

kunstschule. online

kunstschule.online ist eine innovative digitale Lernplattform, die Studierenden unbegrenzten Zugriff auf stets aktualisierte Lerninhalte bietet - jederzeit und auf allen gängigen Geräten verfügbar. Die Plattform unterstützt Schulen dabei, Ressourcen wie Papier, Druckkosten und Personal einzusparen, während sie gleichzeitig die Flexibilität bietet, das Bildungsangebot bedarfsgerecht zu erweitern.

Ich war eigenverantwortlich für die Entwicklung, Pflege und das Management dieses Projekts zuständig.

KUNST
SCHULE

[Kurse](#) [Vorkurs / Propädeutikum](#) [Mein Konto & Meine Kurse](#) [Warenkorb](#)

Kunstschule.online

Unsere Bildungsangebote zum Online- oder vor Ort Lernen

Jetzt Anmelden

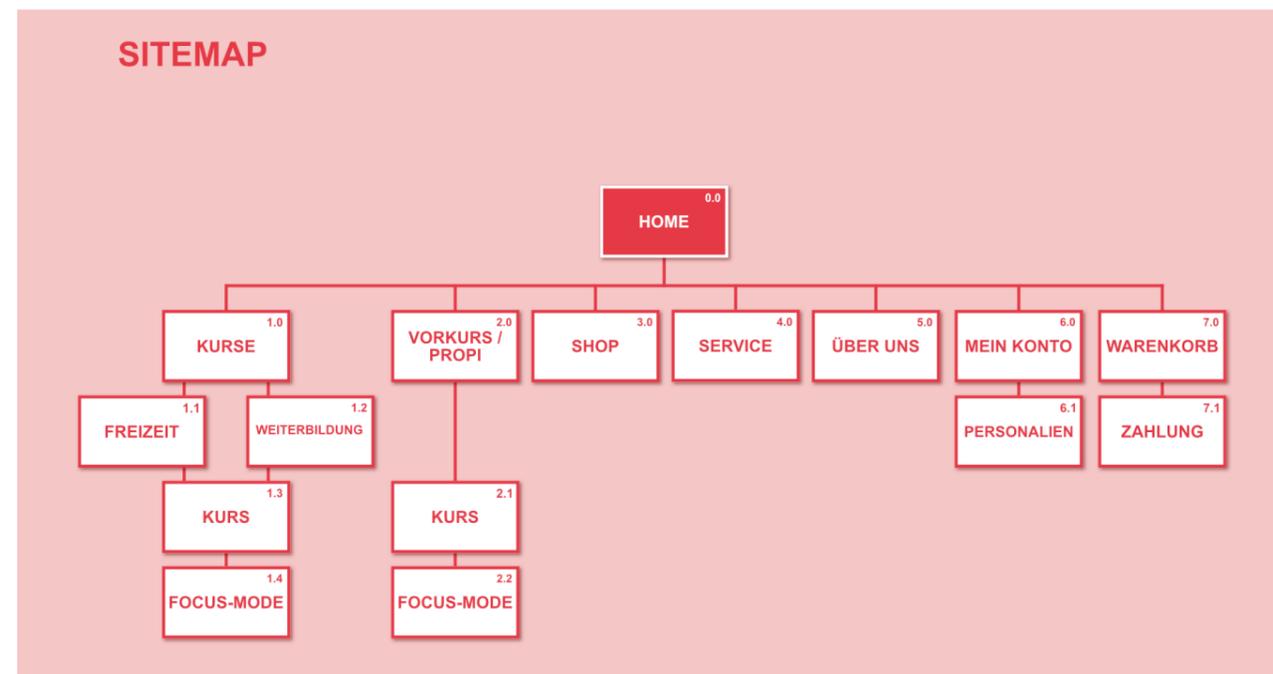
VOM PHYSISCHEN INS DIGITALE

Herausforderungen der Kunsthochschule:

- > Lernunterlagen waren häufig nur in physischer Form verfügbar, oft unvollständig oder fehlerhaft
- > Der Unterricht für die 50 bis 100 Studierenden war unflexibel und nicht mehr zeitgemäss
- > Dozierende investierten einen Grossteil ihrer Zeit in jährlich wiederkehrenden Frontalunterricht, anstatt sich auf die individuellen Projekte der Studierenden zu konzentrieren

Zielsetzung:

Die Entwicklung einer benutzerfreundlichen digitalen Lösung, die sowohl den Studierenden als auch den Dozierenden signifikanten Mehrwert bietet.



EINE INTUITIVE LERNPLATTFORM FÜR UNSERE STUDIS UND DOZIS

Bedarfsanalyse

Um die Anforderungen der Plattform präzise zu definieren, führte ich Interviews mit der Schulleitung, den Dozierenden und den Studierenden durch. Dank meiner Erfahrung als ehemaliger Student und Dozent der Kunsthochschule konnte ich die Perspektiven beider Seiten verstehen und gezielt in den Entwicklungsprozess einfließen lassen.

Planung & Konzeption

Auf Basis der Interviewergebnisse erstellte ich ein umfassendes UX-Dokument, das folgende Punkte abdeckte:

- > Zielgruppenanalyse und klare Definition der Anforderungen
- > Aufgabenverteilung sowie Festlegung der Projektziele
- > Styleguide für ein konsistentes Design

Nach Freigabe des Auftrags durch die Schulleitung entwickelte ich Flowcharts, Sitemaps und die Seitenstruktur der Plattform, um eine solide Grundlage für die Umsetzung zu schaffen.

Umsetzung

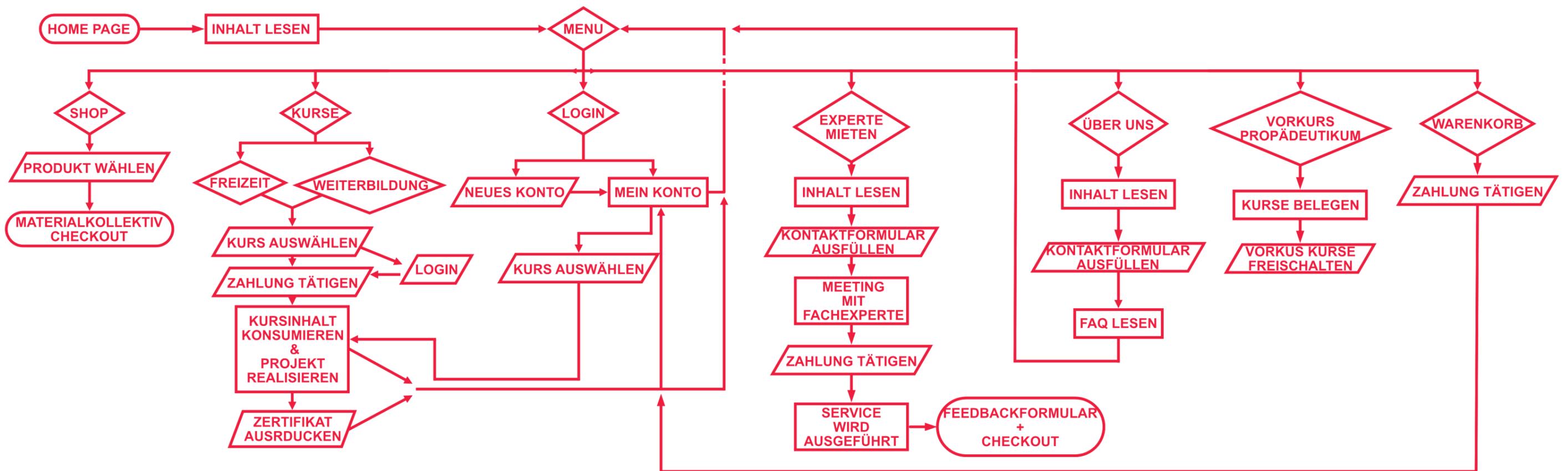
Die Plattform wurde mithilfe von WordPress umgesetzt, da dies eine schnelle Realisierung innerhalb des engen Zeitrahmens von vier Monaten ermöglichte. Ich eignete mir die erforderlichen Kenntnisse eigenständig durch Tutorials und Fachliteratur an und stellte sicher, dass das Projekt fristgerecht abgeschlossen wurde.

Anforderungen an die Plattform

- > Alle Lernunterlagen mussten digitalisiert und vervollständigt werden
- > Die Plattform sollte auf allen Geräten intuitiv bedienbar sein
- > Ein reibungsloser Lernfluss musste durch klare Anleitungen sichergestellt werden
- > Dozierende und die Schulleitung sollten im Hintergrund den Lernfortschritt der Studierenden überwachen können

FLOWCHART - KUNSTSCHULE.ONLINE

FLOWCHART



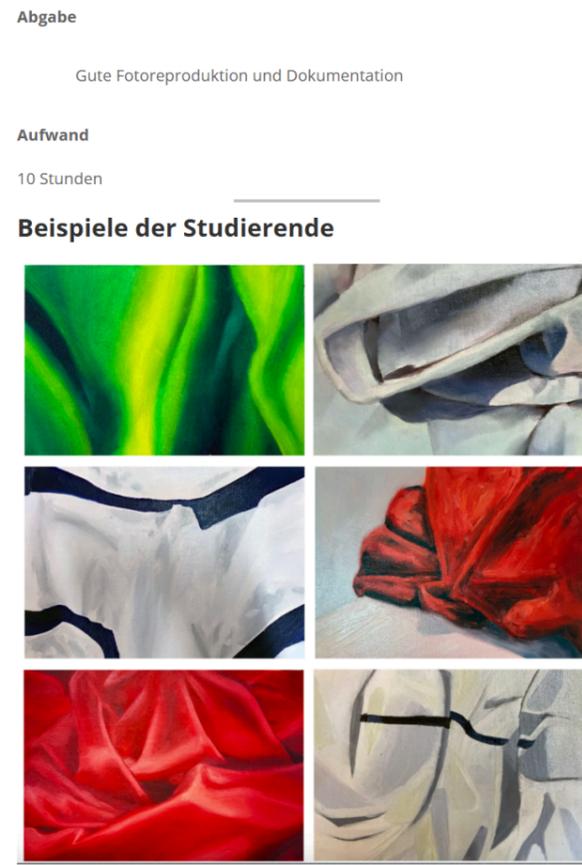
HERAUSFORDERUNGEN & LÖSUNGEN

Die fertige Plattform bietet:

