Screenflow

Phase 1: Einstieg (Awareness + Motivation)

Welcome / Einstieg

Ziel: Aufmerksamkeit schaffen

UI:
- Als PopUp
- Titel:
  → „Wie nachhaltig ist dein Einkauf heute?"
- Subtext:
  → „Scanne Produkte und verbessere deinen Impact"
- Visual:
  → einfache Farm / Balken Illustration

mehr erfahren

Instant Value

UI:
- „Mit deinem Einkauf kannst du…"
  - 🌍 Klima schützen
  - 🐄 Tierwohl unterstützen
  - 🌱 deinen Hof wachsen lassen

(für emotionalen Hook)

weiter

Onboarding - Slide 1

UI:
- Icon: Scanner
- Text:
  → „Scanne Produkte während deinem Einkauf"

weiter

Onboarding - Slide 2

UI:
- Icon: Sterne
- Text:
  → „Erhalte einen Nachhaltigkeitsscore (M-Check)"

zurück | weiter

Onboarding - Slide 3

UI:
- Icon: Farm
- Text:
  → „Baue deinen Migros-Hof auf"

zurück | Loslegen

Phase 2: Einkauf

Scanner Start

UI:
- Kamera View
- Overlay Rahmen (Scan Bereich)
- Top-Bar:
  - Titel: „Scanner"
  - Icon: Info

Hint:
- „Scanne ein Produkt"

Produkt erkannt

UI:
- Produktbild
- Produktname
- ⓘ M-Check Anzeige (z.B. 4/5 Sterne)

Text dynamisch:
- 4–5 Sterne → „Gute Wahl"

Nachhaltigkeits-Balken erscheint

→ beim ersten M-Check Produkt

UI:
- Balken oben:
  → Label: „Dein Impact"
- Startwert: nicht 0 → sondern erste Berechnung
- „Dieses Produkt verbessert deinen Score um +15%"
- kleine Animation

Edge Case

Kein M-Chck Produkt

UI:
- Balken NICHT sichtbar

Text:
→ „Scanne Produkte mit M-Check, um deinen Impact zu sehen"
oder
„Dieses Produkt hat keinen M-Check"
„Möchtest du Alternativen sehen?"

Nachhaltigkeits-Balken wächst

UI:
- Animation:
  → Balken wächst nach Scan
- kleiner Text:
  → „+4 Sterne hinzugefügt"

Alternative Produkte

UI:
- Section:
  → „Bessere Alternativen"
- 2–3 Produkte
- mit höherem M-Check

Mehrere Scans (State Screen)

UI:
- Liste gescannter Produkte
- Balken oben

Zusatz:
- Fortschritt:
  → „7 von 10 Sternen"

Phase 3: Abschluss / Score

Checkout Screen

UI:
- Zusammenfassung:
  - Produkte
  - Sterne

Score Berechnung

UI:
- Formel visuell:
  - „7 / 10 = 70%"
- darunter:
  → „+ 70 Punkte"

→ unbedingt visualisieren!

Ergebnis Screen

UI:
- grosser Balken
- Text:
  → „Dein Einkauf war zu 70% nachhaltig"

mehr erfahren | OK

Score Breakdown

UI:
- Liste:
  - Produkt A → 5 Sterne
  - Produkt B → 2 Sterne
- darunter:
  → „So ergibt sich dein Score"

OK

Reward Screen

UI:
- 🎉 „Du hast 70 Punkte verdient"
- Zusatz:
  → „+ Cumulus Bonus"

OK

Connection Screen

x

UI:
- „Deine Punkte werden jetzt in deinen Hof investiert"
- kleine Animation

zur Migi Farm

Phase 4: Migi Hof (Gamification)

Website Start

„Setze hier deine M-Check-Punkte auf dem Hof ein die durch den Einkauf nachhaltiger Produkte in der Migros erhältst."

