

Hochschule Darmstadt und Lufthansa

ein Kooperationsprojekt

LH BB Privacy App – Quiz Lounge



Bettina Harriehausen-Mühlbauer (Hochschule Darmstadt)

&

Udo Sonne (Deutsche Lufthansa AG, Frankfurt)

Idee und Umsetzung

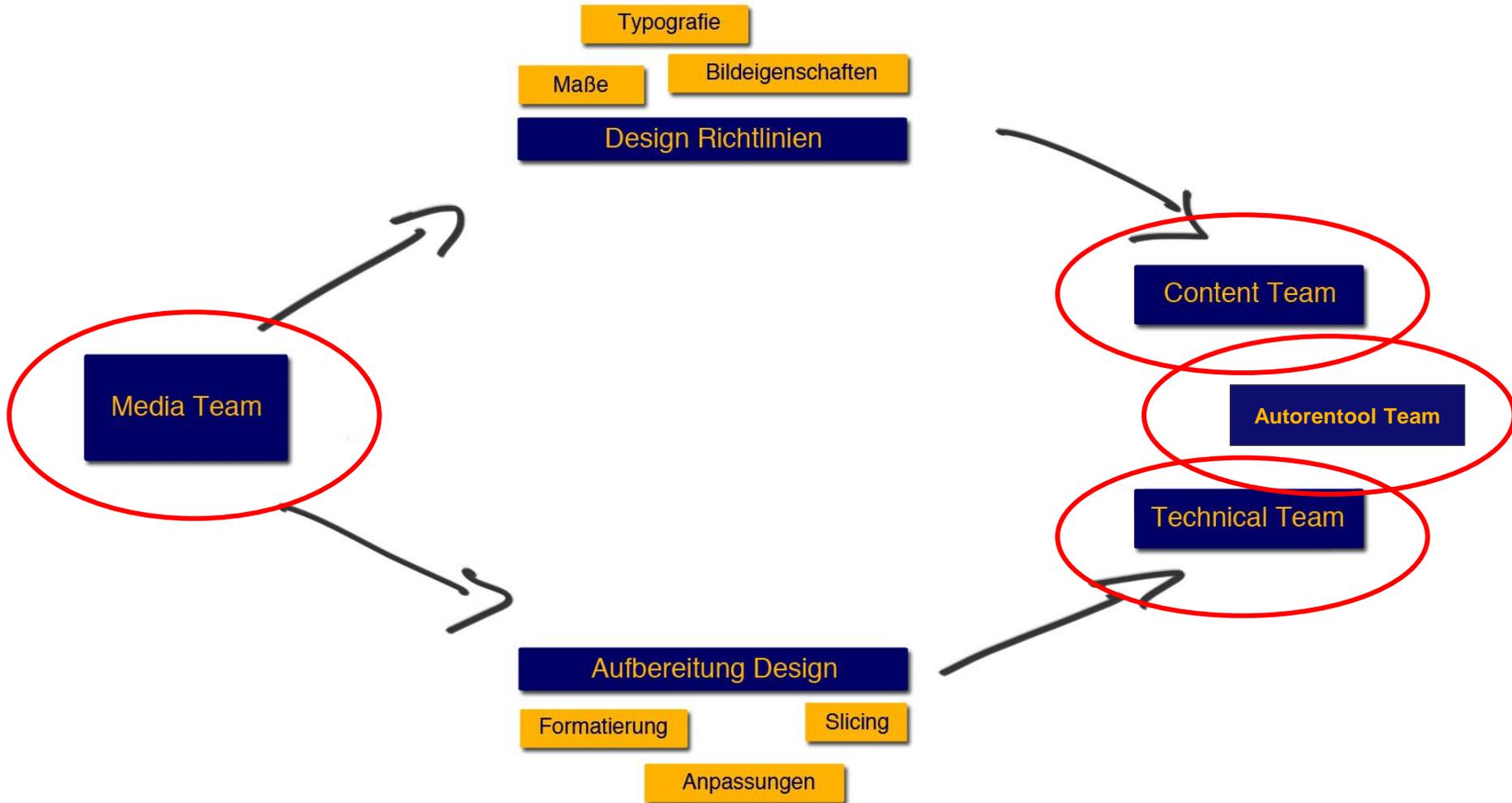
Treffen LH und h_da auf M-day vor 2 Jahren

Projekt 1: Bachelorarbeit über IATA Code App für BB, Android und Apple iPhone (mit Fa. Mobilinga, Bremen)