- > Bereitstellung strukturierter digitaler Lernunterlagen in verschiedenen Formaten
- > Ein benutzerfreundliches Design, das sowohl für Studierende als auch für Dozierende leicht zugänglich ist
- > Möglichkeit zur Überwachung des Lernfortschritts der Studierenden über eine klare und übersichtliche Darstellung

Unvollständige Lernunterlagen

Viele Lernmaterialien waren fehlerhaft oder ausschliesslich in physischer Form verfügbar. Gemeinsam mit zwei Assistenten digitalisierte ich diese Unterlagen und ergänzte fehlende Inhalte eigenständig. Dabei achtete ich besonders darauf, die Materialien spannend, ansprechend und auf dem neuesten Stand zu gestalten.



Quelle: CLRW

Anleitung

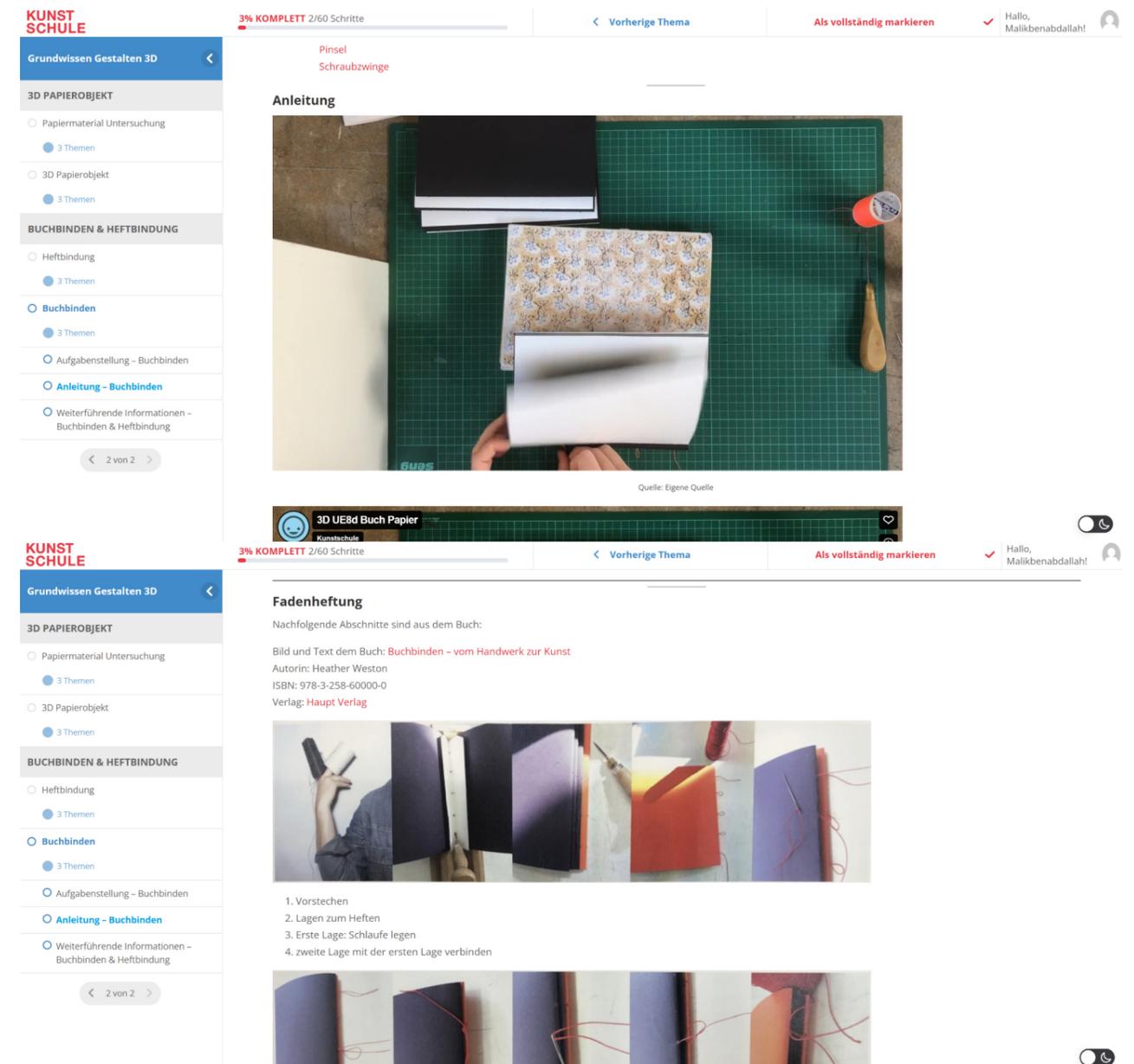
1. Wähle einen einfarbigen oder mit Streifen versetzten, glatten Stoff (kein Frottee oder Pelz). Inszeniere den von dir ausgewählten Stoff, sodass ein natürlicher und spannender Faltenwurf entsteht.
2. Belichte deine Inszenierung mit einer warmen Lichtquelle von einer Seite.
3. Nimm nun den Malgucker zur Hand und wähle einen Bildausschnitt. Dieser Ausschnitt darf dein Stoff angeschnitten oder vergrössert dargestellt werden.
4. Richte deinen Platz mit den nötigen Materialien ein, welche du zum Ölmalen benötigst.
5. Zeichne mit dem Rötelfarb- oder Bleistift das Motiv grob auf deinem Bildträger.
6. Mische mit dem Malmesser die passenden Farben, welche du für

Zeitdruck

Die Fertigstellung der Plattform musste innerhalb eines engen Zeitrahmens von vier Monaten erfolgen. Trotz fehlender Vorkenntnisse mit WordPress eignete ich mir die notwendigen Fähigkeiten schnell an und schloss das Projekt fristgerecht ab.

Akzeptanz bei Dozierenden

Anfangs äusserten einige Dozierende Bedenken, dass die Plattform ihre Rolle ersetzen könnte. Durch persönliche Gespräche gelang es mir, ihre Sorgen zu zerstreuen und sie aktiv einzubinden. Schliesslich konnte ich einige motivieren, Lehrvideos für die Studierenden zu erstellen und so das digitale Angebot der Schule zu bereichern.

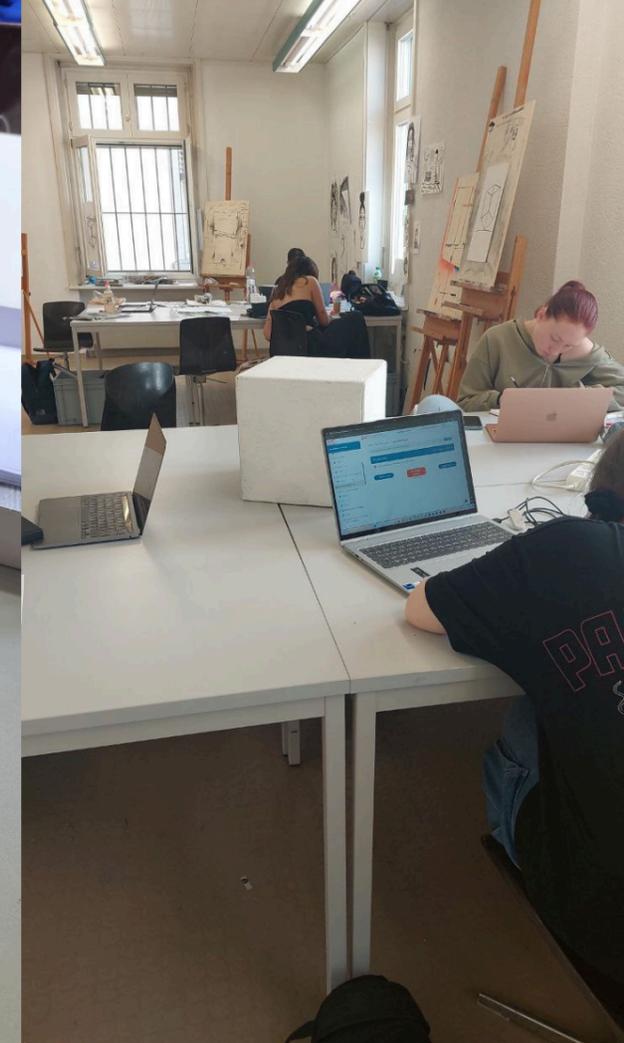
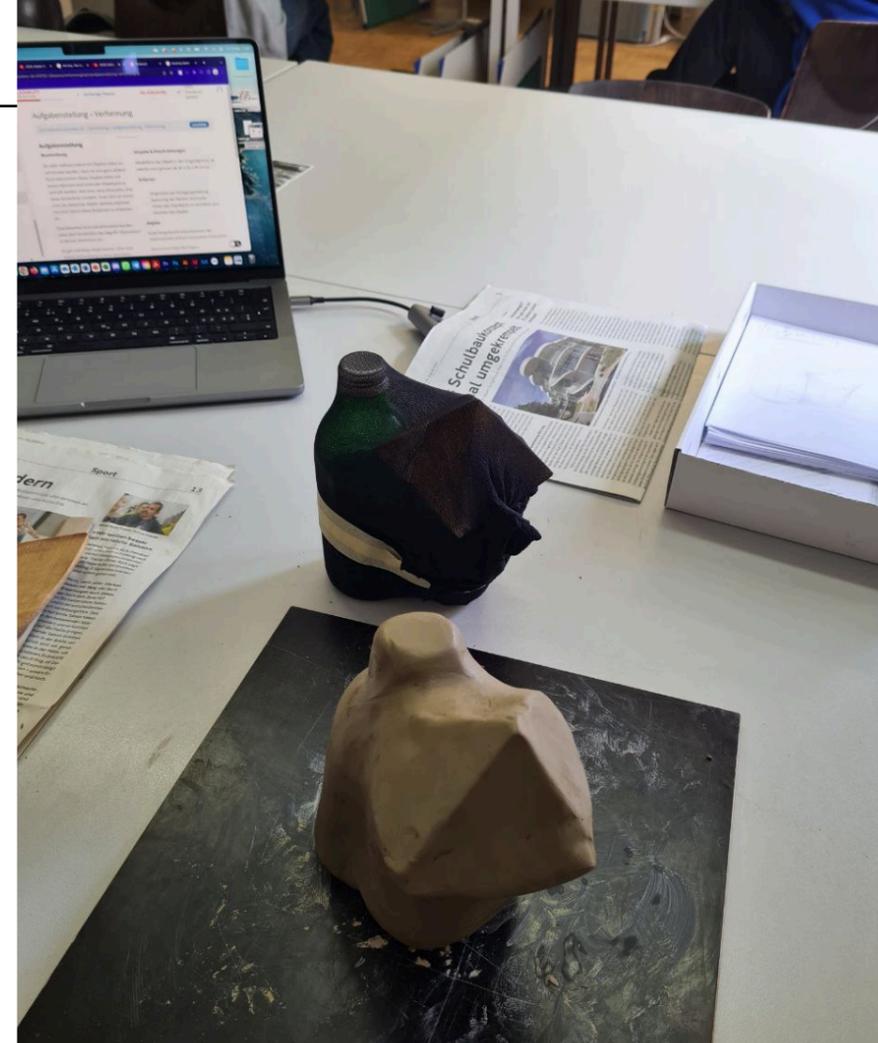


