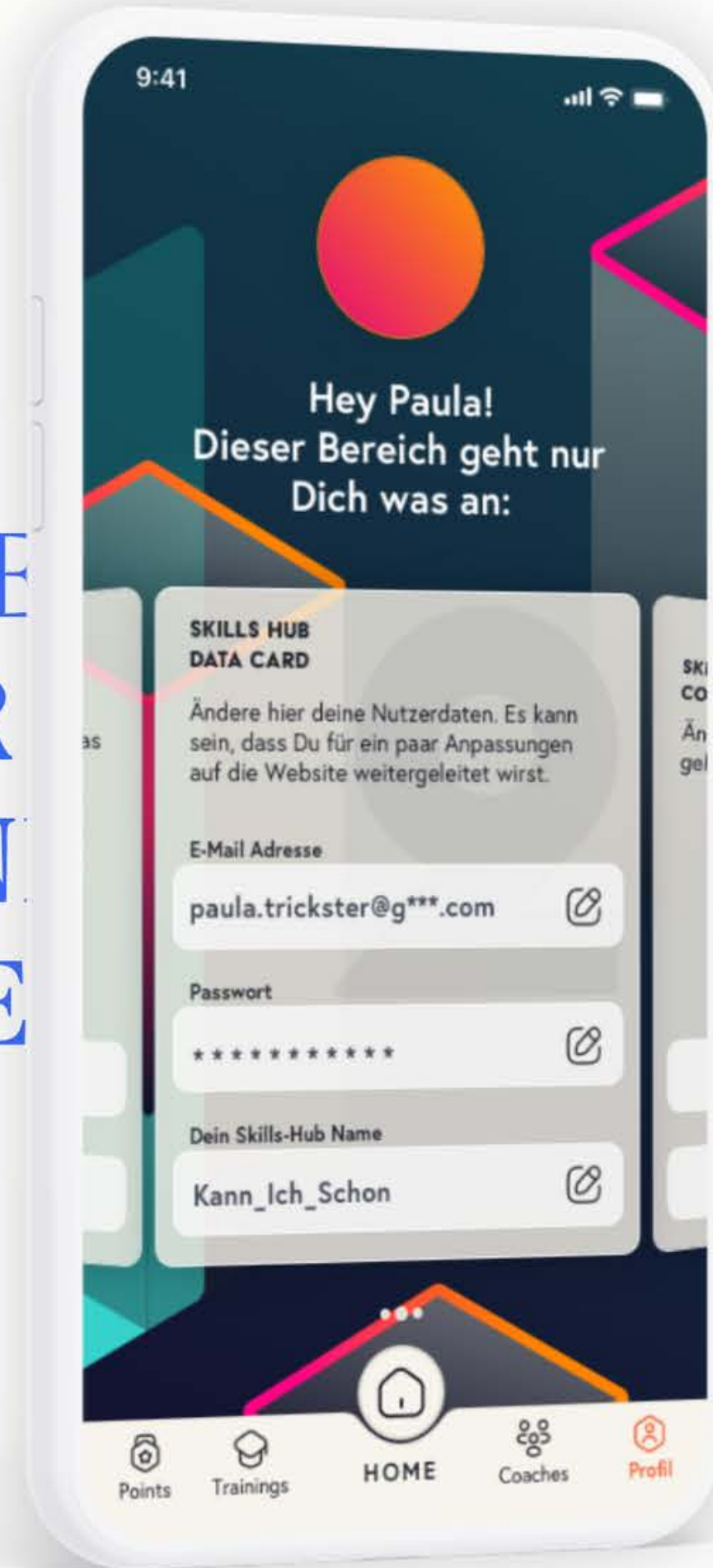




WERTVOLLE
DIE NUTZER
MACHEN UND
MIT FREUDE



PRODUKTE
GLÜCKLICH
DIE MACHER
ERFÜLLEN.

FALLBEISPIEL 01
AMANDLA
SKILLS-HUB

WWWWEBSITE

PROFIL
FALLSTUDIEN
KONTAKT

FREELANCE & CONTRACTOR WORK

LICHTLIEBE

ZEPHIR
IMM

KURZ
PROFIL

FALL
STUDIEN

KONTAKT
DATEN

IMM
INHALT

KOPFHERZ

LESEDAUER?
KACHELN KLICKEN
KÜRZT

CREATIVE

KURZ
PROFIL

EMPATHIC

WAS 'N
TYP, EY

POSITIVE

SIMON IS A WELL EXPERIENCED DESIGN PROFESSIONAL.
HE KNOWS HIS WAY IN AGILE, LEAN AND CLASSIC
PRODUCT-PROCESSES. IF ANYTHING, HE SHOULD BE
MORE MYSTERIOUS, HENCE THE CLOUDS.

PROFIL 01/03

SIMON HEEREMAN

DIGITAL-DESIGN EXPERTE
AGILER PROJEKTMANAGER
UX DESIGN DIRECTOR



Simon ist ein anerkannter Designdirektor und Product Coach, der für seine UX Konzepte und Arbeiten mehrfach ausgezeichnet wurde. Seit über 15 Jahren arbeitet er für verschiedene Organisationen; darunter große Agenturen, Unternehmen, StartUps und gGmbHs.

Simons Fähigkeiten, die UI, UX, Markendesign und Projektmanagement umfassen, ermöglichen es ihm, situativ passend und kontextbezogen Lösungen zu entwickeln die passen. Sein Erfolgsansatz liegt darin, nutzerzentrierte, empathiebetonte Methoden mit involvierenden und aktivierenden Prozessen der Gestaltung zu kombinieren.

Wenn Simon nicht gerade seinen beruflichen Aktivitäten nachgeht, engagiert er sich gerne in verschiedenen Tier- und Naturvereinen und -gemeinschaften und verbringt oft Zeit mit seinen Lieben.

SIMON HEEREMAN

DIGITAL-DESIGN EXPERTE
AGILER PROJEKTMANAGER
UX DESIGN DIRECTOR



STATIONEN

- 2002** Beginn mit Designstudium Architektur - TU München
- 2006** Auslandsjahr Design Research - Tokyo University
- 2008** Beginn als Freelancer: Projektmanagement & Design
- 2010** Studienabschluss mit Diplom (Dipl. Ing.)
- 2010-12** Ausbildung in UX Design, Design Thinking & agilen Methoden
- 2015** Anstellung als Principal IX Designer, designaffairs GmbH
- 2017** Anstellung UX Lead & Business Architect, Allianz DE
- 2018** Co-Gründung Zephir GmbH Fokus auf Beratung für Innovationsmethoden, Teamkultur und Produkt-Design
- 2018** Eigenkonzeption und Design der Wandelmacher Akademie für teambegleitendes Lernen
- 2020** Platzierung bei UXD Awards: TOP10 UX Konzeption



SIMON HEEREMAN



AWARD

**TOP 10 UX Design
Concepter | UXD
Awards**

Für mein Mitwirken bei einer Bundesinitiative zur Unterstützung des Mittelstands während der Lockdown Zeit.



INTERACTION DESIGN
FOUNDATION

STUDIUM

**Best in Class |
Interaction Design
Foundation**

Top Absolvent von Kursen auf Advanced Level.

Design-League Mentor für Co-Designer:innen.



PRAXIS

**Passionate Product
Leadership | Jeff Patton
& Scrum Alliance**

Weiterbildung: agile Projektmanagement und Productmanagement live mit Jeff Patton, UX- & Produkt-Legende.

Ready? -> Nxt Level Up:
Portfolios. Grab a coffee,
that's a long one >>

THAT
IS
THAT

PERSONAL VISION

GUTE GESTALTUNG IST
~~VERKÖRPERTES~~ MITGEFÜHL.
KEIN BISSCHEN KOPFLASTIG,
DER TYP. NE, NIX NULLO.

GET YOUR SH#T TOGETHER! WITH TEAMS THAT WORK :SMILE:

H-I
FÜLLWORT
COUNTER:
-1

TOPIC
02/03

DISCOVERY & DELIVERY TRACKS

CASE STUDIES

**SAFE-HUB
DIGITALES
ÖKOSYSTEM**

**YESVR
WORKSHOPS
IN VR**

**LIQUIDE
BLEIBEN
SERVICE**

**ALLIANZ
UNFALLHILFE
APP**

FALLSTUDIEN

TIPP:

PER CLICK AUF KACHEL
DIREKT ZUM CASE SPRINGEN

FALL.1 AMANDLA SAFE-HUB DIGITAL 2022

AMANDLA EDUFOOTBALL PROGRAM

WIE KÖNNEN WIR... KIDS IN NOT AUCH DIGITAL BESSER FÖRDERN

HINTERGRUND Die Amandla gGmbH bietet mit ihrem Safe-Hub Konzept sichere Orte für Kinder und Jugendliche in sozialen Brennpunkten an. Fußball wird als verbindendes Element genutzt, um Ethik, Teamgeist und Konfliktlösung zu trainieren. Das Konzept wurde mehrfach ausgezeichnet und expandiert weltweit.

BRIEFING Um die strategischen Absichten der Geschäftsleitung weiterzuentwickeln, wurde Simon beauftragt eine Digitalstrategie zu entwickeln und zwei Leuchtturm Projekte zusätzlich als Design Direktor zu begleiten.





How to become a hybrid* organization by 2025?

*See appendix



We know:
It's more than simply adding digital into the logo! But what? → Our approach

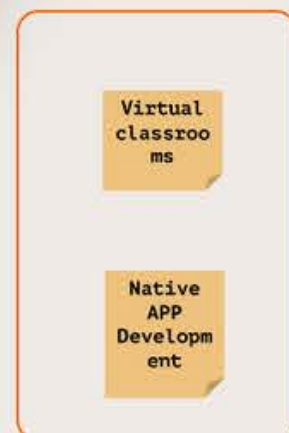
THINK IN USE CASES



field 1 / Everything here optimizes current operations.



field 2 / Everything here affects current impact streams



field 3 / Everything here means serious tech. innovation



field 4 / everything here leads to diversification

CORE VALUE ENABLERS

What are our Core Value enablers?

In essence it is the tools Amandla staff uses in order to be able to create impact, communicate impact or develop value for our users.

