

Von: Emanuel Riccabona <emanuel.riccabona@gmail.com>
Gesendet: Mittwoch, 21. März 2018 09:46
An: Martina Fischer
Betreff: Re: Erklärvideo dongiving: Konzept-Idee (18-011)

Liebe Martina,

Ich hoff' du bist noch beim Feiern! :-)

Dank dir noch einmal vielmals für das Konzept!

Ich glaub, dass es gut wär', wenn wir auch einmal kurz telefonieren oder uns zusammensetzen würden. Das wird allerdings in den kommenden Tagen sehr eng bei mir, weil wir grad ganztägig User-Tests machen und dazu auch das Design-Team aus Warschau da ist. Vielleicht schaffen wir's ja zur not am Freitag Nachmittag?

Hier meine ersten Anmerkungen:

- Zwei Ebenen: Ich bin mir nicht sicher, ob ich das mit den „zwei Ebenen, die unabhängig von einander Thema und Produkt beleuchten“ verstehe. Die Textebene und die Bildebene passen sehr wohl zusammen, oder?
- Insel Idee: Ich find die Idee super und eine gute Bildsprache! Allerdings adressieren/erklären das Bild und auch die jetzt aufgelisteten Szenen fokussieren sich meinem Eindruck nach vor allem auf das Thema EASY (und dafür find ich die Bildsprache ja super!). Aber die noch wichtigeren Faktoren SOCIAL und FUN kommen meinem Eindruck nach fast nicht rüber bzw. Gehen unter und passen eher nicht zu der Bildsprache. Vll. Braucht's dazu noch zwei andere Kurz-Szenen mit Bild und Text?
- Kern-Message: Die Kern-Message sollt immer noch sein, in einer Geschichte, in die sich der Zuseher hineinversetzen kann, zu erklären welches Problem wir wie lösen. Und dadurch dem Zuseher Lust auf die Plattform machen.
- Es wär aus meiner Sicht echt super, wenn sich 1. das Problem in vollem Umfang darstellen lasst, dann 2. die Lösung und 3. im Abspann die Don-Story. Wär's aus deiner/eurer Sicht zu fantasielos, wenn man weniger abstrahiert arbeitet und einen Charakter schafft, der 1. alle Probleme im Schnelldurchlauf erlebt, 2. die Lösung dann als Aha-Erlebnis erlebt und 3. dann die Don-Story spielt. ZB:
 - 1. Problem:
 - A) Orientierung:
 - Wird von Briefen überschüttet (hier oder in den nächsten zwei Punkten könnten auch Kategorien angedeutet werden, ohne konkrete Namen zu nennen, um es greifbarer/klarer zu machen worum's geht)
 - Wird auf der Straße von zu vielen angesprochen
 - Sieht dauernd Werbung in Print/TV/Radio/Online
 - Ist genervt & verliert die Orientierung
 - B) Intransparenz & Vertauen:
 - Blickt nicht durch, wie mit der Spende umgegangen wird
 - Hat das Gefühl, dass zu wenig ankommt/am Weg zu viel hängen bleibt
 - empfindet einen Mangel an Transparenz und Vertrauen

- C) Mühsal der Durchführung:
 - Erlagschein oder mühsames Online Banking
- D) Tropfen auf den heißen Stein:
 - Gefühl, dass die eigene Spende zu wenig Wirkung hat (Tropfen auf den heißen Stein)
 - Gefühl, dass die Spende schon durch das Dankschreiben aufgebraucht wird
- 2. Lösung:
 - Online Marktplatz für Spenden
 - Sozial vernetzt, um mehr Impact zu haben
 - Spaß am gemeinsamen Helfen, statt Tränendrüse!
 - EASY: (**plötzlich geht alles ganz leicht! Orientierung, Transparenz, Abwicklung mit 1 Klick**)
 - Spendenzwecke von Non-Profit-Organisationen aller Art sind auf einer Plattform gelistet und können nach Kategorien durchsucht werden.
 - Man kann mit einem Klick spenden.
 - SOCIAL: (**soziale Vernetzung!!! Gemeinsam haben wir mehr Impact als alleine! Ich kann viel bewirken!**)
 - Man kann Spendenzwecke ohne Aufwand mit Freunden teilen (via Email, Facebook, Twitter, Instagram, Whatsapp, LinkedIn, etc.)
 - Man kann Freunde um eine Spende statt einem Geschenk bitten (Geburtstag, Housewarming, Hochzeit, etc.)
 - Man kann Gutscheine kaufen und verschenken. Der Empfänger löst diesen für einen Spendenzweck seiner/ihrer Wahl ein.
 - Man kann neue Organisationen vorschlagen
 - FUN: (**Charakter sieht wie und bestaunt, wieviel er/sie bewirkt hat**)
 - Man kann seinen persönlichen Social Impact / Sozialen Fußabdruck visualisiert und in Zahlen mitverfolgen und ggf. auch teilen (zB via social media).
 - Levels, symbolisiert durch verschieden farbige Hüte (wie Flugmeilen), und „Badges“ bzw. Medaillen für besondere Verdienste verleihen eine leichte, nicht überreizte „Gamification“
- 3. Don-Story:
 - A) Erklären: Ein Don (Don Camillo (Priester), Don-Cijote (edler Ritter), Don Corleone (Mafia-Pate)) ist jemand, der sich einem Zweck verschrieben hat und eine Gruppe von Menschen versammelt, um bei diesem Zweck mehr Wirkung zu haben. (Gemeinsames Symbol/Utensil: Hut)
 - B) Aufforderung: Sei auch du ein Don! Und du wirst überrascht sein, was du alles bewirken kannst.

Erste Gedanken. :-)

Dass das die drei Teile (Problem, Lösung und Don-Story) überkommen, wär mir echt wichtig!

Aber wie gesagt, vll. telefonieren wir noch einmal?

Liebe Grüße,
Emanuel