

# 2ND DIVOICE //

Karlos Divoice // Charaktereigenschaften müssen noch definiert werden. Sprachelgenschaften müssen noch definiert werden. Richtlinie: Trevor Phillips, Peter Griffin

2ND DIVOICE

STORY

// Karlos durchlebt eine Woche zusammen mit dem Nutzer. Während dieser Zeit verliebt er sich in den Kontakt, mit dem der Nutzer die meiste Interaktion hatte. Dies führt zu Streit zwischen dem Nutzer und Karlos.

START

// Eigener Name aus Telefonbuch  
// Namen von Favoriten im Telefonbuch analysieren  
// Wohnorte aus Telefonbuch abfragen (Geodaten)  
// Arbeitsplatz aus Telefonbuch abfragen  
// Sind die Daten nicht bekannt: Karlos stellt spezifische Fragen um Daten zu erstellen

WOCHENTAGE

MO

// Begleitet den Nutzer erstmals auf die Arbeit  
// Lernt Arbeitsweg kennen  
// Lernt Kollegen kennen  
// Witze/obszöne Bemerkungen über Stationen des Arbeitswegs

DI

// Zweite Begleitung  
// Gleich Arbeitsweg ab  
// Witze/obszöne Bemerkungen über Arbeitsweg

MI

// Gleich häufigsten frequentierten Kontakt ab  
// Zeigt seine Aufmerksamkeit für diesen

DO

// Interesse an diesem Kontakt steigt  
// Bezieht Stationen des Arbeitsweges auf Kontakt

FR

// Fordert, mehr von diesem Kontakt zu bekommen  
// Kontaktiert den Kontakt (virtuell)  
// Fängt streit an

SA

// Sendet nur ein Bild, was er gerade macht (nur Tätigkeit – kein Abbild von Karlos)  
// Ist beleidigt

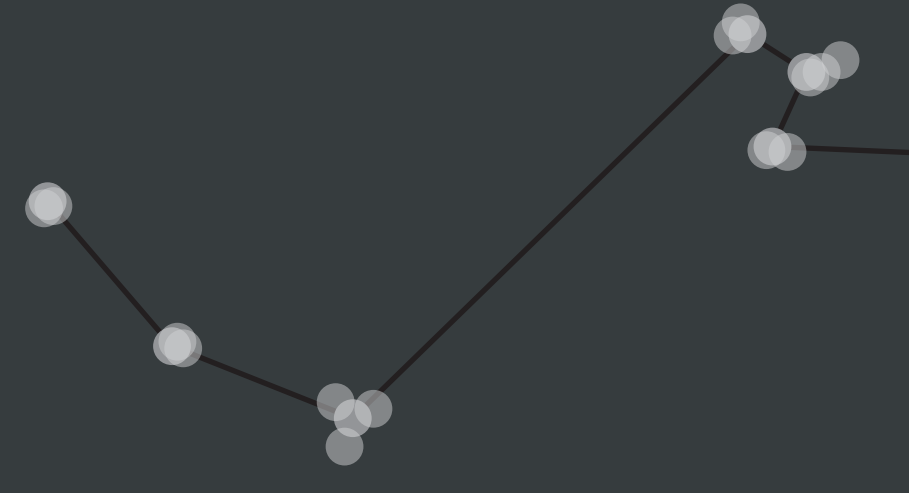
SO

// Ruft an und entschuldigt sich...wehmütig bedankt er sich für die tolle Woche und wünscht dem Kontakt (Streitgrund) einen schönen Gruß...und murmelt „den hol ich mir schon noch!“

OPEN STREETMAP

// Umgebungsdaten vorhanden: Geschäfte mit Namen, Imbisse mit Namen, Straßen, U-Bahnen (mit Bahnlinien), Bushaltestellen

WEG



// Geokoordinaten werden über eine Woche gesammelt (bspw. alle 2 min). So kann der Weg über die Woche abgeglichen werden und Informationen zu interessanten Punkten gespeichert werden.