With the support of our funders we continuously invest in great value-to-cost software, which enables us to create the highest impact possible.

field 1 / Support internal processes aka Value enablers

field 2 / existing use cases → create digital use cases

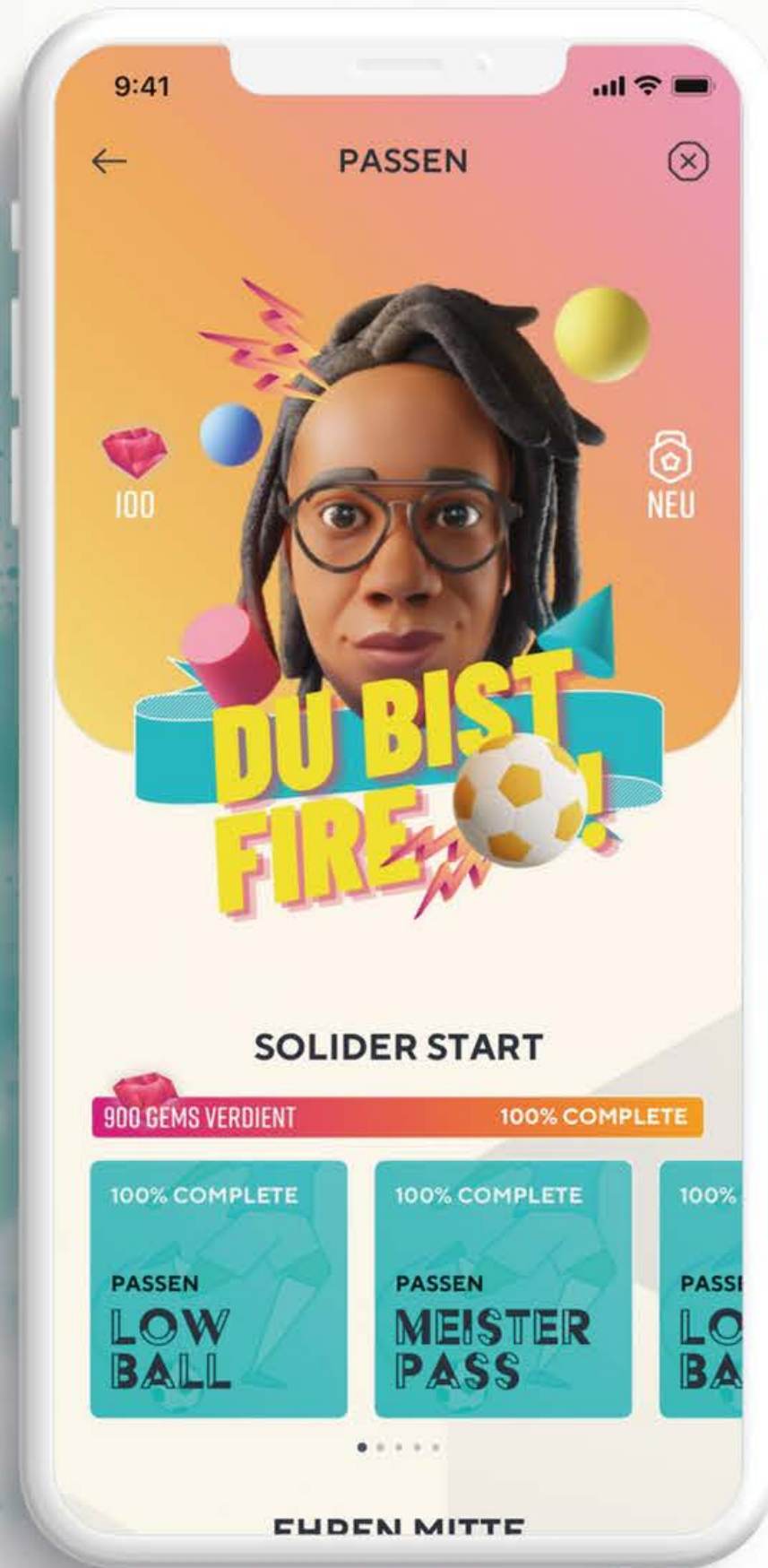
field 3 / Addition of technologies/features aka accelerators

field 4 / Developing new business models → Incubators

001
PITCH NEEDED FOR CEO BUY-IN

360°
STRATEGIE VON VISION BIS 1ST USE-CASE

HOLISTIC SYSTEM DESIGN



LEUCHTTURM SKILLS-HUB APP iOS + ANDROID

DESIGNLÖSUNG Gemeinsam mit dem internen pädagogischen Team und den IT Umsetzungs-partnern wurde hier eine hybride APP und Webplattform Lösung entwickelt, die sowohl Kids als auch Eltern und Trainer zugleich nutzen können.

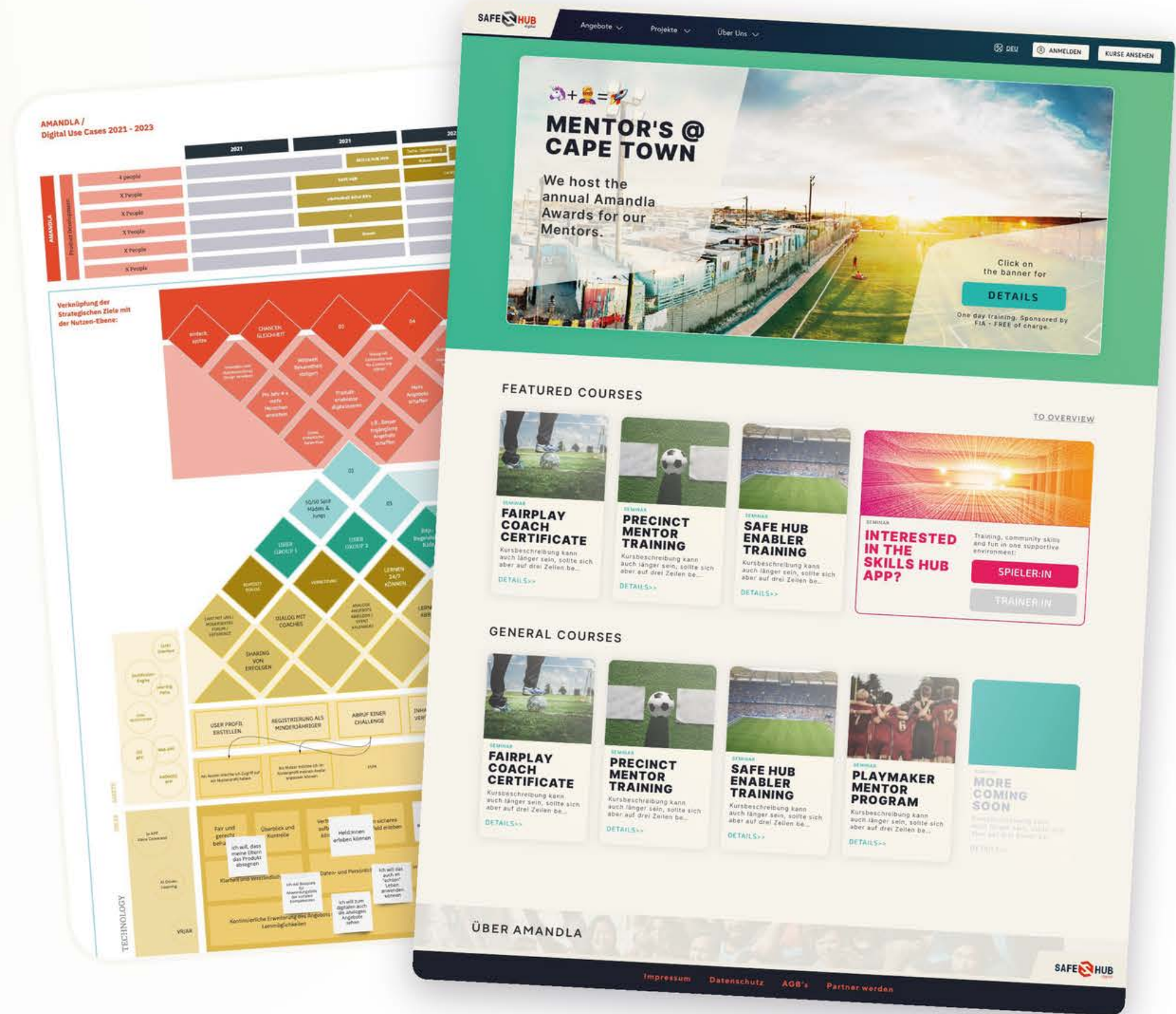
PROZESS Bei dieser Arbeit wurde besonderer Wert auf eine systemische Integration aller Beteiligten Stakeholder geachtet. Da sowohl bei der Konzeption (Discovery) als auch bei der Entwicklung (Delivery) viele Stakeholder involviert waren war es Simon wichtig von Beginn an eine wirkungsvolle end-to-end Architektur des Projektes aufzusetzen.

AMANDLA SAFE-HUB DIGITAL 2022

AUS DENKEN WIRD *IMPACT*

Die Skills-Hub APPs und die dazugehörige Plattform sind Teil der zusammenhängenden Digitalstrategie.

Die Amandla gGmbH kann damit innere Prozesse weiter zu professionalisieren und gleichzeitig ihr Angebot in Zukunft weltweit skalierbar machen.



AMANDLA SAFE-HUB DIGITAL 2022

END USER

Die Endnutzer dieser Lern-App sind Kinder und Jugendliche zwischen 07 – 15 Jahre. Im Vorfeld wurden über Umfeld-, sowie Nutzungskontextanalysen und Interviews folgende Themen in Erfahrung gebracht: Internetverfügbarkeit, Smartphone-Nutzung, Grad der Digitalisierung & Gamification Toleranz.



ADDED USER

Nutzung von digitalen Produkten für Kinder und Jugendliche unter 16 Jahren benötigen immer das Einverständnis der Eltern. Außerdem sind auch besondere Vorkehrungen für den Datenschutz zu treffen. Diese Aspekte wurden durch Simons human-centered-design Ansatz gleich zu Beginn im Design berücksichtigt.

FALL.2 YESVR VIRTUAL WHITEBOARDS 2020

STUDIO42 IT INNOVATION GMBH

WIE KÖNNEN WIR... DIE PRODUKTIVITÄT VON VERTEILTEN TEAMS STEIGERN?!

HINTERGRUND Die Studio42 GmbH fokussiert sich auf technologische Innovationen, die Menschen zu besseren Erlebnissen in der Zusammenarbeit und der Interaktion verhelfen.

BRIEFING Als ein Ergebnis der technologischen State-of-the-Art Produktion und als Aushängeschild der studio42 wurde ein Produktivitäts-Tool auf Basis von WebVR Technologien entwickelt. Simon wurde damit beauftragt den Use-Case, die Oberfläche und den Markenauftritt rund um diese Technologie-Innovation zu entwickeln.



YES-VR.COM

UX/UI & BRAND DESIGN

YES-VR VIRTUAL WHITEBOARDS 2020

UNSER NUTZER

Meetings, Matscheiben, Müdigkeit?

Zeit für YESVR!
Wir entwickeln die Produktivitäts-Software einer neuen Generation. Für alle, die es leid sind ineffiziente Prozesse zu pflegen und komplizierte Applikationen zu bedienen.

Mit deiner Persona-Beschreibung hilfst Du uns sehr, damit wir für Dich die beste Produktivitäts-Software der Welt bauen können.

Das ist unser Anspruch.
Das ist YESVR



Was motiviert Dich?

Interessen, Hobbies, Erfolge:

Alter:

Beruf:

Deine VR Erfahrung:

Innovations-Interesse:
Stark / Schwach / Keins

Was trifft eher zu?

Ich bin eher:

Strukturiert	Chaotisch
Effektiv	Effizient
Analytisch	Intuitiv
Analog	Digital
Empathisch	Sachlich
Praktisch	Kreativ
< Sonstiges	

Was ärgert Dich an Software?

Schreibe auf:

Was nutzt Du, um Ideen zu erfassen?

Welches Programm/e nutzt Du?

Wie häufig nutzt Du das Programm?

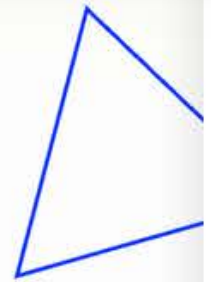
Was findest Du am Besten an den Applikationen?

Mit welcher Software planst Du Meetings?

Welches Programm/e nutzt Du?

Wie häufig nutzt Du das Programm?

Was sind deine Lieblings-Funktionen im Programm?



Zielgruppe MVP: Early Adopter / Tech-Savvy / Modern (Wo)Men in Entscheiderpositionen im Projektmanagement / ProductOwner Posten.