Durch deinen Einsatz sieht man wie stark unsere Genossenschaft nachhaltige Produkte einkauft.

Dein Einsatz wird belohnt, spezielle Levels warten auf dich bei denen du Mehrfache Cumulus freischalten kannst.

In den Spielermodus wechseln

Onboarding – Ernten

Sichtbar:
Felder, gewachsener Weizen.

Animation:
Pfeil auf Weizen auf und ab bewegen

Aussage:
"Wow, so schön golden! Dieser Weizen ist erntereif."

Onboarding – Ernten

Sichtbar:
Felder, gewachsener Weizen.

Animation:
Mähdrescher packen und über Felder fahren

Aussage:
"Fahre zum ernten der Felder mit dem Mähdrescher darüber"

Onboarding – Ernten

Aktion ausführen

Aussage:
"Super! Deine Ernte können wir verwenden um Futter für Tiere herzustellen. Vorübergehend lagern wir sie im Silo."

Onboarding – Anpflanzen

Sichtbar:
Leere Felder

Animation:
Pfeil auf und ab bewegen

Aussage:
"Säen wir Weizen, denn die Pflanzen brauchen etwas Zeit zum wachsen"

Onboarding – Anpflanzen

Sichtbar:
Leere Felder

Animation:
Weizen verteilen

Aussage:
"Tippe auf ein Feld und ziehe den Weizen über die Felder um Weizen anzusähen. "

Onboarding – Anpflanzen

Aktion ausführen

Aussage:
"Jedes Saatgut zieht einen Punkt aus deinem Budget ab. Teile dir dein Budget sinnvoll ein."

Onboarding – Anpflanzen

Sichtbar:
Shop

Animation:
Drag and drop: Feld von Shop auf Gras platzieren

Aussage:
"Bei jedem Level dass du freischaltest erhältst du mehr Felder. Platziere deine Felder."

Onboarding – Dein Eigentum

Aktion ausführen

Aussage:
"Der Hof bewirtschaftet ihr als Genossenschaft. Du hast aber Felder und Tiere die auf dich angewiesen sind. Alle Felder und Tiere die in deine Obhut gehören sind orange markiert."

Onboarding – Dein Eigentum

Sichtbar:
Vernachlässigung

Aussage:
"Du kümmerst dich um deine Tiere und Pflanzen auf dem gemeinsamen Hof. Ist ein Mitspieler 48h nicht da, zeigt dieses Symbol, dass du helfen kannst – spring als Helfer ein und übernimm seine Tiere und Pflanzen."

Onboarding – Huhn

Sichtbar:
Shop

Animation:
Drag and drop: Huhn von Shop in Gehege platzieren

Aussage:
"Was wäre ein Hof ohne Tiere? Komm, wir kümmern uns um die ersten Hühner."

Onboarding – Huhn

Aktion ausführen:
Huhn platzieren

Onboarding – Huhn

Sichtbar:
Huhn Namefeld

Animation:
Namefeld

Aussage:
"Deine Hühner warten auf ihren Namen"

Onboarding – Huhn

Sichtbar:
Gehege

Animation:
Drag and drop: Futtersack zu Huhn

Aussage:
"Hungrige Hühner legen keine Eier! Füttere sie, indem du auf das Gehege klickst und den Futtersack zu ihnen ziehst."

Onboarding – Futtermühle

Sichtbar:
Futtermühle

Animation:
Drag and drop: Futtersack zu Huhn

Aussage:
"Mit dem vielen Weizen können wir neues Futter herstellen. Ziehe das Hühnerfutter in die Futtermühle"

Belohnung

Sichtbar:
Gehege

Animation:
Schön wie du dich für regionale Nachhaltigkeit einsetzt!

Aussage:
"Grandios! In 2h sind die ersten Eier bereit. Je mehr Punkte du auf dein Konto sammelst desto mehr Funktionen schaltest du frei – bald grasen hier auch "