

# SkimYourLife

„Verbessere und verändere dein Leben spielend leicht“

## 1. App erklären

Eine App, die den Menschen unterstützt seine Ziele zu erreichen. Diese schaffen wir in dem wir die Disziplin, Motivation und Erziehung der Mitglieder verbessern. Da einige Menschen unmotiviert sind, ist unsere Idee (Innovation), dass wir einen Avatar (Virtuellen-Charakter, der Person) jedem Mitglied zur Verfügung stellen und anschließend anpassen. Dieser Avatar bekommt, je nach Leistung (Ziel Erreichung) ein Level. Je mehr Schulungen er macht, die von der App angeboten werden, umso mehr Sterne hat er, um seine Qualität zu zeigen. Es wird auch gezeigt, welche Charakter-Stärken/Schwächen die Person hat, z. B. durch ein Armband der Geduld, diese zeigt das er ein sehr geduldiger Mensch ist. Jetzt stellt sich die Frage, wie man die Eigenschaften herausbekommt. Wir werden bei der Anmeldung mit jedem ein persönliches Gespräch führen und jedem einen Betreuer zuordnen. Des Weiterem werden die Mitglieder am Anfang sich selbst einschätzen. Also wird zuerst eine Einschätzung und danach eine starke Analyse durchgeführt, welches sein Verhalten während der Ziel Erreichung bestätigt. Und sobald eine Charaktereigenschaft bestätigt ist, wird er eine Auszeichnung oder Kleidungsstück bekommen, damit diese die anderen Mitglieder sehen können. Des Weiterem gibt es eine Freundesliste, mit denen man gemeinsame Ziele in einem Duell bestreitet. Bei diesem Duell geht es darum, dass zwei Leute ein gemeinsames Ziel haben, die Person die es als erstes erreicht bekommt ein Punkt.

## 2. Zielgruppe (Für wen ist die App?)

Für alle Menschen, die Ziele haben und diese mit der eigenen Kraft nicht erreichen können beziehungsweise Hilfe benötigen. Sogar Kinder fallen unter unsere Zielgruppen, da einige Kinder heutzutage eine schlechte Erziehung haben. Hier ein paar genauere Beschreibung der Zielpersonen:

Burn-Out, Schwererziehbare Kinder/Jugendliche, Menschen in Krise usw.

Länder: Schweiz, Österreich und Deutschland

## 3. Ideensammlung

### 1. Persönlicher Betreuer/Coach:

Ein Betreuer, mit dem man je nach Mitgliedschaft telefoniert und Unterstützung holen kann. Manchmal tut es auch gut mit einer Person über seine Probleme zu reden und Hilfe zu bekommen, nur ist es besser, wenn man sich gegenseitig nicht kennt. Dies dient dazu, dass der Betreuer subjektiv beurteilen kann und parteilos ist. Persönliche Beziehungen würden diesem im Wege stehen.

### 2. Push-Benachrichtigung:

Jeden Morgen steht man mit einer Nachricht auf, die einen motiviert und an seine Ziele erinnert. Stärke werden die Ziele erscheinen die kurzfristig erreicht werden sollen. Das hilft dazu das man morgens schon eine Orientierung hat und dazu motiviert wurde. Die einzelnen Mitglieder können uns Bilder schicken, nachdem Sie ein Ziel erreicht haben, diese werden dann bei den Nachrichten verwendet, um die Mitglieder wiederum zu erinnern wie schön es ist ein Ziel zu erreichen. Also diese Nachricht „push“ den Betreuten. Diese Funktion stärkt die Motivation der Person.

### 3. Wecker:

Man kann Videos machen, indem man sich selbst eine Ansage macht, mit Musik oder einer Melodie. Dieser Wecker läuft solange bis das richtige Ziel ausgesucht wird, dass für diese Ansage gemacht wurde. Nachdem die Person das richtige ausgesucht hat wird das Video nochmal wiederholt, damit die Person gepusht wird durch seine eigene Ansage. Man kann hier auch Ansagen von Freunden aufnehmen und seinen Betreuer zukommen lassen. Diese sorgen dafür, dass wenn man morgens aufsteht weiß warum man aufsteht und nicht weiterschläft.