Sie ist Product Owner in einem deutschen Konzern. Ihr Team und sie sind häufig an unterschiedlichen Standorten. Trotzdem und gerade deswegen sind regelmäßige Treffen essentiell. Daily's, Meetings mit Stakeholdern, Konzeptions-Meetings, Backlog Grooming und dann noch die Abteilung. Ihr versteht. Luise liebt den Erfolg, aber könnte sich das Hin- und Her sparen.

Nutzer-Persona Sample 01
Luise. 37 Jahre, BWL Background, verheiratet, keine Kids - hätte aber gerne welche.

Interview geführt am 12. Februar 2018 @ Allianz ATC

- Haupt Painpoints bzgl. Projektorganisation**
- Hektik im Berufsalltag
 - Häufiger Standortwechsel, weil nur „live“ was bringt
 - Zu viele Meetings ohne Ergebnis
 - Intransparente Kommunikation und Entscheidungen
 - Den Überblick behalten ist extrem zeitaufwendig



**Digitaler Freiraum.
Kreative Online-Meetings.**

9.4

TESTNUTZER
GEBEN DIESE
PUNKTZAHL
SKALA 1-10

97SEC

Ø ADAPTIONS-
ZEIT AN
ÖKOSYSTEM =
ECHTZEIT

360° DESIGN DIRECTION

VOM MAILING BIS ZUR VR EXPERIENCE: TRUE 360° DESIGN

DESIGNLÖSUNG Gemeinsam mit den Stakeholdern und inkl. einer Fokusgruppe an potentiellen Nutzern wurden Designstil, Interaktions-Muster und User Journeys entwickelt, die dann in einer Web-App, einer Plattform und verschiedenen digitalen Touch-Point-Designs mündeten.

PROZESS Bei dieser Arbeit hatte Simon die Möglichkeit mit dem Leadership Team dieses Unternehmens in einer Start-Up Atmosphäre das Produkt und den Markenauftritt ganzheitlich aus Designperspektive zu gestalten. Dabei konnte jeder Prozessschritt aus dem Double-Diamond sinnvoll zum Einsatz kommen.



YES-VR VIRTUAL WHITEBOARDS 2020

HAUPTNUTZER

Die Endnutzer dieser Anwendung sind vorrangig Product-Owner und Productmanager als Teil von verteilten Teams. Besonders in der Ideation und Konzeptionsphase von Produktentwicklungen soll diese Anwendung als Lösung dienen, um komplexe Ideen intuitiv und in angenehmer Atmosphäre zu entwickeln.

PRE
CORONA
DESIGN



YES-VR VIRTUAL WHITEBOARDS 2020

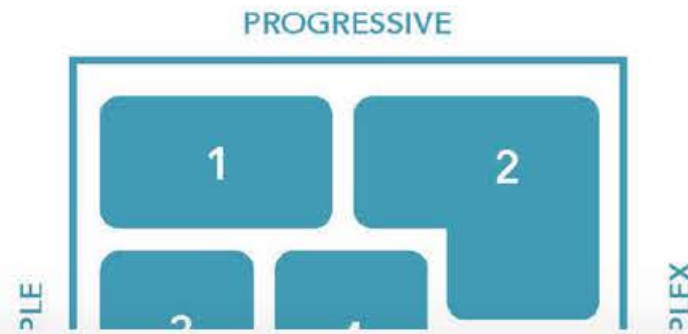
ENDERGEBNIS

V0.9_beta der Software wurde auf dem neuen Design released – und die Fokusgruppen waren begeistert!

Dazu ist zu bemerken, dass die gesamte Technologie über Browser, wie Chrome und Firefox verwendet werden kann und Video-Conferencing inkludiert. Und das vor Corona.



DIE VERSCHIEDENEN UI DESIGN STILE



1. Redux Power

2. Infinite Light

3. Human Potential

4. Natural Luminance

5. Structured Simplicity

6. Sophisticated Craft

Empfehlung

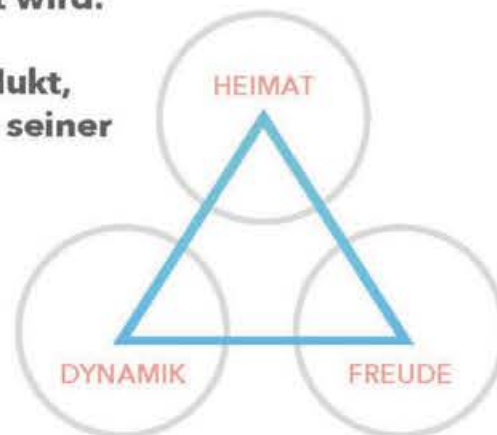
Menschen leben nach Werten.

Was uns wichtig ist, wonach wir leben, was wir von anderen erwarten - alles das sind Werte.

Die Wertepaare gegenüber helfen uns zu verstehen, was wir als Menschen von einer Produktivitäts Software erwarten, die in der virtuellen Realität benutzt wird.

YESVR wird ein besseres Produkt, je genauer wir gemeinsam an seiner „DNA“ arbeiten.

Wenn Du Lust hast, hilf uns und bewerte für Dich, für welche Werte YESVR stehen sollte:



Freiheit	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Zwang
Dynamik	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Entspannung
Konstruktion	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Destruktion
Genuss	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Kontrolle
Gesellschaft	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Ichbezogenheit
Logik	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Irritation
Spiel	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Leistung
Fremd	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Zuhause
Schönheit	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Funktionalität
Autorität	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Zuneigung
Status	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Zugehörigkeit
Natürlichkeit	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Inszenierung
Unschuld	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Verführung

DESIGNSTRATEGIE

Simon hat für die studio42 ebenfalls die Marke YESVR entwickelt. Ausgangsbasis war hier die qualitative Analyse mittels neurosemantischer Wertebetrachtung. Aus diesem Profil lassen sich Stilmittel ableiten, mit denen man das Designsystem an den Unternehmenswerten und Produktmerkmalen ausrichten kann.

FALL.3 LIQUIDEBLEIBEN SERVICE INNOVATION 2020

WIRVSVIRUS INITIATIVE

WIE KÖNNEN WIR... KMU BETRIEBE EFFEKTIV VOR DER PLEITE BEWAHREN?!

HINTERGRUND Die Bundesregierung hatte die WirVsVirus Initiative ausgeschrieben, um schnell zu tragfähigen Serviceinnovationen während der ersten Pandemiephase zu kommen.

BRIEFING Simon wurde als UX Konzepter und UI Designer mit ins Boot geholt, um für die Serviceinnovation #liquide-bleiben das Interface zu entwickeln. Ziel war entsprechenden Nutzern nur die wirklich relevanten Förderanträge aus der Vielzahl an Antragsformularen zu filtern und zur Verfügung zu stellen. Das Konzept wurde 2020 ausgezeichnet.

