

Mehr Wissen geht nicht: Rangas Welt in einer App

Ausgangssituation

Wie lässt sich ein Produkt toppen, welches bereits millionenfach in Form von Büchern und TV-Sendungen konsumiert wurde? Und wie können Informationen und Wissen so aufbereitet, verknüpft und dargeboten werden, dass unterschiedliche Informationskanäle von Menschen bedient werden und Lust auf mehr geweckt wird?

Dies sind nur zwei der vielen Fragen, welche am Anfang der Umsetzung des Wissens-epedios „Rangas Welt“ standen.

Beschreibung der Umsetzung

Mit der Neuentwicklung des „epedios“ als Informationsträger wurde – basierend auf einer intensiven Spezifikationsphase – ein interessens- und erlebnisorientiertes Wissensmedium geschaffen, welches Informationen in vielfältiger Weise abbildet und verknüpft:

- Die Darstellung der Inhalte folgt einem parametrisierbaren Algorithmus, durch welchen sich inhaltlich ähnliche Themen dynamisch in räumlicher Nachbarschaft auf dem Bildschirm anordnen. Mit jeder Themenauswahl aktualisiert sich somit die Anordnung der Inhalte analog zum User-Interesse
- Die Inhalte selbst werden jeweils in Form von Videos sowie größtenteils um Anmerkungen ergänzten Texten dargestellt. Darüberhinaus machen zahlreiche integrierte Apps das Erfahren von Wissen zum spannenden und usergesteuerten Erlebnis
- Die mit dem jeweiligen Thema verknüpfte Newsgroup lädt die Anwender unmittelbar zur Diskussion ein und kann anbieterseitig auch gezielt für Aktionen (z. B. Quizfragen mit Gewinnmöglichkeit) genutzt werden
- Die ebenso neuartige wie intuitive Rotor-Navigation schließlich macht das einmalige Wissenserlebnis der App zu einer „must have“-Erfahrung



In Kooperation mit Ranga Yogeshwar, dem Verlag Kiepenheuer & Witsch, der Agentur Vivia und der WDR mediagroup wurden 50 Wissensthemen in dieser App verarbeitet. Für jedes Thema existieren ein Text (teils mit zoombaren Grafiken des Autors) sowie ein Video bspw. aus der populären Sendereihe „Wissen vor 8“. Für die Texte wurde ein spezieller e-Reader entwickelt; die integrierten Apps wurden teils ebenso wie das epedio von KIAG programmiert, teils wurden Web-Apps eingebunden.

Projekterfolg

Innerhalb von fünf Tagen erreichte das epedio jeweils erste Plätze in iTunes innerhalb der Rubrik Bücher. Über alle App-Kategorien hinweg platzierte sich die App an zwölfter Stelle und nach einem Jahr stand das epedio bei den iPad-Apps auf Platz zehn der Bestsellerliste.

Unabhängig von den Verkaufszahlen steht mit dem epedio ein App-Standard zur Verfügung, dessen Nutzung sich in mannigfaltiger Weise auch für andere Wissensinhalte in besonderer Weise anbietet.