Projekt 2: LH Datenschutz - App für BB

- interne Mail wg. neuer BB Apps an interessierte LH Kollegen im Dez. 2010
- Hochschulprojekt intern bei LH vorgestellt, 25.1.2011
- Projektstart: Ende Februar/März 2011
- Projekt-Team: von LH 3-4 Personen,
von Hochschule DA: ca. 15-18 Studenten, 2 Professoren
- Dauer: ca. 2+ Semester

Workflow



Zielsetzung (Lufthansa)

Entwicklung eines BlackBerry Apps

Awareness für das Thema Datenschutz schaffen

Nutzung in Pausen-/Wartezeiten

Möglichst kreativer/spielerischer Weg Inhalte zu vermitteln

Zielgruppe: Lufthansa-Manager

Zielplattform: BlackBerry-Geräte mit Betriebssystem OS 5.0 und höher

Zielsetzung (Hochschule Darmstadt)

Projektarbeit mit einem realen Industriepartner

Produktnahe Zielsetzung

Aktuelles Thema (mobile Endgeräte, mobiles Lernen, Datenschutz)

Interdisziplinäre Projektarbeit (4 Teams, 3 Fachbereiche)

Internationale Zusammenarbeit (Darmstadt / Frankfurt & USA)

Gruppe 1: „Inhalte“

Vorbereitung der Arbeit durch ...

- ... Befragung der Zielgruppe
- ... Analyse der vorliegenden Inhalte
- ... Erarbeitung einer Struktur für das Gesamtprojekt

Entwicklung der Inhalte, die ...

- ... für BlackBerry Apps geeignet sind
- ... Awareness für das Thema Datenschutz schaffen
- ... für die Nutzung in Pausen-/Wartezeiten geeignet sind
- ... möglichst kreativ und spielerisch die Inhalte vermitteln
- ... auf Lufthansa-Manager ausgerichtet sind

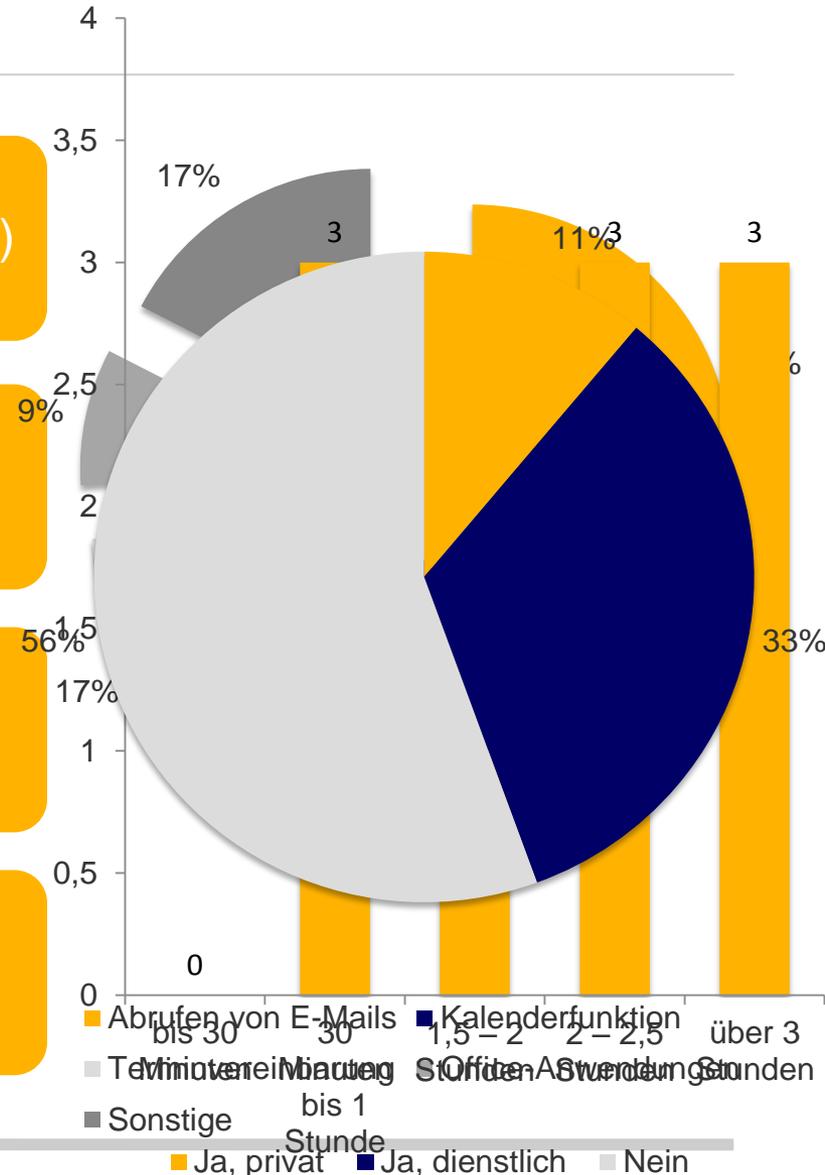
Befragungsergebnisse, Teil 1

Die Zielgruppe ... (9 Lufthansa-Manager befragt)