### 4. Online-Chat:

Das Online-Chat ist vergleichbar mit den aktuellen Sozialen-Medien. Hier kann man seine Ziele, offene Ziele, Probleme oder Schwächen teilen. Hierzu kann jedes Mitglied ein Kommentar schreiben. Im Weiterem können diese Freunde werden oder privat chatten. Jetzt

## **SkimYourLife**

„Verbessere und verändere dein Leben spielend leicht“

kommen unser Avatar und die Sterne-Bewertung in Spiel. Es werden viele Kommentare kommen, die Mitglieder, die in diesem Bereich spezialisiert sind, können diese beim Kommentar eintragen. Jetzt kann man auch unterscheiden wer Erfahrungen, Schulungen usw. in diesem Bereich hat und beim Lesen der Kommentare kann man aussortieren, von wem das Wissen angenommen wird und von wem nicht. Das ist auch einer unseren neuen Innovationen, die dazu dient zu unterscheiden, wer Erfahrung hat und wer nicht.

### 5. Ziele/Duell:

Wenn Ziele erreicht werden, gehen sie nicht verloren. Diese werden beim Avatar angezeigt. Die neuen Ziele werden auch angezeigt, bis diese erreicht werden. Um die offenen Ziele schneller zu erreichen, kann man sich mit einem Freund duellieren, diese geht nur wenn dieselben Ziele bestehen. Es ist auch möglich mit fremden Leuten eine Schnellsuche wahrzunehmen, wenn kein Freund das Ziel hat. Der Gewinner bekommt Punkte und diese Punkte bringen einem in das weitere Level. Die Zeit für die Erreichung des Zieles wird von der App vorgegeben. Des weiterem wird das Ziel in kleinen Schritten geteilt und dazu ein Plan erstellen, dass dient dazu das sich die Mitglieder orientieren können. Bei dem Duell werden gleich starke Mitglieder zusammengebracht.

### 6. Live-Tabelle:

Bei der Live-Tabelle sieht man die Stärken von Freunden, diese motiviert einen dazu noch schneller die Ziele zu erreichen, denn die meisten Menschen lieben es zu Wettfeiern.

### 7. Meisterschaft:

Jede sechs bis 12 Monate wird es eine Meisterschaft geben, bei denen der die meisten Punkte hat, gewinnt. Der Gewinner bekommt auch eine Auszeichnung. Sobald die App international wird, gibt es auch eine Weltmeisterschaft. Bis dahin nur in Deutschland, Schweiz und Österreich.

### 8. Event/Veranstaltung:

Nach der Meisterschaft wird es eine Veranstaltung geben, bei welchem die Leute sich kennenlernen können und sich untereinander austauschen können. Des Weiteren werden Events veranstaltet, um Netzwerke aufzubauen.

### 9. Selbstmotivation/Disziplin/Erziehung:

Es werden kostenlose Videos und Bücher angeboten, damit die Mitglieder auch von diesen profitieren können.

### 10. Prüfung:

Nach jeder Schulung werden die Mitglieder geprüft, sodass der Nachweis besteht, dass die Mitglieder das Wissen auch verinnerlicht haben.

## **4. Umsetzungsplan (Wie können diese Ziele erreicht werden?)**

Slogan: „Verbessere und verändere dein Leben spielend leicht“. Unsere Vision ist es den Menschen in kürzester Zeit, die deutsche Disziplin in ihrem Alltag zu etablieren, dazu zu sorgen, dass alle Eltern lernen ein Kind zu erziehen und gewisse Disziplinen beizubringen. Damit jeder Tag für Tag genug Motivation hat, ist ein weiteres Ziel, den Menschen mehr von der Sorte Selbstmotivation zu tanken. Sobald einer die 3 Punkte gemeistert hat, kann er sein Leben verändern und verbessern und das während er ein Spiel-Charakter großzieht. Außerdem fällt es den meisten leichter, ein Spiel zu spielen, anstelle sein Leben zu verändern. Die Mission hierbei ist nicht aufzugeben, bis viele glücklich sind.

