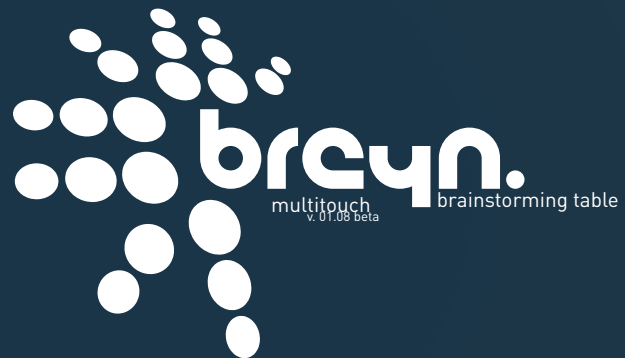




A multitouch brainstorming software
for creative development and design.

Created by Sebastian Simon / Christian Preisler /
Joschka Wolf / Matthias Müller / Peer Dräger

EINFÜHRUNG

Wintersemester 08/09: Studiengang Mediendesign an der BA-Ravensburg. Schwerpunkt „Multimedia“. Nach kurzer Einführung in das Thema Multitouch durch Dozent Tobias Gremmler stand „Multitouch“ als unser Projekt fest.

Wir sind: Peer Dräger, Matthias Müller, Christian Preisler, Sebastian Simon und Joschka Wolf. Es folgte eine Konzeptfindungsrunde der nächsten. Zu Anfang kamen uns viele spielerische Ansätze in den Sinn. Jedoch kamen wir sehr bald überein, dass diese alle nicht unser Ziel waren. Nach Analyse des Marktes waren etliche unserer Ideen von Dritten in diversen Ausführungen bereits zuvor umgesetzt worden. Etwas Neuartigeres musste her. Etwas, das mehr Sinn ergab, als Bilder von links nach rechts und wieder zurück zu schieben und etwas, das das Potential der Multitouch-Technologie (mehrere Personen gleichzeitig an eine Oberfläche zu bringen) auch angemessen ausschöpfen konnte. Während einer Brainstormingsession kam der entscheidende Gedanke – warum nicht eine Multiuser-Multitouch-Brainstorming-Applikation?

Der Grundstein war gelegt. Was folgte war Wälzen unzähliger Literatur über Kreativmethodik. Und so entstand nach etlichen Abstimmungs- und Diskussionsrunden: breyn - multiuser-multitouch-brainstorming

Die Applikation besteht im Wesentlichen darin, dass sich die Benutzer sehr einfach im Baukastensystem eine individuelle Session aus verschiedenen Kreativmethoden zusammenstellen können. Der

Tisch übernimmt hier bei die Rolle des Brainstormingleiters, er steuert nicht nur gezielt Ruhe- und Redephasen, sondern kontrolliert ebenso Dauer der einzelnen Schritte auf dem Web zu neuen Ideen, erläutert Neulingen die Grundregeln und sorgt über Sensorik dafür, dass diese auch eingehalten werden.

Besonders detailliert ausgearbeitet wurde von uns eine eigens weiterentwickelte Methode, die eine Kombination aus verschiedenen Kreativtechniken darstellt, die sogenannte CreativeQuestionPhase. Hierbei wird zu Beginn nach spontanen Ideen und Lösungen gesucht, um einen ersten Überblick zu erlangen und um Profanes auszuschließen. Im Anschluss daran werden jedem Teilnehmer per Zufall Fragen vorgelegt, von denen er zwei auswählt, die seiner Meinung nach das Problem weiterbringen. In unserem Beispiel handelt sich es um einen Fragenpool, der gezielt zur Kampagnenentwicklung entworfen wurden. Durch Extensionpacks lässt sich dieser Pool für weitere Themengebiete erweitern.

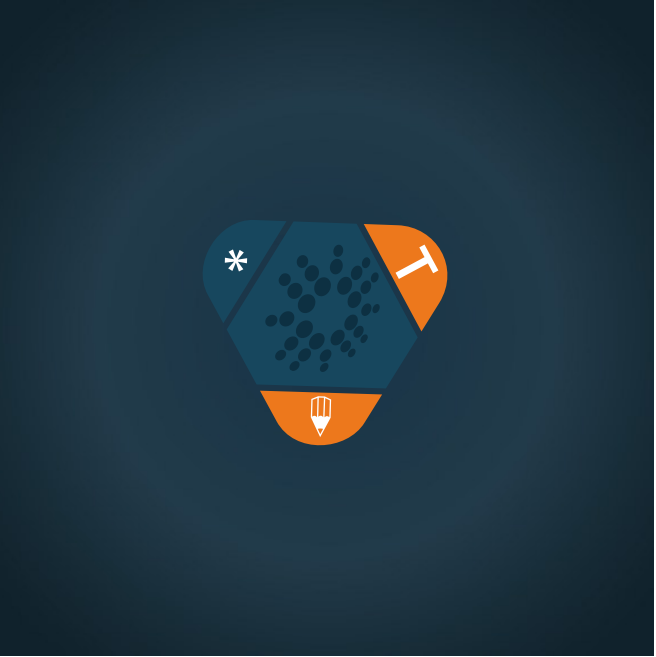
Im Rotationsprinzip werden die Fragen an die weiteren Teilnehmer weitergegeben, so dass jeder die Möglichkeit hat zu jeder anregenden Frage eine Idee zuschreiben. Nun werden neue Fragen aus dem Pool zur Auswahl angezeigt. Diese hängen semantisch mit den vorherigen zusammen und dienen dazu, gezielt die Ergebnisse weiter zu verfeinern. Dieser Prozess endet in einer zweistufigen Evaluierungsphase, in dem die einzelnen Ideen anonym bewertet werden.

Anschließend gibt es zwei Möglichkeiten, entweder man ist mit dem Ergebnis der zahlreichen Ideen zufrieden oder man erkennt in einer oder mehrerer Ideen ein gewisses Potential und möchte ausgehend von diesen eine neue Session starten. Dank des integrierten Sessionbrowsers besteht die Möglichkeit zu jeder Zeit an jeden Punkt einer Session zurückzukehren. Breyn – vergisst nicht. Breyn – hält Ordnung. Der Sessionbrowser sortiert und ordnet die einzelnen Breynstormings. Wahlweise kann auch nach verschiedensten Kriterien, wie welche Idee hatte in einer Session die meisten Bewertungen, gesucht werden.