#LIQUIDE-BLEIBEN



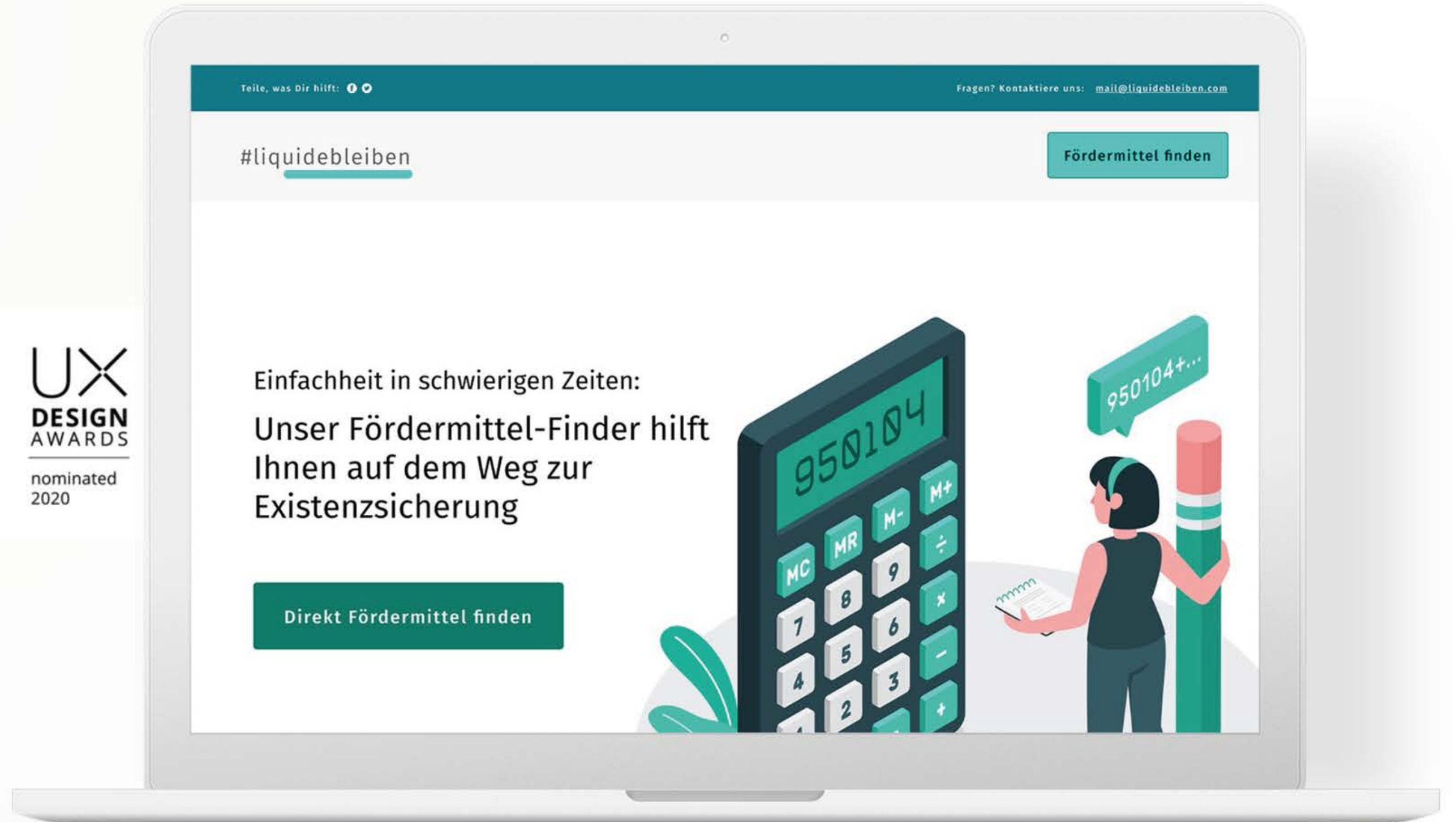
UX CONCEPT / SERVICE INNOVATION

LIQUIDE- BLEIBEN INNOVATION 2020

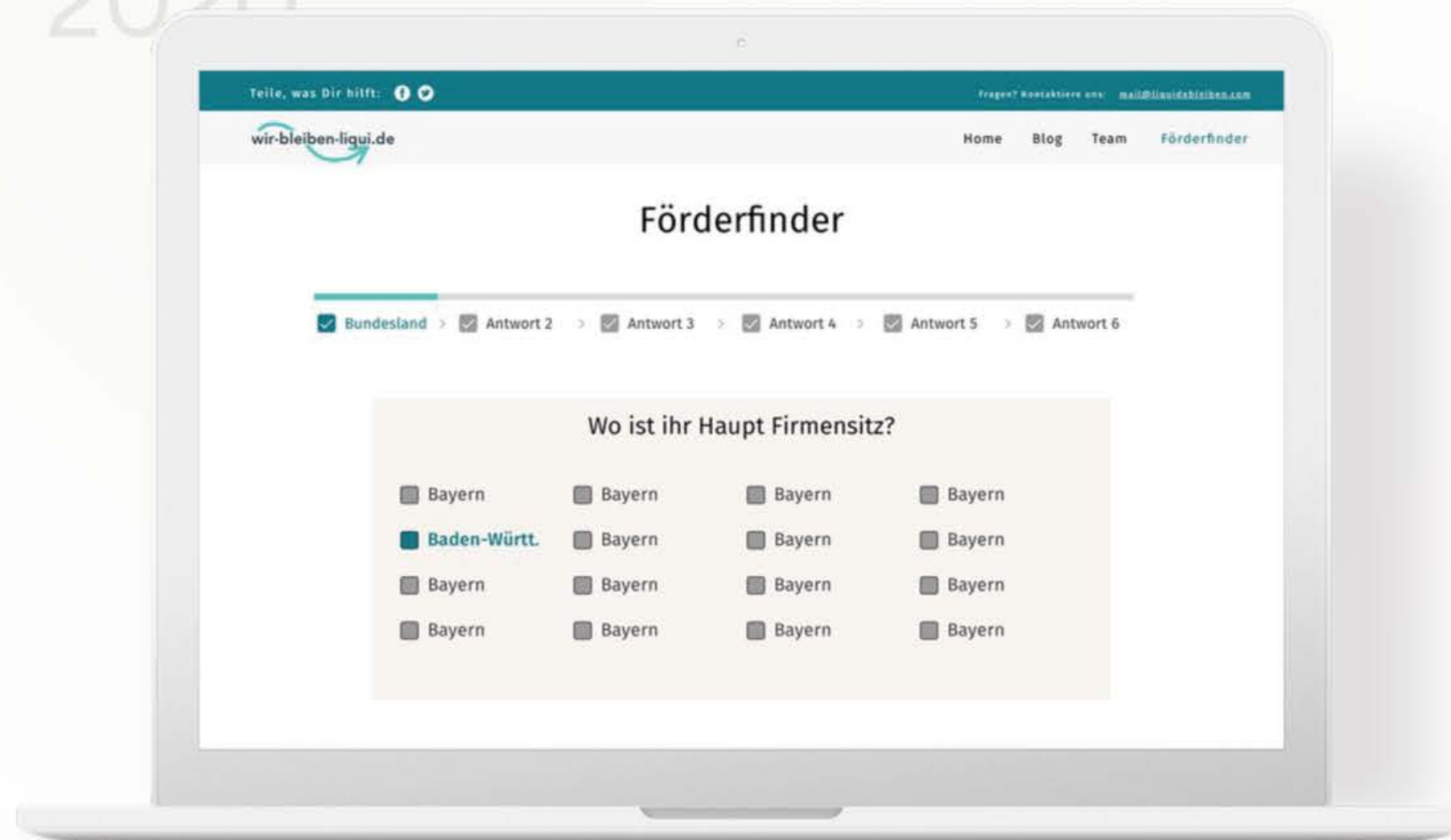
HAUPTNUTZER

Die Endnutzer der #liquidebleiben Webanwendung waren KMU's in Deutschland, die unmittelbar oder mittelbar von den Auswirkungen der Pandemie betroffen waren und in der Landschaft der möglichen Fördermittel den Überblick verloren hatten. Die Anwendung wurde von der Sparkassen Stiftung gekauft.

UX
DESIGN
AWARDS
nominated
2020



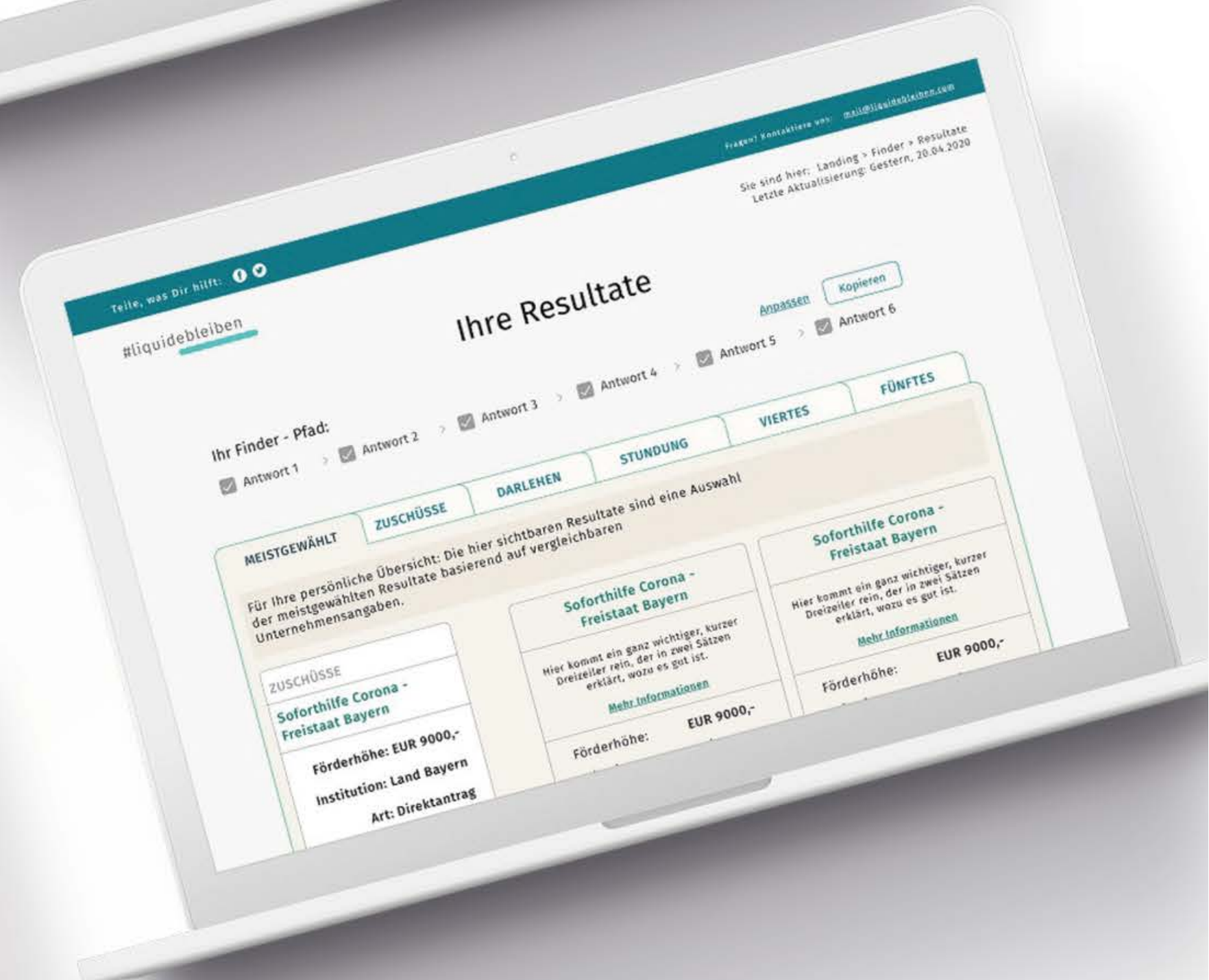
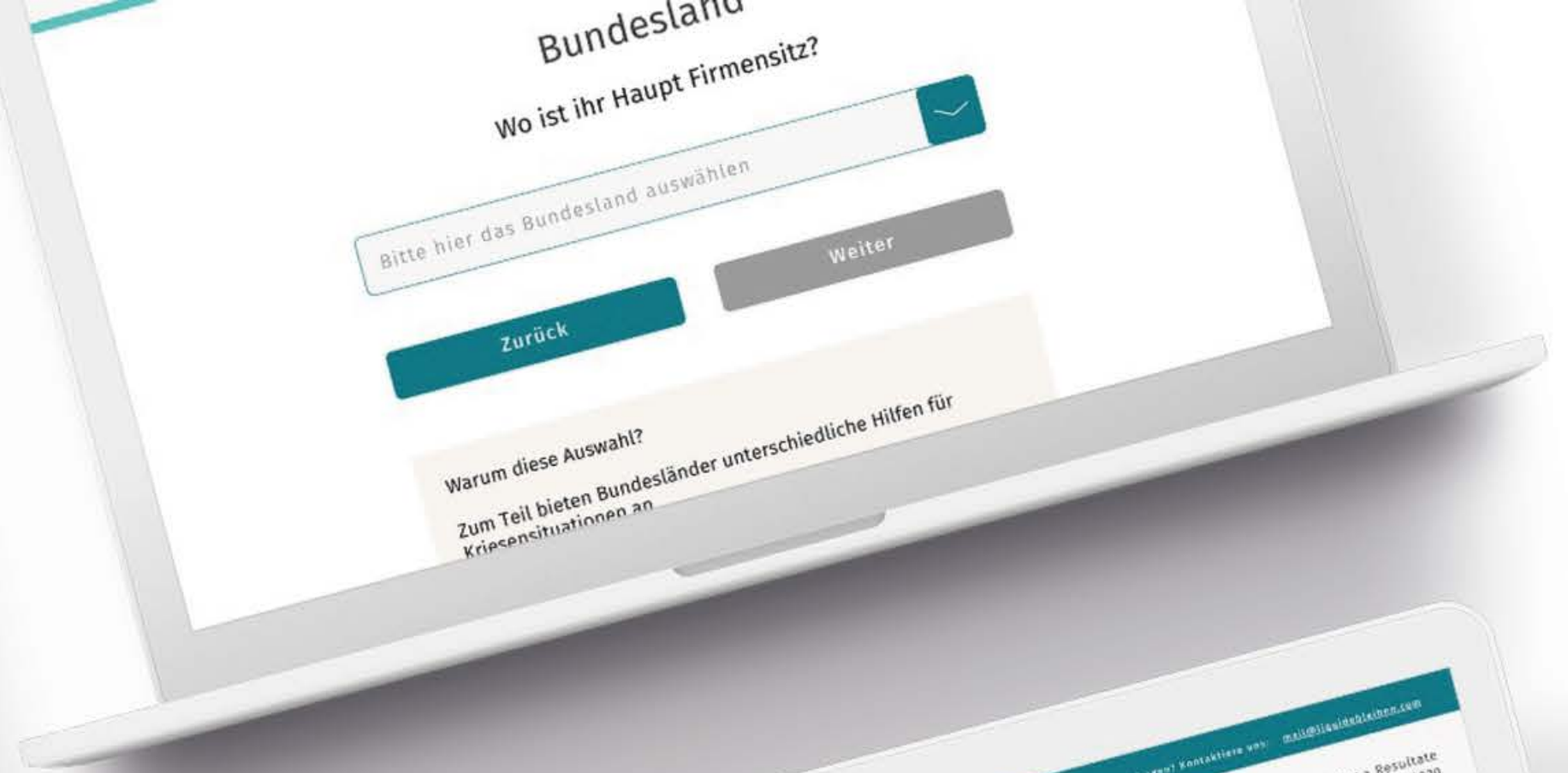
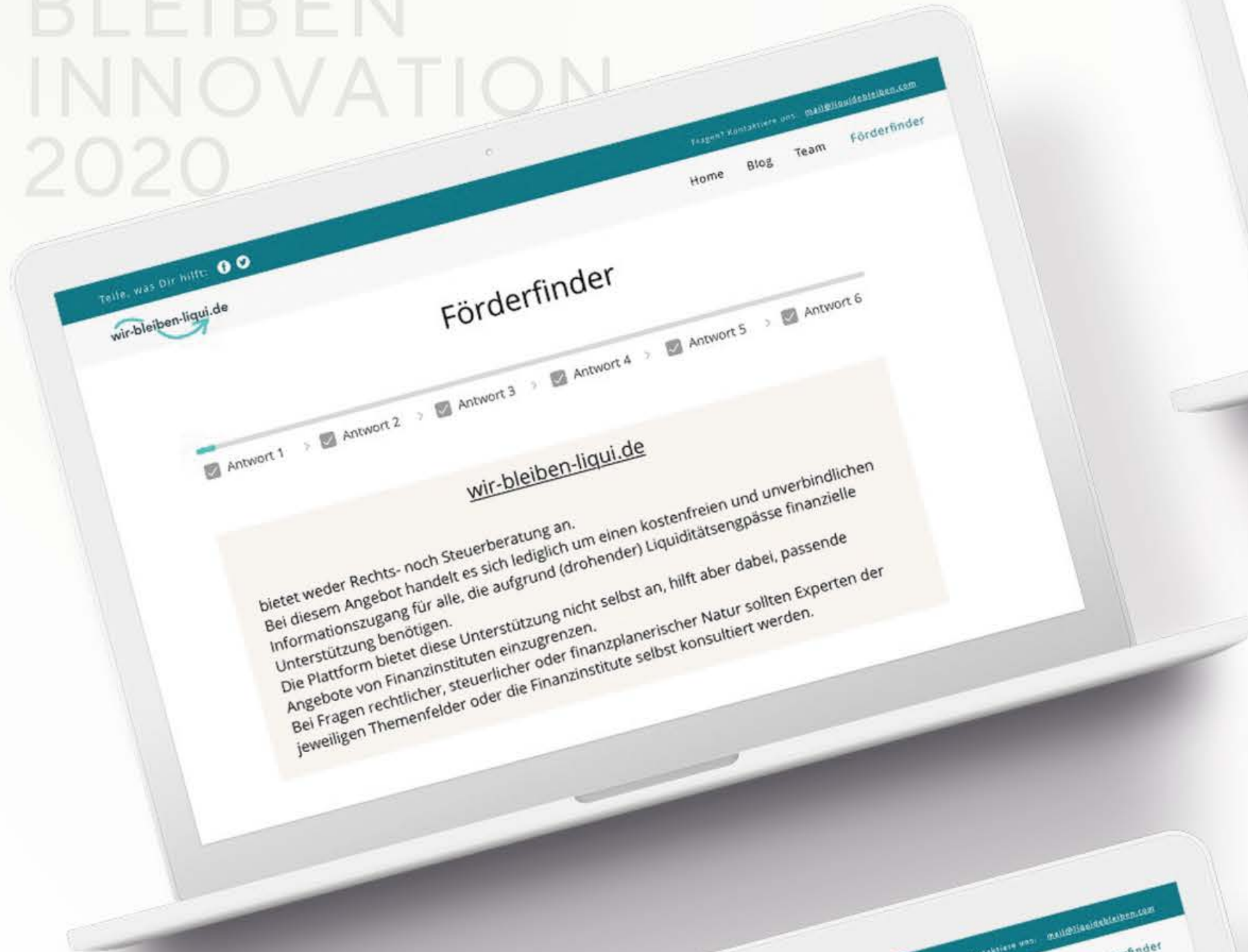
VON HYPOTHESE ZUM PROTOTYP IN 200 STUNDEN