ERGEBNISSE

- › Die Plattform wurde erfolgreich innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens fertiggestellt und wird seitdem von allen Studierenden und Dozierenden aktiv genutzt.
- › Durch die Digitalisierung der Lernunterlagen konnten die Papierkosten um etwa 80 % reduziert werden.
- › Die Schulleitung kann nun erstmals Daten über das Lernverhalten der Studierenden sammeln und gezielte Massnahmen zur Verbesserung des Unterrichts ergreifen.
- › Dozierende konnten wiederkehrenden Unterricht an die Plattform delegieren und die gewonnene Zeit für die Erstellung neuer Lernmaterialien sowie intensivere Projektbesprechungen mit den Studierenden nutzen.
- › Dank der Plattform konnte die Schule ein neues Fernstudiumsangebot mit Online-Coaching erfolgreich einführen.

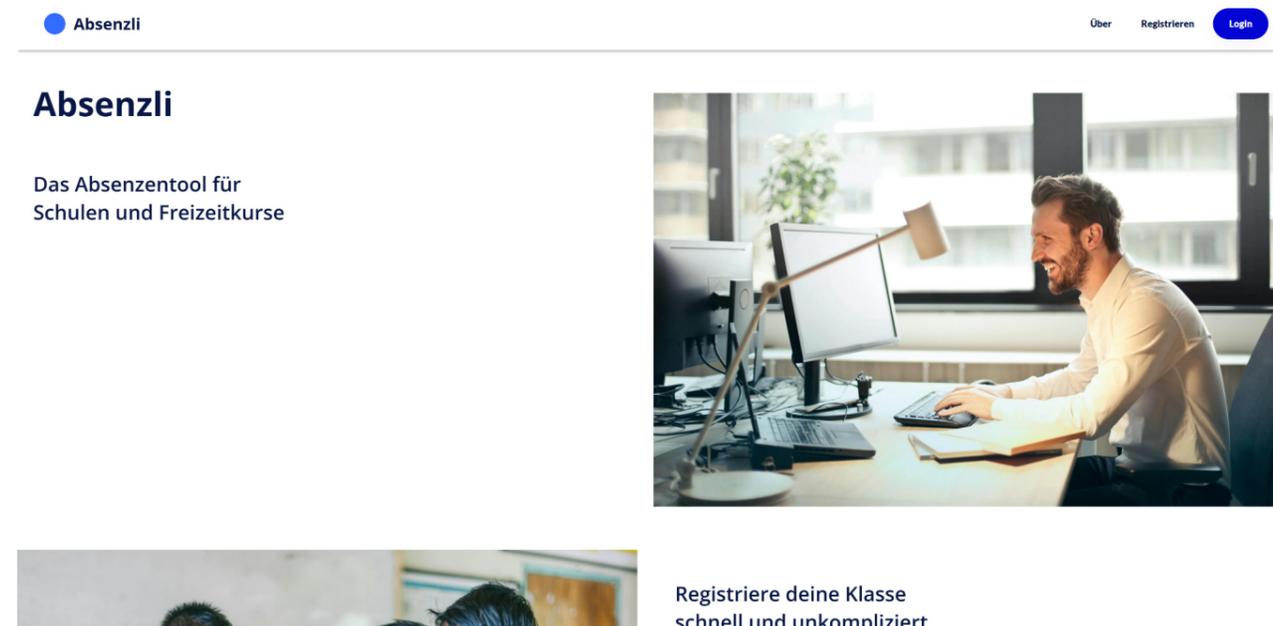
FEEDBACK UND AUSTAUSCH

- › Nach dem Launch der Plattform sammelte ich kontinuierlich Feedback von Studierenden und Dozierenden, um gezielte Anpassungen vorzunehmen und neue Features zu entwickeln.
- › Die enge Zusammenarbeit mit allen Beteiligten war entscheidend, um Akzeptanz zu schaffen und das Projekt erfolgreich umzusetzen.
- › Die schnelle Einarbeitung in WordPress durch eigenständiges Lernen erwies sich als ein zentraler Erfolgsfaktor für die fristgerechte Umsetzung des Projekts.



absenzli

TIME IS MONEY



absenzli ist ein Absenzentool, mit dem wir die Abwesenheiten unserer Studierenden effizient und effektiv dokumentieren konnten. Die Geschwindigkeit und Modularität der Plattform sparte uns viel Zeit und automatisierte die Kommunikation mit Eltern sowie Vertragspartnern.

Ich war eigenständig für die Entwicklung, Pflege und die Eintragung der Absenzen in diesem Projekt verantwortlich.

Bedarfsanalyse

Um die Anforderungen der Plattform präzise zu definieren, führte ich Interviews mit der Schulleitung durch und analysierte bestehende Produkte, die auf dem Markt verfügbar waren. Diese Erkenntnisse bildeten die Grundlage für die Entwicklung einer massgeschneiderten Lösung.

Konzeption

Basierend auf den Ergebnissen der Interviews und der Analyse von Alternativprodukten erstellte ich erste Wireframes mithilfe von draw.io, die ich gemeinsam mit der Schulleitung testete und optimierte.

Anschliessend entwickelte ich Flowcharts, Sitemaps und die Seitenstruktur der Plattform, um eine klare und funktionale Grundlage für die Umsetzung zu schaffen.

Umsetzung

Die Webseite wurde mit bubble.io realisiert, da diese Plattform es ermöglicht, die komplexe Logik einer Web-App präzise zu programmieren und flexibel zu erweitern. Dies war entscheidend für die Anforderungen des Projekts.

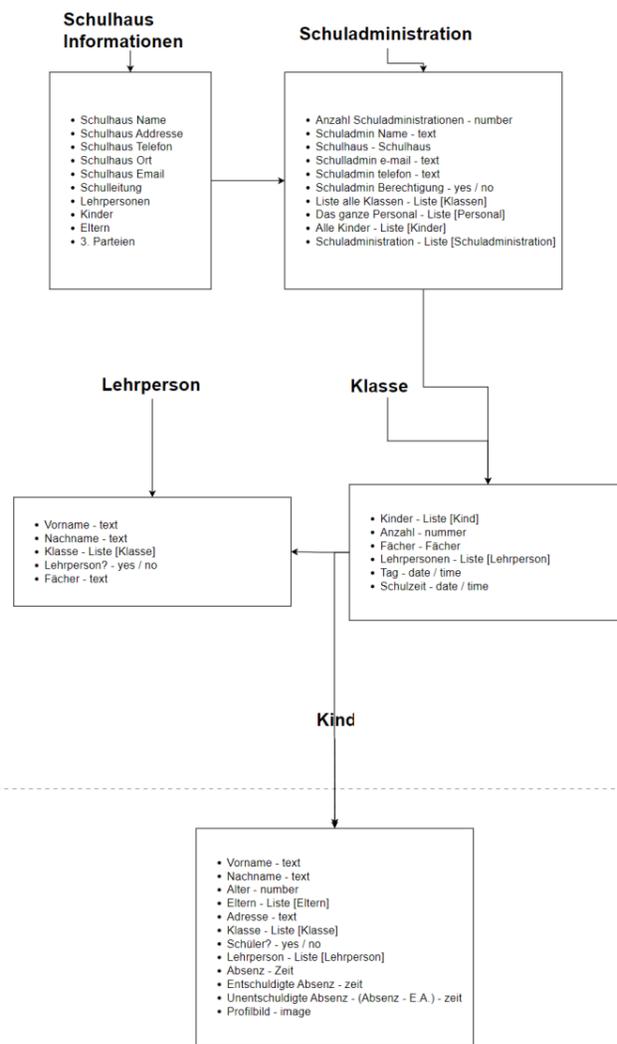
Anforderungen an die Plattform

- > Nach dem Eintragen einer Absenz mussten Eltern und Vertragspartner automatisch per E-Mail informiert werden.
- > Absenzen mussten pro Klasse innerhalb von maximal fünf Minuten eingetragen werden können.
- > Jede*r Studierende sollte eine individuelle Seite haben, auf der folgende Informationen einsehbar sind:
 - > Einzelne Absenzen
 - > Gesamtzeit eines Fachs
 - > Gesamtzeit aller Absenzen
- > Alle Absenzen mussten als CSV-Datei herunterladbar sein.
- > Nutzende sollten in der Lage sein, Schulen, Klassen, Fächer und Personal eigenständig zu registrieren und zu verwalten.

