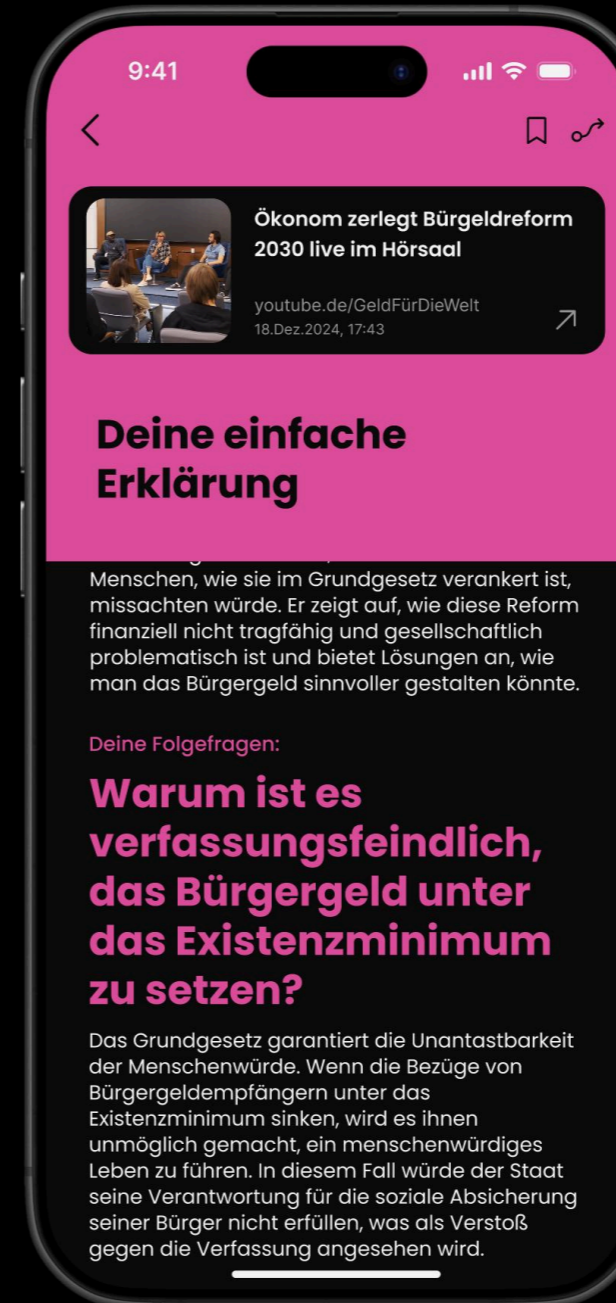
VARIANTEN

Frame Evolution

Die Entwicklung unseres Layouts wurde maßgeblich durch die User Testings und die Verfeinerung unserer Design Systems beeinflusst.

Step by Step reduzierten wir unsere Gestaltung auf das Wesentliche, passten die Farbgebung der Elemente auf die hierarchischen Prioritäten weiter an und optimierten die Lesbarkeit insgesamt.

Die scroll-animation des Header Bereichs wurde nach dem Testing optimiert, um mehr Platz für den Inhalt zu schaffen und die Weiterleitung zur nächsten Frage klarer zu machen.



VARIANTEN

Frame Evolution

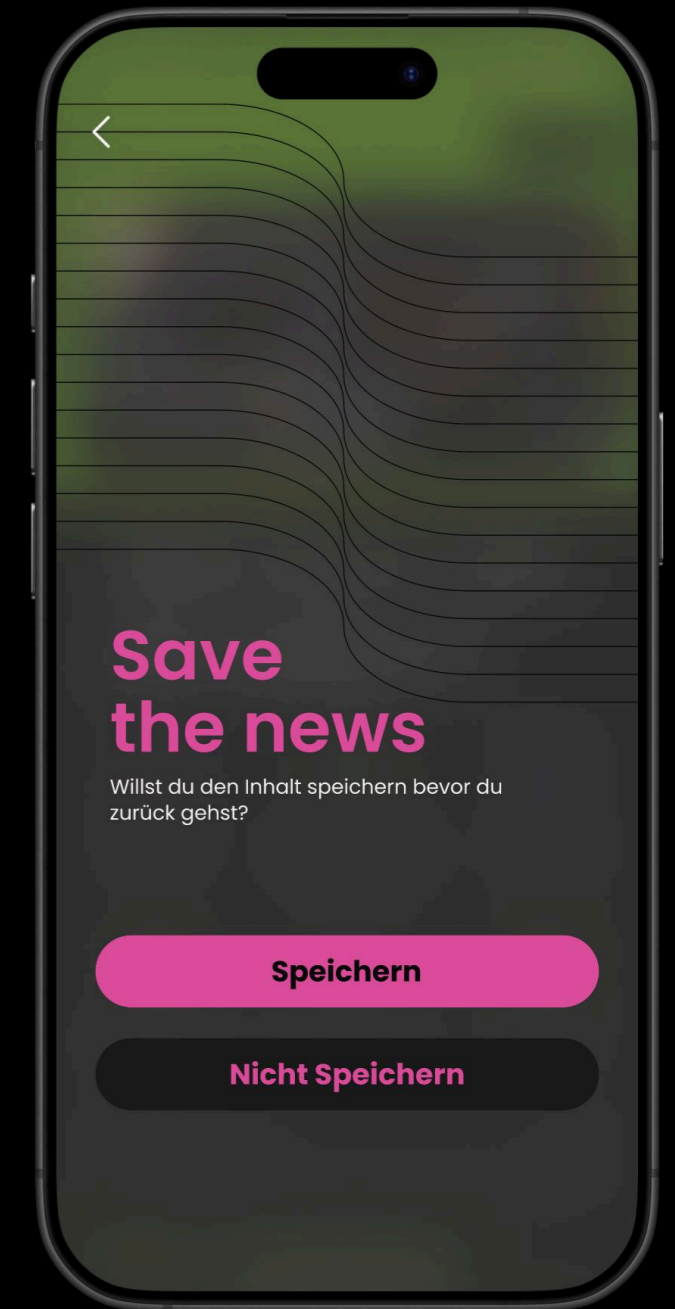
Die Entwicklung unseres Layouts wurde maßgeblich durch die User Testings und die Verfeinerung unseres Design Systems beeinflusst.

Step by Step reduzierten wir unsere Gestaltung auf das Wesentliche, passten die Farbgebung der Elemente an die hierarchischen Prioritäten weiter an und optimierten die Lesbarkeit insgesamt.

Der Hinweis zu speichern wurde auf das Wesentliche reduziert und hier wurde eine Chance genutzt mehr Fokus auf die Echo-Aesthetik zusetzen.