... nutzt den Blackberry überwiegend für E-Mail (39 %)

... nutzt den Blackberry im Schnitt 2,5 h am Tag

... nutzt zusätzliche Apps (44%), diese dienstlich (33%)



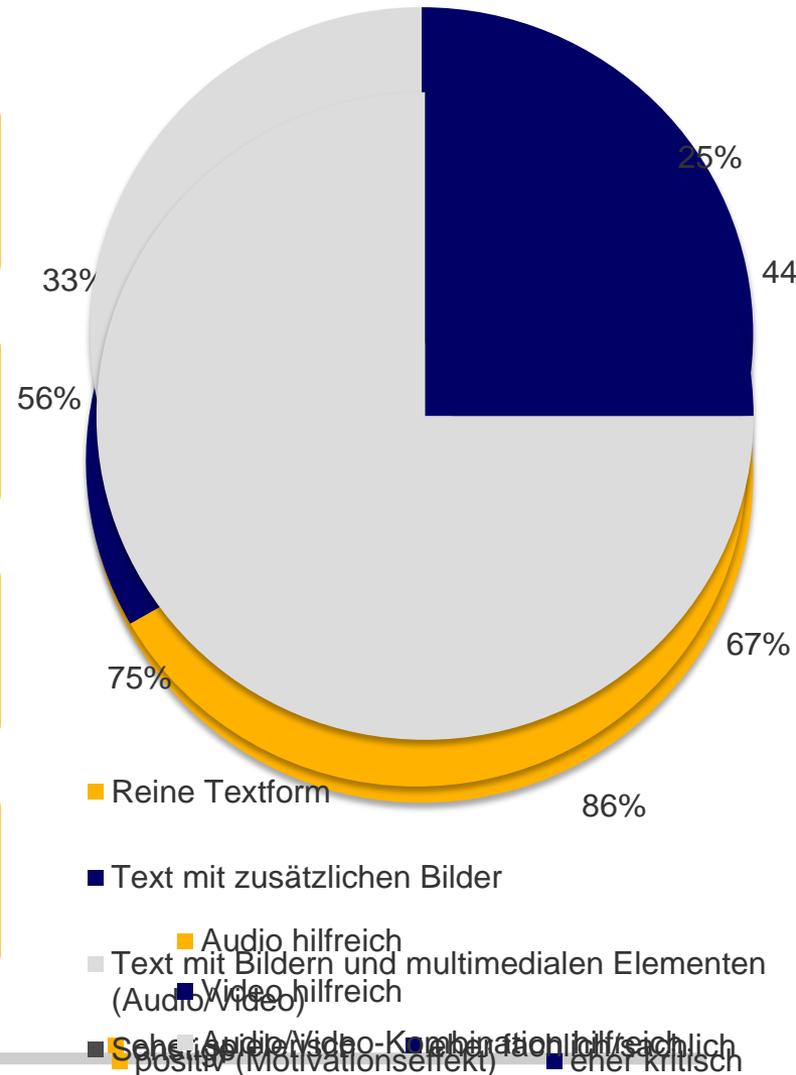
Befragungsergebnisse, Teil 2

Die Zielgruppe ...

... könnte sich ein Quiz zum Thema vorstellen (86 %)

... bevorzugt einen spielerischen Umgang mit dem Thema (67 %)

... möchte Inhalte eher multimedial lernen (56 %) in Form von Audio und Video in Kombination (75 %)