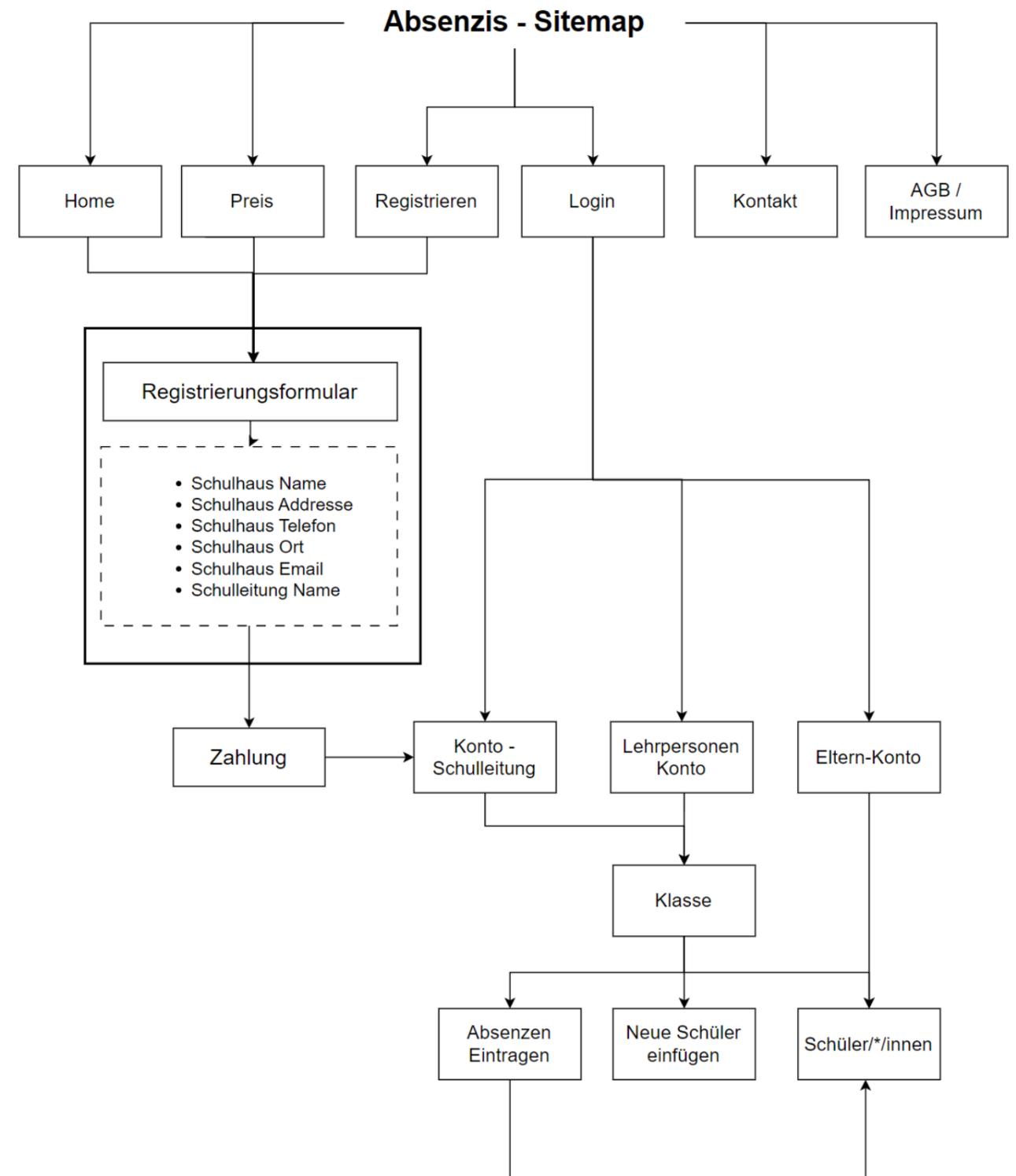
EIN MASSGESCHNEIDERTES PRODUKT

Die Kunstschule stand vor folgenden Herausforderungen:

- > Die verfügbaren Lösungen auf dem Markt waren entweder überdimensioniert und teuer oder boten ineffiziente Prozesse, die den Anforderungen der Schule nicht entsprachen.
- > Das Eintragen einer Absenz dauerte zu lange und war nicht praktikabel für den Schulalltag.
- > Wenig technisch versierte Dozierende verzichteten auf die Nutzung bestehender Alternativprodukte, da diese zu kompliziert und ineffizient waren.
- > Die Kunstschule benötigte ein massgeschneidertes Programm, das sowohl kosteneffizient als auch benutzerfreundlich ist.



Beziehungsschema der Informationen



WIREFRAMES

Schulhaus Konto Home Klassen **Kinder** Lehrpersonen Einstellungen

Neues Kind hinzufügen

Übersicht

Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Link	Bearbeiten	Löschen

Profilbild einfügen

Name:
Vorname:
Alter:
Adresse:
Klasse:

Bezugsperson 1
Name:
Vorname:
Adresse:
Tel:
E-Mail:
Position:
 E-Mail Benachrichtigung senden?

Bezugsperson 2
Name:
Vorname:
Adresse:
Tel:
E-Mail:
Position:
 E-Mail Benachrichtigung senden?

Abbrechen Kind speichern

Neue Klasse erstellen Klasse ABCDEF...

Übersicht

Klasse A1	Zur Klasse	Bearbeiten	Löschen
Klasse A2	Zur Klasse	Bearbeiten	Löschen
Klasse B1	Zur Klasse	Bearbeiten	Löschen
Klasse B2	Zur Klasse	Bearbeiten	Löschen
Klasse C1	Zur Klasse	Bearbeiten	Löschen
Klasse C2	Zur Klasse	Bearbeiten	Löschen
Klasse C3	Zur Klasse	Bearbeiten	Löschen
Klasse D	Zur Klasse	Bearbeiten	Löschen

Absenzen Speichern

Max Mustermann
Zum Schüler

Absenz E U
● 09.10.2024 - 09.15 - 10.30 Uhr
● 09.10.2024 - 10.30 - 11.00 Uhr

Datum auswählen
October 2024
10
11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31

Max Mustermann
Zum Schüler

Absenz E U
● 09.10.2024 - 09.15 - 10.30 Uhr
● 09.10.2024 - 10.30 - 11.00 Uhr
● 09.10.2024 - 10.30 - 11.00 Uhr

Datum auswählen

Max Mustermann
Zum Schüler

Absenz E U
● 09.10.2024 - 09.15 - 10.30 Uhr
● 09.10.2024 - 10.30 - 11.00 Uhr
● 09.10.2024 - 10.30 - 11.00 Uhr

Datum auswählen

Schulhaus Konto Home Kinder **Klassen** Lehrpersonen Einstellungen

25 Klassen ->
32 Lehrpersonen ->
128 Absenzen ->

Alle Absenzen Download CSV

Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen
Nachname Vorname Klasse Adresse Telefon	Bearbeiten	Löschen

Schulhaus Konto mein-konto Content 100%

UI Builder Responsive

Search elements

- Group Menu Content
 - Group Logo
 - Group Menu Links
 - Sidebar Bottom
- Content
 - Gruppe - Home
 - Gruppe - Klassen
 - Gruppe - Klassen - Klass...
 - Gruppe - Lernende
 - Gruppe - Lehrper...
 - Gruppe - Einstell...
- Search assets
- Visual Elements
 - Text
 - Button
 - Icon
 - Link
 - Image
 - Shape
 - Alert
 - Video
 - HTML

Klasse Winterthur

- 24 Kinder
- 4 Lehrpersonen
- 48 Eltern
- 32 Absenzen

Zur Klasse

Klasse Chur

- 24 Kinder
- 4 Lehrpersonen
- 48 Eltern
- 32 Absenzen

Zur Klasse

Absenzli

- Home
- Klassen**
- Lernende
- Lehrpersonen
- Einstellungen

Logout

Klasse: Parent group's Klasse's Klassenname

Mitteilungsvorlage auswählen:

Vorlage auswählen Vorlage als neue Vorlage speichern

Fach auswählen

Fach

Absenz wird eingetragen von:

Lehrperson suchen...