DESIGNLÖSUNG Teil des Hackathon Programms dieser Initiative war die Bedingung, dass man als Team ehrenamtlich wirkender Experten über einen sehr kurzen Zeitraum einen lauffähigen Prototypen entwickelt. Aufgrund der Erreichbarkeit wurde außerdem auf eine Webanwendung gesetzt.

PROZESS Diesmal war Simon Teil eines Umsetzungsteams, das die Konzeption „on-the-fly“ benötigte, um die Geschwindigkeit hochhalten zu können. Lean UX in der Fachsprache – in diesem Fall einfach: genial. Und die Abstimmung war während der ganzen Zeit komplett remote. Was eine gemeinsame Mission alles kann?! Alles.

LIQUIDE- BLEIBEN INNOVATION 2020



FALL.4 ALLIANZ CAR CLAIMS SERVICES 2018-'20

ALLIANZ SERVICE INNOVATION

WIE KÖNNEN WIR... MENSCHEN DEN STRESS BEI EINEM UNFALL NEHMEN?

HINTERGRUND Die Allianz KFZ Versicherung betreut in Deutschland rund 20 Mio. Kunden. Gottseidank ist ein Unfall trotz unseres hohen Verkehrsaufkommens recht selten. Aber gerade dann ist guter Rat teuer!

BRIEFING Hier wurde Simon als Lead UX Designer und Service-Innovation Spezialist dazugeholt, um eine APP zu entwickeln, die Allianz KFZ Vers. Kunden in einem Unfallfall sofort zur Hand haben können. In dieser App war wichtig, dass es zuerst um die Nutzerbedürfnisse während des Unfallfalls geht – und erst danach um den Versicherungsfall.


#UNFALL ASSISTENT

LEAN UX LEAD / FULLSTACK DESIGN



ALLIANZ UNFALLASSISTENT APP 2021

PROJECT PHOENIX - PERSONAS



THOMAS
SUCHT IMMER DIE IDEALE LINIE – BESONDERS BEI PREIS VS. LEISTUNG

ALTER 33 Jahre alt
JOB Bürokaufmann
ABSCHLUSS Hochschulstudium
STATUS In Beziehung
EINKOMMEN ca. 42.000 EUR
AUTO Audi A3 gebraucht
BRAINHEX TYP Mastermind
INTERNET MILIEU Effizienter Performer (15%)

ENDGERÄTE
TV, Smart Watch, Mobiles Internet, Tablet, PC, Telefon, Telenok

DIGITALES VERHALTEN
ONLINE-INTERESSE
AUTORESPONSIVENSTAT

ZUR PERSON
Thomas lebt mit seiner Partnerin zusammen. Er steht noch am Anfang seiner Karriere. Vorsorge bedeutet für ihn vorrangig Eigenheim.

EINSTELLUNG ZU NEUEN PRODUKTEN
Thomas ist sehr preisorientiert. Werbetexten steht er skeptisch gegenüber, sein Autonomiebewusstsein ist sehr ausgeprägt.

DIGITALE BEZIEHUNG ZU DIENSTLEISTERN
Egal ob Chat, App, Online-Kundenaccounts für Self-Services oder E-Mail, er nutzt alle diese Kanäle, um mit Dienstleistern Kontakt aufzunehmen, bzw. um sich selbst in Foren und Portalen zu helfen.

DIGITALE BEZIEHUNG ZU VERSICHERERN
Ebenso bei Versicherungen, allerdings sind dort Chat und App noch weniger üblich. Wenn es jedoch soweit ist, wird er der erste sein, der es ausprobiert.

SCHADENERFAHRUNG
(Entnommen aus ähnlicher Person von OnlineNävigata)
Sein letzter Schaden passierte in den letzten 4 Jahren, er kann sich noch gut daran erinnern. Gemeldet hat er diesen per Telefon. Für den nächsten Schaden kann er sich aber auch eine Meldung per Kundenaccount oder Kontaktformular vorstellen. Infos zum Status musste er sich per Telefon erholen, das würde er aber im Leben auch über einen Kundenaccount erledigen können. Während seines letzten Schadens hat er viel Post von der Versicherung erhalten, das passt ihm aber gar nicht.

BEDEÜRNISS IM SCHADENFALL
(Entnommen aus ähnlicher Person)
Er will klare Handlungsanweisungen und ihn freut es zu wissen, welche Optionen er hat. Außerdem ist es ihm wichtiger als Anderen, dass alles dokumentiert ist. Wo es nur geht, möchte er den Prozess beeinflussen können, denn er hat mehr Angst, dass es sonst nicht weiterläuft. Er ist selbstbewusst und hat weniger Angst Fehler zu machen. Relationale Nähe – gerade bei Problemen – ist für ihn eine Selbstverständlichkeit und kein nettes Gimmick.

ZULETZT GENUTZTE
Schadenmeldung: [Icon]
Statusinfos einholen: [Icon]
Statusinfos erhalten: [Icon]

GEWÜNSCHTE MEDIEN
[Icon] oder [Icon]

THOMAS ERWARTUNG AN DIGITALEN SERVICE
(Entnommen aus ähnlicher Person)
Thomas schätzt die Flexibilität und damit verbundene zeitliche Freiheit von digitalen Services und Produktangeboten – gibt sich jedoch auf seine Wartezeiten, wenn er sich ein Konto einrichten möchte, nicht so viel. Wenn er sich ein Konto einrichten möchte, ist er bereit, diese zu warten. Aber auch dann, wenn er Hilfe braucht, und in Echtzeit diese Daten geteilt werden – das gehört für ihn ebenfalls dazu.
Für Thomas und Tony ist der Service "In der Hand nehmen", wobei besonders wichtig: Timeline ausmachen, Benachrichtigung und Anträge, welche Dokumente er noch beibringen muss und die Möglichkeit, diese hochzuladen. Aber auch dann, wenn er Hilfe braucht, und in Echtzeit diese Daten geteilt werden – das gehört für ihn ebenfalls dazu.