Gaming-Konzept: Quiz

„Nice-To-Know-Fact“ beim Programmstart

Auswahl an Kategorien je nach Interessenschwerpunkt

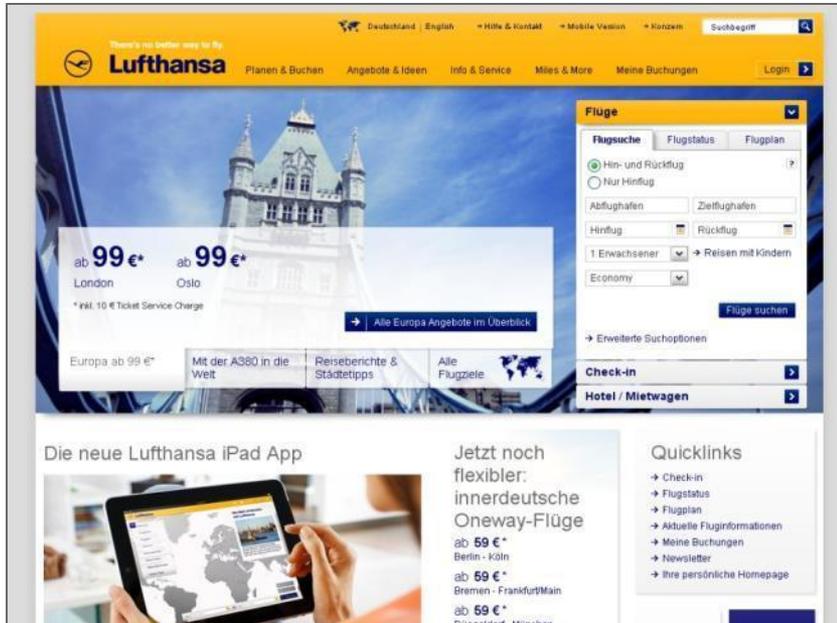
Intro-Text: kurze thematische Einführung in jede Kategorie

