

PROZESSDOKUMENTATION
UX-GRÜP

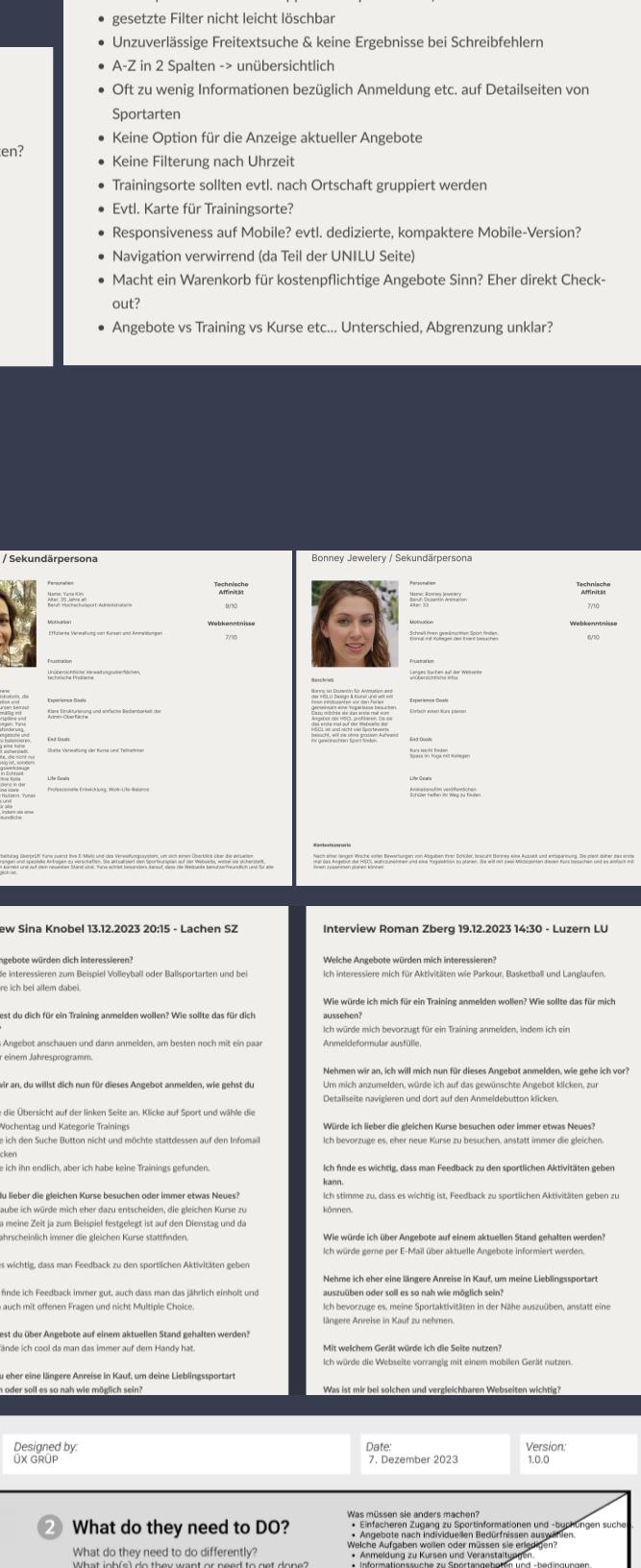
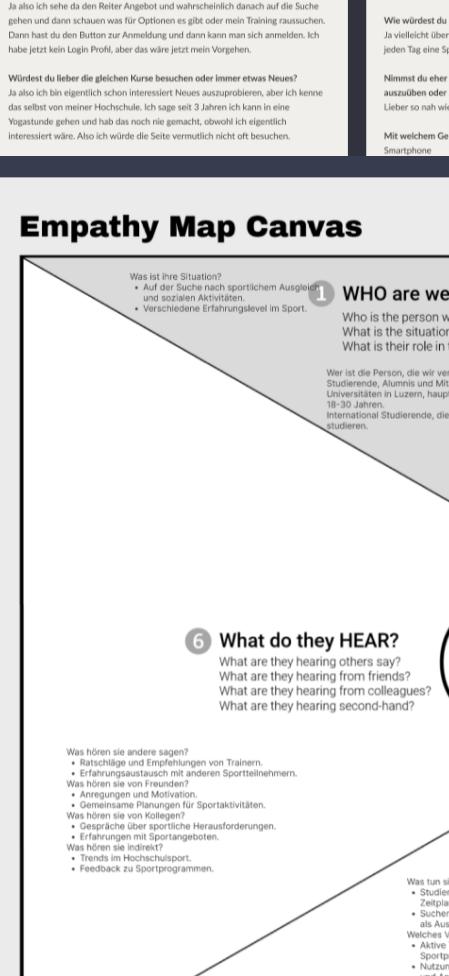
WEEK