HAUPTSCHMERZPUNKTE MIT ONLINE SELF-SERVICES

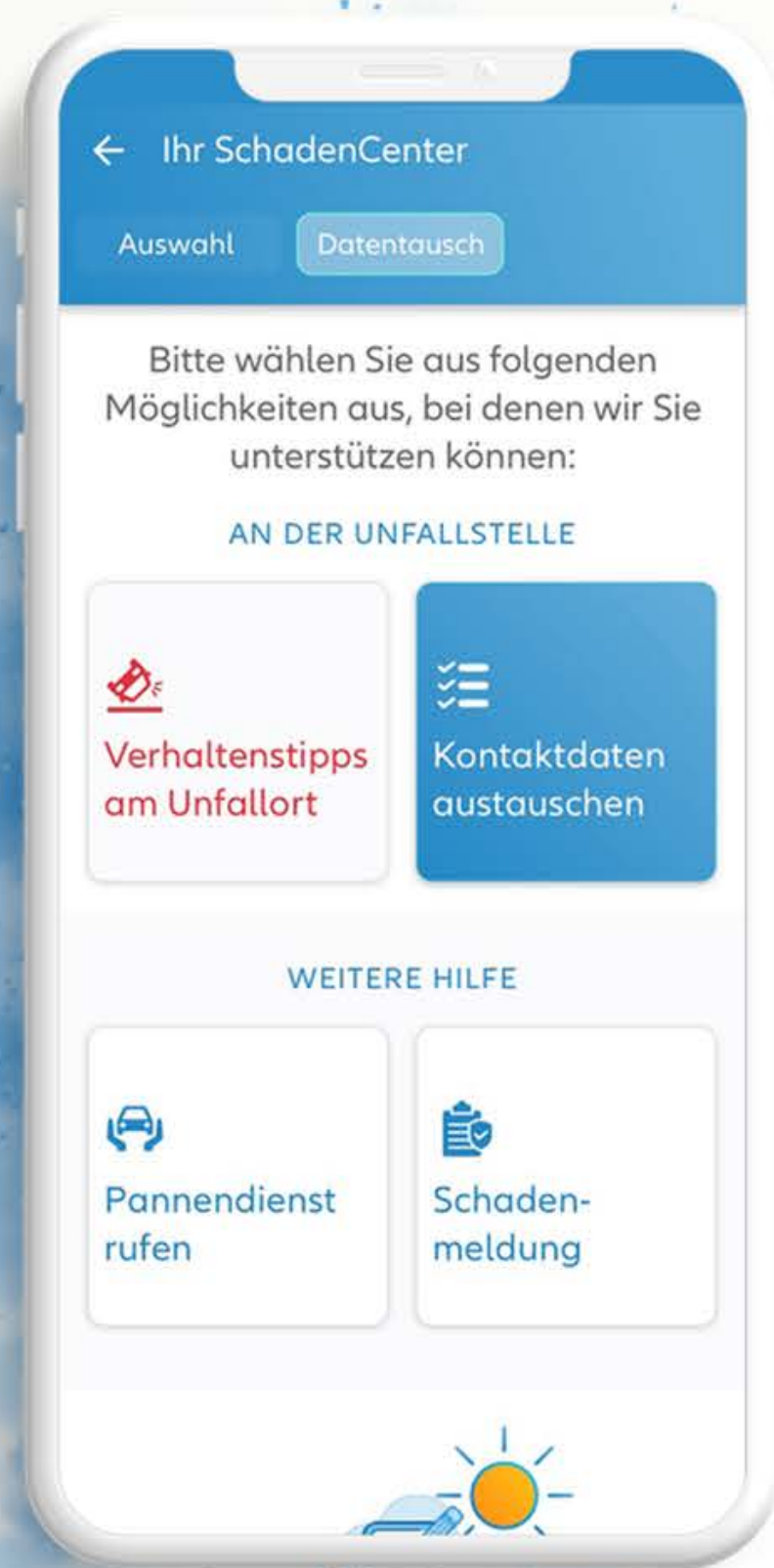
1. Verkläuselte Sprache
2. Zu informelle Ansprache
3. Kein direktes Feedback / Keine Echtzeit Verarbeitung
4. Abgebrochene oder unterbrochene Prozesse
5. Limitierte Änderungsmöglichkeiten
6. Intransparente Geschäftsbedingungen



56
TESTNUTZER
SESSIONS
BEGLEITET

762
REALE CASES
HIERÜBER
BEARBEITET

18 MONATE BETRIEB



DER UNFALLASSISTENT

EINE APP ... UND DANN NOCH EIN ÖKOSYSTEM

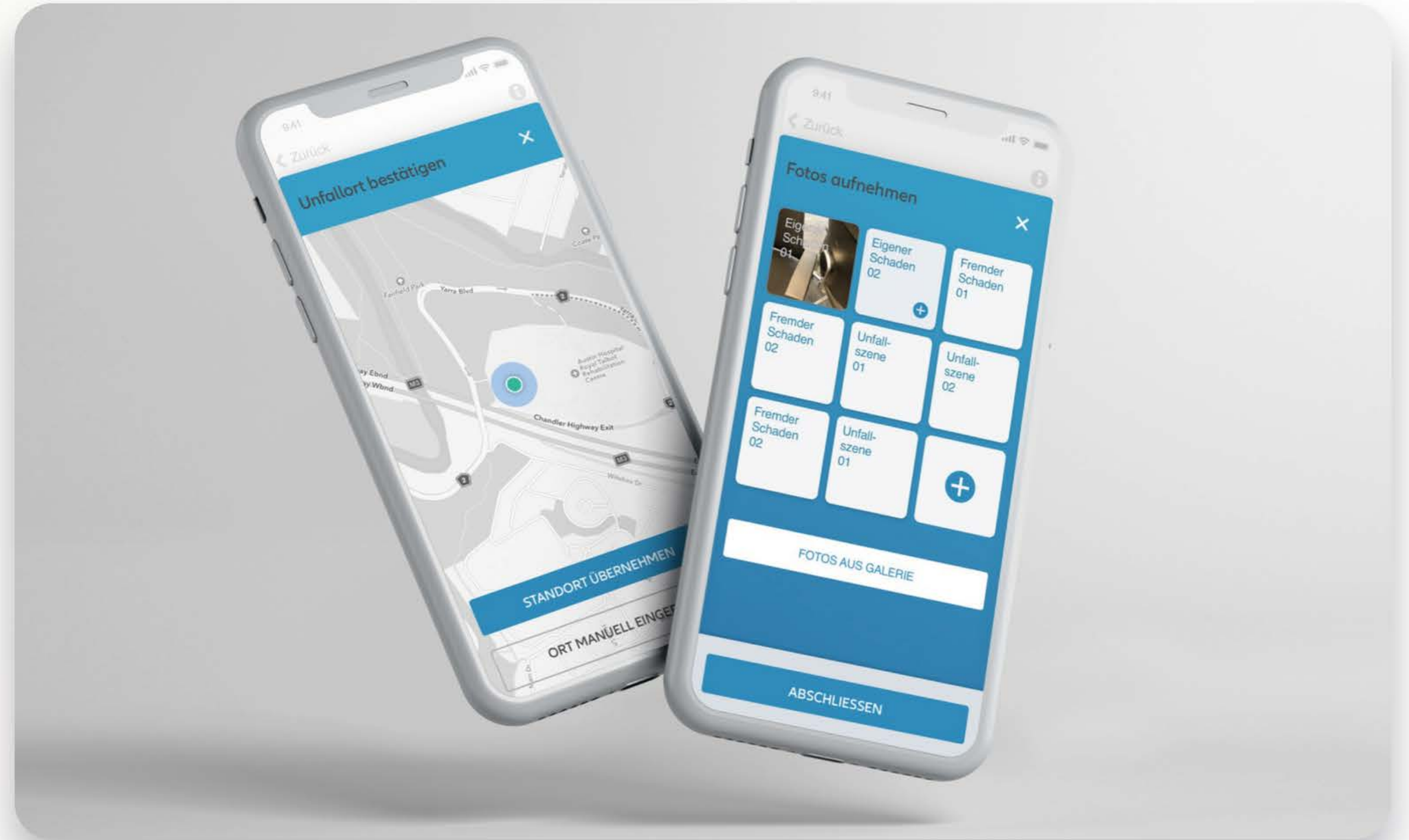
DESIGNLÖSUNG In mehreren Iterationen wurde aus einer hybriden App für iOS und Android eine reine iOS App. Mitsamt vorgelagertem Web-Funnel und Nutzerverwaltung. Nach Produktivschaltung wurde außerdem die Call-Center Erfahrung optimiert.

PROZESS Als Teil eines Programms mit mehreren Teams hatte Simon als Lead UX Konzepter verschiedene Aufgaben; im Fokus war er selbst aber auch mit der Konzeption und Gestaltung des Unfall-Assistenten als Leuchtturm Servicedesign betraut. Hier durfte er das Designsystem, die Prototypen und die Liefergegenstände für die Entwicklungs Sprints verantworten.

ALLIANZ UNFALLHELPER APP 2019

HAUPTNUTZER

Um der realen Stressreaktion eines Auffahrunfalls – als erstem Anwendungsfall – so nahe wie möglich zu kommen wurden mehrere Szenarien mit Impro-Schauspielern umgesetzt. Als Beobachter waren Kolleg:innen verpflichtet, die ähnliche Erfahrungen hatten. Daraus wurden wertvolle Erkenntnisse abgeleitet.



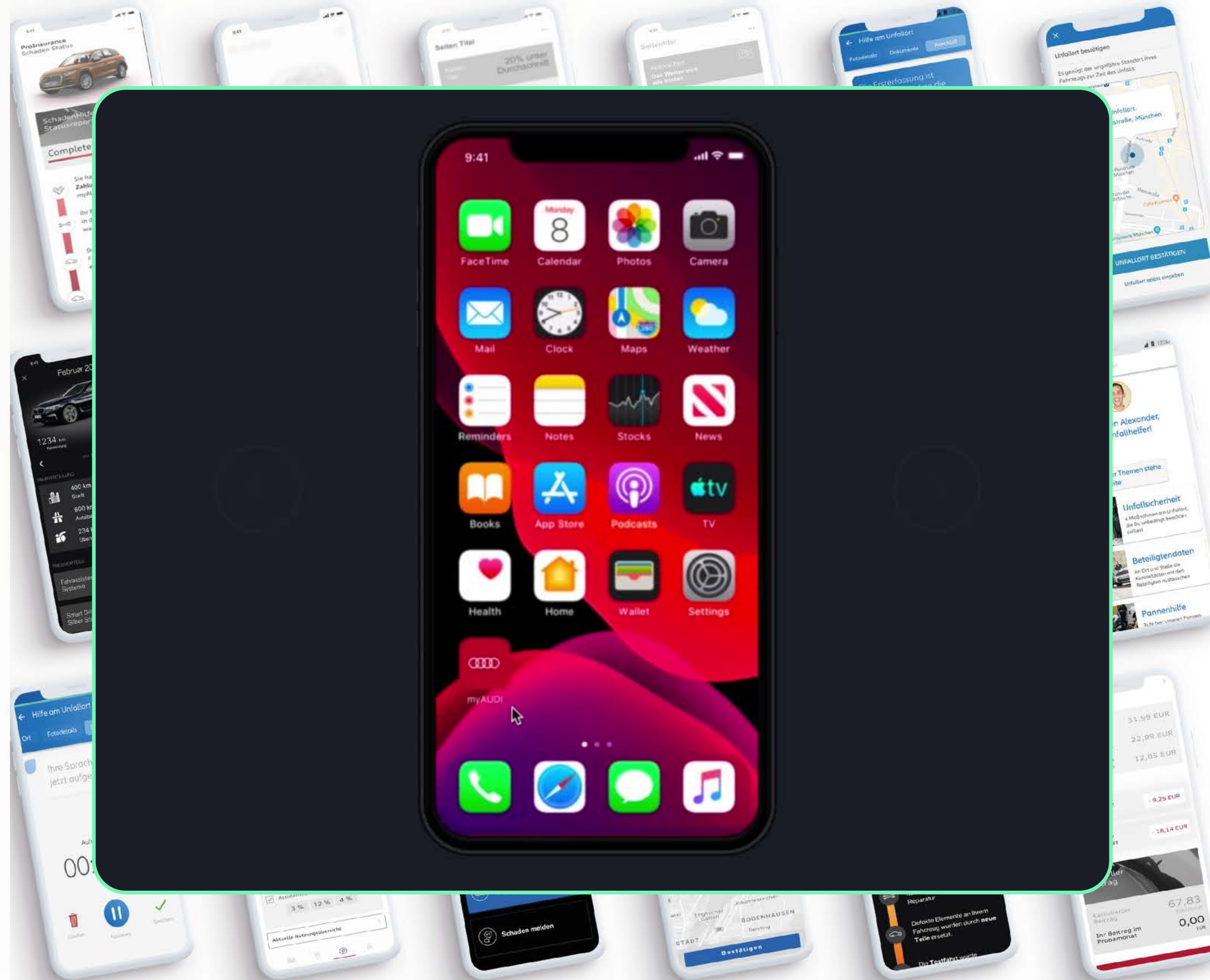
ALLIANZ UNFALLHELPER APP 2019

ENDERGEBNIS

Der Unfallassistent und die daran angeschlossenen Services und Dialog-Center wurden aus der Pilotphase heraus als Folge des Erfolgs bei den Anwendern in mehrere Services bei OEM Klienten der Allianz integriert.