Nachname, Vorname

Content

Appearance Layout Conditional

Type of content Schulhaus - Admin

Data source Click

This element isn't clickable

Add workflow

Style

None (Custom)

Opacity 100%

Background style None

Define each border independently

Border style - all borders Roundness

None 0

Shadow style None

Width Height

0px - inf 0px - inf

HERAUSFORDERUNGEN & LÖSUNGEN

Die fertige Plattform bietet:

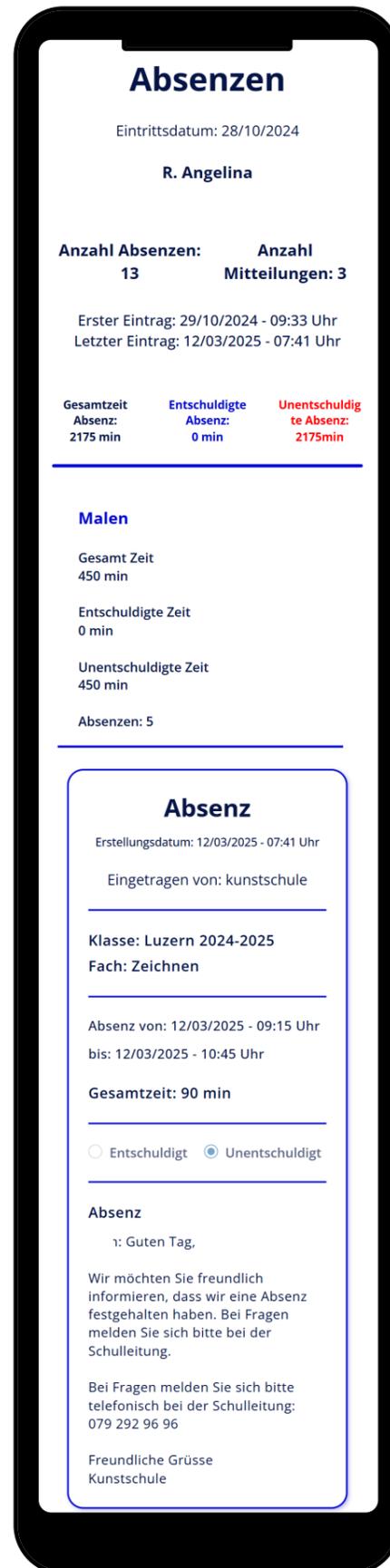
- > Die Plattform ermöglicht eine schnelle, effektive und zufriedenstellende Eintragung von Absenzen.
- > Schulpersonal erhält detaillierte Einsicht in die Absenzen einzelner Studierender, einschliesslich Gesamtzeiten und spezifischer Daten.
- > Eltern und Vertragspartner werden bei jeder eingetragenen Absenz automatisch per E-Mail informiert.

Zeitanforderung

Die Herausforderung bestand darin, eine Plattform zu entwickeln, die es ermöglicht, Absenzen für eine gesamte Klasse einfach einzutragen und alle Beteiligten schnell zu informieren. Umfassendes Wireframing und Prototyping waren entscheidend für eine präzise Planung und ein benutzerfreundliches Design.

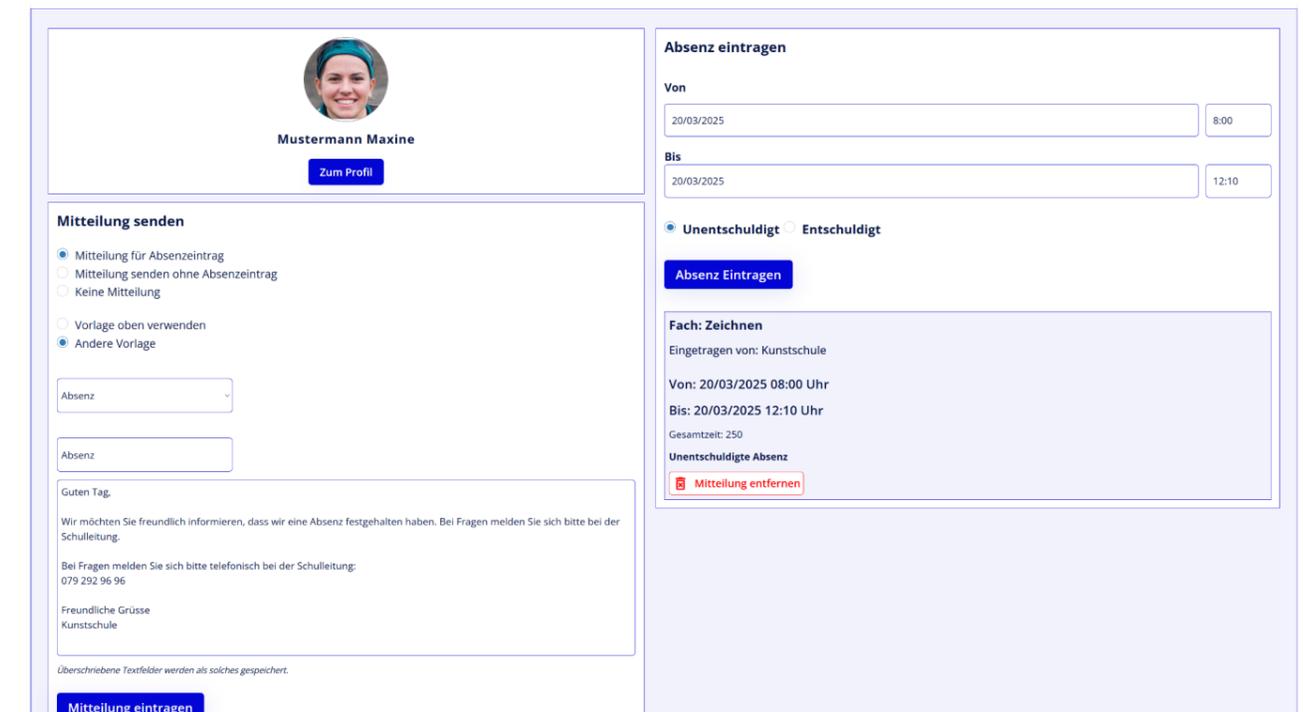
Deadline

Die Plattform musste innerhalb von zwei Monaten fertiggestellt werden. Trotz fehlender Vorkenntnisse in bubble.io eignete ich mir die notwendigen Fähigkeiten schnell an und konnte das Projekt fristgerecht abschliessen.



Verständliche Darstellung

Die Herausforderung bestand darin, Informationen klar und übersichtlich für alle Beteiligten darzustellen. Durch die Verwendung klarer Hierarchien und eines konsistenten Stylesheets gelang es mir, eine benutzerfreundliche Lösung zu schaffen.



Neues Vorlage erstellen

Mitteilung hinzufügen

Titel

Vorlage hier reinschreiben

Mitteilung - Absenz
Unterrichtsstart
Guten Tag,

Wir möchten Sie freundlich informieren, dass Ihr Kind beim Unterrichtsstart nicht anwesend war.

Bei Fragen melden Sie sich bitte telefonisch bei der Schulleitung:
079 292 96 96

Freundliche Grüsse
Kunstschule



Lehrpersonen können Nachrichten Vorlagen verfassen, um Eltern effizienter benachrichtigen zu können

ERGEBNISSE

- > Die Plattform wurde innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens fertiggestellt und wird seitdem täglich von der Schuladministration, Schulleitung, Eltern und Vertragspartnern genutzt.
- > Das massgeschneiderte Absenztool reduzierte die durchschnittliche Bearbeitungszeit von 10 Minuten pro Absenz auf nur 5 Minuten für eine gesamte Klasse.
- > Eltern und Vertragspartner erhalten nun über einen automatisierten Prozess sofortige Benachrichtigungen zu den Absenzen ihrer Kinder via E-Mail.
- > Dank transparenter Einträge können Elterngespräche einfacher und zielgerichteter geführt werden.
- > Die Anzahl der Absenzen und Verspätungen der Studierenden hat sich durch die Einführung der Plattform verringert.
- > Die Absenzen und Verspätungen der Studierenden nahm ab

ERFAHRUNGEN

- > Die Arbeit mit bubble.io erlaubte mir totale Kontrolle über die Gestaltung und Funktionalität der Webapp.
- > Eltern und Vertragspartner haben die einfache Nutzung der App geschätzt.
- > Umfassendes Prototyping, Wireframing und Bedarfsabklärung waren Schlüssel zur effizienten Entwicklung der Plattform.

Absenzli

- Home
- Klassen
- Lernende
- Lehrpersonen
- Einstellungen

Logout

Klasse: Chur-Landquart 2024-2025

Mitteilungsvorlage auswählen:

Absenz

Absenz

Guten Tag,
Wir möchten Sie freundlich informieren, dass wir eine Absenz festgehalten haben. Bei Fragen melden Sie sich bitte bei der Schulleitung.
Bei Fragen melden Sie sich bitte telefonisch bei der Schulleitung: 079 292 96 96
Freundliche Grüsse
Kunstschule

Fach auswählen

Grafik

Absenzli

- Home
- Klassen
- Lernende
- Lehrpersonen
- Einstellungen

Logout

Alle Absenzen

Von: 01/04/2025 12:00 Bis: 01/04/2025 12:00

Download CSV

Absenz suchen:

Name suchen:

Zurück 1 von 416 Weiter

Lernende/*r	Klasse	Absenzzeit	Optionen
Mustermann	Winterthur 2024-2025	Erstellungsdatum: 20/03/2025 - 11:51 Uhr	<input type="checkbox"/> Absenz löschen?
Max	Zeichnen	250 min - Gesamtzeit	<input type="button" value="Mitteilung erneut senden"/>
Musterstrasse 1, 8000 Winterthur		min - Entschuldigt	<input type="button" value="Bearbeiten"/>
8000 Winterthur		250 min - Unentschuldigt	<input type="button" value="Profil"/>

Ändern?
 Entschuldigt Unentschuldigt

OmoTom0

OmoTom0 is an innovative puzzle game with a single-player and co-operation mode, taking place in a zen garden.