VERSION 2



VERSION 3

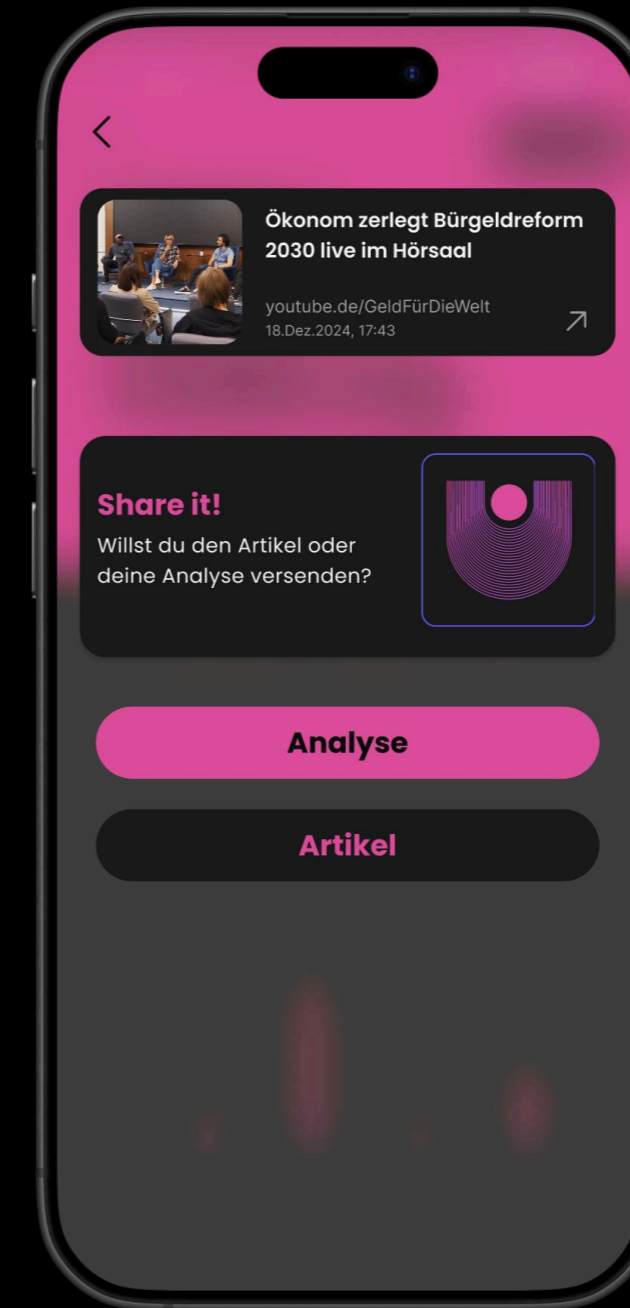
VARIANTEN

Frame Evolution

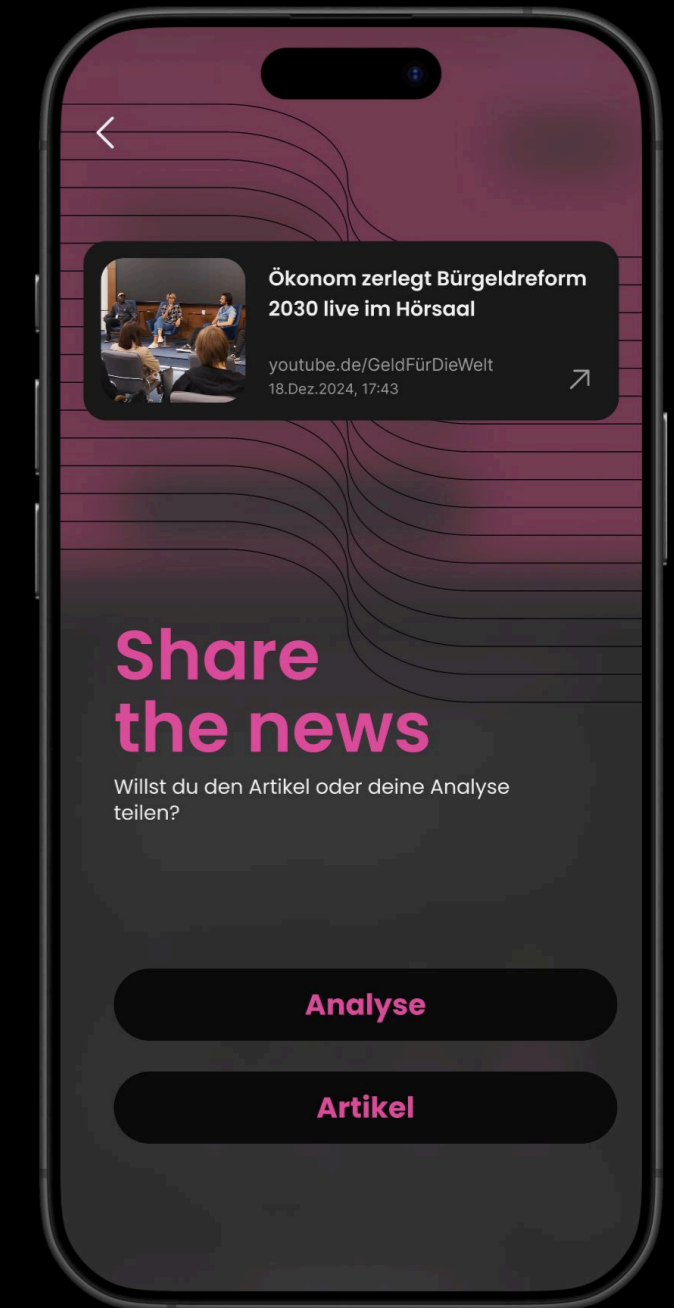
Die Entwicklung unseres Layouts wurde maßgeblich durch die User Testings und die Verfeinerung unserer Design-Systeme beeinflusst.

Step by Step reduzierten wir unsere Gestaltung auf das Wesentliche, passten die Farbgebung der Elemente an die hierarchischen Prioritäten weiter an und optimierten die Lesbarkeit insgesamt.

Der Hinweis zu speichern wurde auf das Wesentlichste reduziert und hier wurde eine Chance genutzt, mehr Fokus auf die Echo-Aesthetik zu setzen.



VERSION 2



VERSION 3

FOR REALISM

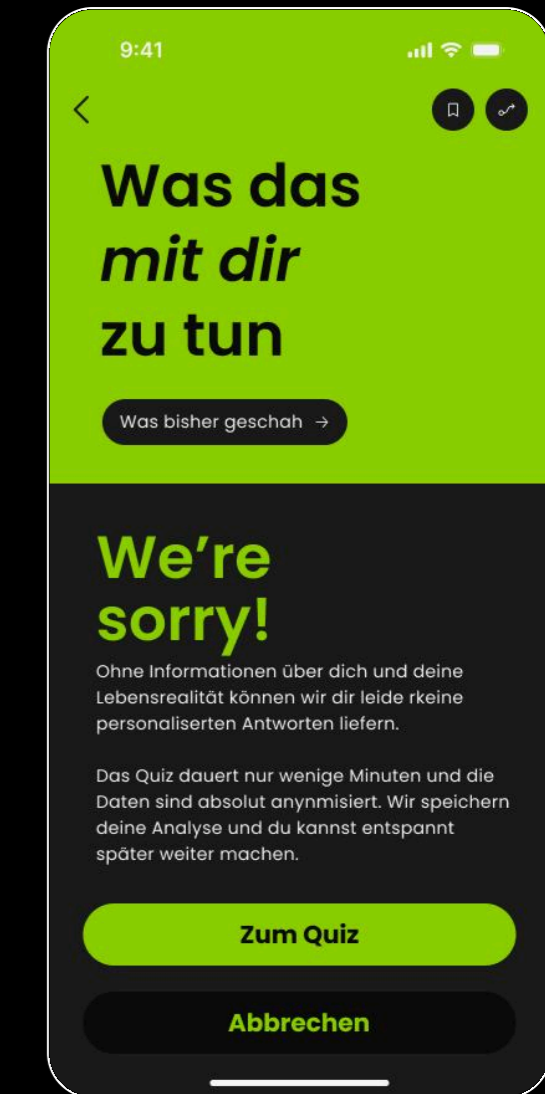
Lebensrealität

Die Personalisierung von Echo wollen wir den Usern nicht aufzwingen. Sie soll optional sein, damit es Möglich ist, sich die App erstmal anzuschauen, ohne Daten von sich Preis geben zu müssen.

Allerdings entsteht dadurch die Notwendigkeit, die Funktionalität zu limitieren - die Frage "Was hat das mit mir zu tun?" ist logischerweise nicht ohne User-Daten beantwortbar. Also erstellten wir hier einen Frame der darauf hinweist, auch wenn dieser nur für eine vollständige Doku Interessant wird.