Dort finden sich die Features des UA's als Optionen u.a. in Apps der Volkswagen Gruppe.

ALLIANZ UNFALLASSISTENT
EINSATZZWECK ERWEITERT ALS SAAS



Level 1
Ende

FREELANCE & CONTRACTOR WORK

WIE: „DAS WAR'S“?

KEIN STRESS! ES GIBT NOCH VIELES,
ÜBER DAS WIR SPRECHEN WERDEN.

AUF DER NÄCHSTEN SEITE SIND MEINE
KONTAKTDATEN - LASS ALSO GERNE
MEHR GESPRÄCHSZEIT EINPLANEN!

TIPP:
AUF WANDELMACHER GIBT'S
TERMINE MIT MIR.
KOSTENFREI.

ZEPHIR

INHALT

SIMON
HEEREMAN
KONTAKT
WHITEBOARD

CREATIVE + CULTURE + COACHES
ZEPHIR
THE



E-MAIL:
SIMON@WEAREZEPHIR.COM

telefono
+49 1520 4317 857



WE ARE ZEPHIR



CREATE GREAT PR
PURPOSE
ZEPHIR
MY MASTERY



ZEPHIR GESELLSCHAFT FÜR INNOVATION MBH
BACHSTRASSE 17 / 83209 PRIEN AM CHIEMSEE

Level
Extra

LICHT

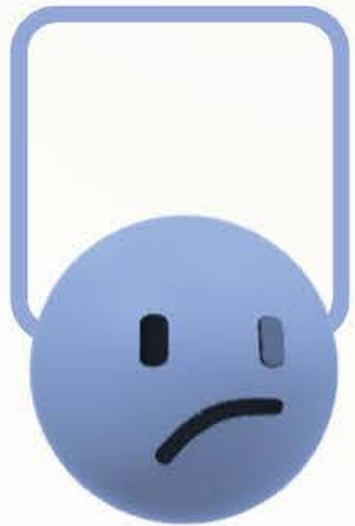
IM
E x t r a
P o r t i o n
M e t h o d e

KOPF

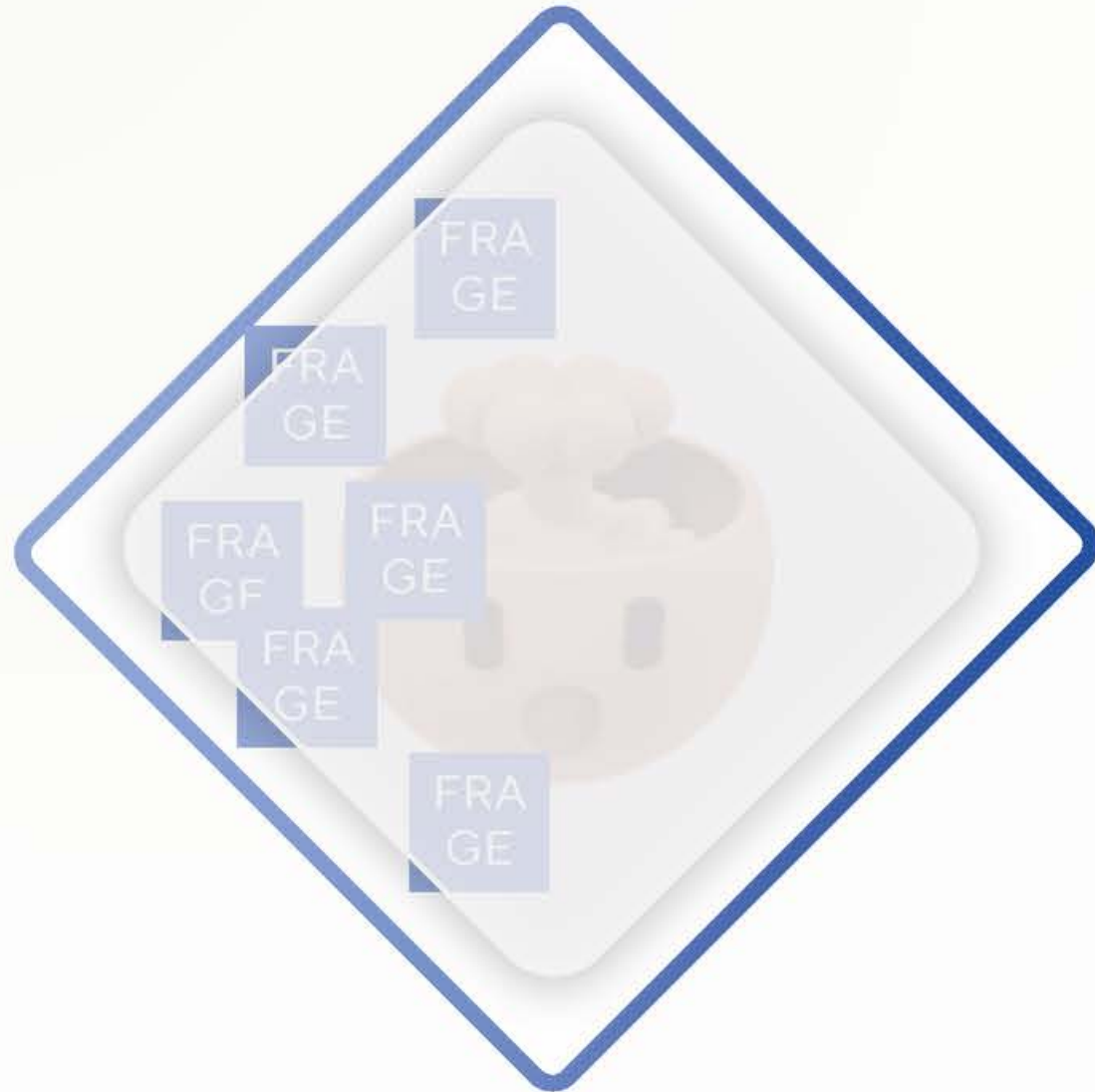
EVERYBODY LOVES A GOOD PROCESS.
HOWEVER, LET'S REMIND OURSELVES: UNICORNS ARE
NEITHER BORN NOR BUILT IN A DAY.