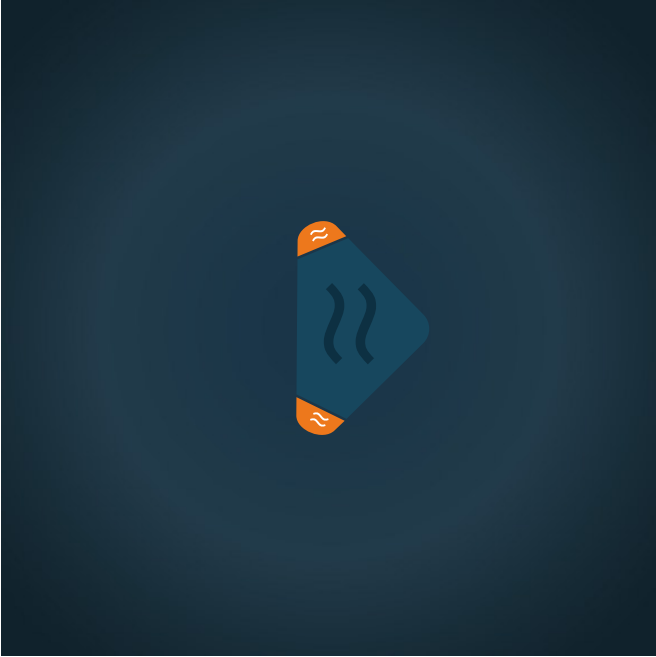
Um den Einstieg in eine solche Brainstormingsession zu erleichtern, um die Teilnehmer aufzulockern, um die Kommunikation untereinander aufzubauen und um die geistige als auch die motorischen Kapazitäten eines jeden Teilnehmers positiv vorzubereiten wurden verschiedene Aufwärmspiele erarbeitet. Jedes mit unterschiedlichsten Ansprüchen, wie etwa beim Padelgame. Hierbei sitzen alle Teilnehmer in einem Boot und müssen es durch einen Wildwasserparcours steuern. Jeder bedient durch reiben auf der Tischplatte ein Paddel des Bootes und muss sich mit seinem Team auf die jeweiligen Situationen einstellen, kommunizieren und entsprechend reagieren. Und jetzt bringen auch Sie Leute an einen Tisch zum gemeinsamen Brainstorming mit...

breyn - multiuser-multitouch-brainstorming
...in touch with creativity

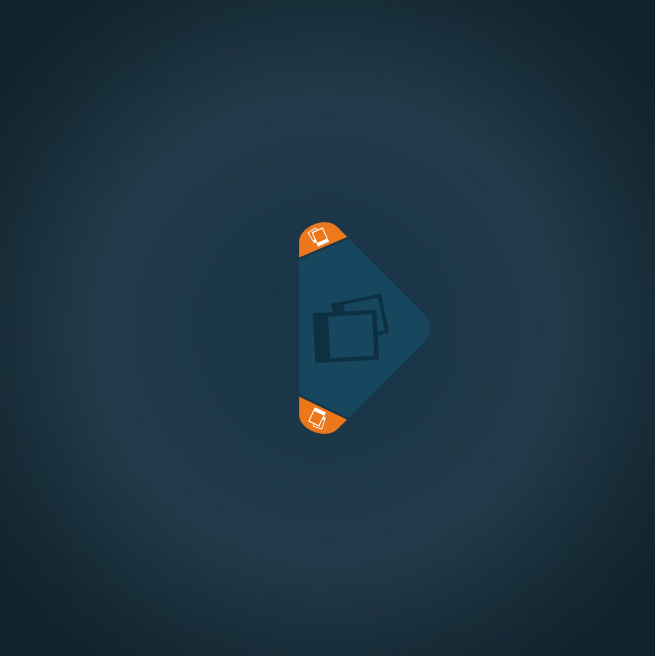
WERKZEUGE



Hauptwerkzeug.
Neues-Item-Erzeugen,
Text-Connector-Tool,
Draw-Connector-Tool



Synowidget.
Synonym-Widget im Eck, Items werden mit den Eck-Connectoren des Widgets angedockt, das Widget fragt Internet-Synonymdatenbanken ab und erzeugt Items.



Fotowidget.
Foto-Widget im Eck, Items werden mit den Eck-Connectoren des Widgets angedockt, das Widget fragt den entsprechenden Suchbegriff bei getty-images ab und erzeugt aus den besten Treffern neue Movieclips.

ITEMS

Das ist ein Text-Item. Es hat einen weißen Connector.

Das ist ein Frage-Item. Es hat einen orangenen Connector.

rück,
kst.

Das ist ein Text-Item. Der Connector kann mit dem Finger gezogen werden.

rück,
kst.

Er kann an andere Items andockt werden.

Normales Text-Item.
Normale Text-Items und Bild-Items haben einen weißen Connector.

Frage-Item.
Frage-Items einen orangenen.

Bearbeitung.
Items die gerade Editiert werden, tragen einen blauen Rahmen.

