

# GoTiger App

## UX-Konzept & Prototyp für asiatische Lebensmittel-Zustellung

**Zeitraum:** April 2022 – Mai 2023 | **Rolle:** UX Design Werkstudent | **Tools:** Figma, Notion, Linear, Affinity Suite

### Projektziel

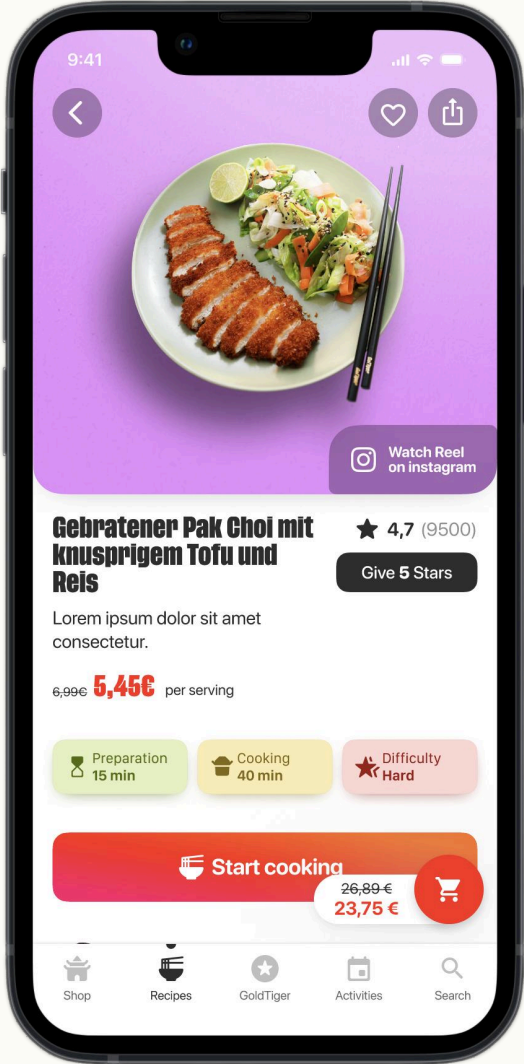
Die GoTiger App sollte den Einkauf asiatischer Lebensmittel vereinfachen und direkt nach Hause liefern – vergleichbar mit Quick-Commerce-Diensten wie Gorillas. Ziel war es, kulturelle Hürden abzubauen, Orientierung zu schaffen und zusätzliche Informationen zu Produkten, Rezepten und deren Anwendung bereitzustellen. Die Anwendung richtete sich an Menschen mit Bezug zur asiatischen Küche – darunter Community-Mitglieder mit kulturellem Hintergrund ebenso wie neugierige Einsteiger.

### Eigene Rolle

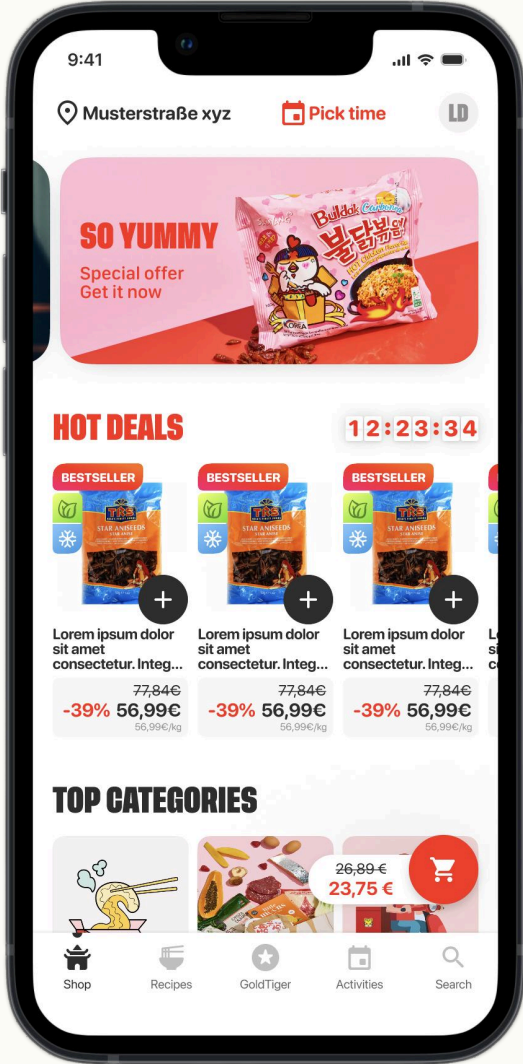
Verantwortlich für den vollständigen nutzerzentrierten UX-Prozess – von der Recherche über die Konzeption bis zur prototypischen Umsetzung.