FREMEDE PERSONEN

// Daten, die in der näheren Umgebung generiert werden können genutzt werden um vordefinierte Aussagen über das personale Umfeld zu treffen  
// Passanten aktiv in social Networks  
// Tweets  
// Facebook  
// Händler, Ladenbesitzer, Geschäftsinhaber, etc. – Daten die aus Streetmapdaten logischerweise hervorgehen (Wo ein Laden ist, befindet sich auch ein Verkäufer)

ARBEITSWEG

// Daten, die ein grobes Raster aus unterschiedlichen Institutionen abbilden, die mit hoher Wahrscheinlichkeit auf jeden Fall im Alltag anzutreffen sind (Ohne zu viele Details, aber mit Eastereggs)  
// Straße  
// Öffentliche Verkehrsmittel  
// Läden und Geschäfte  
// Restaurants  
// Schulen  
// Autohandel  
// Kulturinstitutionen  
// Sehenswürdigkeiten  
// Orte der Mittagspausen  
// Stationen auf dem Arbeitsweg (Haltestellen, Einkaufen, ...)

// User Journey



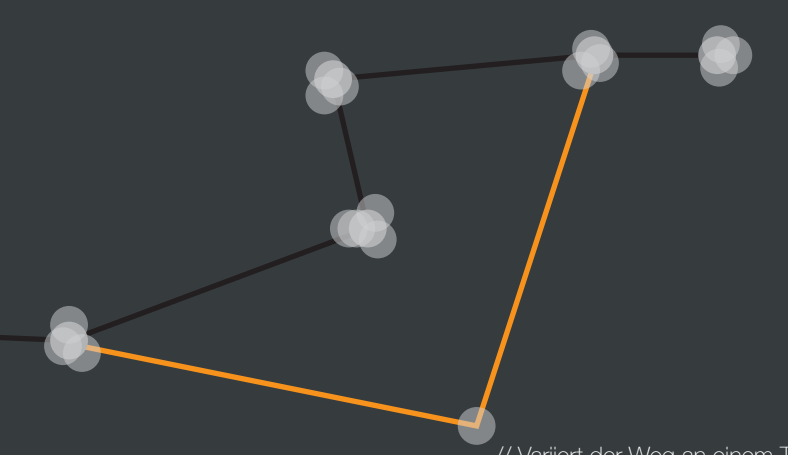
// Weckt den Nutzer  
// Kommentiert die viel zu lange Zeit, die er im Bad gebraucht hat  
// Fragt auf dem Weg nach, ob er sich ein Frühstück gekauft hat und kommt auf das Thema Narzworte zu sprechen (über das er nur abfällig schimpft und Personen, die darauf achten als Klitten bezeichnet...)  
// Nutzer hat beim Blicken Buddy kommentiert das mit „Wirst du dich etwa mit Süßem vollstopfen?“ (g.a.)  
// Sitzt der Nutzer mehr als 30 Minuten am Arbeitsplatz (keine Bewegung der Geodaten), so macht sich der Buddy ab und geht irgendwo perner  
// Ruft in der Mittagspause an und fragt, ob der halbe Mitarbeiter (aga) ob Mann oder Frau in (Hauptkassier) den Buddy auch mit dem Essen ist  
// ...



// Allgemeine Abfällige Bemerkungen vor allem für 2 Tage notwendig  
// Müssen sehr umfangreich sein, da die Stationen auf dem Weg individuell unterschiedlich sind  
// Bäcker, Metzger, Café, ... lassen sich allerdings unter einem Tag verbinden



// Gesammelte Daten werden nun genutzt um die Story zu unterstützen. Beispielsweise schlägt Karlos vor, dem auserwählten Kontakt ein Stück Kuchen von der morgentlich besuchten Bäckerei mitzubringen, oder eine Blume vom nahegelegenen Blumenladen zu besorgen, etc.



// Variiert der Weg an einem Tag kann dies kommentiert werden. Beispielsweise holt sich der Nutzer FR eine besondere Mahlzeit zum Frühstück, kann über OSM die Umgebung ausgelsen werden und festgestellt werden, ob er beispielsweise beim Bäcker war. Der Buddy kann dies anschließend kommentieren.