

Gruppen	5			Data Dancing			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
	Zeit								
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
	5	4	0	▼ Warm Up					
1.1	5			Ankommen + Gruppe lernt sich kennen	Hallo & Kennenlernen	Selbstvorstellung. Zeitliche Agenda für Tag. Regeln für Miteinander - TN fragen, ob es Ergänzungen gibt. Ziel: Wir entwickeln Figuren und ein App, in der sich diese möglichst gut kennenlernen können. Die TN sagen ihren Namen und ihre 3 meist genutzten sozialen Apps, in denen sie sich am liebsten aufhalten.	Flipchart Daten-Disko Übersicht, Präsi	Apps führen Menschen zusammen, heute wollen wir das auch versuchen und wilde Apps entwickeln. Dazu entwickeln wir ein Publikum (d.h. jeder eine Figur), welche wir später untereinander verbinden wollen. Das ist die Aufgabe: Eure Figuren untereinander verknüpfen. Und das möglichst spaßig!	Nette Atmosphäre, Getränke, Obst, nicht frontal
1.2		2			Was benutzen die TN an Apps?	Gleichzeitig aufschreiben und Diagramm dazu anlegen.	Diagramm-Tool (infogram.com), Beamer, Rechner Edit: https://infogram.com/app/#edit/7de53bdc-5bc1-4970-97f8-2d9bbc28aa50 Live: https://infogram.com/app-vergleich-1h0n2598p89l4pe?live		
1.3		2			Was benutzen die TN an Apps?	Diagramm von Umfrage zeigen. Warum so erfolgreich?	In Präsi: Statistik 2017	Was denkt ihr ist die meistgenutzte Social-App unter Jugendlichen? Deckt sich das mit eurer Grafik? Und warum glaubt ihr ist sie so verbreitet? Wann / Wieso fügt ihr Leute hinzu?	
	13	20	0	▼ Figuren und Gruppen					
2	10	20		Erste spielerische Elemente, Auftauen, Datensammlung	Diversität von Gruppen	Alle TN bauen sich eine Figur zusammen - Diese kann ausgedacht sein, oder dem eigenen Avatar entsprechen. Dazu existieren weitere um Diversität ausserhalb der Gruppe zu gewährleisten.	Charakterbogen, bei einigen sind Sachen voreingetragen	Auch wir erstellen nun gemeinsam eine soziale App! Aber für wen? Ein paar Leute, die schon Interesse haben, gibt es bereits - fügt weitere hinzu. Das können eure eigenen Avatare sein, aber auch selbst ausgedachte Figuren.	
2 - Alternative		5		Erste spielerische Elemente, Auftauen, Datensammlung	Diversität von Gruppen	Figurenkarten verteilen und von TN jeweils eine aussuchen lassen.	Vorgefertigte Chars	Auch wir erstellen nun gemeinsam eine soziale App! Aber für wen? Ein paar Leute, die schon Interesse haben, gibt es bereits. Schaut mal hin, was diese so ausmacht und welche Bedürfnisse sie vielleicht haben.	
3	3			Gruppenbildung		Auf den Figuren sind rechts oben bunte Farbkreise - wonach sie sich nach gleichen zusammenfinden.			Vor dem Austeilen: Gruppengrößen überlegen und dann Blätter entsprechend markieren - z.B. 3 grüne, 3 rote, 3 blaue für 3 Dreiergruppen.
	10	18	0	▼ Technik					
4	5			Ausblick Umsetzung	Marvel-App kurz zeigen	Screens in Präsi zeigen			
5.1		3		Interface-Basics	Top-App der Grafik nachzeichnen	Großformatig: Gruppen für Systeme (Android, iOS), nebeneinander und gemeinsam dranzichnen: 3 Minuten Zeit!	Flipchart	Bevor wir jetzt Apps bauen - Ihr braucht noch ein paar Basics. Beweis: Wenn ihr die App so oft nutzt, dann zeichnet jetzt gemeinsam am Flipchart, wie der Bildschirm aussieht, auf den ihr am häufigsten schaut. Ihr habt nur 3 Minuten. Abschauen nicht erlaubt!	Unterteilung in iOS und Android nur falls es groß genug Gruppen sind. Parallel schon nach Original (Bildersuche, Video) suchen.

Gruppen	5			Data Dancing			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
	Zeit								
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
5.2		5		Interface-Basics	App Skizze dem Original gegenüberstellen	Welche Elemente blieben im Gedächtnis / welche nicht? Warum? Was hebt diese von vergleichbaren Apps ab? Was haben alle? Mit Präsi vorstellen:		Schauen wir mal, wie die App im Original aussieht..	
