

Blue Dream

Globale Müllbeseitigung als Aufgabe und Business

Blue Dream



Willkommen zu einer nachhaltigen,
faszinierenden Aufgabe

Wir freuen uns auf Euch.

1. Herausforderung
2. Umsetzung
3. Ergebnis
4. Aufgabe

1. Herausforderung

Vermüllungen auf der ganzen Welt

Ozeane, Landschaften und Städte





पंचायत समिति, बरौली, जिला बरौली, बिहार
पंचायत समिति, बरौली, जिला बरौली, बिहार
पंचायत समिति, बरौली, जिला बरौली, बिहार

राष्ट्रीय स्वच्छता अभियान
सबको स्वच्छता चाहिए
सबको स्वच्छता चाहिए
सबको स्वच्छता चाहिए















2. Umsetzung

Vom vermüllten Planet zur Sanierung

BlueDream - Ein Traum - So könnte die Geschichte gehen

Ein junges Pärchen Alessa und Daniel möchten Urlaub machen. Sie wollen nach Nepal und für 4 Wochen Trekking Tour machen. Um sich den Urlaub mit zu finanzieren und auch der Umwelt was Gutes zu tun, geben sie auf ihrem Tablet „www.BlueDream.org“ ein. Es taucht eine App auf. Sie laden sie herunter. Sie haben von Freunden und aus den Medien immer wieder von der App und dem Unternehmen gehört, die hilft die Erde mit einem interessanten Konzept zu sanieren.

Alessa und Daniel finden das Prinzip echt gut. Freunde von Ihnen haben in unterschiedlichen Rollen bereits bei „Blue Dream“ mitgewirkt. Ein Kommilitone war bereits „Detective“ und hat in Marokko einen vermüllten Landstrich über einen Zeitraum zwei Wochen dokumentiert. Die Fotos, Ausmessungen, Proben und Dokumente hat er bei „Blue Dream“ in die Cloud hochgeladen. Dazu hat er auch seine Android-App benutzt, die ihm Fragen stellt und darauf eingerichtet ist, ihm dabei zu unterstützen. Sie hat unter anderem eine Foto- und Videofunktion, Audio-Aufnahme und hilft ihm beim Vermessen. Virtuell baut sich dann mit einer Software-Funktion ein Gesamtbild aus den Einzelbildern der Task auf. Aufgaben wie diese werden bei „Blue Dream“ als Aufgabe, also als Task, bezeichnet.

Auf der Landing Page „www.BlueDream.org“ sehen Alessa und Daniel die Weltkarte des blauen Planeten mit dem Slogan „In love for our planet“. Die Darstellung passt sich der örtlichen Perspektive des users an. Regionen mit hoher Vermüllung sind mit roten oder gelben Punkten bzw. Flächen aus der Satellitenperspektive erkennbar. Sie geben in das Suchfeld „Kathmandu“ ein. Sie fliegen daraufhin in die detaillierte Erdansicht (Google-Earth) hinein. Dann tauchen plötzlich zwei Felder auf, die sie fragen, ob sie Interesse haben mitzuwirken. Sie drücken auf das Feld „Ja“. Dann tauchen neue Eingabefelder auf. Die werden gefragt, ob Sie als „Detective“, „Confirmer“, „Miner“, „Ranger“, „Mediator“, „Marketeers“, oder „Förderer/Sponsor“ mitmachen wollen.

„Detective“ wird da auf der App erklärt. Es heißt, dass Du einen Job annimmst und einen Fall genau dokumentieren musst. Die Welt an Verunreinigungen oder Vermüllungen wird durch Dokumentaristen foto- und kartographiert und in Personenstunden Aufwand eingeteilt. Dafür erhalten Sie einen Lohn in einer Währung (z.B. Bitcoin, Ethereum oder Ähnliches).

„Confirmer“. Es heißt, dass Du den Task, der bereits von einem „Detective“ festgehalten wurde, bestätigen musst. Da wendest Du wieder Deine Android, oder iOS App an, und bestätigst mit neuen Fotos, Messungen und Begehungen den Umfang. Auch hierfür gibt es einen entsprechenden Lohn.

„Miner“. In dieser Rolle bestätigst Du die Arbeit der anderen Rollen, überprüfst die Leistungen und gibst Zahlungen an die anderen Rollen frei. Er kümmert sich um die organisatorischen Belange.