ITEMS

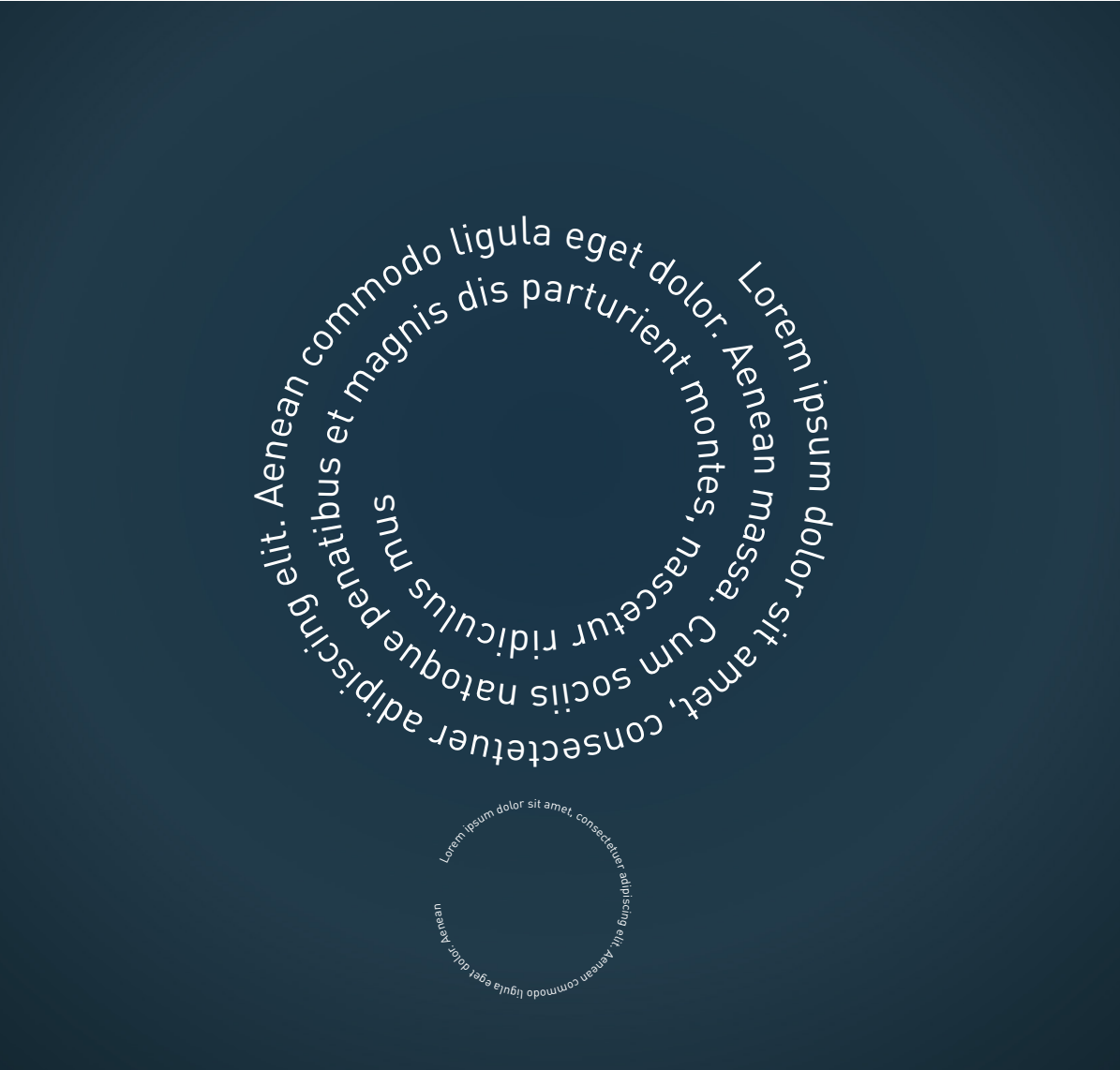
Instruction-Box.
Hier wird vor jeder Runde kurz erläutert, was die Spieler zu tun haben. Falls die Beschreibungstexte nicht ausreichend sind, bietet jede Instruction-Box im rechten, unteren Eck ein Hilfesymbol für eine Langversion, die auch in einer gleichartigen Box gezeigt werden.

INSTRUCTIONBOX: Durch einen Klick in die Box verschwindet sie. Die Runde geht weiter, wenn alle Boxen verschwunden sind. Bis dahin bleibt der Tisch geblured und gesperrt.



Weichgezeichneter/Gesperrter Tisch.

HAUPTFRAGE



Gleichmäßige Spirale.

der X-Versatz jeder Umdrehung des Textpfades ist identisch. Somit wird sichergestellt, dass die Zeilen nicht ineinander laufen. Gegenüber einem Kreis (unten) besteht der Vorteil, leicht sehrviel Text unterbringen zu können.

Die gleichmäßige Spirale ist nur konzeptionell sowie im Video vorhanden. Am Prototyp wird ein Kreis mit dynamischer Schriftgröße verwendet.

Verhalten.

Die gestellte Frage dreht sich langsam gegen den Uhrzeigersinn im Kreis mit der Textleserichtung. So können alle Teilnehmer jederzeit unter den gegebenen Umständen optimal die Fragestellung lesen.

Erzeugen.

Im ersten Schritt des Stormings wird durch einen Text-Connector mit der Mitte des Tisches (breyn-Signet) ein Text eingegeben und so die Hauptfrage definiert.

Spontanevaluierung.

Zur Bewertung der entstandenen Ideen nutzt breyn eine zweistufiges Evaluierungsverfahren. Im ersten Schritt haben die Teilnehmer im Rotationsprinzip wenige Sekunden Zeit, sich nach ihrem Bauchgefühl für einen Lösungsansatz entscheiden. Dazu zieht der Teilnehmer einen der orangenen Jetons vor sich auf ein Item.

Analytische Evaluierung.

Die zuvor aus dem Bauchgefühl heraus als vielversprechend bewerteten Ansätze werden nun durch farbige Umrandungen gehighlighted. Je wärmer die Linien gefärbt und je dicker sie sind, desto mehr Punkte hat das jeweilige Objekt in der vorherigen Runde erhalten. Die Spieler stellen nun reihum die von ihnen geschriebenen Ansätze kurz vor. Anschließend besteht die Möglichkeit für eine Diskussion. Ab hier stehen jedem Spieler erneut eine begrenzte Zahl an Wertungschips zur Verfügung. Es werden 3 verschieden Farbcodierte Wertungschips verwendet:

- Rot (negativer Eindruck des Ansatzes)
- Grün (positiver Eindruck des Ansatzes)
- Weiß (Ansatz wird als Interessant eingestuft)

Die Bewertung erfolgt analog zur Spontanevaluation. Die Chips werden unter den Items nun allerdings in einer kleinen Leiste angezeigt und so heben sich gute, interessante und eher schlechte Ideen leicht hervor.

EVALUIERUNGS-JETONS



- Spontanevaluierung: Bauchgefühlspunkt
- Finalevaluierung: Negativ-Wertung
- Finalevaluierung: Positiv-Wertung
- Finalevaluierung: Interessant-Wertung

Interface Evaluierungs Farben

Version 1.0.2 / 16.12.08

Interessanter Ansatz

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.



Positiver Ansatz

Li lingues differe solmen.



Negativer Ansatz

Omnicos directe al desirabilite de un nov lingua franca: On refusa continuar pagar custosi traductores.



Positiver Ansatz

Bingues.



Konzepte: Bauchgefühlvaluierung

Version 0.0.1 / 16.12.08

Interessanter Ansatz

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.



Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.

Li Europan lingues es membres del sam familie. Lor separat existentie es un myth.

SCHRIFT

DIN Pro Regular.

6pt

Li European lingues es
membres del sam familie.

9pt

Li European lingues es memb-
res del sam familie.

12pt

Li European lingues es membres
del sam familie.

18pt

Li European lingues es memb-
res del sam familie.

24pt

Li European lingues es memb-
res del sam familie.

36pt

Li European lingues es m
res del sam familie.

DIN Pro Regular.
Auch für Straßenschilder usw. verwendet
sehr gut leserlich.

FARBE

Grundpalette.
Ruhiger, stiller blauton mit leichtem Grüneinschlag.
Steht für Ruhe, Stille, ...
Soll die Teilnehmer in angenehme Ruhe ohne Hektik ver-
setzen.



Aktiv-Palette.
Frischer, aktiver und aktivierender Grünton
mit Gelbeinschlag.
Farbe wird benutzt, sobald sich die Nutzer aktiv kommuni-
zieren sollen, ein Spiel gewonnen ist usw.