1 ANALYSING

a) Ist-Zustand & Pain Points

Die individuellen Feedbacks aus den Benutzertests innerhalb der Klasse wurden zusammengefasst und die Seite wurde auch innerhalb der Gruppe einmal durchgesehen. Dabei wurden die Pain Points definiert.

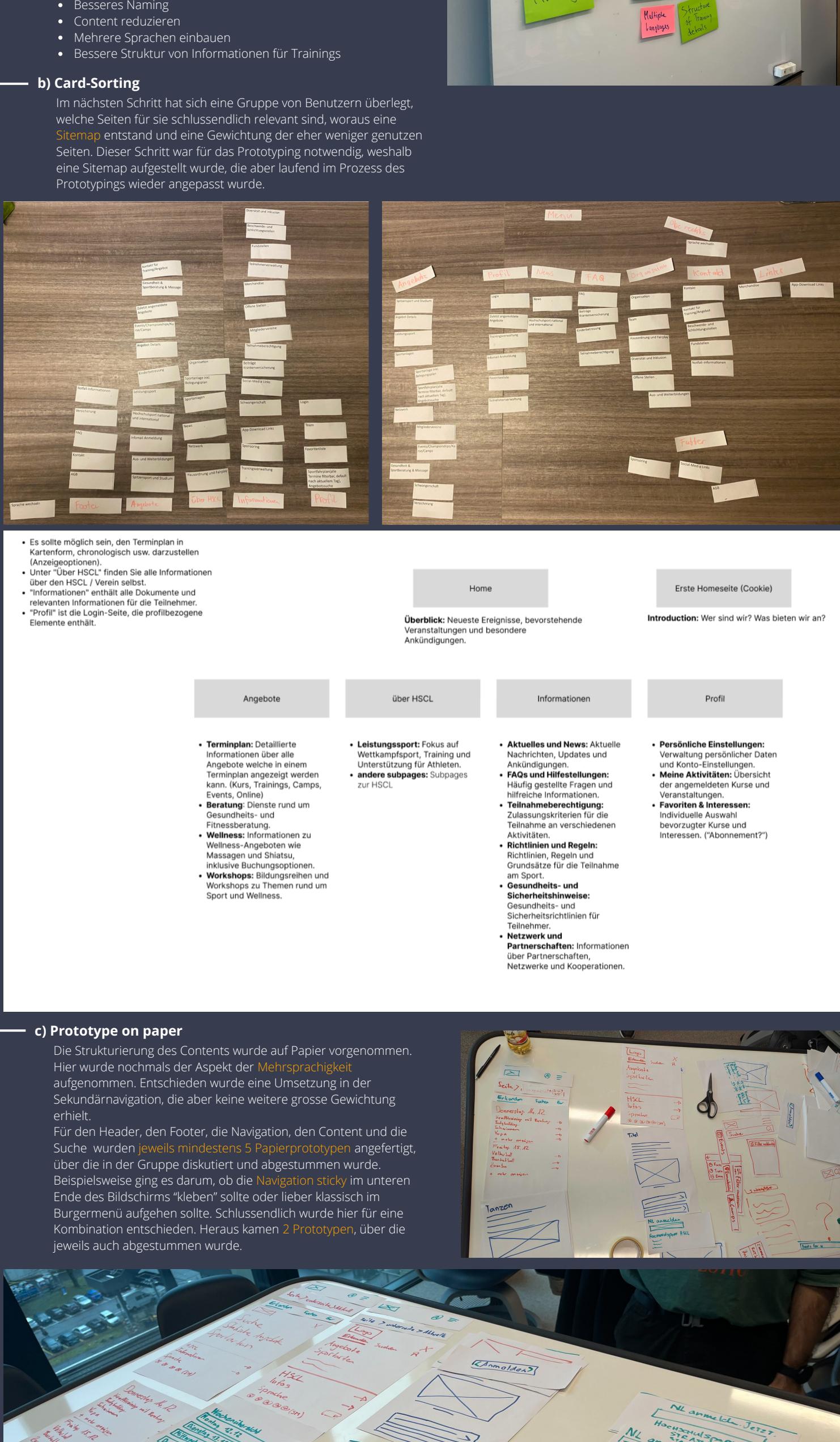
Hauptsächlich genannt wurde die **schlechte Filterung** und der **irreführende Anmeldebutton**.