„Ranger“ sind Funktionen von Menschen, Unternehmen und Partnern, die die Verunreinigung vor Ort beseitigen. Meist finden sich da einige, manchmal hunderte oder tausende Ranger, Maschinen und Partner zusammen, um dann ein größeres Task zu stemmen.

„Mediatoren“ sind Funktionen, bei denen jemand die Aufgabe hat dafür zu sorgen, dass sich die Ursachen, die zur Verunreinigung geführt haben, verbessern oder gelöst werden. Sie kümmern sich um lokale Anwohner, Unternehmen, Behörden und Firmen, und helfen im Aufbau von besserer und nachhaltiger Infrastruktur.

„Marketeers“ sind Funktionen, also Menschen und Unternehmen bei der Akquise von Werbe- und Sponsoringkunden helfen.

„Förderer“ sind Menschen, Unternehmen und Stiftungen, die den Zweck von „Blue Dream“ finanziell, materiell oder auch ideell unterstützen.

Alessa und Daniel hatten das vorher schon gewusst, so dass sie sich schnell entscheiden können. Sie drücken auf „Ranger“. Als das neue Fenster aufgeht, sehen sie verschiedene Tasks (Umweltprojekte) in den nächsten Monaten in Kathmandu und der umliegenden Region angezeigt. Sie schauen sich die Tasks genau an: Wo, wie aufwändig, was ist zu entsorgen, was ist die Bezahlung? Welche Voraussetzung sie brauchen? Auch ein Video von dem Ort und auch zwei Tutorials sind zu sehen. Sie entscheiden sich für ein Projekt „Flussuferreinigung Kathmandu“.

Es sind bereits 233 Ranger gemeldet, die dort im Zeitraum ihres Urlaubs arbeiten werden. Sie sehen auch die Bezahlung, Unterbringung und auch die Essensversorgung.

Alessa und Daniel füllen jetzt ihre Kontaktdaten aus. Sie melden sich an. Die Bezahlung finden sie gut. In einem Chatstream werden sie freundlich von einem Argentinier Alessandro begrüßt, der die Projektleitung ihrer Gruppe hat. Sie werden in der Registratur als „Ranger“ vorgemerkt. Ein Budget als Lohn wird Ihnen angekündigt.

Zwei Monate später dann fliegen sie nach Kathmandu. Erst eine Woche Flussuferreinigung, dann noch drei Wochen Trekking-Urlaub. Sie kommen in Kathmandu an. Sie sind von dem Ort fasziniert. Nach einer Nacht in einer kleinen Pension treffen sie beim „Blue Dream“ Camp ein. Sie melden sich, registrieren sich über die App. Der Projektleiter erklärt ihnen in seinem Planungszelt, wo und wie sie zusammenarbeiten werden. Sie erhalten eine Ausrüstung: Kleidung, Gummistiefel, Handschuhe, Masken, Müllsäcke, Getränke, Sandwiches und vieles mehr. Auch das Handy trackt jetzt die Arbeit mit.

Die erste Schicht geht sehr früh los. Sie fangen um 5.00 Uhr morgens an, um der Mittagshitze zu entgehen. Die Arbeit ist echt anstrengend, aber sie macht auch großen Spaß, weil man nach einem Tag mit einem Team schon mal 2 km Ufer von Müll entsorgen kann. Am Abend ist dann ein Vortrag eines lokalen Mediators, der mit seinem Kollegen aus Polen, gemeinsam daran arbeitet, eine Müllabfuhr aufzubauen und in den Schulen für Umweltbewusstsein zu werben. Am nächsten Tag sind auch Mitarbeiter der Firma Siemens da. Siemens hat entschieden, das Projekt zu 100% zu fördern, weil es in der Region Wasserkraftwerke bauen wird. Um die Qualität des Wasser zu verbessern und um den Auftrag politisch günstig zu stellen, investieren sie in die heimische Müllentsorgung und die Entwicklung von mehr Gesundheit, Arbeitsplätzen und frischem Wasser.

In einem Nachbarprojekt ist gerade die Melinda und Bill Gates Stiftung aktiv. Sie bauen ein Umweltministerium auf, während sie drei Tasks mitfinanzieren.

Nach einer Woche sind Alessa und Daniel echt geschafft, aber auch total erfüllt. Sie haben jeden Abend mit Einheimischen Ausflüge machen können, sie haben Geld verdient und sie haben auch ein gutes Gewissen, weil sie der Erde und dieser Region geholfen haben, ihr Leben schöner zu machen.