Tertiär-Palette.
Warmer, aggressiver Rotton - signalisiert z.B. ein verlorenes
Spiel, Hintergrund blink in dieser Farbe wenn die Zeit sich
dem Ende nähert kurz auf.



DIE VERSCHIEDENEN PHASEN

0) Warmup-Spiel

die Teilnehmer werden motorisch und abstrakt auf das Brainstorming vorbereitet. So wird ein „Kaltstart“ vermieden. Inhalt vgl. „Spiele“.

1) Eigabe der Problemstellung

Derjenige, der zuerst den Tisch berührt hat, gibt ein Frage oÄ ein. Diese bewegt sich dann zur Mitte des Tisches und rotiert dort.

2) IA-Phase (Intuitive Answer Phase)

Die IA-Phase dient dazu, die konventionellen, ordinären und zu langweiligen Ideen auszusortieren und den Weg für Kreativität frei zu machen!

2.1) Spontane Lösungen

Zuerst werden die spontanen Lösungen, die den Benutzern direkt einfallen, mit der Kernfrage in der Mitte des Tisches verbunden. Die Phase dauert nur einen kurzen Zeitraum an um Spontanität zu gewährleisten. Die Antworten werden nicht auf dem Tisch sichtbar aufbewahrt, sondern im ersten Innenring abgelegt.

2.2) ABC-Methode

An der Kernfrage sind in zufälliger Reihenfolge „Frage-Items“ mit allen Buchstaben des Alphabetes im Kreis angeordnet. Alle Spieler sind angehalten, inhaltlich zum Problem passende Textfelder oder Bilder anzulegen und diese analog zum Anfangsbuchstaben mit den entsprechenden Feldern zu verbinden. Die Phase endet, sobald allen Buchstaben mindestens ein Einfall

zugeordnet wurde oder ein gesetztes Zeitlimit überschritten wurde.

3) Generierungsphase

Jetzt beginnt die eigentliche Generierungsphase.

3.1) CQ-Phase (Creative-Questions)

Die CQ-Phase ist eine von mehreren, wählbaren Optionen. Die Teilnehmer bekommen allgemeine Fragen aus einem Fragepool. Von diesen müssen sie passende Fragen auswählen, von denen sie glauben, die Lösung des Problems weiterbringen oder vertiefen zu können, oder zu der ihnen spontan eine kreative Idee einfällt. Das Frageitem wird mit der Mitte verbunden, die übrigen Frageitems faden aus. Nun schreibt jeder Teilnehmer mindestens einen Gedanken zu seiner ausgewählten Frage über ein Text- oder Zeichenitem auf und verbindet es mit der Ausgangsfrage. Es können auch von den anderen Teilnehmern Ideen zu den einzelnen Fragen gepostet werden, müssen allerdings nicht. Dazu muss nur der Connector-Point des Multi-Tools mit der Frage oder dem Ansatz eines anderen Spielers verbunden werden. Werden über einen Zeitraum von X Minuten (abhängig von der Brainstorm-Länge) keine Ansätze der Spieler mehr generiert oder ist eine gewisse Vielzahl an Ansätzen erreicht, ist die erste Runde beendet. Der Tisch weiß zu welcher Frage die angezeigten Ideen gehört und zeigt nun jeweils eine Auswahl von auf-die-Frage-abgestimmten Unterfragen

zur Konkretisierung der Ansätze an. Es wird wieder gewählt und die Fragen werden mit den Ansätzen verbunden, zu denen diese am besten passen. Nun werden wieder Ansätze zu den einzelnen Fragen generiert und verbunden. So werden die Fragen immer präziser und die Ideen immer spezieller und einzigartiger. Diese Phase ist nach spätestens 3 Fragenphasen beendet.

3.2) Analogien-Phase

Die Analogien-Phase steht als CQ-Alternative im Abschnitt der Ideengenerierung zur Verfügung. Zur Problemstellung der Kernfrage in der Mitte werden nun Analogien gebildet. Zuerst direkte Analogien, dann persönliche und schließlich wieder direkte Analogien. Zwischen jeder Analogienphase wird kurz evaluiert, mit welcher Analogie weitergearbeitet werden soll. Die Analogienphase beruht auf der Kreativtechnik der Synektik und führt über eine Entfernung und spätere Wiederannäherung an das Problem zu überraschenden Ergebnissen.

3.3) Sechshüte-Methode

Jedem Spieler wird zufällig ein „Hut“ mit einer emotionalen Grundhaltung zugeteilt (positiv, negativ, kritisch, kindlich, usw.). Nach dieser bewertet er nun das Problem aus der Sichtweise seines Denkhutes. Geschriebene Ansätze werden mit dem Mittelpunkt verbunden. Die Hüte werden nach wenigen Minuten neu verteilt. Die Phase endet abhängig von der gewählten Stör-

ming-Länge nach X

4) Evaluierungsphase

Jetzt werden die generierten Ansätze in dieser letzten Phase vorgestellt, bewertet, evaluiert und schließlich auf die Kernfrage rückbezogen.

Die Evaluierungsphase besteht aus zwei Hauptelementen:

- kurze Spontanevaluation ohne Reden
- längere Analytische Evaluation mit Reden

4.1) Spontane Evaluierung

Der Tisch dreht sich langsam. Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl von Bewertungs-Chips vor sich. Diese zieht er per Drag&Drop auf die Ideen, die ihm von seinem Bauchgefühl aus vielversprechend erscheinen. Die Punkte verschwinden nachdem sie auf Objekte gezogen wurden. Die Phase endet, sobald alle Antworten mehrmals an jedem Spieler vorbeigedreht wurden.

4.2) Analytische Evaluierung

Die zuvor aus dem Bauchgefühl heraus als vielversprechend bewerteten Ansätze werden nun durch farbige Umrandungen gehighlighted. Je dicker und orangener die Linien sind, desto mehr Punkte hat das jeweilige Objekt in der vorherigen Runde erhalten. Die Spieler stellen nun reihum die von ihnen geschriebenen Ansätze kurz vor. Anschließend besteht die Möglichkeit für eine Diskussion. Ab

hier stehen jedem Spieler erneut eine begrenzte Zahl an Wertungschips zur Verfügung. Es werden 3 verschieden Farbcodierte Wertungschips verwendet:

- Grün (positiver Eindruck des Ansatzes)
- Rot (negativer Eindruck des Ansatzes)
- Weiß (Ansatz wird als Interessant eingestuft)

Die Bewertung erfolgt analog zur Spontanevaluation. Die Chips werden unter den Items nun allerdings in einer kleinen Leiste angezeigt und so heben sich gute, interessante und eher schlechte Ideen leicht hervor.