VERSION 2



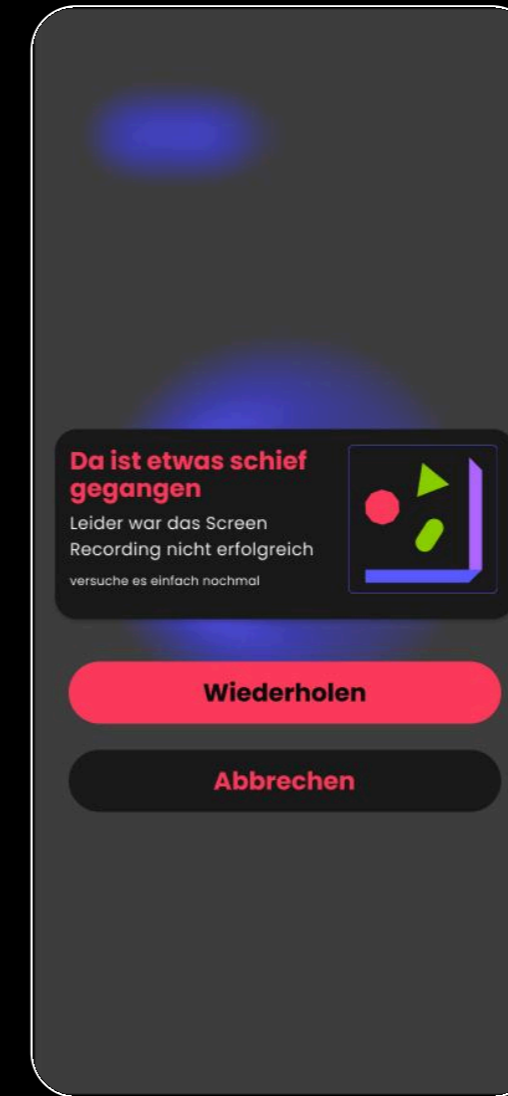
VERSION 3

FOR REALISM

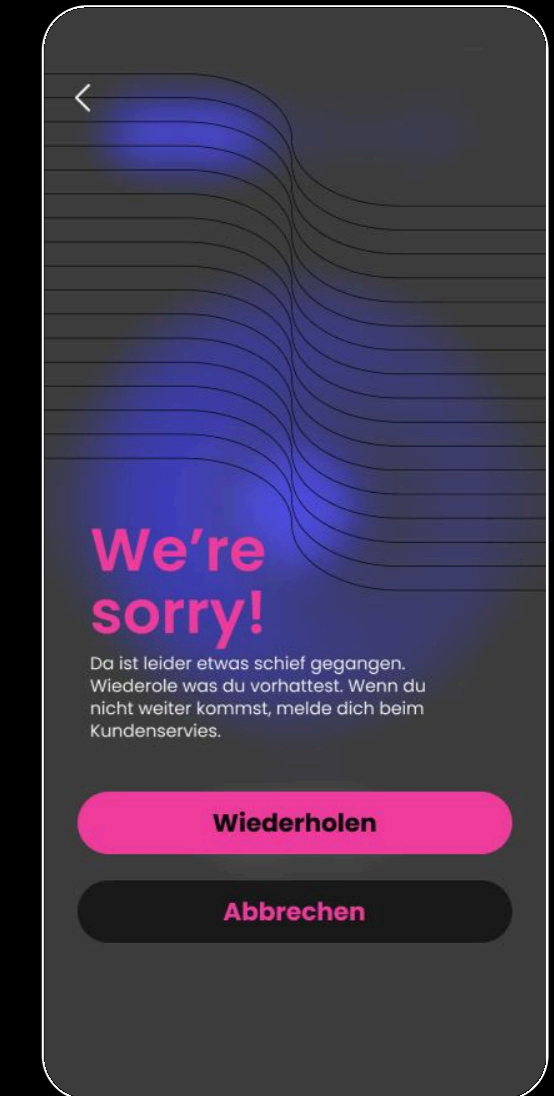
Fehlermeldung

Da die App nicht vollständig programmiert wurde, sind diese Frames auch nur der Vollständigkeit halber entstanden. Wir haben uns aber natürlich gefragt, wie wir damit umgehen, wenn die KI hinter Echo bestimmte Inhalte nicht analysieren kann.

Wir haben uns dafür entschieden, in diesem Fall eine klassische Fehlermeldung in einem Overlay an den Nutzer weiterzugeben.



VERSION 2

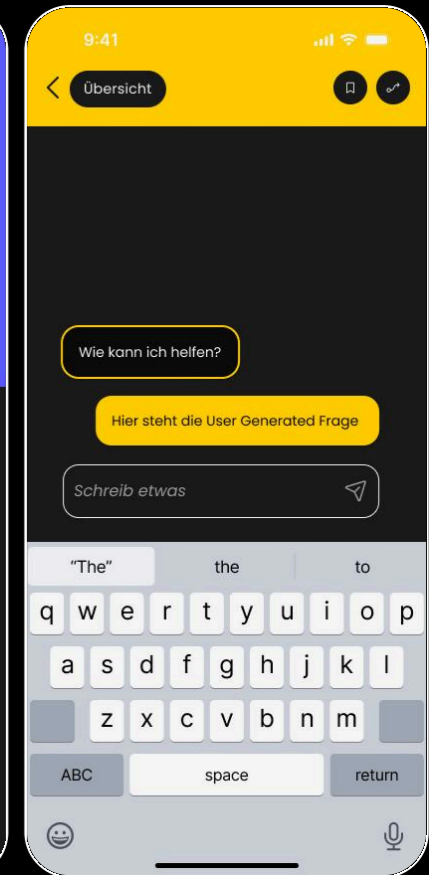
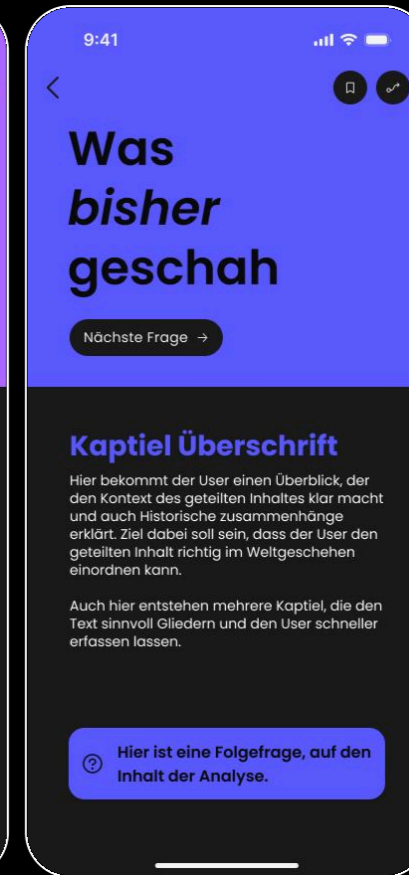
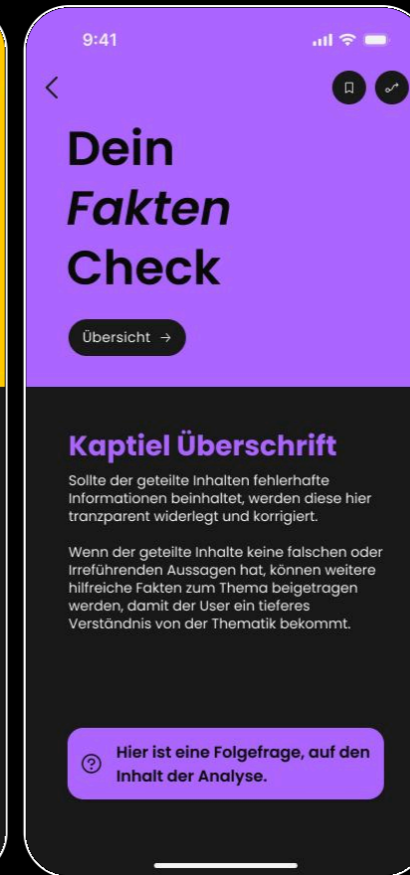
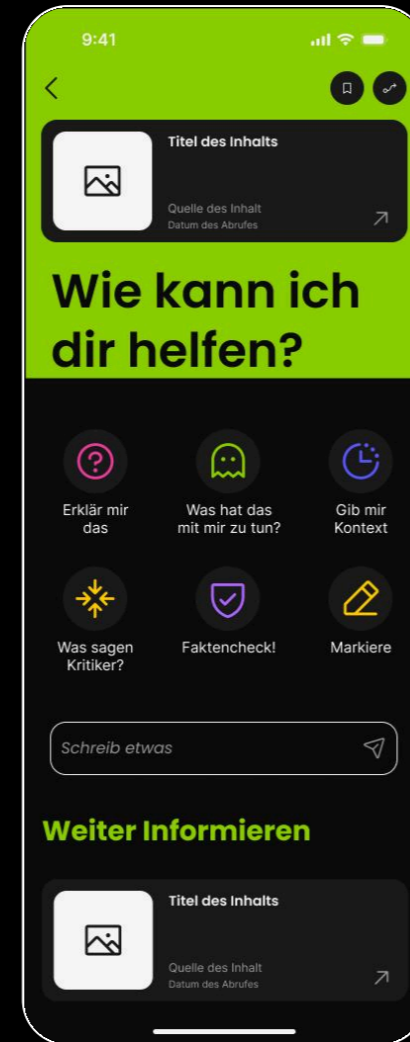


VERSION 3

VARIANTEN

Blanko Analyse

Final haben wir uns für diese Struktur der Inhalts Analyse entschieden. Genau diese Frames, ahben wir auch Chat GPT zur Erstellung des Inhalts gegeben, damit es einen Leitfaden zum schreiben hat.