## **5. Welche Plattformen soll die App zur Verfügung stehen?**

Für den Anfang soll die App für Android, IOS und Windows zur Verfügung stehen, später bei Bedarf auch andere.

## **SkimYourLife**

„Verbessere und verändere dein Leben spielend leicht“

### **6. Welche Schnittstellen oder Drittsysteme müssen angebunden werden?**

Sage, SAP, PayPal, Facebook, YouTube Instagram und XING sind die ersten die einem einfallen. Es wird sich weiterhin in der Entwicklung zeigen, welche weiteren benötigt werden. Für das Erste ist es mir wichtig mit diesen Systemen zu verbinden. Mir ist es wichtig, dass die App auch stark in den sozialen Medien vertreten ist. Des weiteren dürfen bei der App keine Probleme auftreten, dafür sorgen die ERP, PIM, CRM Systeme.

### **7. Wie soll die App vermarktet werden?**

Online-Marketing ist 2019 meiner Meinung nach der beste Vertriebsweg. Deshalb würde die Vermarktung zur 80% über Online-Marketing laufen. Dazu kommt noch der Vorteil, dass man zu 100% seine Zielgruppen erwischt.

Vertriebskanäle wären: Suchmaschinenmarketing, Social-Media, Email-Newsletter, Portale (externe-Verlinkungen), Influencer/Blogger, Banner, Videos, Affiliate und eine eigene Website.

### **8. Aussagekräftige Zusammenfassung:**

Eine App die durch Wetteifern und Weiterbildungen den Menschen aus Deutschland, Schweiz und Österreich, hilft seine Ziele zu erreichen. Menschen mit Burn-Out, Schwererziehbare Kinder/Jugendliche usw. sind ganz oben in der Liste unserer Zielgruppe. Diese wird spielend leicht gemacht. Es gibt ein Avatar, welches die Mitglieder virtuell wiederspiegelt. Diese dient dazu den Wissensstand der Person einschätzen zu können, falls man sich Hilfe nehmen will, damit man nicht von unwissendem Wissen annimmt. Dazu kommt noch, dass die App für eine stärkere vertraute Vernetzung sorgt. Hier geht es nicht um Partys sondern, wirklich sich gegenseitig im Leben zu unterstützen. Unser größtes Ziel ist es jeden Menschen zu helfen etwas im Leben zu reißen. In Zukunft werden Kooperationen mit weiteren Unternehmen gemacht, damit wir überall unsere Hände haben und jeden überall alles leichter machen. Von der Ausbildungssuche bis zur Hausfinanzierung. Und das alles wirklich mit minimalen Kosten, z.B. monatlich 5-10€. Kranke und behinderte Menschen dürfen kostenlos Mitglied werden. Deshalb haben wir auch ein Tab, wo andere Mitglieder die App unterstützen können mit Spenden. Es gibt noch sehr vieles, nur ist es nicht möglich alles in diesem Konzept zu erarbeiten.

### **9. Markt/Chancen/Risiken (Swot-Analyse)**

Die Welt ist voll von Menschen die unmotiviert sind, die Hoffnungen verloren haben, Angst haben etwas zu machen, einen Anhaltspunkt suchen. Diese App soll genau das sein: Ein Anhaltspunkt und ein Stück Hoffnung

Menschen können sich in dieser App zusammenfinden und ihre Probleme gemeinsam meistern, sich gegenseitig motivieren und unterstützen.

Risiken: Es gibt Menschen, die lassen sich einfach nicht helfen auch wenn es kostenlos ist. Die Nutzung wird kein Problem sein, denn jeder Betreuer wird mit den Mitgliedern die App einmal durchgehen.

Chancen: Durch Mundpropaganda wird sich die App schnell durchsprechen. Denn wenn einer merkt, dass hier wirklich geholfen wird und das zu einem minimalen Aufwand, mit einem riesigen Mehrwert, wird sich das schnell durchsprechen. Durch die gute Vermarktung im Internet ist die Chance sehr hoch, auf schnellem Weg viele Mitglieder zu gewinnen.