ZEPHIR DESIGN DISCOVERY

Challenge



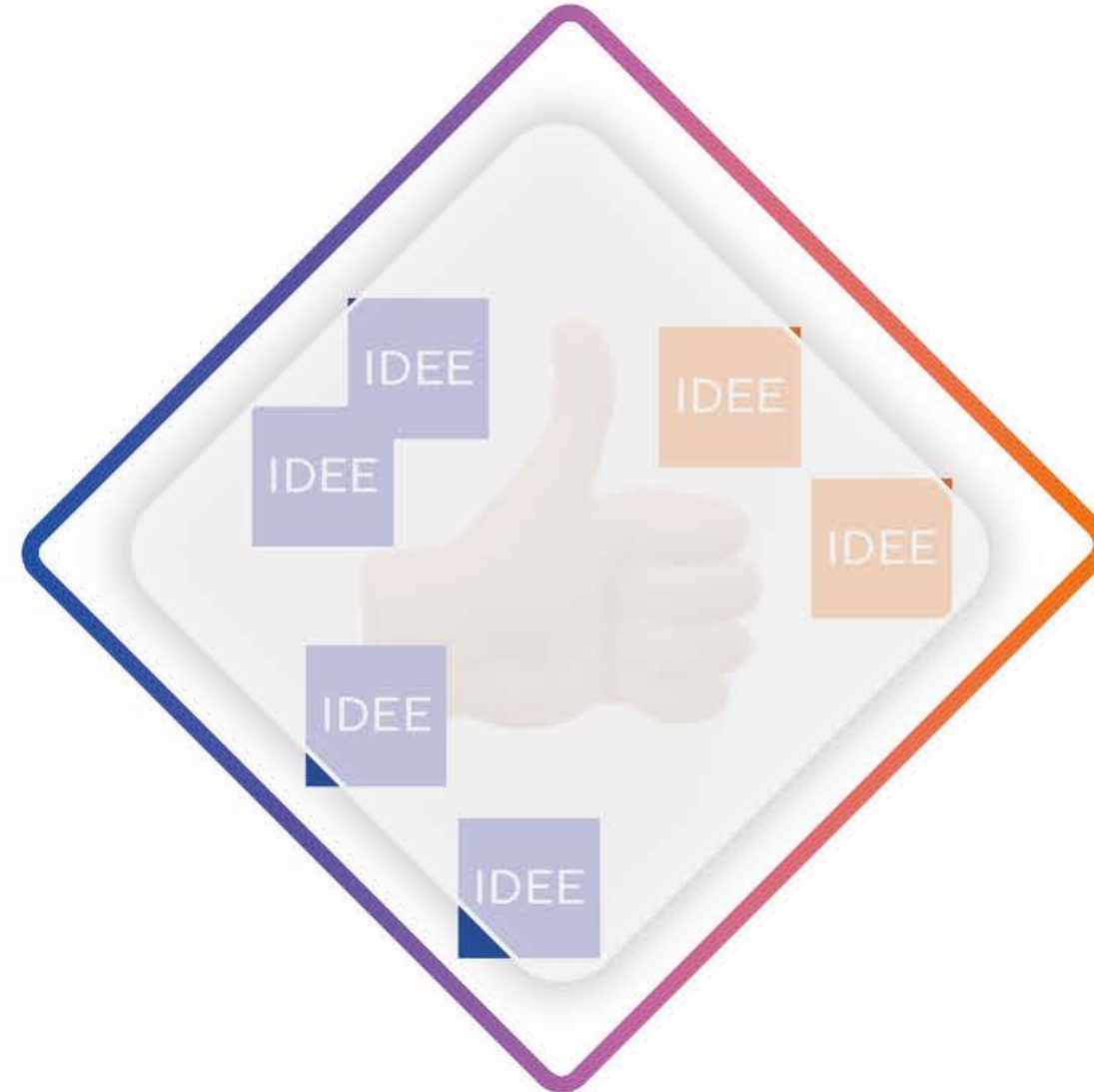
Vertiefung



Nutzenversprechen



Design Ideation



Testing

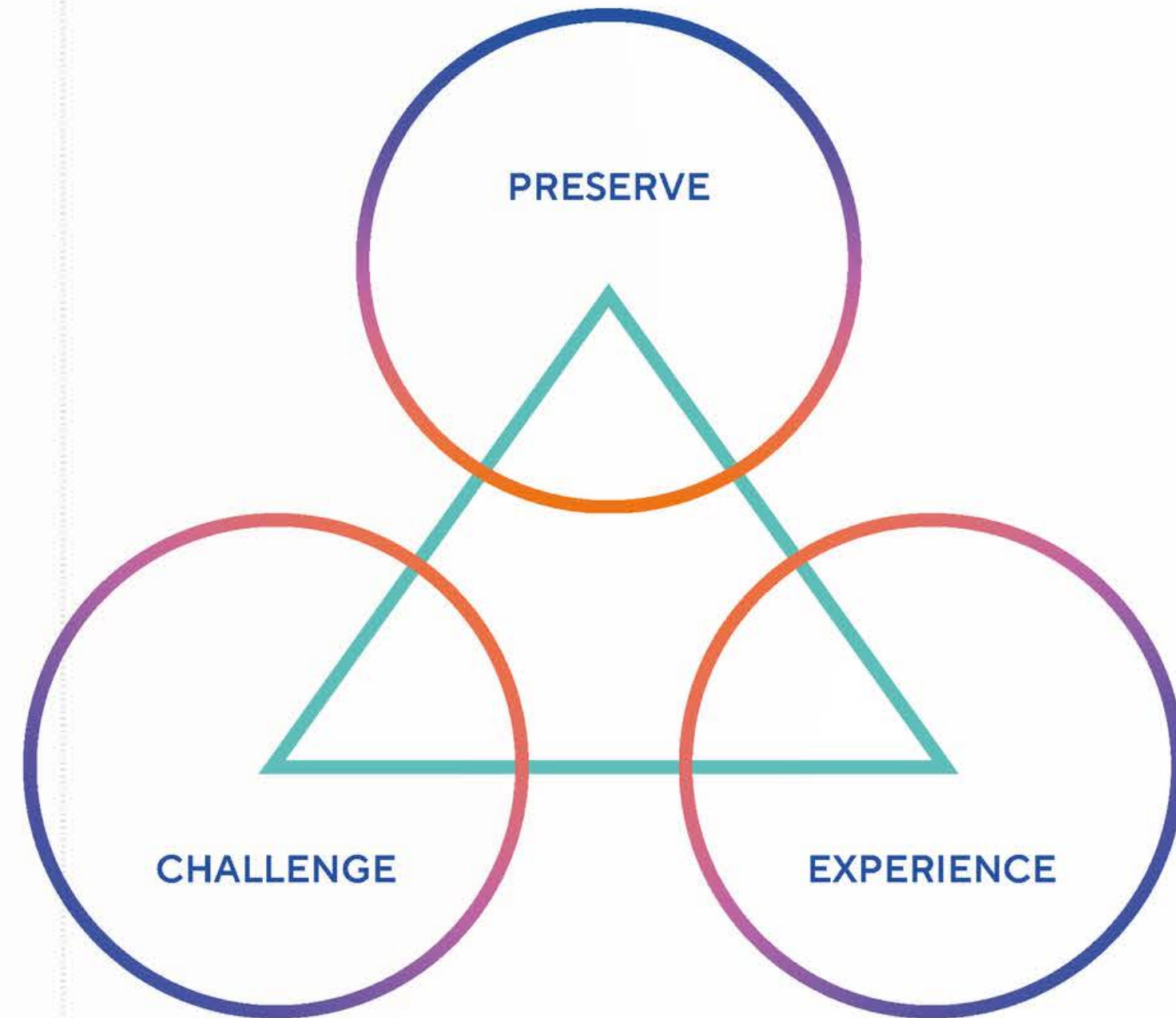
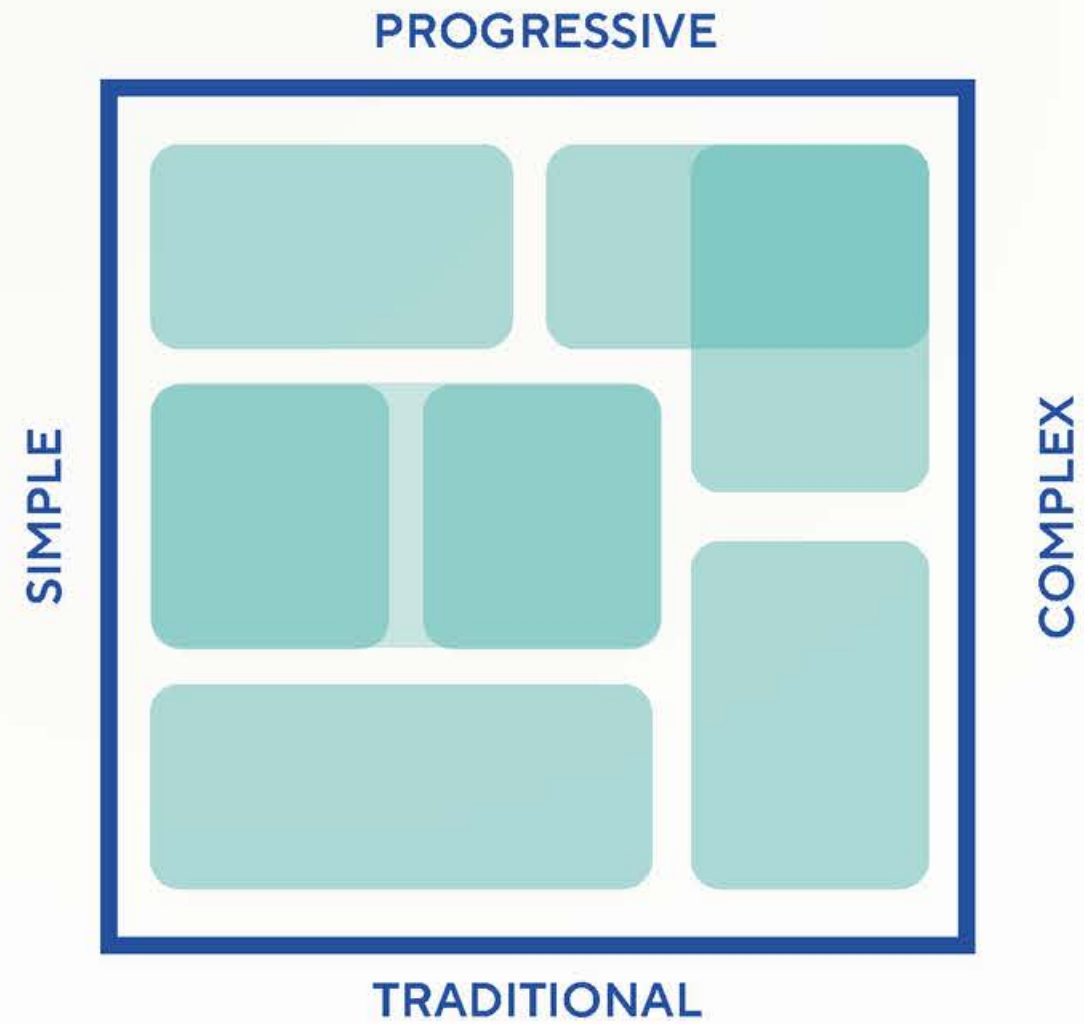


DESIGN DISCOVERY

Wir haben uns den Double Diamond vom Design Council und den Design Sprint von Google genauer angesehen. Und dann haben wir die beiden miteinander verheiratet.

Vom einen die Tiefe, vom anderen die Schnelligkeit. Geht nicht? Wussten wir nicht - darum haben wir es einfach getan. Und die Ergebnisse sind erlebenswert!

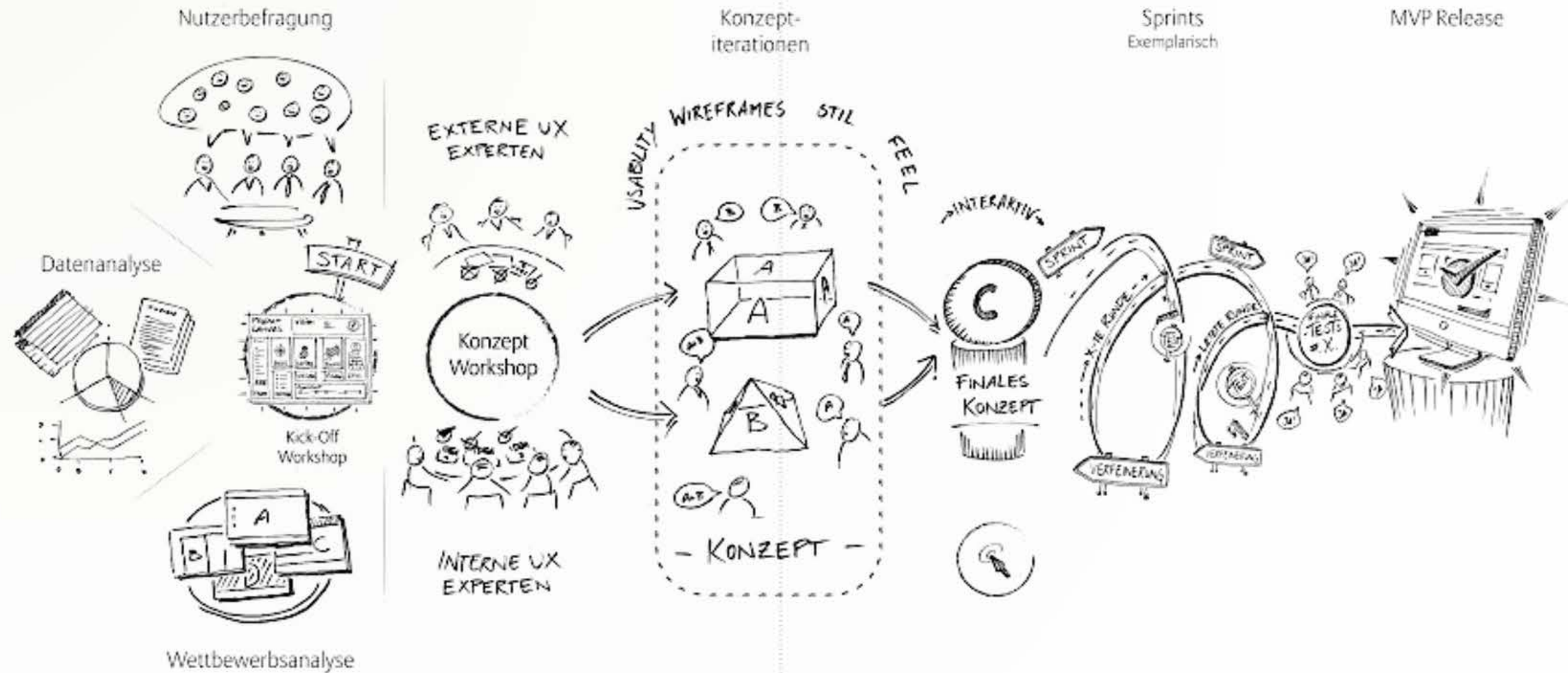
BRANDED UI DESIGN-STYLES



DESIGN STYLE APPROACH

Die Logik ist einfach. Einfach bestechend!
Im wesentlichen klären wir in Umfragen, wie der Charakter eines Produktes am ehesten sichtbar werden soll. Daraus leitet sich ein visuelles, markenstärkendes

Profil ab, welches (1st) treibende und (2nd) stützende Designmerkmale enthält. Das wiederum steht Pate für ein Designsystem, welches dem Charakter einer Marke entspricht.



DIE KOMPLETTE REISE

Als Produktdesigner und Innovations-Coaches begleiten wir interne Teams auf Ihrer Reise durch den Design-Dschungel. Auf dem Weg zum Olymp eines

erfolgreichen Digitalisierungsprojektes lauern viele Herausforderungen. Diese umschiffen wir mit Erfahrung und guter Navigation. Willkommen an Bord!

SEE YOU SOON

JETZAT:
KIMMST
UMMI?!
Z

INNOVATION DESIGN

CULTURE COACHING

WE HOPE THIS SHORT PRESENTATION HAS PICKED YOUR INTEREST. FOR ANY FURTHER INQUIRIES, PLEASE VISIT OUR WEBSITE WWW.WEAREZEPHIR.COM