Generated

Content

11

ZEIT ONLINE

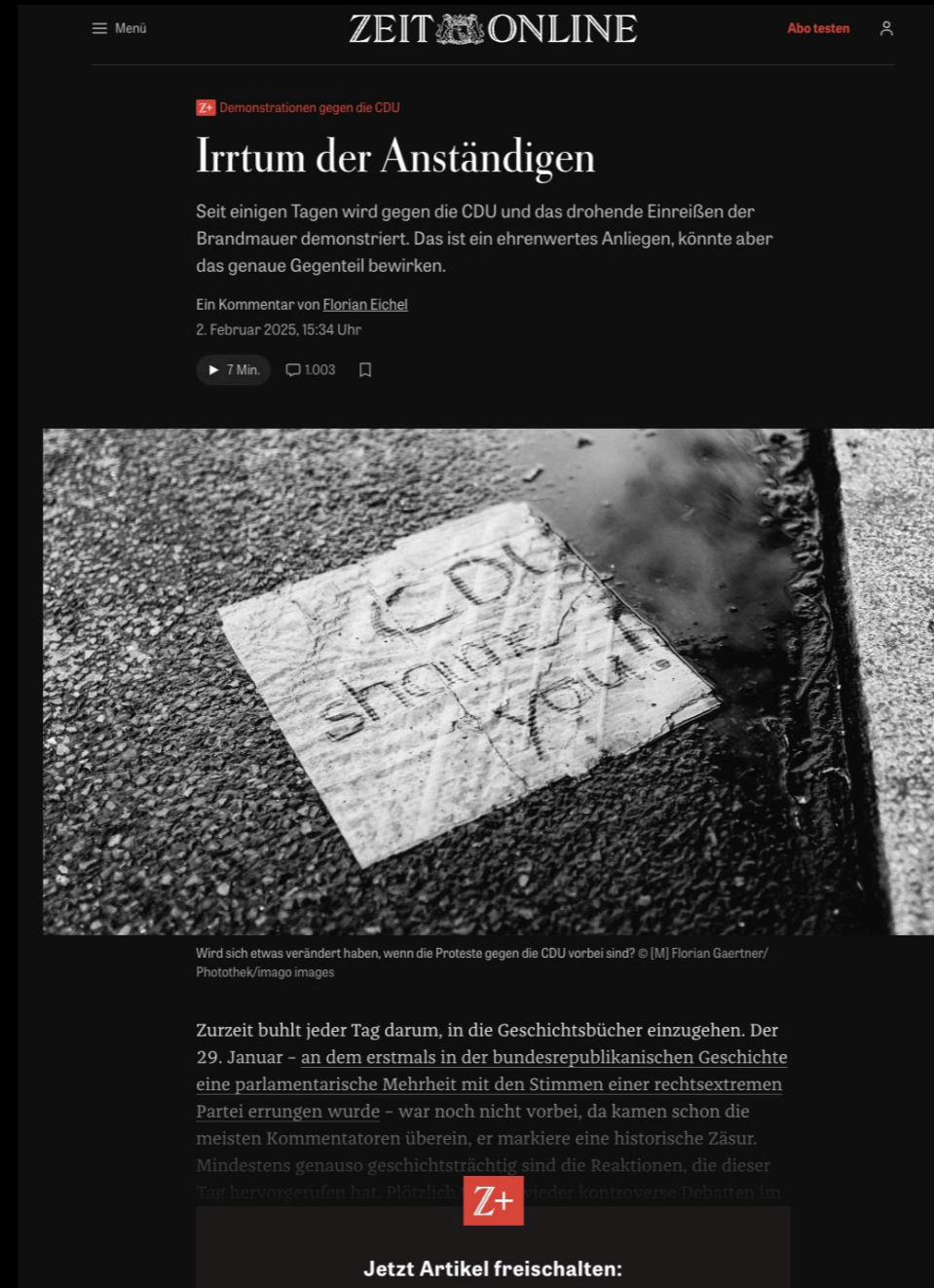
Inhalte Generieren

Die ZEIT erschien uns als eine sehr zugängliche Quelle für die Analyse eines Inhaltes. Viele Menschen lesen die ZEIT und sie ist auch eine seriöse Quelle, mit gutem Journalismus und ordentlicher Berichterstattung.

Wir entschieden uns für einen Artikel, der einer der Meistgelesenen der Abonnenten der ZEIT war und ein aktuelles Thema behandelt.

Quelle: <https://www.zeit.de/kultur/2025-02/demonstrationen-cdu-friedrich-merz-afd-bundestag>

Letzter Abruf am 9.2.2025, 13Uhr



The screenshot shows the top of a ZEIT ONLINE article. At the top left is a 'Menü' icon. The logo 'ZEIT ONLINE' is centered, with 'Abo testen' and a user icon on the right. Below the logo is a red 'Z+' icon followed by the text 'Demonstrationen gegen die CDU'. The main title is 'Irrtum der Anständigen'. The lead text reads: 'Seit einigen Tagen wird gegen die CDU und das drohende Einreißen der Brandmauer demonstriert. Das ist ein ehrenwertes Anliegen, könnte aber das genaue Gegenteil bewirken.' Below this is a byline: 'Ein Kommentar von Florian Eichel' and the date '2. Februar 2025, 15:34 Uhr'. There are icons for '7 Min.', '1.003', and a share icon. A large black and white photograph shows a piece of paper on asphalt with the text 'CDU should show you'. Below the photo is a caption: 'Wird sich etwas verändert haben, wenn die Proteste gegen die CDU vorbei sind? © [M] Florian Gaertner/Photothek/imago images'. The article text begins: 'Zurzeit buhlt jeder Tag darum, in die Geschichtsbücher einzugehen. Der 29. Januar - an dem erstmals in der bundesrepublikanischen Geschichte eine parlamentarische Mehrheit mit den Stimmen einer rechtsextremen Partei errungen wurde - war noch nicht vorbei, da kamen schon die meisten Kommentatoren überein, er markiere eine historische Zäsur. Mindestens genauso geschichtsträchtig sind die Reaktionen, die dieser Tag hervorgerufen hat. Plötzlich Z+ wieder kontroverse Debatten im'. At the bottom, a dark bar contains the text 'Jetzt Artikel freischalten:'.

CHAT GPT

Inhalte Generieren

Um Chat GPT wissen zu lassen, für wen es den ZEIT Artikel analysieren soll haben wir diese Frames in das 4.0 Modell hochgeladen. Hier haben wir versucht eine Lebensrealität zu erstellen, die Nahe an unserer Haupt-Zielgruppe ist. Eine studierende Person, die politisch lose bei Mitte-Links verortet ist und eher noch der Mittelschicht angehörig ist.