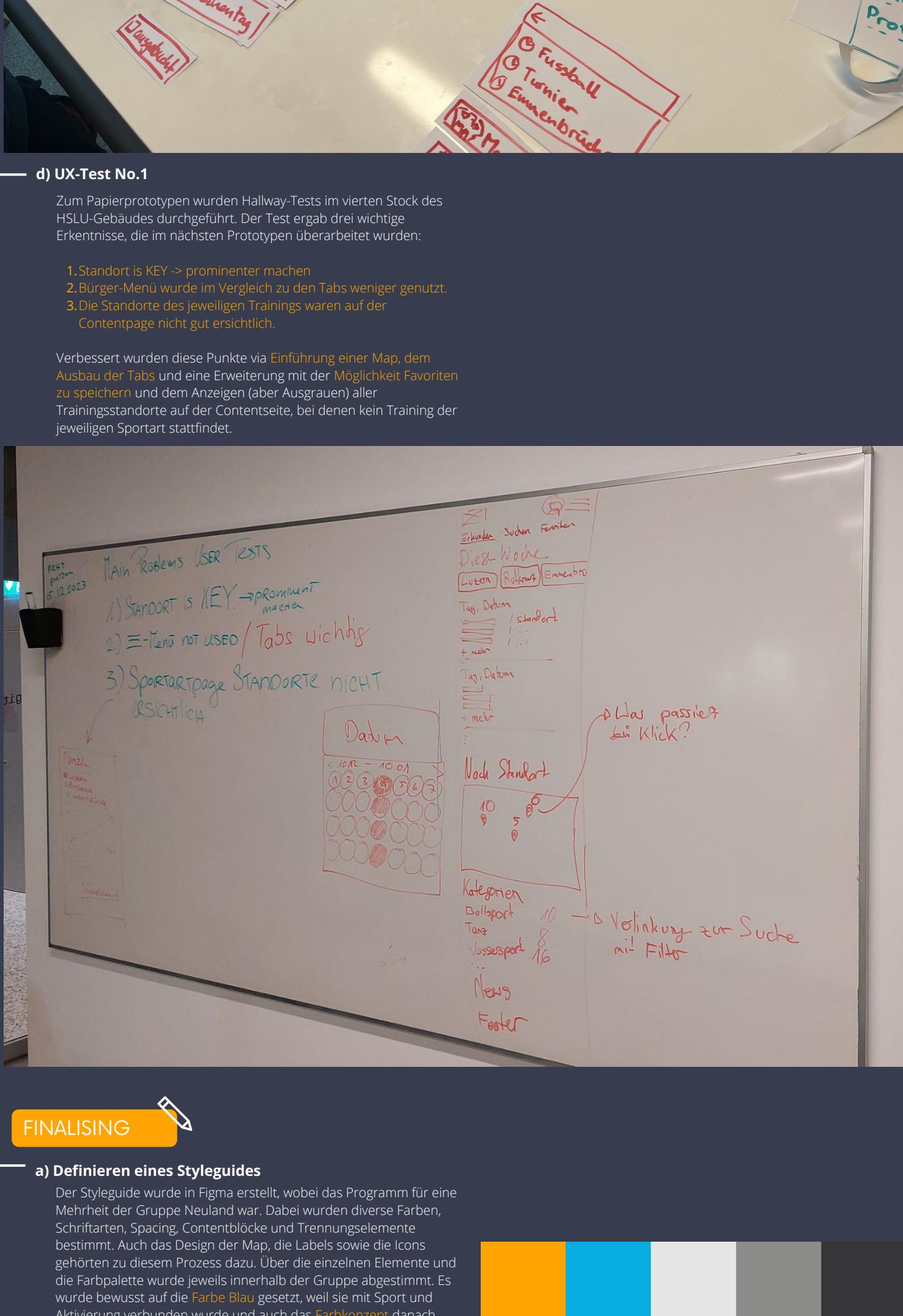
- Anmeldung nicht offensichtlich
- Mehrsprachigkeit für internationale Background
- Anmeldung zu direkt zu prominent
- Verwirrende 'Branding' (UNILU/PHLU/HSLC)
- Irreführende Filter bei Suche (zB bei Wahl von Sportartengruppe sollten evtl. nur noch Sportarten dieser Gruppe im Dropdown sein)
- gesetzte Filter nicht leicht lösbar
- Unzweckmäßige Freitextsuche & keine Ergebnisse bei Schreibfehlern
- Ortswahl ist schwierig
- Irreführende Filtern nach Sparten
- Keine Option für die Anzeige einzelner Angebote
- Trainingsorte sollten evtl. nach Ortsteil gruppiert werden
- Evtl. Karte für Trainingsorte?
- Responsiveness auf Mobile? evtl. dedizierte, kompaktere Mobile-Version?
- Navigation für alle Sportarten möglich
- Macht ein Warenkorb für kostenpflichtige Angebote Sinn? Eher direkt Check-out?
- Angabe? vs Training vs Kurse etc... Unterschied, Abgrenzung unklar?