10 Fragen/Spieldurchlauf – zunehmender Schwierigkeitsgrad

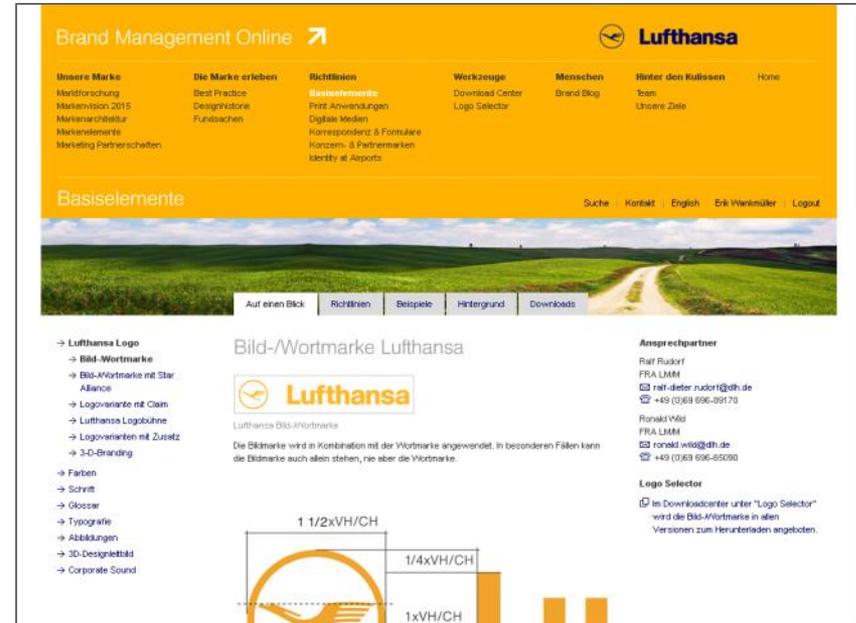
Publikums-Joker & 50:50-Joker

Lösung/Erklärung nach jeder Frage

Gruppe 2 – Medien/Design der Anwendung



■ <http://www.lufthansa.de/>



■ <http://www.lufthansa-design.com/>

Recherche - Lufthansa



Design



) Messages

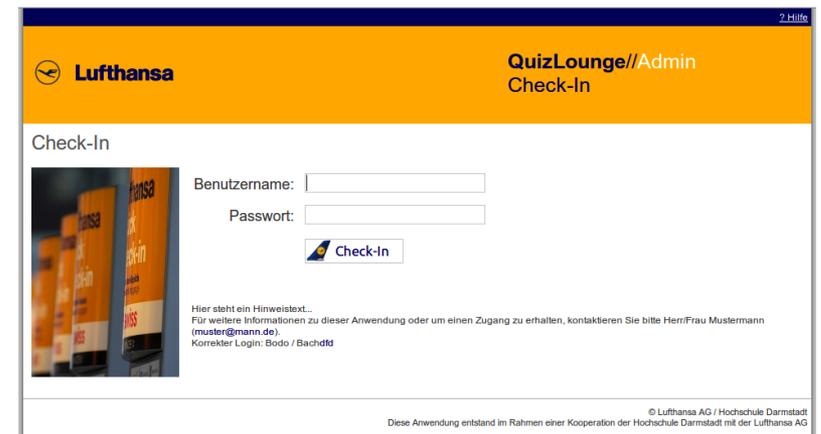
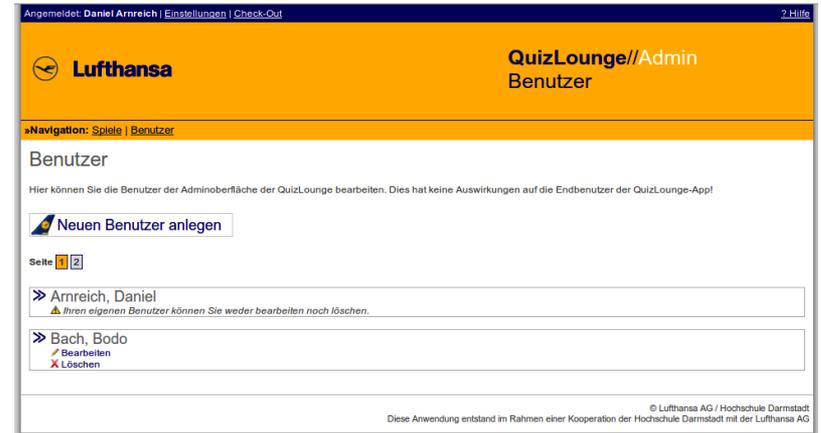


Live Demo (Video von den Studenten)



Gruppe 3: Entwicklung des Autorentools für die BB App

- Design für das Autorentool

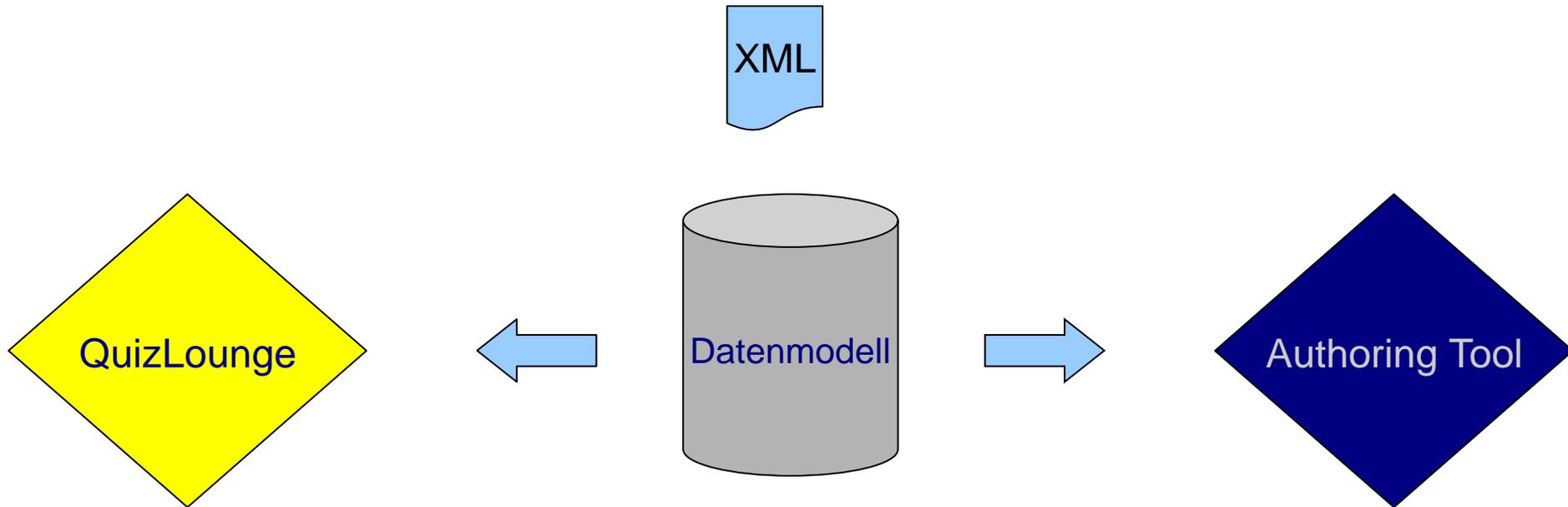


Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!



Fragen ?

Gruppe 4: Technical Team – Implementierung (neue Schaubilder !)



Daten werden in XML ausgetauscht.

Gemeinsames Datenmodell



Content getrennt von eigentlicher Application.

➡ Unabhängiges Updaten möglich!

Gesamt Architektur