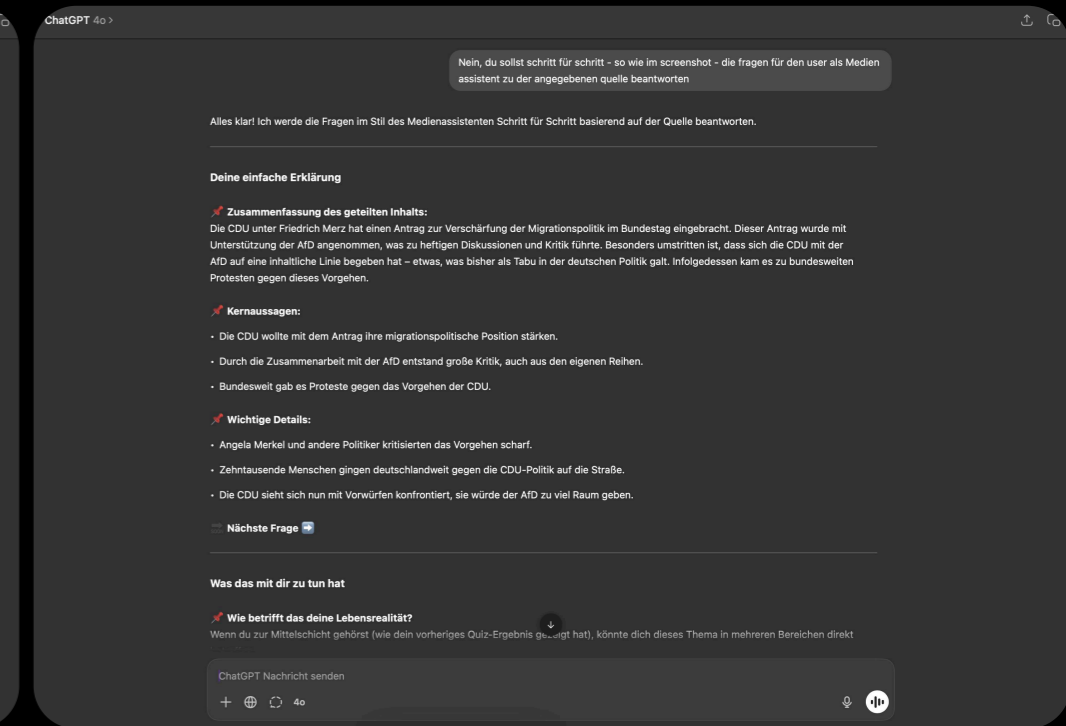
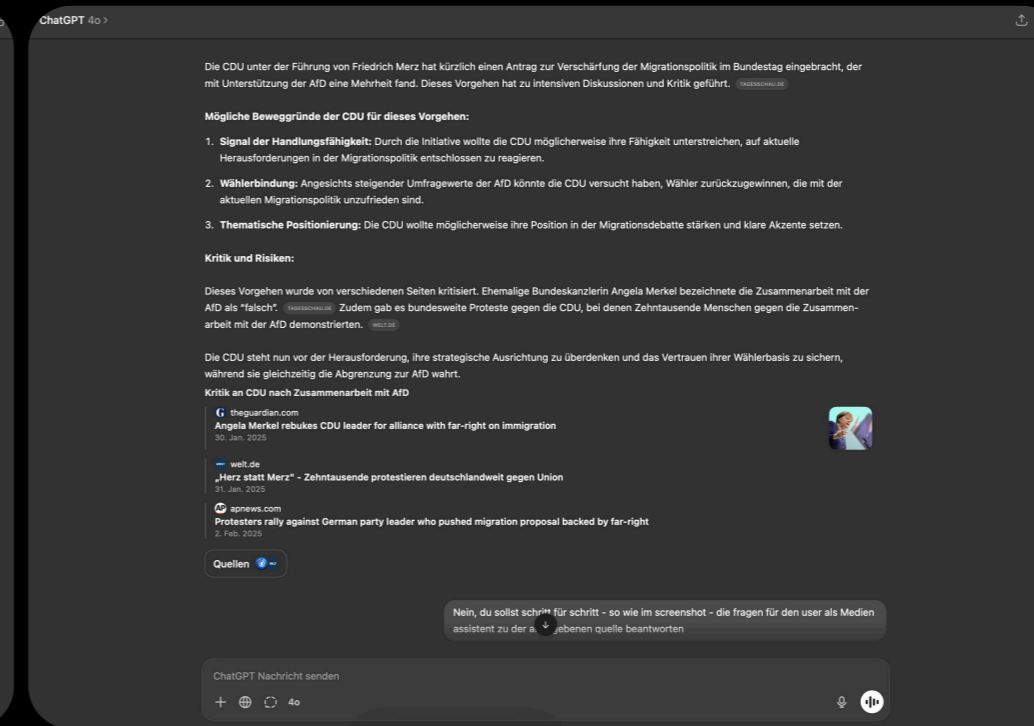
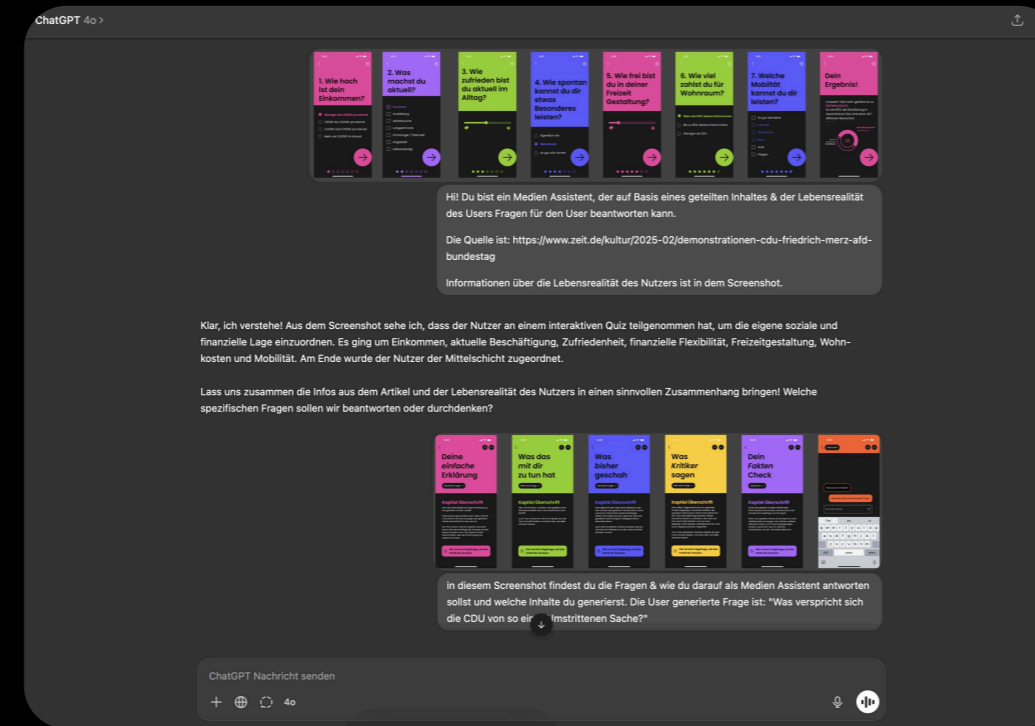


CHAT GPT

Inhalte Generieren

Für die volle Transparenz sind hier die direkten Screenshots von unserer Konversation mit Chat GPT. Es brauchte insgesamt sieben Prompts um den vollständigen Inhalt für die "Echo-Analyse" für den ZEIT Artikel zu bekommen.

Quelle: Chat GPT, 9.2.2025, 13Uhr

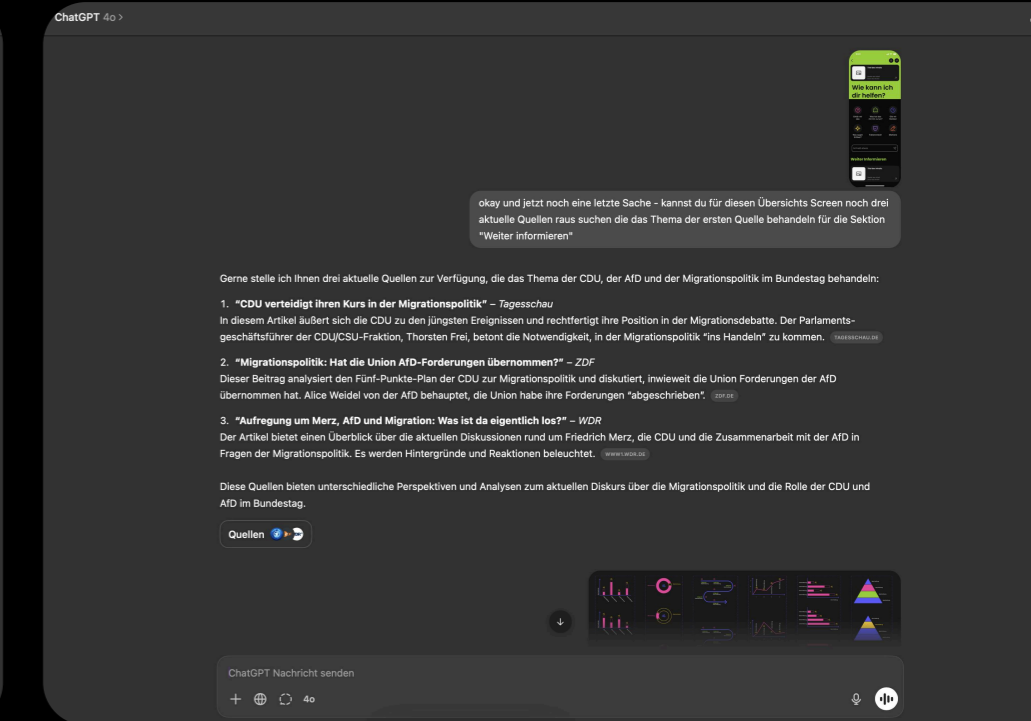
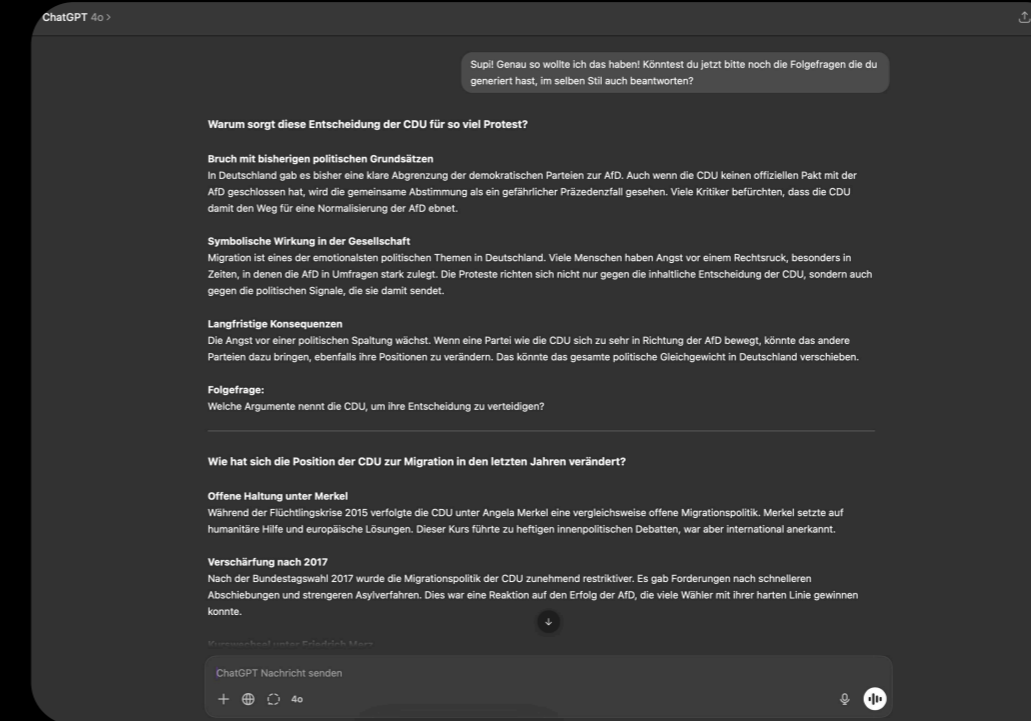
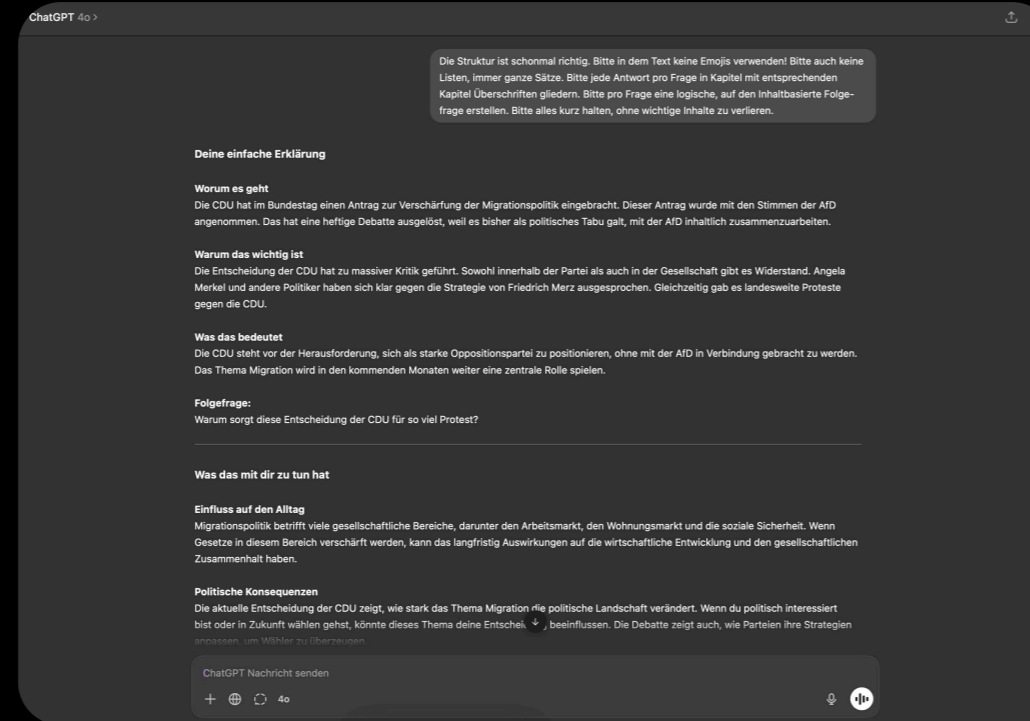


