

Globos

It's only one click. - Eine Streaming-Plattform mit KI-Echtzeitübersetzung für unbegrenzten Streaming-Spaß in Deiner Sprache



Einführung

Während meines Studiums der Wirtschaftsinformatik an der HWR-Berlin besuchte ich das Modul E-Business. Im Rahmen einer Gruppenarbeit entwickelten wir die fiktive Geschäftsidee "Globos" - eine Streaming-Plattform mit KI-gestützter Echtzeitübersetzung für Sprache und Chat.

Team & Rollenverteilung

Simone Heinrich – UX/UI Design, Prototyping
Teammitglied A – Projektleitung & Strategie
Teammitglied B – Marketing & Zielgruppe
Teammitglied C – Finanzen & Business Case

Projektkontext

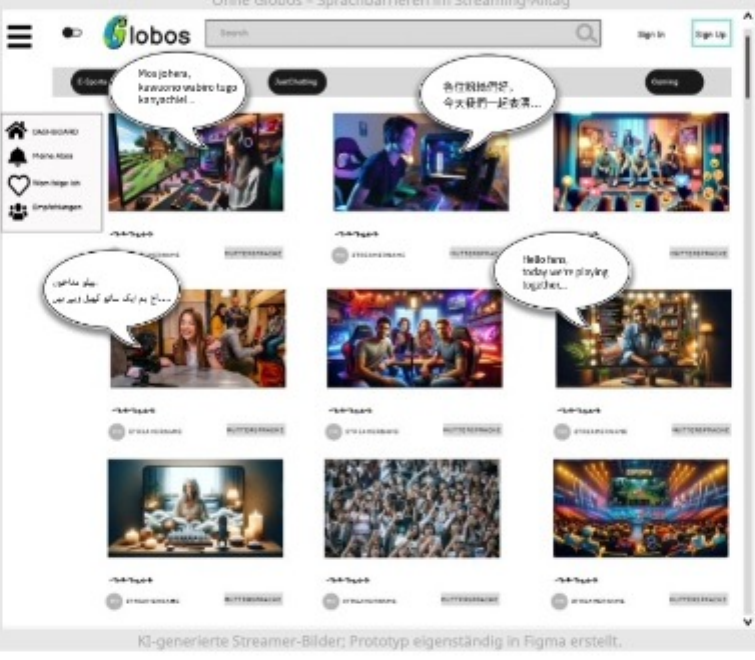
Durchgeführt im Rahmen des Moduls unter Leitung der Professorin in der Rolle der Investorin

TOOLS

Figma

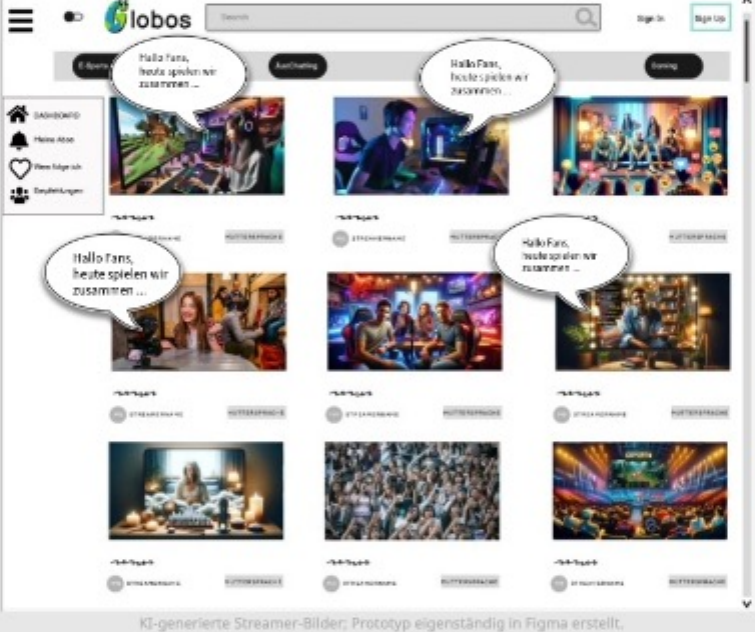
Projektdauer

Oktober 2023 - März 2024



Problem

Der Großteil der Web-Inhalte ist auf Englisch. Lokale Streamer:innen haben eingeschränkte Reichweite, Nutzer:innen keinen Zugang zu fremdsprachigen Inhalten. Es fehlt an fairen Chancen im internationalen Streaming-Markt.



Lösung

Globos bietet eine browserbasierte Plattform sowie eine mobile App (iOS/Android), in der Streams in 15+ Sprachen übersetzt werden. Der Prototyp wurde vollständig in Figma umgesetzt.



Ergebnisse & Erkenntnisse

Durch die iterative Entwicklung konnte ein konsistentes und benutzerfreundliches Interface entstehen, das auf verschiedenen Endgeräten funktioniert.

Der finale Prototyp zeigt, wie Livestreams plattformübergreifend und in Echtzeit sprachlich zugänglich gemacht werden können. Besonders die Integration einer klaren Navigationsstruktur und einer intuitiven Sprachwahl-Funktion trug zur Verbesserung der Usability bei.

Das Projekt verdeutlichte, wie wichtig frühe Abstimmungen im Team, strukturierte Wireframes und eine schrittweise visuelle Verfeinerung für ein stimmiges Gesamtergebnis sind.

Fazit

Das Projekt Globos hat gezeigt, dass sprachliche Barrieren im Streaming-Bereich durch durchdachtes UX-Design und technische Innovation abgebaut werden können.

Die Arbeit an Konzeption, Layout und Prototyp ermöglichte wertvolle Einblicke in kollaborative Designprozesse, Nutzerführung und responsives Interface-Design.

Für zukünftige Projekte würde ich den Fokus stärker auf Usability-Tests mit realen Nutzer:innen legen, um Rückmeldungen frühzeitig in die Designentscheidungen einfließen zu lassen.

Globos