b) Zielgruppe definieren & Empathiekarte erstellen

Im nächsten Schritt hat sich die Gruppe die Frage gestellt, welche Benutzer ihre Bedürfnisse haben könnten. Dafür wurde eine Map aus Primärpersona, Sekundärpersona und Negativpersona erstellt und auch diverse Benutzungsszenarien dargestellt.

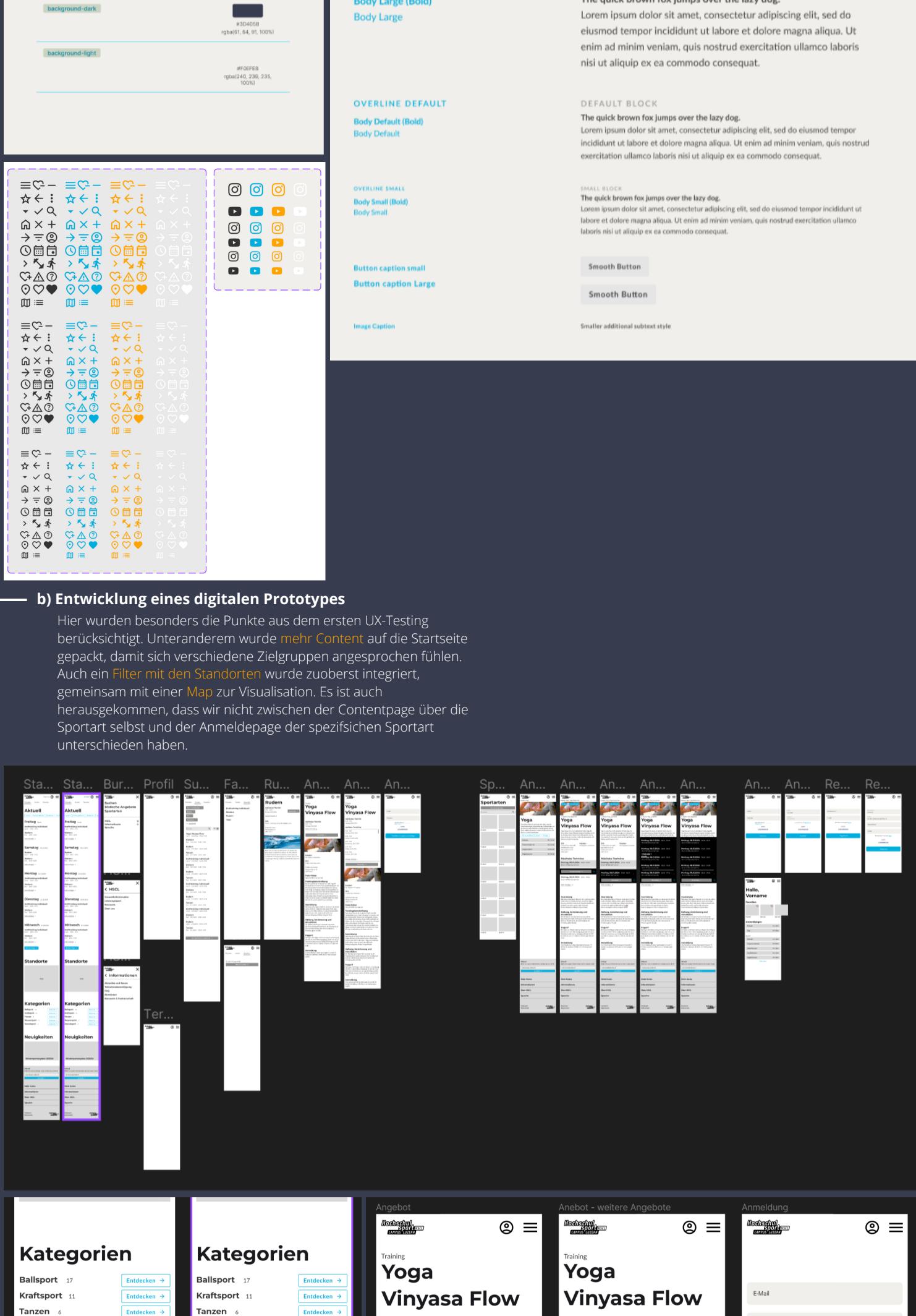


Empathy Map Canvas



c) Erstellung einer Umfrage

Damit die Wünsche der Benutzer noch besser verstanden werden können, wurden Fragen formuliert und eine Umfrage gestartet. Dieser Fragebogen ging an über 1000 Studierende der Hochschule. Auch persönliche Interviews mit Mitbewohnern und Familie fanden statt. Schliessendlich haben ca. 60 Personen die Umfrage beantwortet.