CHAT GPT

Inhalte Generieren

Für die volle Transparenz sind hier die direkten Screenshots von unserer Konversation mit Chat GPT. Es brauchte insgesamt sieben Prompts um den vollständigen Inhalt für die "Echo-Analyse" für den ZEIT Artikel zu bekommen.

Quelle: Chat GPT, 9.2.2025, 13Uhr



CHAT GPT

Inhalte Generieren

Für die volle Transparenz sind hier die direkten Screenshots von unserer Konversation mit Chat GPT. Es brauchte insgesamt sieben Prompts um den vollständigen Inhalt für die "Echo-Analyse" für den ZEIT Artikel zu bekommen.

Quelle: Chat GPT, 9.2.2025, 13Uhr

Selbst die Datengraphen konnten generiert werden.

ChatGPT 4o >

Und jetzt noch was: Wir haben verschiedene Datengrafen erstellt, die mit in die Analyse Texte aufgenommen werden sollen - für jede Frage, eine Grafik. Könntest du den jeweils am besten passenden Graphen aussuchen und entsprechend die Inhalte der Datengrafik anpassen?

#	Partei	Reaktion (%)
1	CDU	80
2	SPD	50
3	Grüne	60
4	AfD	90
5	FDP	40

Öffentliche Reaktionen auf die CDU-Entscheidung

ChatGPT 4o >

CDU Strategie zur Migrationspolitik

Ja, ich werde für jede Frage die passende Grafik aus der bereitgestellten Sammlung auswählen und die Inhalte der Datenvisualisierungen entsprechend anpassen, damit sie sich sinnvoll in die Analyse-Texte integrieren lassen.

1. Grafik für "Deine einfache Erklärung"

Auswahl: Balkendiagramm (erste Spalte, erstes Diagramm)
Anpassung:

- Achse X: Darstellung von politischen Parteien (CDU, SPD, Grüne, AfD, FDP)
- Achse Y: Öffentliche Reaktionen (Proteste, Zustimmungswerte, Medienberichte)
- Balkenfarben: CDU in Magenta, AfD in Gelb, andere Parteien in abgeschwächter Farbgebung

Dieses Diagramm zeigt, wie stark die öffentliche und politische Reaktion auf die Entscheidung der CDU war und gibt eine erste visuelle Einschätzung über die gesellschaftlichen Spannungen.

ChatGPT 4o >

2. Grafik für "Was das mit dir zu tun hat"

Auswahl: Kreisdiagramm (zweite Spalte, erstes Diagramm)
Anpassung:

- Segmente: Auswirkungen der Migrationspolitik auf unterschiedliche Gesellschaftsgruppen (Arbeitsmarkt, Soziale Sicherheit, Wohnungsmarkt, Politische Stabilität)
- Farblich differenziert zwischen positiven und negativen Auswirkungen

Diese Grafik verdeutlicht, wie politische Entscheidungen in der Migrationspolitik verschiedene gesellschaftliche Bereiche beeinflussen können.

3. Grafik für "Was bisher geschah"

Auswahl: Zeitstrahl (dritte Spalte, erstes Diagramm)
Anpassung:

- Zeitpunkte: 2015 (Flüchtlingskrise), 2017 (erste Wahlgewinne der AfD), 2021 (CDU-Kurswechsel unter Merz), 2025 (aktuelle Bundestagsentscheidung)
- Beschreibungen an jedem Punkt mit den wichtigsten Ereignissen

Dieser Zeitstrahl hilft dabei, die historische Entwicklung der CDU-Migrationspolitik und den Kontext der aktuellen Debatte zu verstehen.

4. Grafik für "Was Kritiker sagen"

Auswahl: Liniendiagramm (vierte Spalte, erstes Diagramm)
Anpassung:

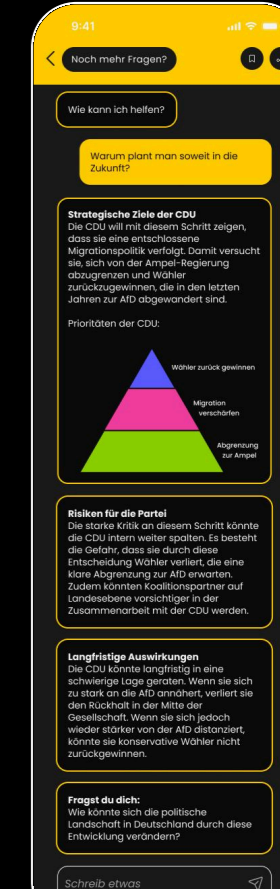
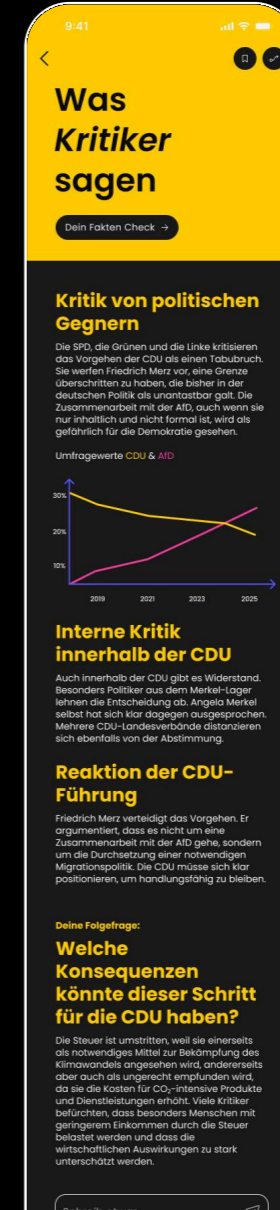
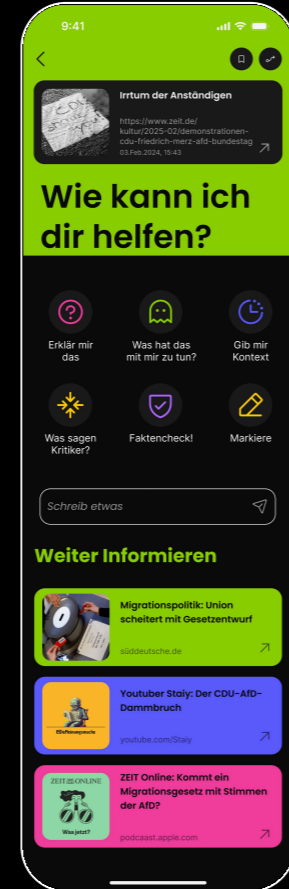
- Achse X: Zeit (letzte fünf Jahre)
- Achse Y: Umfragewerte der CDU und AfD
- Linien: Eine zeigt die Entwicklung der CDU, die andere die AfD

Diese Grafik macht sichtbar, wie die Positionierung der CDU zur Migration, direktem Zusammenhang mit den Wahlerfolgen der AfD steht.