5) Abschluss

Es wird nun abschließend darüber gesprochen, ob die Ergebnisse den Erwartungen entsprechen und von ausreichender Qualität sind. Ist dies nicht der Fall, kann durch die ganze Phase gebrowsed werden und von einem beliebigen Punkt aus erneut gestartet, fortgesetzt bzw. mit einer Antwort eine neue Session gestartet werden.

PHASEN

KOMMUNIKATION AM TISCH

Der Tisch gibt eine Ruhe- und Redephasestimmung aus (ersteres in blau, zweiteres in grün: vgl. Farben). In der Ruhephase sollte konzentriert die gegebene Aufgabe bearbeitet werden, ohne Kommentare über die Ideen anderer abzugeben. So wird gewährleistet, dass jede Frage eine gleichberechtigte Chance hat, und die Redestärke mancher Teilnehmer findet somit kein Gehör. Ist die Ruhephase vorüber, gibt der Tisch eine grüne Grundstimmung aus und signalisiert so, dass geredet werden darf/soll. Der Redestatus wird immer über die Infoboxen angekündigt. Wird es um den Tisch herum in einer Ruhe- oder auch Redephase allerdings zu laut, wird die Darstellung unscharf und es muss zwangsläufig Ruhe einkehren, um weiterarbeiten zu können. Ist diese Ruhe wieder erreicht, wird der Tisch quasi „entblurred“.

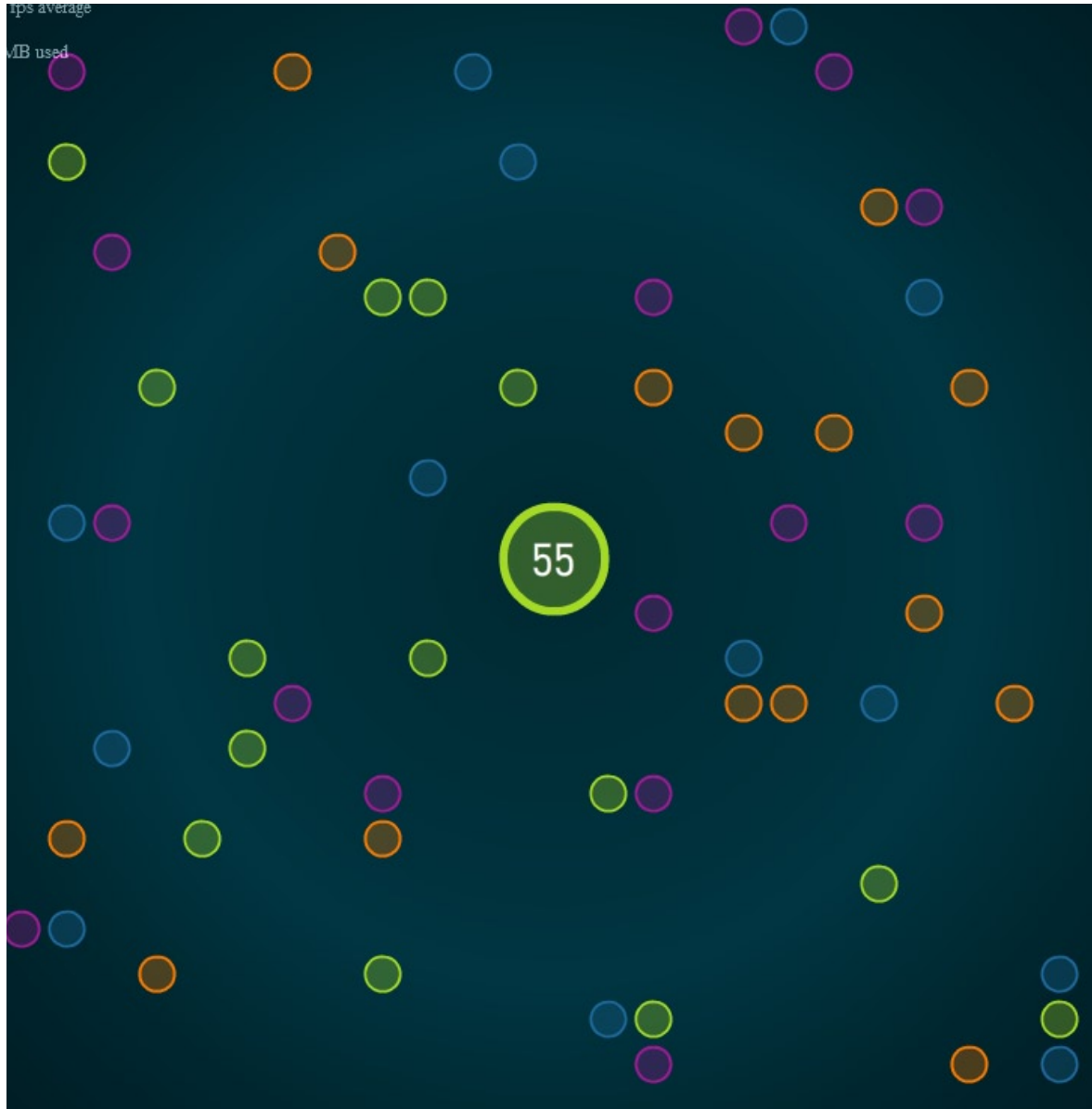


STORMING-LÄNGEN

Ein zentrales Element des Baukastensystems ist die einzustellende Länge des Brainstormings. Zeit und Motivation aller Teilnehmer entscheiden maßgeblich über die Länge. Größere Stormings benötigen mehr Zeit zur Generierung wie zur Evaluation - bieten allerdings auch ein größeres Potential als kleinere Stormings von kurzer Dauer.

Small Storming	Medium Storming	Large Storming
verkürzte Phasen: - kürzere Dauer der IA - 2 Anfangsfragen bei CQ - 2 Frageebenen bei CQ - Tisch reagiert auf lange Diskussionen und Lautstärke sehr schnell mit Blur. - Drehungen eingeschränkt - generell weniger Items andockbar	normale Phasendauer: - IA dauert normal - 2 Anfangsfragen bei CQ - 3 Frageebenen bei CQ - Mittelempfindlicher Tisch - in Redephasen gelegentlich Drehungselemente integriert (Phasenabhängig) - start überproportionale mehrfach Andockung an Frageitems möglich	lange Phasen: - verlängerte IA mit spontan Evaluation - 3 Anfangsfragen bei CQ - 5 Frageebenen bei CQ - Tisch lässt bewusst Diskussionen zu und unterstützt diese. Lautstärke wird dennoch durch Blur reguliert. - Am Ende Phase wird der Tisch mehrmals sanft rotiert, jeder Mitspieler stellt Ideen vor und kann evaluieren. - Komplette freies Andocken möglich um größtmögliche kreative Ideen-Streuung zu gewährleisten und so zu überragenden Ergebnissen zu gelangen.