6	5	10		Hilfe zu Interface-Basics	Standard-Interface Bibliotheken / Methoden	Screen: Home, Burger, Zurück, Buttons und Schalter, Eingabefelder, Notifications. Sensork im Handy: Location, Bilder machen, Tageszeit, In Bewegung?, Kalender-Sync, Öffentliche Gebäude, Lautstärke. Seitenvorgabe: Startscreen, About, Profil ansehen/einrichten, Hauptscreens (Interaktion)	Präsi Im Anschluss: App-Schablone, App-Icons und App-Ideen- Handout	(Bevor wir jetzt Apps bauen - Ihr braucht noch ein paar Basics.) Wir haben ein paar Hinweise und Handouts vorbereitet, die euch helfen sollten Apps zu basteln und zu erfinden. Das hier gibts alles!	Skalierbar: Wo begegnet man bestimmten Elementen? Beispiele zeigen.
	70	145	0	▼ Umsetzung					
7.1	10			Themen aufmachen	Was sind Freunde? Wer wird im realen zu Freunden? Wie im digitalen? Nach was schaut man in Freunden?	Vergleich der Figuren: Nach was suchen sie? Gibt es Überschneidungen? Welche Freunde wünschen sie sich?	Post-Its oder Papier	Wie passen eure Figuren am besten zusammen - Wie kann eine App helfen, diese zueinander zu führen? Versucht mit Fragen auf potentielle Konzeptideen kommen.	
7.2	10			Ideen klarwerden	Was interessiert besonders? Was wäre für eure Figuren perfekt? Was wäre ein witziges Feature? Was fehlt in euch bekannten Apps?	Eigene Ideen von Apps brainstormen (Publikum, Ziel, Feature, genutzte Daten: Viele -> Anonym, Name, Logo)	Post-Its oder Papier	Was wollt ihr für eine App machen? Konzentriert euch auf ein cooles Feature, was eure App herausstehen lässt.	
8.1		15		Idee konkretisieren	Skizzen und Planung	Grobe Skizzen aller benötigter Screens anfertigen und wenn möglich an Tafel o.ä. aufhängen. Verknüpfungen mit Strichen verdeutlichen.	Papier, Stifte, Scheren, Kleber	Welche Screens braucht ihr und wie sind sie miteinander verbunden - Was passiert wenn man hier oder da klickt?	
8.2	20	100		Analoges Entwickeln	Detail-Arbeit	Einzelne Screens grafisch designen	Papier, Stifte, Scheren, Kleber	Nicht alle möglichen Verknüpfungen müssen umgesetzt werden: Überlegt euch ein Storyboard - Wie kommen eure Figuren zusammen, auf was klicken sie in welcher Reihenfolge um zu welchen Screens zu kommen?	Skalierbar: Mehr Zeit = Mehr Detail
9	5			Technische Vorbereitung	Tutorial Pop-App	Kurzes Vorstellen der Pop-App am Beamer		Und so einfach setzen wir das um!	In Präsi, besser: direkt zeigen (Tablet am Beamer oder am PC, der mit dem Beamer verbunden ist, anschließen) - Oder beim Rumgehen einzeln den Gruppen zeigen. Wichtig: In Einstellungen der App Kamera auf Geräte-Kamera umstellen führt manchmal zu wesentlich besseren Ergebnissen.
10	15	30		Digitale Abbildung	Übertragung in App	Abfotografieren und verknüpfen in App: Zunächst nur den Pfad abbilden, den man zur Präsentation benötigt. Wenn mehr Zeit ist weitere.	Tablets mit Marvel-App	Nicht alles in der App muss untereinander verknüpft werden. Denkt an den Pfad für eure App-Präsentation und verknüpft nur diese Screens korrekt.	Skalierbar: Nicht nur einen Pfad zum Präsentieren anlegen, sondern alle möglichen Verknüpfungen abbilden zum direkten ausprobieren.

Gruppen	5	Zeit		Data Dancing			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
11	10				App-lauf / Präsvorbereitung	Durchlaufen der App für eine Person probieren. Nutzerablauf für sie ausdenken zur Präsi und Verknüpfung.		Mini-Story macht sich für die Präsi gut: Wer waren eure Figuren? Wie kommen die in der App zusammen? Name der App nicht vergessen!	