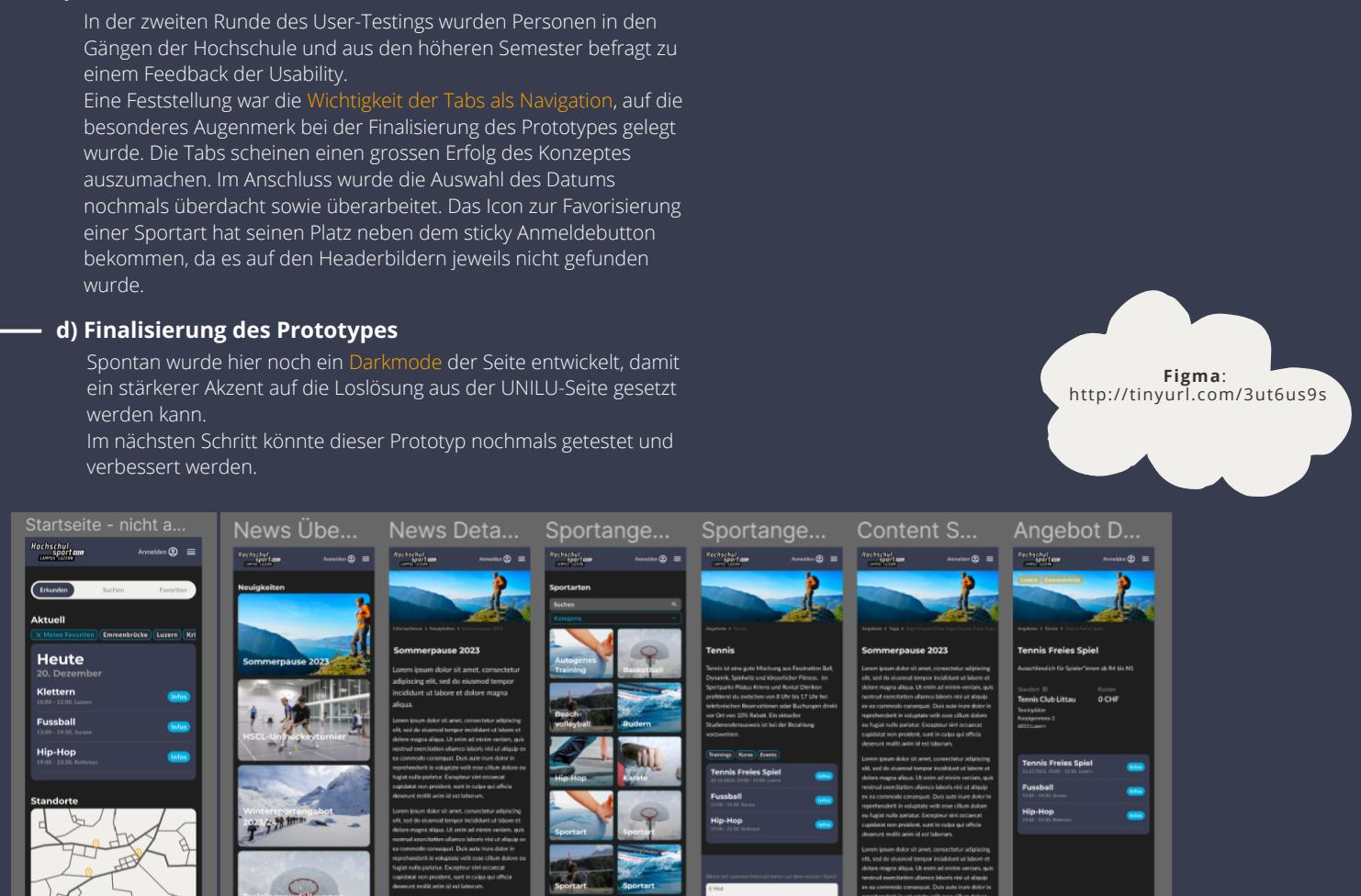


d) Auswertung der Umfrage & legen eine Schwerpunkte

Die Umfrage ergab unter anderem, dass eine App wünschenswert wäre. Diese ist jedoch vom Aufwand und der Umsetzung in der knappen Zeit nicht machbar, da für die Entwicklung einer App Richtlinien von Google/Apple vorgegeben werden und zudem auch die Richtlinien für andere Plattformen zu beachten sind.

Zudem wurden folgende davon aufgestellten Hypothesen durch die Umfrage bestätigt:

- Es fehlt die Mehrsprachigkeit
- Eine bessere Navigation ist gewünscht
- Ein Z besser hervorheben
- Anmeldeprozess verbessern
- Mobile First anstreben



e) Ideating

a) Legen der Schwerpunkte

Da die für die Ausarbeitung eines Konzeptes relativ knapp war, wurde via Dot-Voting innerhalb der Gruppe jeweils auf drei Schwerpunkte eingetragen, die im neuen Design integriert wurden. Namenslich sind das **Mobile Usage**, **Personalisation** und **eine bessere Navigation**. Zur Auswahl standen aber auch noch folgende Vorschläge:

- Map mit den Trainings und deren Location
- Filtering verbessern
- Chronologische Liste
- Reduzieren der Clicks & Pfade
- Besseres Naming
- Content reduzieren
- Mehrere Sprachen einbauen
- Bessere Struktur von Informationen für Trainings

b) Card-Sorting

Im nächsten Schritt hat sich eine Gruppe von Benutzern überlegt, welche Seiten für sie schlüsselnd relevant sind, woraus eine Sitemap entstand und eine Gewichtung der eher weniger genutzten Seiten. Dieser Schritt war für das Prototyping notwendig, weshalb eine Sitemap aufgestellt wurde, die aber laufend im Prozess des Prototypings wieder angepasst wurde.

c) Prototypen on paper

Die Strukturierung des Content wurde auf Papier vorgenommen. Hier wurde nochmals der Aspekt der **Mehrsprachigkeit** aufgenommen. Entschieden wurde eine Umsetzung in der Sekundärnavigation, die aber keine weitere grosse Gewichtung erhielt.