AUFWÄRMSPIELE



CirclePit.

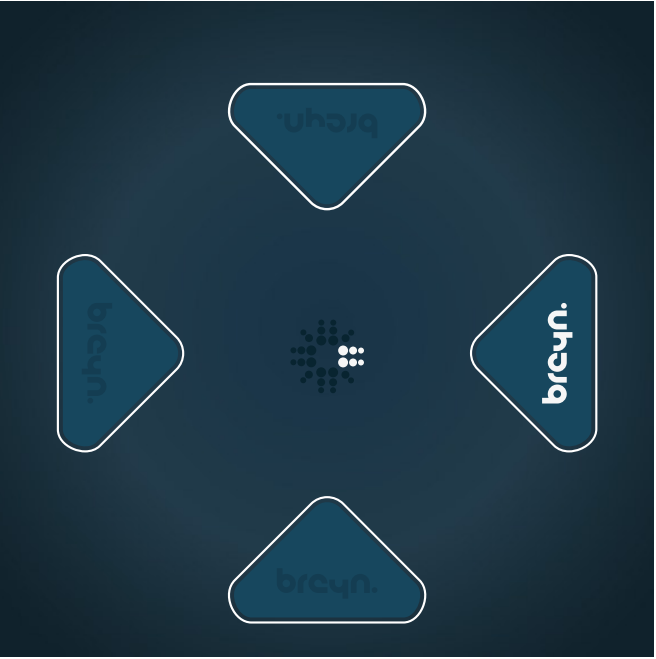
Farbige Punkte viererlei couleur sind auf dem Tisch verteilt. Ziel ist es, diese zu 15er Grüppchen je Farbe zu vereinen.

Gezogen wird mit den Fingern, große Gruppen bewegen sich langsamer als kleine oder gar einzelne Kugeln. Eine 2D-Physikberechnung erledigt den realitätsfördernden Re-chenteil für spannende Optik.

Die Kügelchen fassen sich automatisch zu Gruppen zusammen, sobald sie gleichfarbige berühren. Trifft eine große Gruppe auf eine kleinere Gruppe andersfarbiger Punkte fär-ben sich diese oportunistisch nach der Farbe der größeren Gruppe und schließen sich dieser an - Passen Sie also gut auf, wieviele farbige Kugel noch übrig sind, um Ihr Ziel nicht zu verfehlen!

Simon.

Geschicklichkeits-/ Gedächtnisspiel



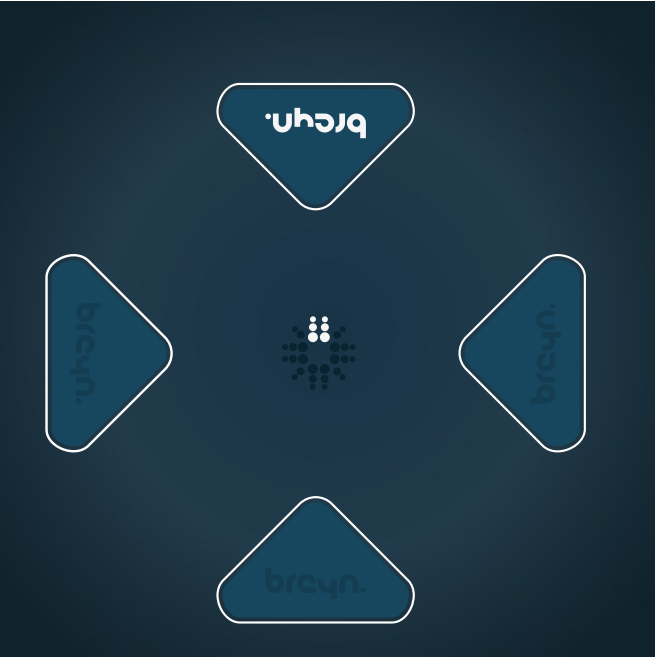
Demonstration.

Zu Beginn leuchtet bei einem zufällig ge-wählten Mitspieler (hier rechts) der breyn-Schriftzug auf.



Nachmachen.

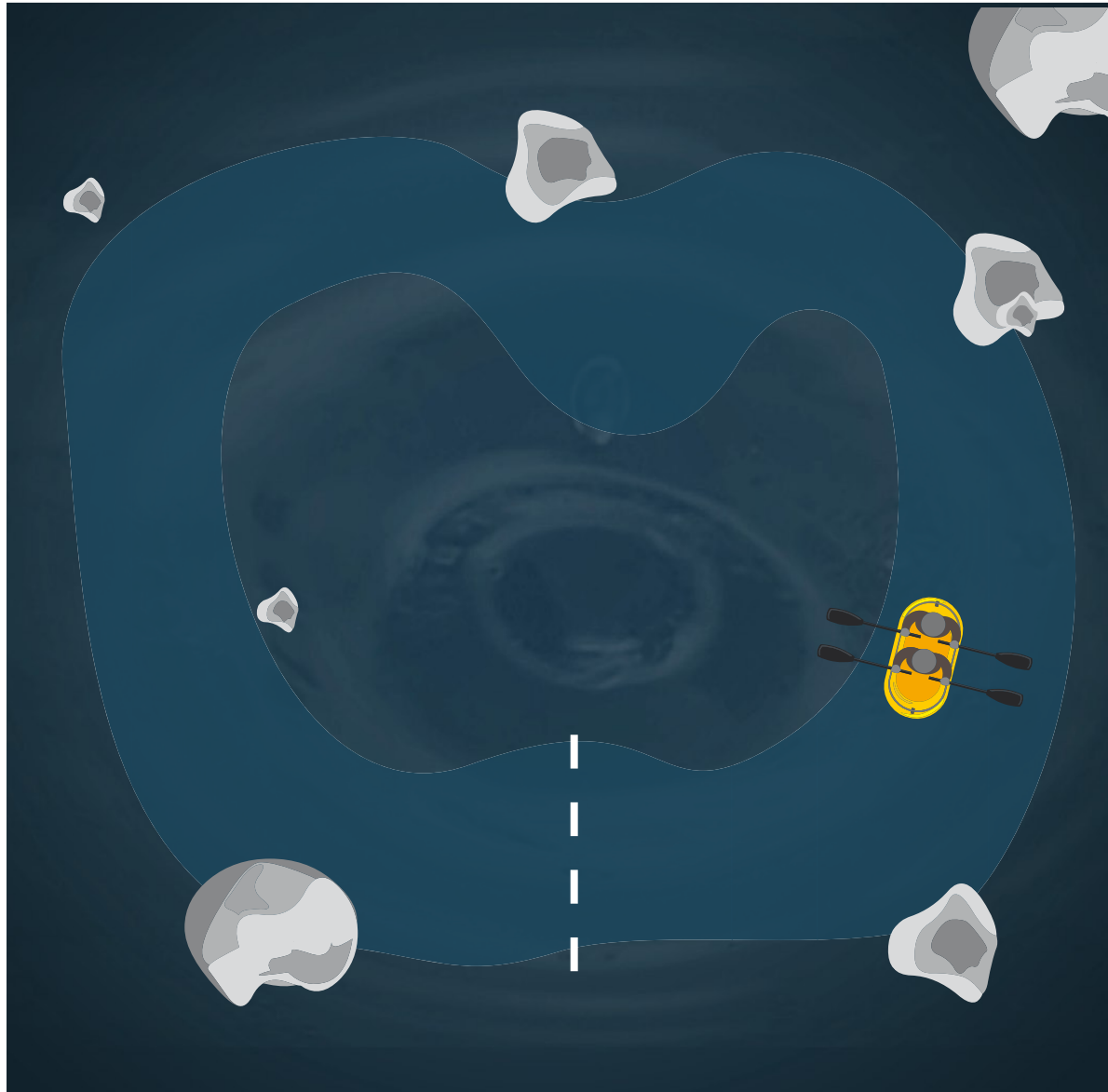
Der Spieler muss nun wieder den Button vor sich berühren, der aufgeleuchtete. Ist das richtig, leuchtet der Tisch kurz grün. Die nächste Runde beginnt. Lag er falsch, ist das Spiel beendet.