This game not only provides a relaxing experience with a zen garden environment, but also challenges players with a variety of puzzles, whilst experiencing the growth of the OmoTom0 creature.

OmoTom0 is suited for new and experienced puzzle players, with its steadily rising difficulty.

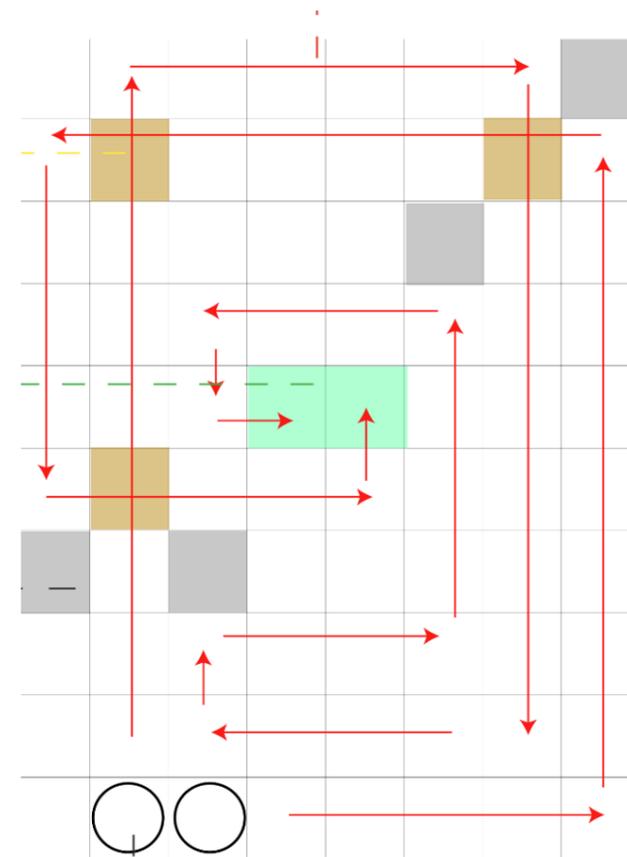
Sit down, take a deep breath, and give yourself a relaxing while with OmoTom0!

* Nintendo E-Shop Beschreibung



OmoTom0

OmoTom0 ist ein entspanntes Videospiel aus dem Puzzle-Genre, das sowohl für PC als auch für Mobilgeräte verfügbar ist. Ich habe das Spiel entworfen und gemeinsam mit einem Team entwickelt und veröffentlicht.



GAME DESIGN
FIRST THE PROBLEM,
THEN THE SOLUTION

Core Mechanics

Ein Spiel beginnt mit der Entwicklung eines Problems, aus dem Spielentwickler*innen eine spannende Herausforderung kreieren.

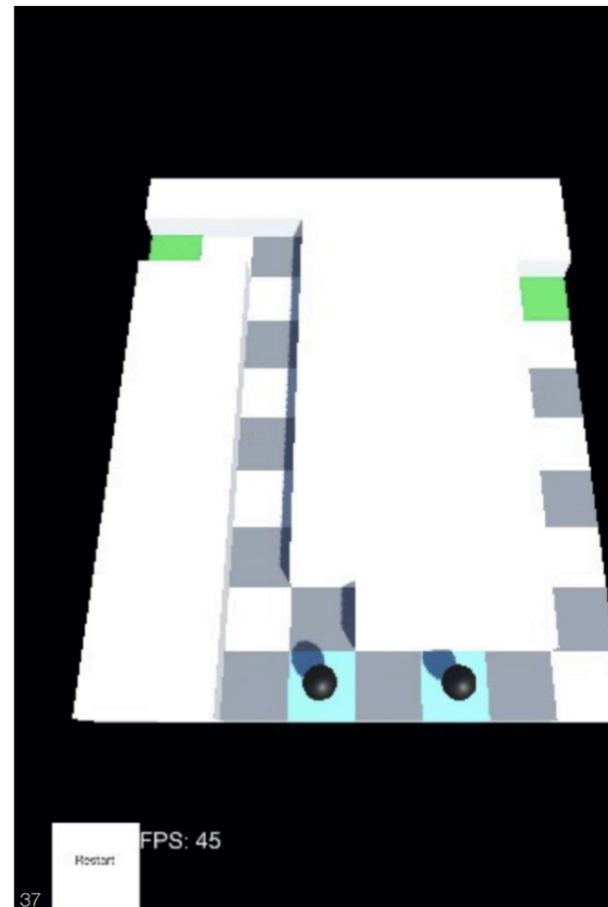
Die Spieler*innen erhalten alle notwendigen Werkzeuge, um diese Herausforderung zu meistern - dies wird als Core-Mechanic bezeichnet.

Die Core-Mechanic von OmoTom0 entwickelte ich inspiriert durch Mechaniken aus anderen Spielen.

Prototyping

Zu Beginn der Entwicklung erstellte ich diverse Paper-Prototypes, um die Mechanik schnell testen zu können. Nach umfangreichen Tests und mehreren Anpassungen der Mechaniken und Regeln entwickelte ich einen digitalen Prototypen.

Im digitalen Prototyp setzte ich die Mechaniken des Papierprototyps um und erweiterte sie, um das Spielerlebnis weiter zu verfeinern.

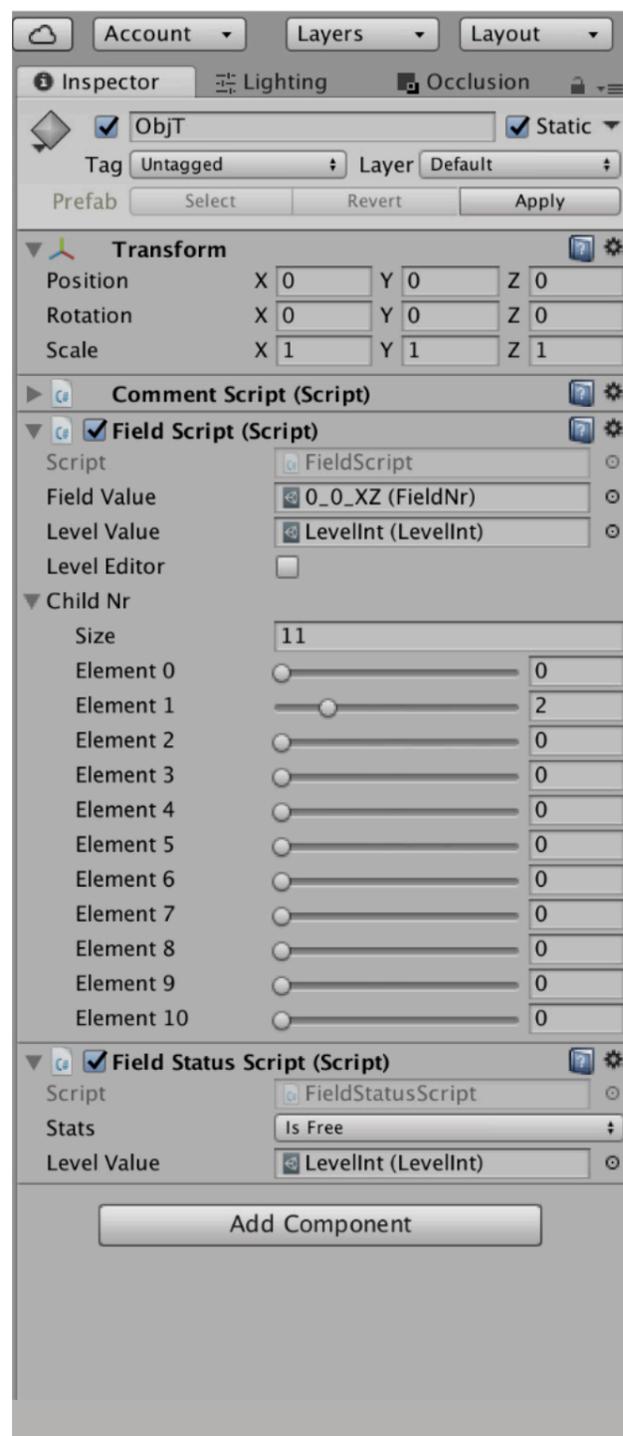


LEVEL DESIGN

Viele Spiele finden in einer imaginären Welt statt. Bevor diese Welt visuell gestaltet wird, liegt es in der Verantwortung der Game Designer, die Welt oder das Level begehbar und spannend zu gestalten.

Auf abstrakter Ebene sehe ich OmoTom0 als ein Spielbrett mit Spielfiguren und verschiedenen Feldern. Schon früh war mir bewusst, dass die digitale Erstellung eines Levels den grössten Zeitaufwand erfordern würde. Daher entwickelte ich einen Spielfeld-Manager, um den Prozess der Levelerstellung so effizient und effektiv wie möglich zu gestalten.