PAUSE									
	50	15	0	▼ Präsi und Reflexion					
12	20			Präsentation		Figuren vorstellen, Name der App sagen, am Beamer durchlaufen und Kennenlern-Story der Figuren erzählen.	Präsentations-Rechner mit eingerichtetem Tablet-Spiegeln	2min pro Gruppe!	App zu Beamer: Entweder "AllCast" (Chrome-Browser) + "Record and Mirror" (Android) - langsam via WLAN, Portfreigabe erforderlich ODER "Vysor" (Win, Mac) (schnell via USB-Kabel), oder einfach via Webcam eines angeschlossenen Laptops
13.1	5			Realabgleich	Diversität	Nach jeder Präsi: Jede Figur wird hochgehalten, deren Interessen sich in der App ebenfalls wiederspiegeln. Auf der Daten-Disko Übersicht wird von der App-vorstellenden Gruppe, je eine Verbindung zu einer Gruppe gezogen, in der mindestens eine Figur hochgehalten wird. Anzahl der "likenden" Figuren neben der App notieren.	Flipchart mit Daten-Disko Übersicht (siehe Daten-Disko Handout), Marker	Mal schauen, welches Netz wir bauen können! Wie haben wir alle Gruppen miteinander vernetzt? Welche Figur kann sich vorstellen diese App zu nutzen?	
13.2	15				Daten	Nach jeder Präsi: Je 2 zufällige TN (bis auf vorstellendes Team) erhalten Kopfbedeckung von "fiesen Freunden" oder "App-Startup". Diese sollen, wenn möglich, kurz erläutern, was sie aus ihrer Perspektive mit den gesammelten Daten der vorgestellten App anfangen würden. Gemeinsam entscheidet die Gruppe, wieviel Ausbeutungspotential die App hat, und hält die entsprechenden Ausrufezeichen hoch: Unbedenklich (0), Bedenklich (1) und Gefährlich (2). Basierend darauf werden 0 bis 2 Ausrufezeichen an die dazugehörigen Daten-Disko App gezeichnet.	2x Cappy: App-Startup, 2x Mütze: Falsche Freunde (oder andere Objekte) Ausrufezeichen-Karten	Für die falschen Freunde: Wenn ihr an Daten rankommt - Was ist das fieseste, was ihr mit den Daten anfangen würdet? Für die App-Startups: Wenn es eure App wäre, wie könntet ihr maximalen Gewinn aus euren Daten scheffeln? Für alle im Anschluss: Von 0 bis 2 - Wie bedenklich schätzt ihr das ein?	Eieruhr o.ä. für die zwei Diskussionen - nicht länger als je 1-2 Minuten

Gruppen	5	Zeit		Data Dancing			Legende:	Blau - skalierbar	Orange - optional
Schritt	Norm	Extra	Du	Ziel	Inhalte	Methode	Material	Anweisung Moderation	Anmerkung
13.3	5				Ergebnis	<p>Maximal mögliche Verbindungen anzeichnen: Alle Gruppen * (TN-Anzahl - Gruppengröße) und in Vergleich setzen zu tatsächlichen Verbindungen (alle Zahlen an Apps zusammenzählen).</p> <p>Kurze Diskussion zum Ergebnis</p>		<p>Wow! Wir haben es geschafft einige / fast alle / alle Figuren zu verbinden, aber zu welchem Preis? :)</p> <p>Was meint ihr, warum sind wir bei diesem Ergebnis gelandet? Wäre etwas besser gegangen? Gab es Gruppen von Figuren, die keine Verbindung zu anderen hatte - warum?</p> <p>Wieso werden Apps trotz vieler Ausrufezeichen genutzt?</p> <p>(Überleitung Reflexion)</p>	
14	5	15		Reflexion	Überleitung von Figuren auf persönliche und gesellschaftliche Ebene	Abschluss-Diskussion		<p>Findet ihr es wichtig, dass möglichst viele diverse Figuren in Apps abgebildet werden?</p> <p>Sucht man Leute mit neuen oder vertrauten Interessen? -> Könnten soziale Apps generell Leute aus der persönlichen Bubble holen? Was fällt euch an Beispielen ein?</p> <p>Um Menschen zu verknüpfen - Findet ihr Datensammlungen notwendig oder vermeidbar? Wie geht ihr mit euren Daten um? Egal oder schützt ihr sie?</p> <p>Wem gehören die Daten sozialer Apps? Wie kann man damit generell umgehen?</p>	<p>Skalierbarkeit: Je nach Alter der Teilnehmenden können bereits vorhandene Erfahrungswerte einbezogen werden. Eine Anknüpfung an weitere inhaltliche Auseinandersetzungen sind sehr empfehlenswert.</p>
Minuten	148,0	202,0	0,0						
Stunden	2,5	3,4	0,0						