

DIGITAL INNOVATION BOARD:
CREATE

PROJEKTNAME Whiterisk

IDEEN-DESC-4RE-BUN-G

Eins zu eins interaktive Gestaltung von null zuhause bis zum Abschluss der Tour

ADRESSIERTE NUTZER

Alle, die ihr Tour selbstständig planen

ADRESSEN-4RE-BEDURFNISSE

Praxiserfahrung
Realen Erlebnis
Reflexionsfähigkeit

PROBLEME

Manche Inhalte von Theorie gehen verloren
Durchgehen während der Tour ist nicht realistisch

IDEEN-POENZIAL

User Value

Scalability

Feasibility

WAS WOW

HIGH-LEVEL-CONCEPT

VALUE PROPOSITION

DIGITAL INNOVATION BOARD:
CREATE

PROJEKTNAME Whiterisk

IDEEN-DESC-4RE-BUN-G

Risiko einschätzen und beurteilen
Risikomanagement mit 3x3 - Tour planen

ADRESSIERTE NUTZER

Alle, die ihr Tour selbstständig planen

ADRESSEN-4RE-BEDURFNISSE

Verhinderung und das Üben der Risikoreiche Situationen
Praktizieren das Theoriewissen über Lawinen
Tourplanung simulieren

PROBLEME

Wie man die Situation "während der Tour" simulieren kann?

IDEEN-POENZIAL

User Value

Scalability

Feasibility

WAS WOW

Vom Anfang bis zum Ende selber Tour planen und mit Entscheidungen treffen
Erklären, warum man mit einem richtigen oder falschen Entscheidung getroffen hat.
Verschiedene Szenarien durchgehen

HIGH-LEVEL-CONCEPT

VALUE PROPOSITION

Taktisches Verhalten zur Risikoreduktion

DIGITAL INNOVATION BOARD:
CREATE

PROJEKTNAME Whiterisk

IDEEN-DESC-4RE-BUN-G

Lernprozess interaktiver mit direkten Feedbacks strukturieren

ADRESSIERTE NUTZER

Menschen, die ihre Lawinenkenntnisse im Theorie vertiefen wollen oder ein Information suchen.

ADRESSEN-4RE-BEDURFNISSE

Bedürfnis von direkten Feedback
Wieso hat man falsch geantwortet, oder wieso war die Antwort richtig?
Bedürfnis nach Interaktivität für aktives Lernprozess

PROBLEME

Theorie fokussiert = Die Umsetzung im Praxis fehlt

IDEEN-POENZIAL

User Value

Scalability

Feasibility

WAS WOW

Fotos, Videos, Sound und kurzgepackte Lerninhalte sind präsent
User Value hängt abhängig davon, ob nur Theoriewissen vermittelt werden soll.

HIGH-LEVEL-CONCEPT

VALUE PROPOSITION

Themen der Lawinenwissen durchlaufen, sich testen und effektiv lernen.

What are their key goals and needs?

- Lawinenwissen durchlaufen, sich testen
- Selber sichere Touren planen können
- Risikoreiche Situationen üben, reduzieren, sich vorbereiten.

What do they struggle with most?

- Bezeichnungen sind nicht objektiv & schwer für Anfänger zu verstehen. Was ist sehr steil? Was ist Treibschnee?
- Lernprozess zeigt nicht, wieso und was man falsch gemacht hat.
- Es ist nicht praxisorientiert.

What tasks do they have?

- Selber eine Route zeichnen, oder ein Route wählen
- Lawinengefahr durch 3x3 üben
- Testen

Journey Steps Which step of the experience are you describing?	Discovery Why do they even start the journey?	Onboarding	Learn (nicht fertig)
Actions What does the user do? What information do they look for? What is their context?	Möchte sein Lawinenwissen vertiefen.	Sie wählt, was für ein Sportart sie treibt Sie bestimmt den Lernprogramm nach ihre Bedürfnisse Einstieg zum Map, wie es funktioniert.	Eine vorgegebene Route durchzeichnen. Schlüsselstellen durchgehen Lawinenarten lernen Eine alternative Route zeichnen
Needs and Pains What does the user want to achieve or avoid? <i>Tip: Reduce ambiguity, e.g. by using the first person narrator.</i>	Sichere Touren in den Bergen planen und durchführen. Will das Lawinengefahr im Mindestlevel halten.	Community Routes von diesem Sportart Personalisierung der Lernprogramm Sie muss verstehen, wie man eine Route plant, Punkte hinzufügt, usw.	Steilhang, Couloir, Absturzgelände, Geländefallen wie Mulden etc. sehen Lernen, wieso und was für ein Gefahr hier besteht. Was Schneebrett-Gletschnee- und Lockerschneelawinen sind. Selber sichere Routen zeichnen zu können, mit weniger Gefahr
Touchpoint What part of the service do they interact with?	Lernbereich	Einstieg Einstieg Einführung ins Map	Map Schlüsselstellen Lawinenarten Map