Mit dem Spielfeld-Manager lassen sich über einfache Regler die Feldtypen anpassen und das Level speichern. Ohne dieses Tool hätte die Gestaltung eines einzelnen Levels etwa 60 bis 90 Minuten gedauert. Dank des Spielfeld-Managers konnte ich die benötigte Zeit auf nur 5 Minuten pro Level reduzieren und meine Produktivität steigern.



```

1. public void Leveling()
2. {
3.     //levelStarted = true;
4.
5.     // load information of the field current field
6.     ReadSavedata();
7.
8.     // iterate through maximum child range of current gameObject
9.     for (int i = 0; i < _transform.childCount; i++)
10.    {
11.        // assign variable child
12.        GameObject child = _transform.GetChild(i).gameObject;
13.        // and deactivate child
14.        //if (child != null)
15.        child.SetActive(false);
16.        //Leveling();
17.    }
18.
19.
20.    // activate child of current level
21.    _transform.GetChild(FieldValue.Value).gameObject.
22.    SetActive(true);
23.
24.    // FieldManager();
25.    //levelStarted = false;
26.
27.    // Triggers the readiness of the field in the
28.    EventManager.TriggerEvent("FieldReady");
29.
30.
31.    // checks the current level
32.    public void FieldManager()
33.    {
34.
35.        if (levelValue.levelInt > 0)
36.        {
37.            if (ChildNr != FieldValue.Value)
38.            {
39.                // ... deactivate all child objects
40.                for (int i = 0; i < _transform.childCount; i++)
41.                {
42.                    GameObject child = _transform.GetChild(i).gameObject;
43.                    if (child != null)
44.                        child.SetActive(false);
45.                }
46.                // set the field value to the child nr
47.                FieldValue.Value = ChildNr;
48.                // activate child from the new field value
49.                _transform.GetChild(FieldValue.Value).gameObject.
50.                SetActive(true);
51.            }
52.
53.            GameLogicObj.GetComponent<GridListScript>().
54.            AssignField(fieldIndex, FieldValue.Value, levelValue.levelInt);
55.            GameLogicObj.GetComponent<GridListScript>().Save();
56.        }
57.    }

```



Creating the
Zen-Experience
in OmoTomO

IT'S ALL ABOUT THE EXPERIENCE!

Mein Durchbruch als Designer

Ich erkannte, dass Designentscheidungen viel leichter getroffen werden können, wenn die gewünschte Experience klar definiert ist. Obwohl mein Prototyp funktional fertig war, fehlte mir zunächst eine klare visuelle und gestalterische Richtung.

Zielgruppe und Inspiration

Während der Entwicklung von OmoTom0 fragte ich mich:

Wer ist meine Zielgruppe?

Da es als Mobilegame konzipiert war, stellte ich mir Erwachsene vor, die im öffentlichen Verkehr zur Arbeit pendeln und ein paar entspannende Levels spielen möchten.

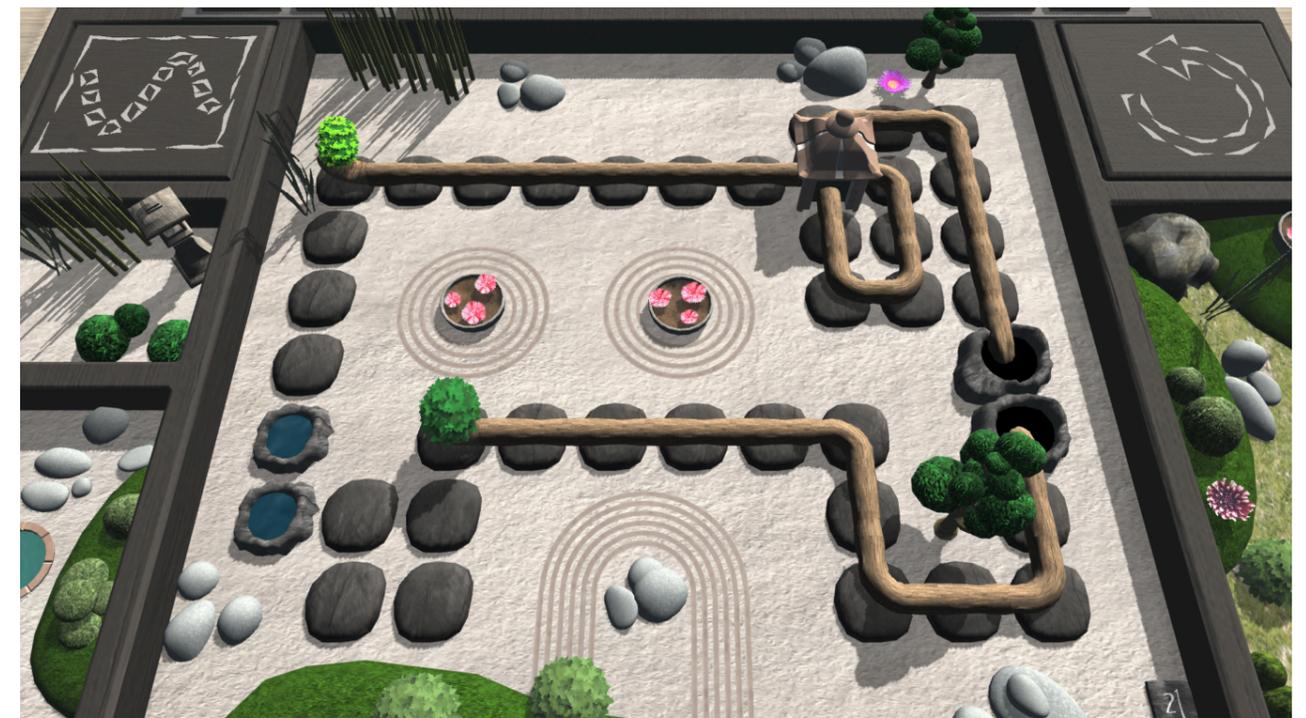
Stress und Entspannung

Der Weg zur Arbeit kann stressig sein. Viele versuchen, sich durch Musik, Bücher oder ihr Handy zu entspannen. Mit OmoTom0 wollte ich genau diese Reisezeit nutzen, um eine beruhigende Spielerfahrung zu schaffen.

Design-Theme: Zen-Garten

Ein japanischer Zen-Garten, ein universell beruhigender Ort, inspirierte mich als Design-Theme. Von diesem Moment an traf ich alle Entscheidungen mit dem Ziel, maximale Entspannung für die Spieler*innen zu ermöglichen.

Wie sollen sich die Spieler/*/innen beim spielen fühlen?



STORY & GAMEPLAY

OmoTom0 ist der Name einer baumähnlichen Kreatur, die durch vier Jahreszeiten hindurch wächst, Hindernisse überwindet und schliesslich den höchsten Berg erreicht, um zu blühen.

Die Geschichte wird ausschliesslich durch Illustrationen erzählt und verzichtet auf Text.

Das Gameplay besteht darin, eine Figur in eine Richtung zu bewegen. Die Figur wächst so lange, bis sie auf ein Hindernis stösst. Das Ziel ist es, beide Figuren auf eine Wasserfläche zu führen.



ABSENZ SPEICHERN UND MITTEILUNG SENDEN

ERGEBNISSE

- > Das Spiel wurde erfolgreich auf iOS, Android und PC veröffentlicht.
- > Durch die Zusammenarbeit mit einem Publisher konnte das Spiel zusätzlich auf der Nintendo Switch distribuiert werden.
- > Playtests und Feedbacks zeigten, dass das Spiel nachweislich zur Entspannung beiträgt und somit das Wohlbefinden der Spieler*innen steigert.

ERFAHRUNGEN

Die Entwicklung eines Videospiele von der Konzeption bis zum Release war eine eindrucksvolle Erfahrung, die es mir ermöglichte, vielseitige Fähigkeiten und Kompetenzen in allen Bereichen des Designs zu entwickeln.



schulbewertung.ch

GUTE NOTE,
GUTE SCHULE



schulbewertung.ch ist eine Job-Bewertungsplattform für Lehrpersonen in der Schweiz. Auf der Webseite können Lehrpersonen arbeitsrelevante Faktoren ihres Schulhauses anonym und kostenlos mithilfe eines Benotungsformulars bewerten.

Die Plattform unterstützt Lehrpersonen dabei, den passenden Arbeitsplatz zu finden, und bietet Schulleitungen wertvolles Feedback, um Verbesserungsmöglichkeiten innerhalb der Schule zu identifizieren.

Bedarfsanalyse

Durch meine Frau und ihre Freunde, die als Lehrpersonen in der Schweiz arbeiten, wurde mir bewusst, dass ein grosses Bedürfnis nach mehr Transparenz in Bezug auf die Arbeitsqualität an Schulen besteht.

Konzeption

Ich entwickelte die Idee, Lehrpersonen ein Zeugnisformular bereitzustellen, mit dem sie verschiedene Aspekte einer Schule anhand des Schweizer Notensystems bewerten können. Durch Interviews und gezielte Fragen optimierte ich das Formular kontinuierlich, um es klarer und benutzerfreundlicher zu gestalten.

Umsetzung

Die Webseite wurde mit bubble.io realisiert, da diese Plattform es ermöglicht, die komplexe Logik einer Web-App präzise zu programmieren und flexibel zu erweitern.

Anforderungen an die Plattform

- > Lehrpersonen müssen anonym ein Zeugnis ausstellen können.
- > Die Fragen im Zeugnisformular müssen verständlich formuliert und auf den schulischen Kontext abgestimmt sein.
- > Die Plattform muss auf Desktop, Tablet und Smartphone problemlos funktionieren.
- > Lehrpersonen sollen jederzeit die Möglichkeit haben, ein Zeugnis zu bearbeiten oder zu löschen.
- > Schulleitungen sollen neue Stellenangebote veröffentlichen können.
- > Lehrpersonen sollen sich über eine einfache Benutzeroberfläche direkt auf neue Stellen bewerben können.
- > Lehrpersonen sollen unkompliziert Feedback und Verbesserungsvorschläge mit mir teilen können.