Für den Header, den Footer, die Navigation, den Content und die Suche wurden jeweils **5 Papierprototypen** angefertigt, über die die in der Gruppe diskutiert und abgestimmt wurde.

d) UX-Test No.1

Zum Papierprototypen wurden Hallway-Tests im vierten Stock des HSLU-Gebäudes durchgeführt. Der Test ergab drei wichtige Erkenntnisse, die im nächsten Prototyp überarbeitet wurden:

- Standort ist KEY > prominent machen
- Bürger-Menü wurde im Vergleich zu den Tabs weniger genutzt
- Die Standorte des jeweiligen Trainings waren auf der Contentpage nicht gut ersichtlich.

Verbessert wurden diese Punkte via Einführung einer Map, dem Aufbau der Tabs und einer Erweiterung mit der Möglichkeit Favoriten zu speichern und dem Anzeigen (aber Ausgrauen) aller Trainingsstandorte auf der Contentseite, bei denen kein Training der jeweiligen Sportart stattfindet.

e) Finalisierung des Prototypen

Spontan wurde hier noch ein **Darkmode** der Seite entwickelt, damit ein stärkerer Akzent auf die Loslösung aus der UNILU-Seite gelegt werden kann.

Im nächsten Schritt konnte dieser Prototyp nochmals getestet und verbessert werden.

f) UX-Test No.2

In der zweiten Runde des User-Tests wurden Personen in den Gängen der Hochschule und aus den höheren Semestern befragt zu einem feedback der Usability.

Eine Feststellung war die **Wichtigkeit der Tabs als Navigation** auf die besondere Augenmerk bei der Finalisierung des Prototypen gelegt wurde. Das scheint einen grossen Erfolg des Konzeptes auszu machen. Im Anschluss wurde die Auswahl des Datums nochmals überdracht sowie überarbeitet.

Umso wichtiger war es, dass die Anmeldeseite jeweils nicht gefunden wurde. Der Entscheidung der Content scrollen zu können,

g) Definieren eines Styleguides

Der Styleguide wurde in Figma erstellt, wobei das Programm für eine Mehrheit der Gruppe Neuland war. Dabei wurden diverse Farben, Schriftarten, Spacing, Contentblöcke und Trennungselemente bestimmt. Auch das Design der Map, die Labels sowie die Icons gehörten zu diesem Prozess dazu. Über die einzelnen Elemente und die Farbauswahl wurde jeweils innerhalb der Gruppe abgestimmt. Es wurde bewusst auf die **Farbe Blau** gesetzt, weil sie mit Sport und Aktivität verbunden wurde und auch das **Farbkonzept** danach ausgerichtet, da die Lösung aus der UNILU-Seite entschieden wurde. Der Entscheidung der Content scrollen zu können,

h) Entwickeln eines digitalen Prototypen

Hier wurden besonders die Punkte aus dem ersten UX-Testing berücksichtigt. Unteranderem wurde **mehr Content** auf die Startseite gepackt, damit verschiedene Zielgruppen angesprochen fühlen.

Auch ein **Filter mit den Standorten** wurde zuoberst integriert, gemeinsam mit einer **Map** zur Visualisierung.

Die Richtigkeit einer **Headerbildschirm** wurde hier für eine Kombination entschieden. Heraus kamen **2 Prototypen**, über die jeweils auch abgestimmt wurde.

i) UX-Test No.3

Zum Papierprototypen wurden Hallway-Tests im vierten Stock des HSLU-Gebäudes durchgeführt. Der Test ergab drei wichtige Erkenntnisse, die im nächsten Prototyp überarbeitet wurden:

- Standort ist KEY > prominent machen
- Bürger-Menü wurde im Vergleich zu den Tabs weniger genutzt
- Die Standorte des jeweiligen Trainings waren auf der Contentpage nicht gut ersichtlich.

Verbessert wurden diese Punkte via Einführung einer Map, dem Aufbau der Tabs und einer Erweiterung mit der Möglichkeit Favoriten zu speichern und dem Anzeigen (aber Ausgrauen) aller Trainingsstandorte auf der Contentseite, bei denen kein Training der jeweiligen Sportart stattfindet.

j) Finalisierung des Prototypen

Spontan wurde hier noch ein **Darkmode** der Seite entwickelt, damit ein stärkerer Akzent auf die Loslösung aus der UNILU-Seite gelegt werden kann.