ECHO

Inhalte Generieren

Zusammen mit unserer Gestaltung ist das die finale Version eines ZEIT Artikels, der mit Chat GPT analysiert wurde und in echo verfügbar sein könnte.





Special Features

12

FIRST THINGS FIRST

Onboarding

Während des User Testings stellten wir fest, dass den Nutzern eine klare Einführung in die drei verschiedenen Modi unserer Plattform fehlte, um das volle Potenzial jeder Funktion zu nutzen. Um dieses Problem zu lösen, haben wir ein gezieltes Onboarding entwickelt, das den Nutzern hilft, sich schnell und intuitiv in den unterschiedlichen Modi zurechtzufinden.

Das Onboarding erklärt in einfachen Schritten, wie jeder Modus funktioniert und welche spezifischen Vorteile er für die Nutzer bietet. Basierend auf den Rückmeldungen aus den Tests wurde dieser Prozess iterativ angepasst, um sicherzustellen, dass die Nutzer ohne Hürden mit der Plattform interagieren können und die Funktionen optimal nutzen.



DESKTOP

Browser-Extension

Zudem wurde im Testing die Nachfrage nach einer Browser-Extension für ECHO deutlich, um eine komfortable Nutzung auf größeren Bildschirmen zu ermöglichen. Diese Erweiterung ist jetzt für alle verfügbar, die lieber am Desktop recherchieren und ihre politischen Themen noch umfassender und effizienter verfolgen möchten.



WIDGETS

Motivaton

Um unsere User zu motivieren, am Ball zu bleiben, sich mit politischen Themen zu beschäftigen haben wir unser mehrere Kampagnen überlegt, die sich problemlos in unser Konzept einfügen lassen.

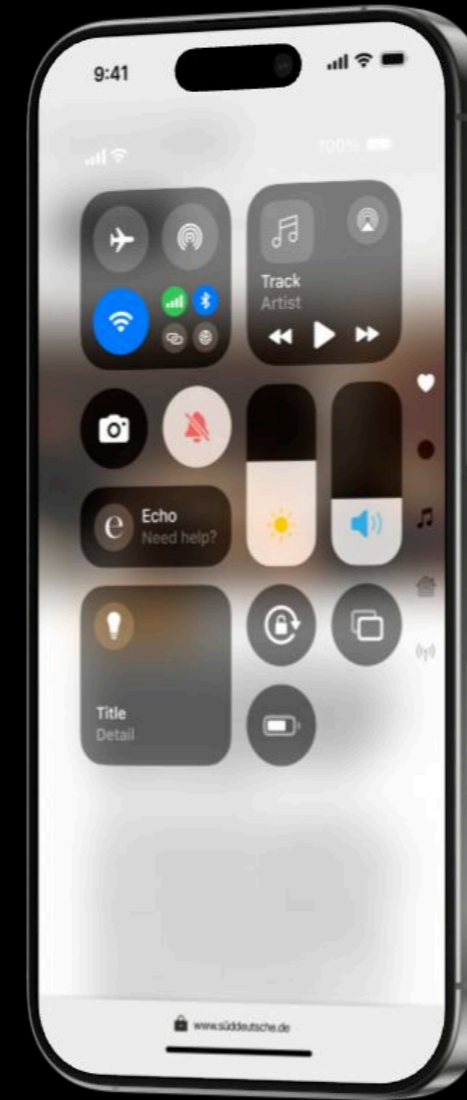
Zum einen, sehr klassisch, die bereitstellung von Widgets bei iPhones, die verschiedene CTA's haben können. Zum anderen aber auch Kooperationen mit anderen Plattformen, die Sinn ergeben, wie beispielsweise "Der Koalitionstracker – Frage den Staat" oder den "Wahl-O-Mat".



THE QUICKI

Control Center

Die Idee, das unser Assistent bereits auf Betriebssystem Ebene verankert ist, hat uns bis zum schluss nicht los gelassen! Daher bleibt auch die integration in das Control Center des iPhones bis zum Schluss bestehen.



*Content over
Time*

13

FIRST THINGS FIRST

Lebensrealität-Quiz

Nach dem Gespräch mit Georg Kneer wurde uns bewusst, dass es wichtig ist, unseren Usern ein stärkeres Bewusstsein für ihre gesellschaftliche Position zu vermitteln. Das Wissen darum, welche Menschen ähnliche Herausforderungen teilen, ist entscheidend, um Probleme gezielt anzugehen und die tatsächlichen Ursachen zu adressieren – statt sich von populistischen Narrativen leiten zu lassen und Unbeteiligte fälschlicherweise verantwortlich zu machen.

Um die komplexe soziologische Frage nach der Lebensrealität greifbarer zu machen, haben wir sie auf die wesentlichen Aspekte reduziert, sodass sie schnell und einfach verständlich bleibt.



FIRST THINGS FIRST

Lebensrealität-Quiz

Das Ergebnis kann nur in drei Varianten ausfallen: Unterschicht, Mittelschicht & Oberschicht. Diese einfachen Klassen reichen für eine gute Medienkompetenz völlig aus. Außerdem sind sie insofern Ideologisch befreit, da sie von allen politischen Richtungen verwendet werden.