3. Ergebnis

Viele geographische Räume werden gereinigt

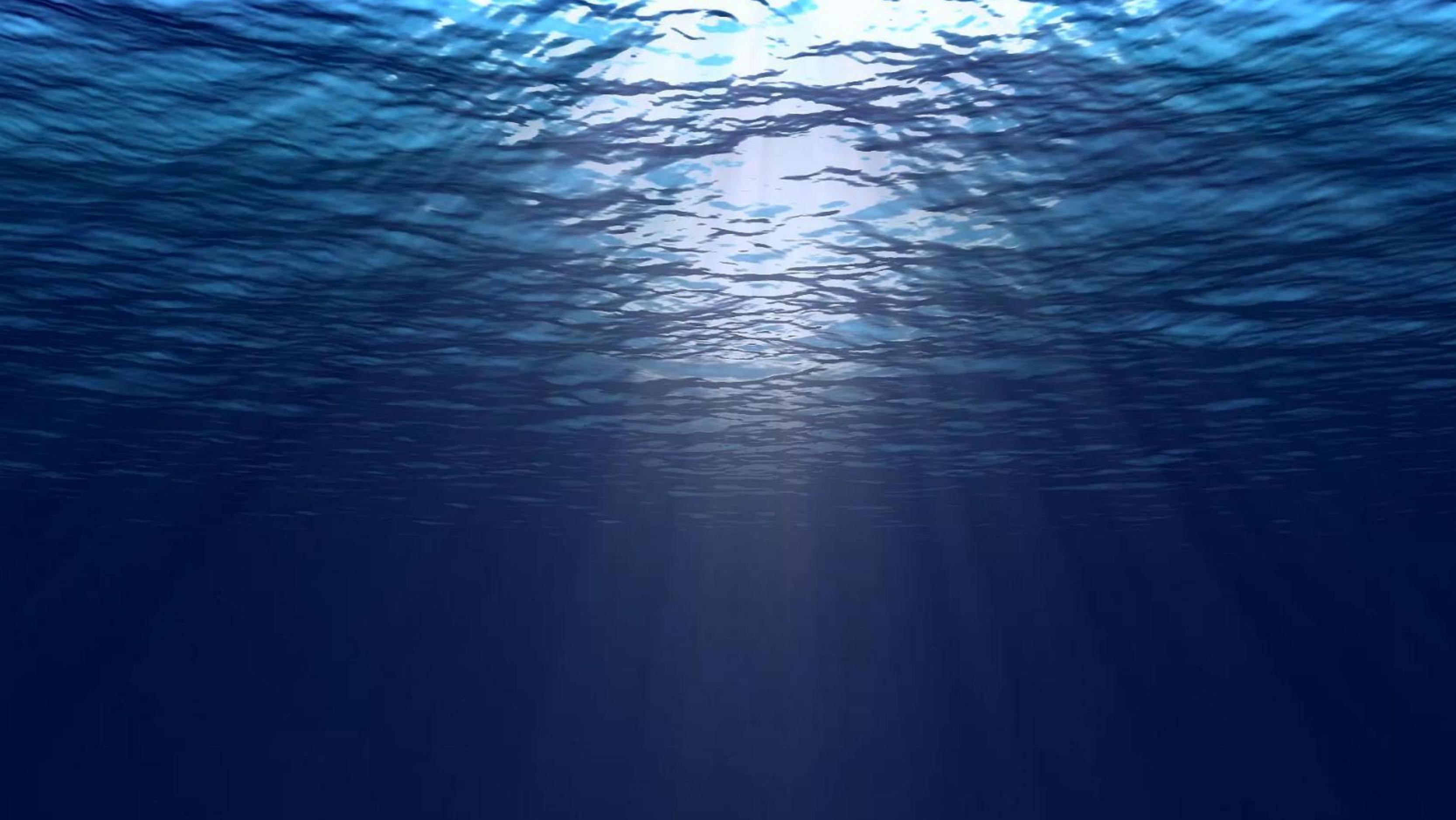
Internationales Umweltunternehmen











4. Aufgabe

Entwicklung eines Pitch-Decks
mit einer Android-App als Minimal Viable Product

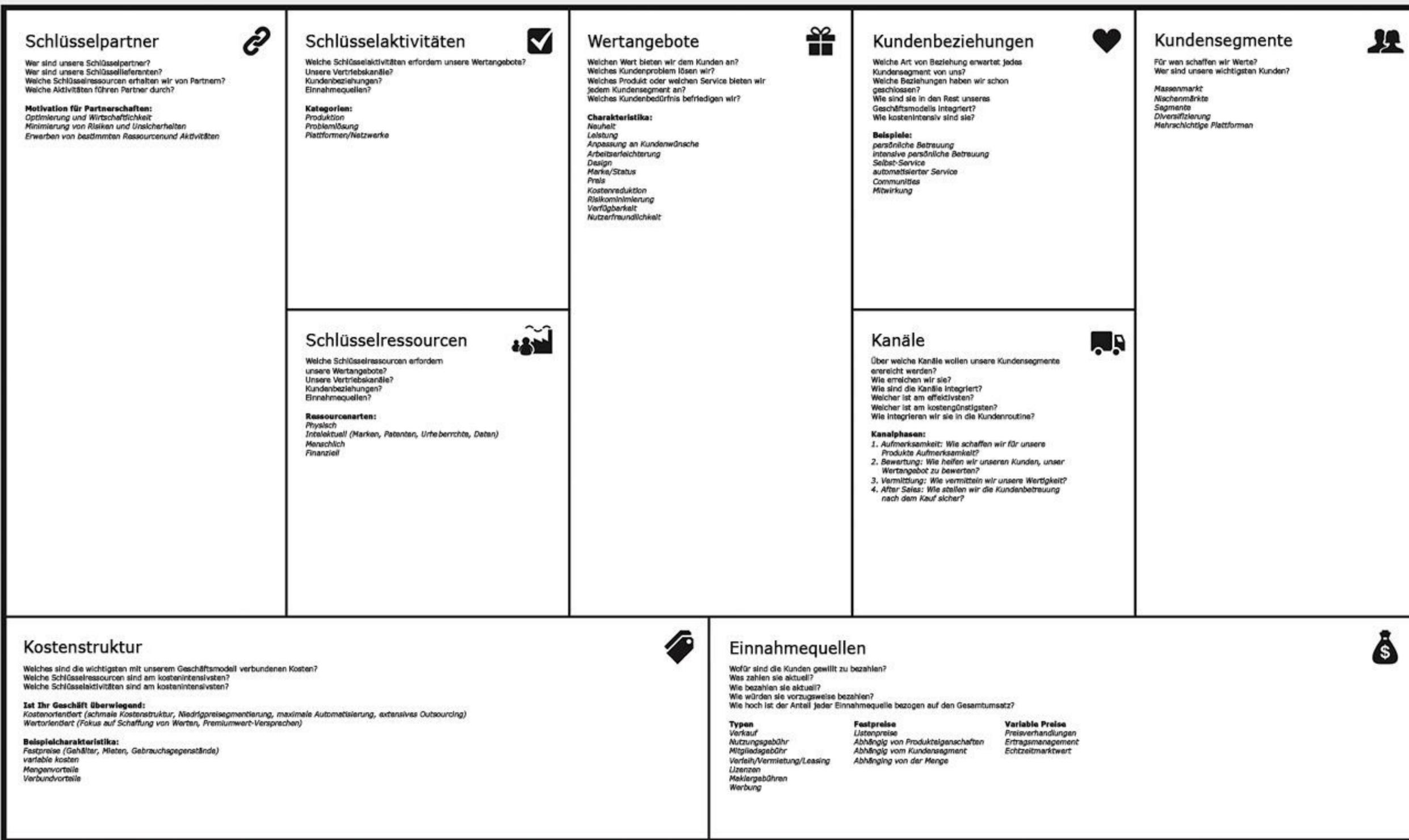
Internationales Umweltunternehmen



Abschlusspräsentation

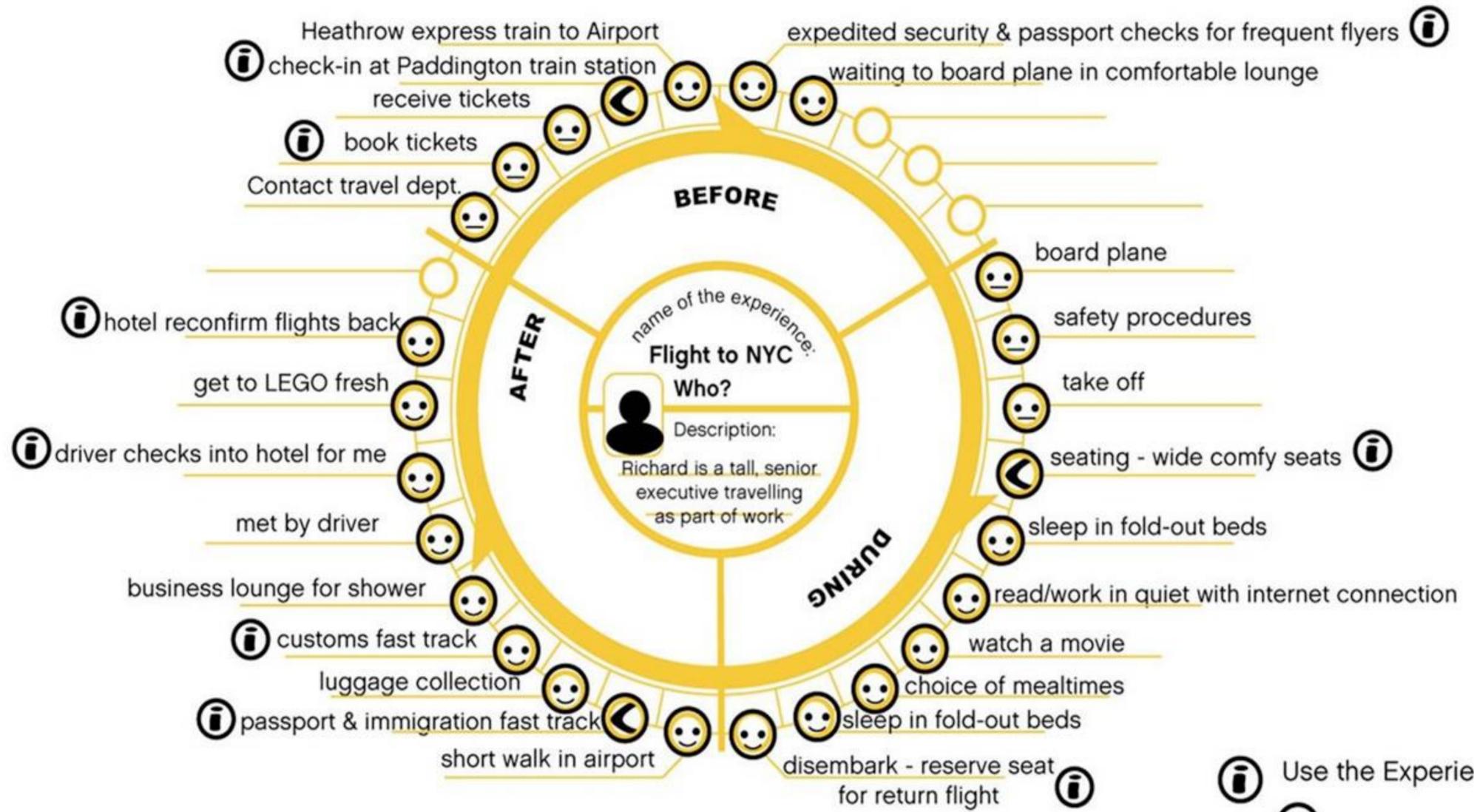
Ihr präsentiert wie ein Start-Up am 26. Juli um 10.00 Uhr.

1. Ihr begeistert uns mit eurer Version der „Blue Dream“ App. Macht die Präsentation „sexy“. Logo, Layout, kurze klare Inhalte und Sätze. Benutzt dabei auch gern ein „Business Plan Canvas in dt.“
2. Dann führt „eure Android-App“ mit Hilfe des Beamers und eines Testfalles vor. Zeigt uns die Anwendung aus Sicht eines Users. Macht es greifbar. Verkauft es uns.
3. Zum Ende zeigt ihr anhand eines Planes oder einer Folie die Struktur der Back-End Lösung und wo/wie die Schnittstellen sind.
4. Zeigt auch am Ende noch eure Lernerfahrungen auf.
5. Viel Spaß. Wir freuen uns auf Euch und Eure Ergebnisse.





Designing the Experience - Example WOW



- i** Use the Experience Icons:
 - How can this be a positive experience?
 - Make or break moment - what can we do to make sure consumers come back time and time again
 - i** Where do we need data to help deliver the experience?

Baut die App nutzer-freundlich. Entwickelt eine stimmige Nutzerführung.

Beispiel einer Customer Journey Übung von Lego über einen Handlungsreisenden von London nach New York. Je einfacher desto besser. Schaut Euch mal die Nutzerführung von der UBER-App an.

NOTHING IS A MISTAKE.
THERE'S NO WIN
AND NO FAIL.
THERE'S ONLY
MAKE
JOHN CAGE

Unser Motto
von den Design
Thinkern.

Danke. Viel Erfolg.