Im nächsten Schritt konnte dieser Prototyp nochmals getestet und verbessert werden.

k) Finalisierung des Prototypen

Spontan wurde hier noch ein **Darkmode** der Seite entwickelt, damit ein stärkerer Akzent auf die Loslösung aus der UNILU-Seite gelegt werden kann.

Im nächsten Schritt konnte dieser Prototyp nochmals getestet und verbessert werden.

l) UX-Test No.4

Zum Papierprototypen wurden Hallway-Tests im vierten Stock des HSLU-Gebäudes durchgeführt. Der Test ergab drei wichtige Erkenntnisse, die im nächsten Prototyp überarbeitet wurden:

- Standort ist KEY > prominent machen
- Bürger-Menü wurde im Vergleich zu den Tabs weniger genutzt
- Die Standorte des jeweiligen Trainings waren auf der Contentpage nicht gut ersichtlich.

Verbessert wurden diese Punkte via Einführung einer Map, dem Aufbau der Tabs und einer Erweiterung mit der Möglichkeit Favoriten zu speichern und dem Anzeigen (aber Ausgrauen) aller Trainingsstandorte auf der Contentseite, bei denen kein Training der jeweiligen Sportart stattfindet.

m) UX-Test No.5

Zum Papierprototypen wurden Hallway-Tests im vierten Stock des HSLU-Gebäudes durchgeführt. Der Test ergab drei wichtige Erkenntnisse, die im nächsten Prototyp überarbeitet wurden:

- Standort ist KEY > prominent machen
- Bürger-Menü wurde im Vergleich zu den Tabs weniger genutzt
- Die Standorte des jeweiligen Trainings waren auf der Contentpage nicht gut ersichtlich.

Verbessert wurden diese Punkte via Einführung einer Map, dem Aufbau der Tabs und einer Erweiterung mit der Möglichkeit Favoriten zu speichern und dem Anzeigen (aber Ausgrauen) aller Trainingsstandorte auf der Contentseite, bei denen kein Training der jeweiligen Sportart stattfindet.

n) UX-Test No.6

Zum Papierprototypen wurden Hallway-Tests im vierten Stock des HSLU-Gebäudes durchgeführt. Der Test ergab drei wichtige Erkenntnisse, die im nächsten Prototyp überarbeitet wurden:

- Standort ist KEY > prominent machen
- Bürger-Menü wurde im Vergleich zu den Tabs weniger genutzt
- Die Standorte des jeweiligen Trainings waren auf der Contentpage nicht gut ersichtlich.

Verbessert wurden diese Punkte via Einführung einer Map, dem Aufbau der Tabs und einer Erweiterung mit der Möglichkeit Favoriten zu speichern und dem Anzeigen (aber Ausgrauen) aller Trainingsstandorte auf der Contentseite, bei denen kein Training der jeweiligen Sportart stattfindet.

o) UX-Test No.7

Zum Papierprototypen wurden Hallway-Tests im vierten Stock des HSLU-Gebäudes durchgeführt. Der Test ergab drei wichtige Erkenntnisse, die im nächsten Prototyp überarbeitet wurden:

- Standort ist KEY > prominent machen
- Bürger-Menü wurde im Vergleich zu den Tabs weniger genutzt
- Die Standorte des jeweiligen Trainings waren auf der Contentpage nicht gut ersichtlich.

Verbessert wurden diese Punkte via Einführung einer Map, dem Aufbau der Tabs und einer Erweiterung mit der Möglichkeit Favoriten zu speichern und dem Anzeigen (aber Ausgrauen) aller Trainingsstandorte auf der Contentseite, bei denen kein Training der jeweiligen Sportart stattfindet.

p) UX-Test No.8

Zum Papierprototypen wurden Hallway-Tests im vierten Stock des HSLU-Gebäudes durchgeführt. Der Test ergab drei wichtige Erkenntnisse, die im nächsten Prototyp überarbeitet wurden:

- Standort ist KEY > prominent machen
- Bürger-Menü wurde im Vergleich zu den Tabs weniger genutzt
- Die Standorte des