TRANSPARENZ FÜR ALLE

Das Schulpersonal begegnet bei Bewerbungen folgende Herausforderungen:

- > In der Schweiz gibt es keine Job-Bewertungsplattform, die speziell auf Lehrpersonen zugeschnitten ist und ihnen transparente Informationen über das Schulhaus als Arbeitsplatz bietet
- > Lehrpersonen können sich im Bewerbungsgespräch oft nicht auf Abmachungen oder ehrliche Auskünfte verlassen
- > Das Schulpersonal fühlt sich nicht immer ernst genommen
- > Der Austausch von Erfahrungen kann je nach Zeit und Interaktion mit verschiedenen Personen verfälscht sein

HERAUSFORDERUNGEN & LÖSUNGEN

Funktionen der fertigen Plattform

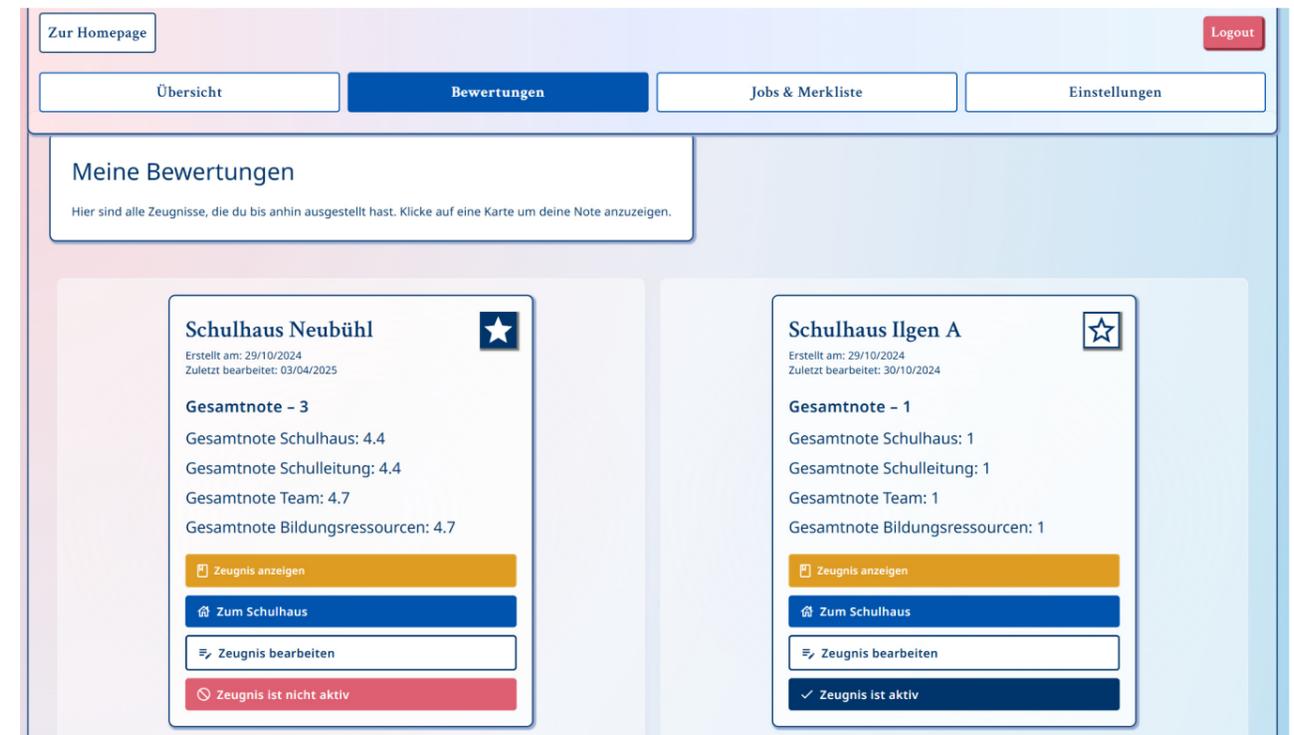
- > Eine anonyme, kostenlose und effiziente Möglichkeit, Schulen als Arbeitsplatz zu bewerten.
- > Wertvolle Informationen zur Weiterentwicklung der Schulen
- > Eine Plattform für Lehrpersonen, um offene Stellen zu finden

Verständliche Darstellung

Informationen, Fragen und die Bedienung mussten einfach und klar gestaltet sein. Durch wiederholtes Testen mit verschiedenen Nutzer*innen konnte ich die User Experience kontinuierlich verbessern.

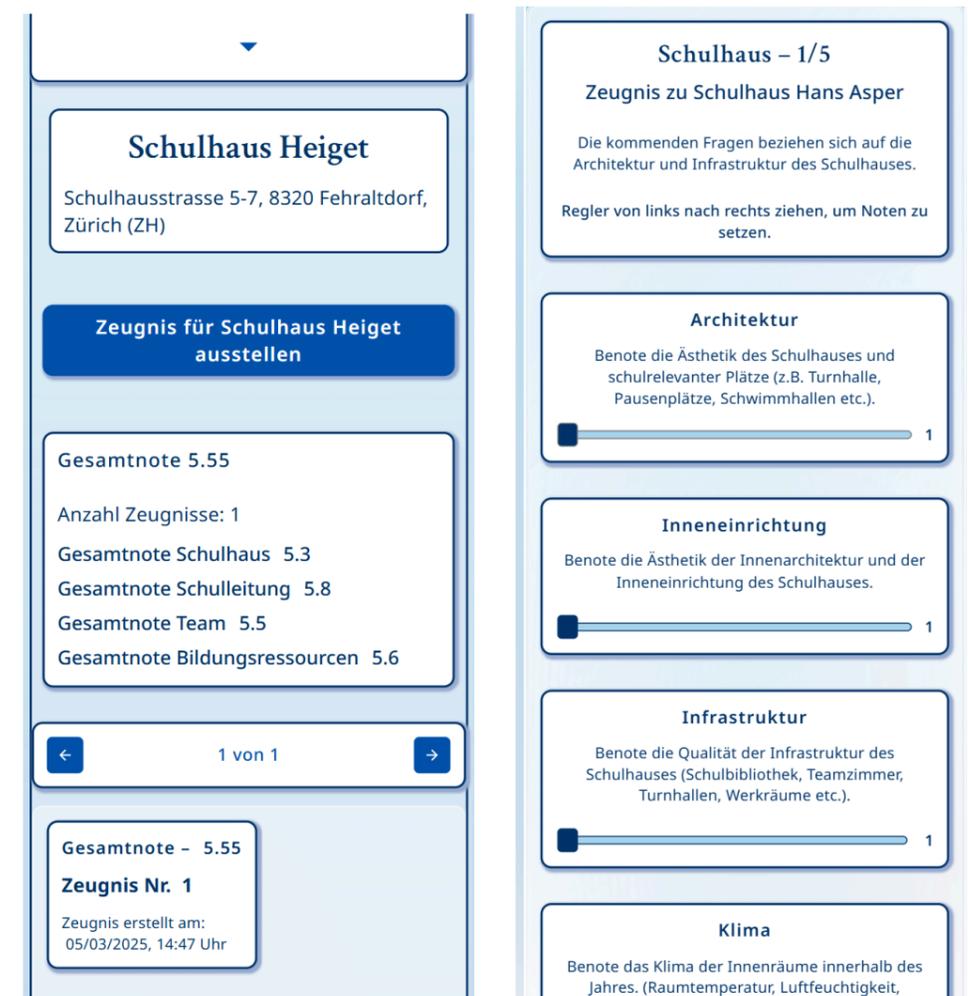
Anonymität vs. Präzision

Lehrpersonen, mit denen ich gesprochen habe, betonten die Wichtigkeit der Anonymität. Um diese zu gewährleisten, durften die Fragen nicht so präzise sein, dass sie Rückschlüsse auf eine Person zulassen. Gleichzeitig mussten sie jedoch ausreichend genau formuliert werden, um einen wertvollen Eindruck zu vermitteln.



Bekanntheit

Die Plattform ist derzeit noch wenig bekannt. Ich arbeite jedoch kontinuierlich daran, ihre Reichweite zu erhöhen – beispielsweise durch Massnahmen wie Google Ads.



Workflow: CA - Zeugnis einsenden

- Step 5: Make changes to User...
- Step 6: Make changes to Schulhaus...
- Step 7: Make changes to Schulhaus...
- Step 8: Send email
- Step 9: Send email
- Step 10: Set states GSC... of schulhaus
- Step 11: Send email
- Step 12: Send email
- Step 13: Reset Popup Schulhaus Zeugnis
- Step 14: Refresh the page

Fonts

App Font - Applied to all elements using App Font as their font family in styles.

Font Color - Applied to all elements using App Font as their font family in styles.

Colors

- #005A4D
- #FFFFFF
- #00356C
- #F0F0F0
- #A7D6EE
- #D05F71
- #009142
- #E7804D
- #777777
- #9AACD1
- #8013C
- #001528
- #E7A94B

Beschäftigungsgrad: 0 bis 100

Schulhaus: Schulhaus

Filter zurücksetzen

Heilpädagogin und Assistentin für Hungerige Kinder

Ausgeschrieben seit: 19/09/2024

Beschäftigungsgrad: 78% - 90%

Stellenbeginn: Sofort oder nach Absprache.

1. Primar

Schulhaus In der Ey
Schulhausadresse 1, 8400 Winterthur
Appenzellen Innerrhoden

Mehr Informationen

Analytics schulbewertung.ch

Home

Active users: 945

New users: 946

Event count: 9.9K

Key events: 0

Bounce rate: 50.0%

Auction Insights

Compare your performance and review latest changes in your auctions

Top advertisers in your auctions

Advertiser	Impr. share
You	11% (-7%)
schuljobs.ch	< 10% (+0%)
publicjobs.ch	< 10% (+0%)
phsg.ch	< 10% (-1%)
phlu.ch	< 10% (+2%)

Server usage and real time metrics

Workflow runs for the current application

Page views for the current application