#### Konkret umfassten die Aufgaben:

- Planung und Durchführung qualitativer Interviews sowie quantitativer Umfragen
- Erstellung eines klickbaren, funktionsnahen Prototyps in Figma
- Entwicklung eines modularen Designsystems zur UI-Vereinheitlichung
- Enge Abstimmung mit Geschäftsführung, Projektleitung und Entwicklungsteam
- Unterstützung bei technischen Fragen zur Design-Übergabe und Lösungsfindung bei Einschränkungen



Rezeptdarstellung mit Bewertung, Kochzeit, Schwierigkeitsgrad und eingebettetem Reel

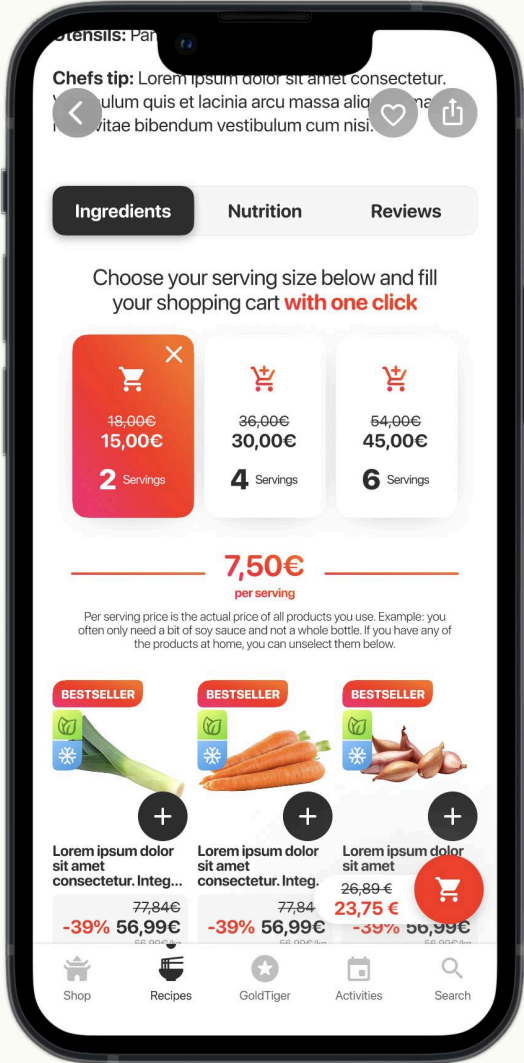


Produktübersicht mit dynamischem Floating Action Button – Anzeige des Warenkorbbinhalts in Echtzeit

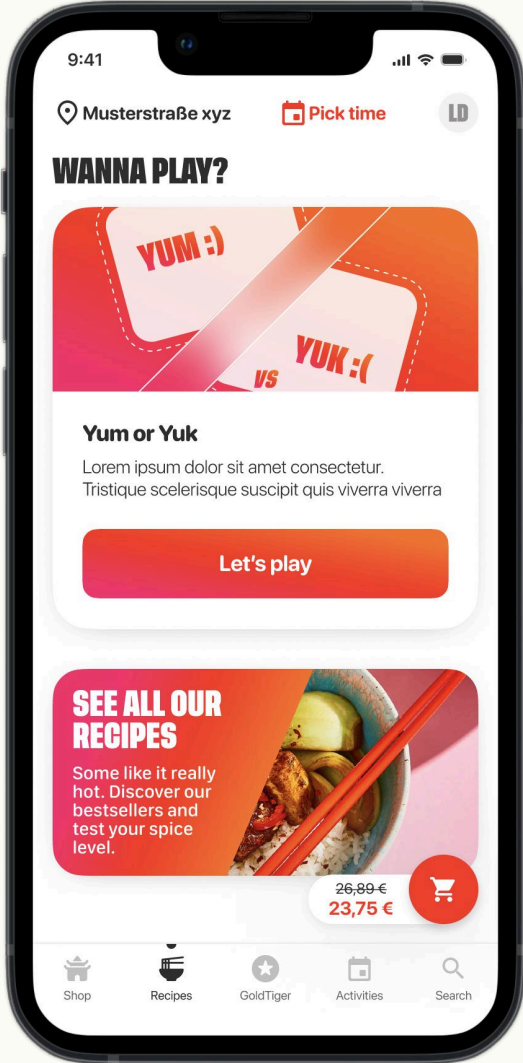
[Zum App Prototypen](#)

### UX-Schwerpunkte & Highlights

- Strukturierte Navigation trotz wachsendem Funktionsumfang
- Adaptive UI-Komponenten wie ein Floating Action Button mit kontextabhängigen Statusanzeigen
- Rezeptspezifische Warenkorb-Logik mit Abgleich bestehender Produkte
- Dynamische Handhabung von Portionsgrößen und Nichtverfügbarkeiten
- Integration von Video-Inhalten aus Kooperationen mit Food-Creators
- Gamification-Ansatz durch das Swipe-Feature „Yum or Yuk“



Zutatenansicht mit Preisberechnung & Portionsauswahl – nahtlose Integration in den Warenkorb



Swipe-Spiel „Yum or Yuk“ – Rezepte entdecken über spielerische Nutzerinteraktion

### Learnings & Wirkung

Das Projekt vermittelte wertvolle Einblicke in die Zusammenarbeit mit Entwicklungsteams sowie in die Rolle technischer und wirtschaftlicher Machbarkeit bei der Umsetzung von Designideen. Der entwickelte Prototyp wurde vollständig umgesetzt und diente in Teilen als Grundlage für Präsentationen im Rahmen von Investoren-Pitches.

Hinweis: Screens zeigen konzeptionelle Demo-Daten aus einem Figma-Prototyp. Aufgrund von Software-Updates oder fehlender Pro-Lizenz kann die interaktive Funktion eingeschränkt sein.