Wiederholung.

Die nächste Runde beginnt mit der Wie-derholung der bisherigen Reihenfolge des Aufleuchtens, mit jeder Runde kommt eine weitere Taste hinzu. Außerdem nimmt die Aufleuchtzeit ab und die Geschwindigkeit zu.

AUFWÄRMSPIELE



Paddel-Boot.

Gruppendynamisches Paddelgedaddel für 4 Viel-Fasser.

Durch horizontale Reibbewegungen an einer beliebigen Stelle auf dem Tisch steuert jeder Mitspieler einen Rudererarm im Zweierboot. Dieses muss einen Parcours entlang geleitet werden.

Generell müssen sich die Teilnehmer absprechen um nicht vom Kurs abzukommen und dennoch schnell vorwärts zu rudern. Gleichmäßiges Reiben erforderlich.

Soll eine Kurve gefahren werden, muss eine Reihe die Paddel niederlegen (= nichts tun).

Ziel ist es, eine ganze Runde zu bestehen ohne zu lange vom Kurs abzukommen!

Während des Spiel wandelt sich das Feld in ein Meer mit Wasserbewegungen, Wellen usw.

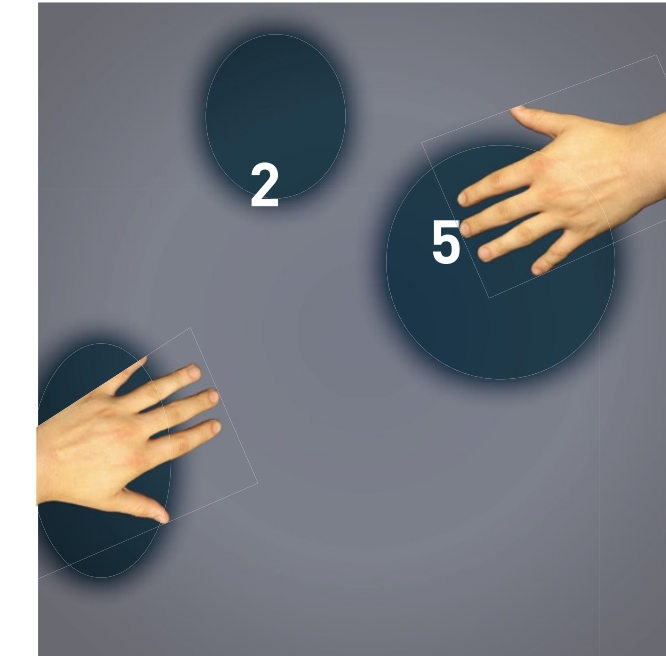
Weitere Spiele.

Geschicklichkeits-/ Gedächtnisspiel



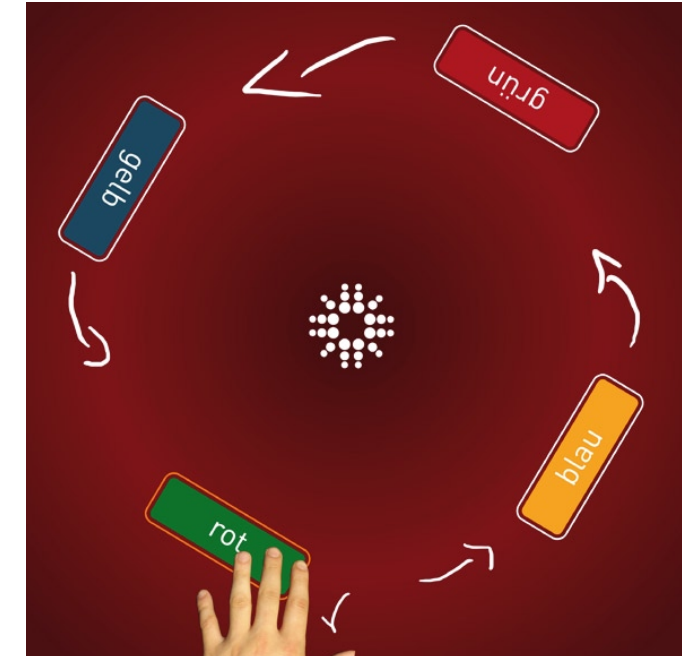
Schreibtisch Aufräumen.

Wie bei einem echten Schreibtisch ist der Multitouch total unordentlich hinterlassen worden! Überall liegen Zettel herum. Ziel der Mitspieler ist es, den Tisch durch schieben rechtzeitig zum Brainstorming wieder frei zu bekommen!



Blinden Memory.

Oh nein! Der Tisch ist beschlagen! Die Spieler müssen mit den Händen reiben und die Spielfläche kurzzeitig aufzudecken. Dabei müssen wie bei „Memory“ gleiche Zahlenpaare aufgedeckt werden. Doch vorsicht! Der Tisch beschlägt sehr schnell erneut



FarbenChaos.