FIRST USE



MID USE



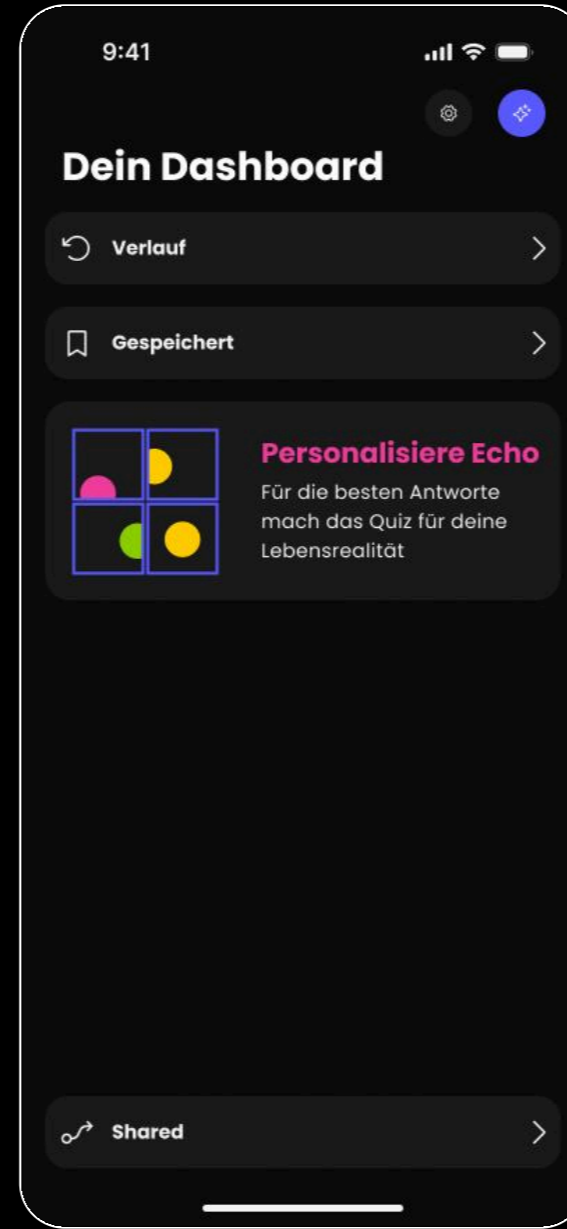
LATE TIME USE

FOR REALISM

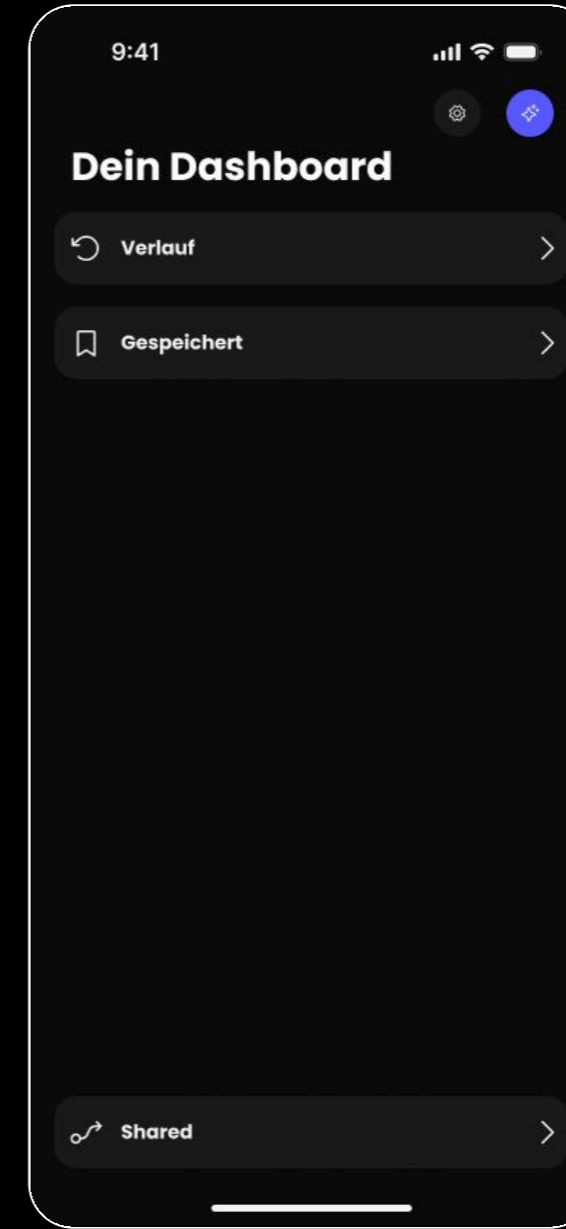
Content Over Time

Das Dashboard ist die User-Section der App. Hier findet man alle Inhalte die man sich von Echo Analysieren hat lassen und die klassischen Einstellungenn.

Um unser Konzept zu Prüfen, überlegten wir uns natürlich, wie das aussehen würde, wenn noch kein User-Content vorhanden ist.



FIRST USE



MID USE



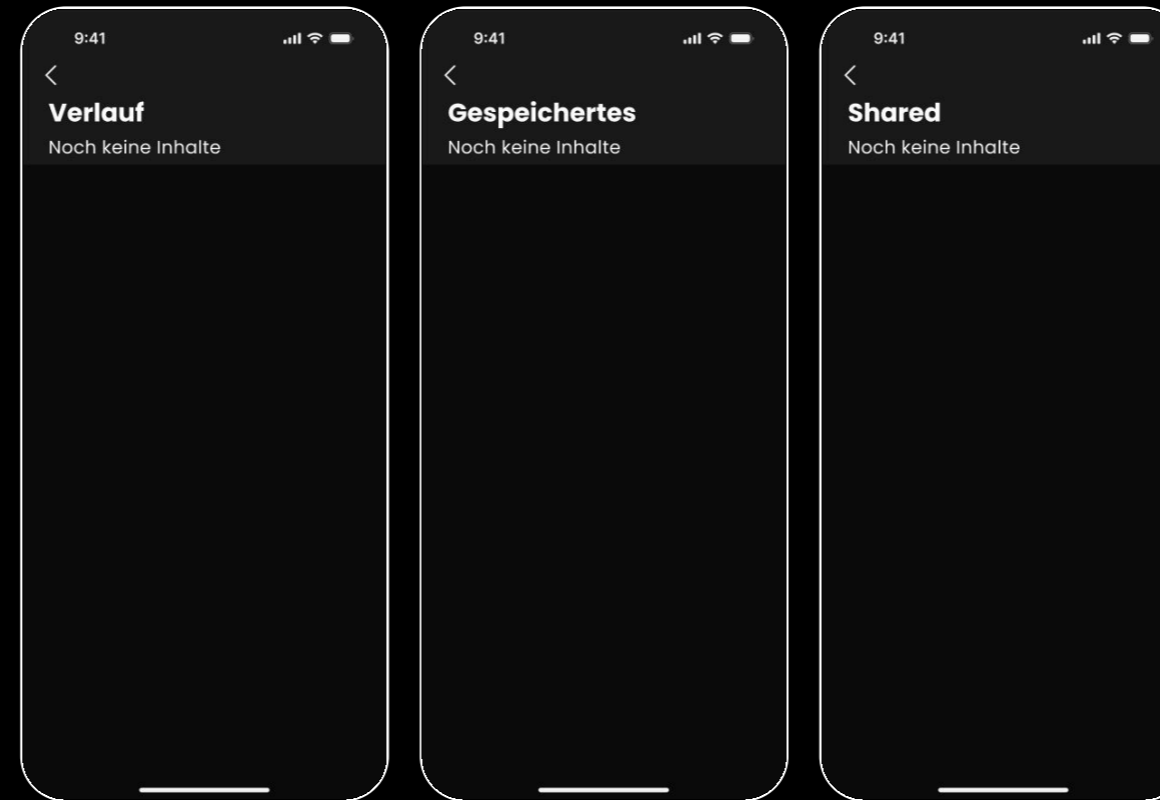
LATE TIME USE

FOR REALISM

Content Over Time

Das Dashboard ist die User-Section der App. Hier findet man alle Inhalte die man sich von Echo Analysieren hat lassen und die klassischen Einstellungenn.

Um unser Konzept zu Prüfen, überlegten wir uns natürlich, wie das aussehen würde, wenn noch kein User-Content vorhanden ist.



FIRST USE



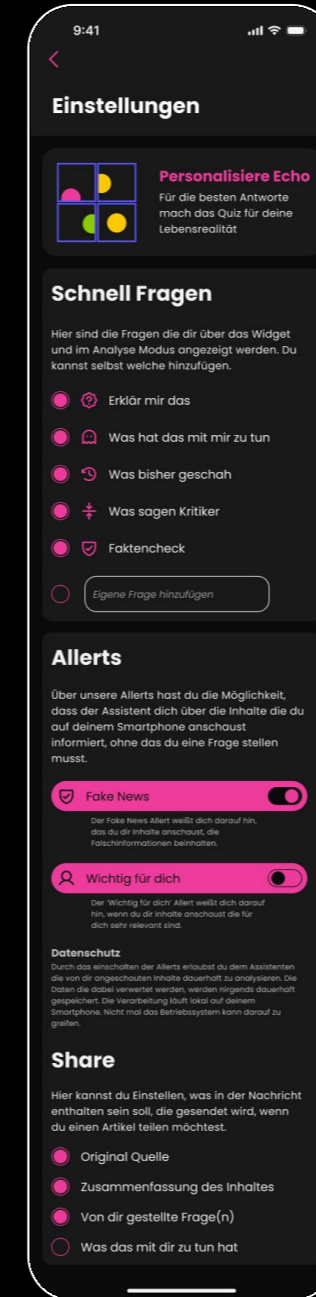
LATE TIME USE

FOR REALISM

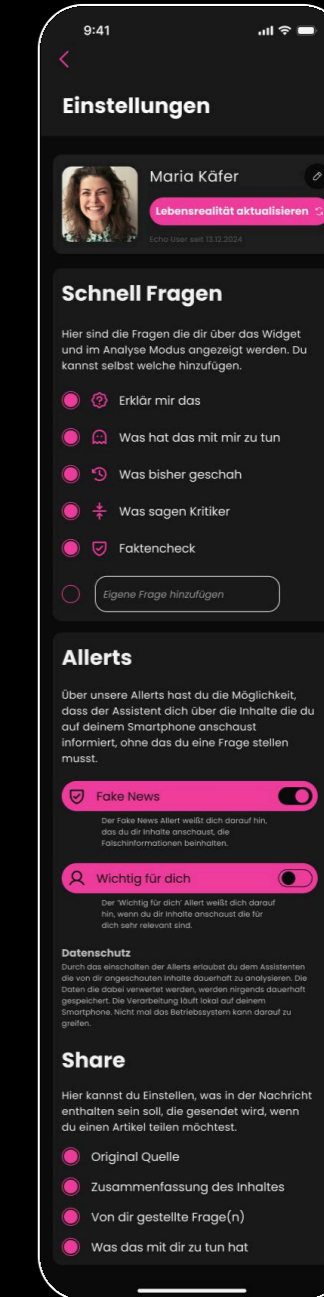
Content Over Time

Das Dashboard ist die User-Section der App. Hier findet man alle Inhalte die man sich von Echo Analysieren hat lassen und die klassischen Einstellungenn.

Um unser Konzept zu Prüfen, überlegten wir uns natürlich, wie das aussehen würde, wenn noch kein User-Content vorhanden ist.



FIRST USE



LATE TIME USE

Branding

14

BRANDING

Marketing

Egal wie gut die App ist, ohne Werbung bekommt keiner mit, dass sie existiert. Und da wir von unserem Konzept sehr überzeugt sind hatten wir Spaß daran ein wenig im Marketing-Pool zu gestalten.