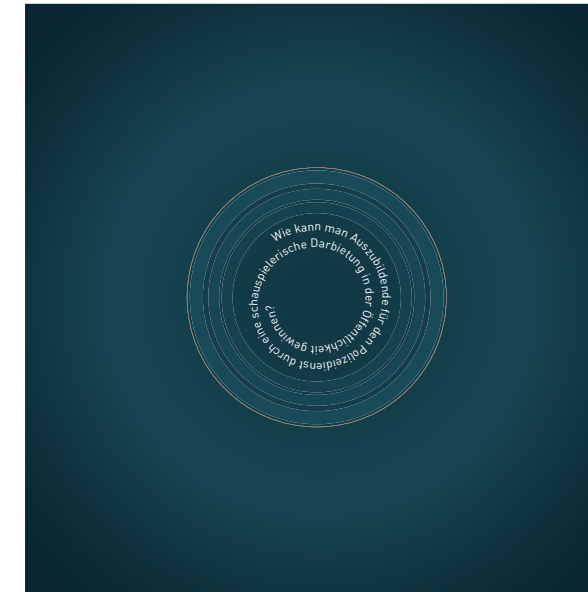
Der gemeine Farbenteufel hat sämtliche Farben und deren Namen vermischt! Jeder Button hat eine andere Beschriftung als seine Bezeichnung es vermuten lässt. Alle Buttons rotieren um die Mitte, so dass bei jedem Spieler einmal die Buttons vorbeifliegen. Der Tisch leuchtet nacheinander in verschiedenen Farben auf. Ziel ist es, den Farbnamen der jeweiligen Leuchtfarbe rechtzeitig zu drücken. Natürlich tauscht der Teufel die Farbnamen dann und wann. Irrt sich ein Spieler, ist das Spiel beendet.

The diagram consists of three concentric circles on a dark blue background. The outermost ring is orange and contains 12 white dots. The middle ring is dark blue and contains 12 orange dots. The innermost ring is orange and contains 12 white dots. In the center of the circles is a dark blue circle containing the text "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa." in white. To the left of the circles, there are three lines of text: "Fragenphase 2, aktuell" in orange, "Fragenphase 1" in white, and "Spontane Lösungen" in white. Three white lines connect these text labels to the rings: the first line connects "Fragenphase 2, aktuell" to the outermost orange ring, the second line connects "Fragenphase 1" to the middle dark blue ring, and the third line connects "Spontane Lösungen" to the innermost orange ring.

um die Übersicht bei größeren Brainstormings zu halten, werden nichtverwendete Objekte chronologisch und nach Levels sortiert in einem Jahresring-artigen System nach abgelegt (vgl. Legende links). Ein Durchblättern ist durch eine 2-Fingergbewegung (zusammenschieben, von einander entfernen) leicht möglich, und ist auch Bestandteil des Sessionbrowsers und dessen Navigation.

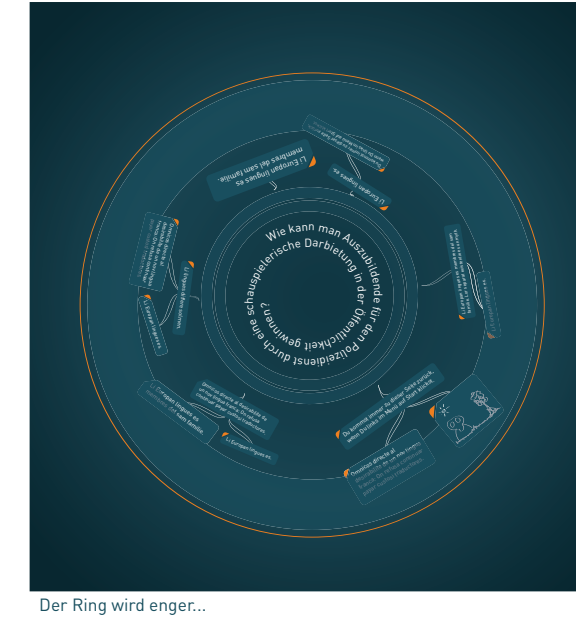
Rechts abgebildet das Storyboard der Kreisanimation. Ein zusammenlaufender Ring erfasst die Items und verpackt sie sicher und optisch logisch in der Mitte.

Erstellte Antworten und Fragen werden durch weiße bzw. orangene Punkte im Kreis visualisiert.

[illegible]

Wie kann man Auszubildende für eine schauspielerische Darbietung in der Öffentlichkeit gewinnen?

Palzeldienst durch den Staat



Der Ring wird enger...

HAUPTMENÜ

HAUPTMENÜ



SESSION-BROWSER

 Datum	Methode	Problem	Ergebnis	Bewertung	Suchmaske 
13.07.08	Creative Questions	Wie muss ein Spo..	Besonderer Innen..	25	Hier steht eine genauere Beschreibung zur Ausgewählten Session.
20.07.08	Analogien	Wie kann man ein..	Alles raus, ausser..	41	
25.07.08	6 Hüte	Welche Komponen..	Schwarze Frau mit..	21	
27.07.08	Analogien	Auf welche Weise ..	Umgekehrte Reihe..	54	
04.08.08	Analogien	Wie muss ein Spo..	Besonderer Innen..	25	
09.08.08	Creative Questions	Wie kann man ein..	Alles raus, ausser..	55	
17.08.08	Creative Questions	Welche Komponen..	Schwarze Frau mit..	35	
25.08.08	Creative Questions	Auf welche Weise ..	Umgekehrte Reihe..	30	
14.12.08	Analogien	Welche Komponen..	Schwarze Frau mit..	52	
18.12.08	6 Hüte	Auf welche Weise ..	Umgekehrte Reihe..	21	

Übersicht.

Zu diesem Screen gelangt man, wenn man im Startmenü >>browse sessions<< ausgewählt hat.

Man kann sich nun die vergangenen Sessions in verschiedenen Kategorien ordnen lassen. Will man sich eine Session genauer ansehen, wählt

man diese aus. Es erscheint eine genauere Beschreibung zur Session, z.B. Dauer, Teilnehmerzahl, die genaue Problemstellung, etc. Wird die Beschreibungsbox berührt, oder die schon markierte Zeile, wechselt man in den Session-Browse-Modus.

SESSION BROWSER

Keep Browsin'

Bei dieser Darstellung kann man durch die Abgeschlossene Session scrollen, indem man die Ringe aufzieht und somit die Ideen sichtbar werden.



Im aktuellen Ring kann die Ordnungsdarstellung erneut eingestellt werden. Der Ring zeigt immer die letzte Antwort/Frage auf die Aufgebaut wurde. In jeder Phase erneut eingestiegen werden. Die Session wird dann unter neuem Namen abgespeichert.



www.breyn.de

www.breyn.net