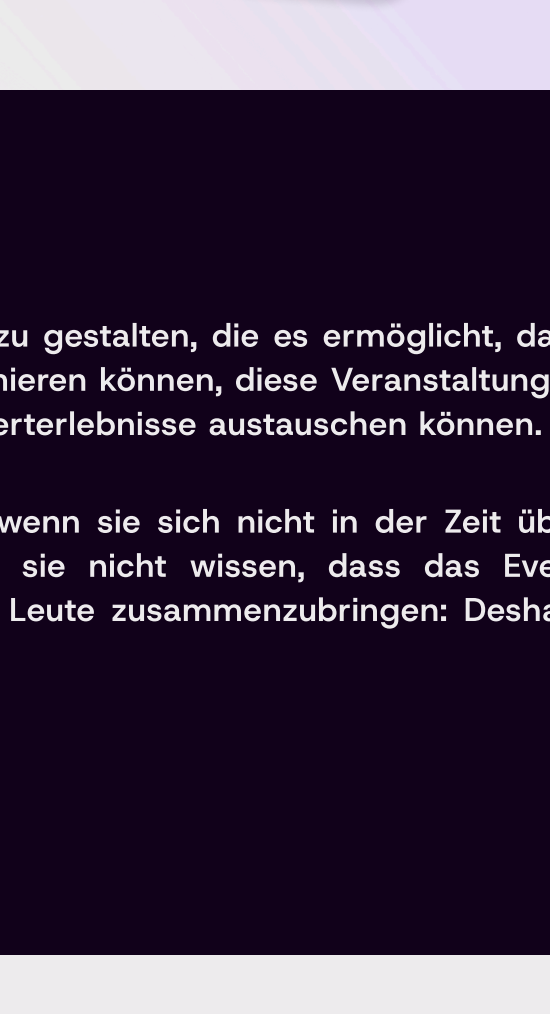
# Setlist

## UX Case Study



## 01 Challenge

Unsere Challenge war, eine Smartphone Applikation zu planen und zu gestalten, die es ermöglicht, dass unsere Nutzer*innen sich über zukünftige Konzerte und Events informieren können, diese Veranstaltungen dann bewerten können, und sich über ihre Musikinteressen und Konzerterlebnisse austauschen können.

Wir haben erkannt, dass es für viele Leute ein Problem bedeutet, wenn sie sich nicht in der Zeit über Konzerte informieren können, oder sogar Events verpassen, weil sie nicht wissen, dass das Event stattfindet. Unser Ziel war, nicht nur Leute zu informieren, sondern Leute zusammenzubringen: Deshalb haben wir an ein Community Forum gedacht.

## 02 Ideenfindung

Events in der Nähe Platform → Event-Finder- und Bewertungs-App mit sozialen Komponenten

Konzert-Bewertungs-App → Event-Finder- und Bewertungs-App mit sozialen Komponenten

Event-Finder App → Event-Finder- und Bewertungs-App mit sozialen Komponenten

### Takeaway *

1. solche App-Vorschläge zu sammeln, die in diesem Form noch nicht auf dem Markt existieren.
2. Die Frage für den nächsten Schritt ist, ob wir die Probleme von Nutzer*innen mit dieser App lösen können, oder ihnen Mehrwert bieten können, und was ihre Wünsche und Bedürfnisse sind.

## 03 Interviews

Wir haben gezielt qualitative Interviews geführt mit unserer Zielgruppe. Insgesamt 6 Personen haben teilgenommen.

### Ziel von unseren Interviews:

Herauszufinden, wie unsere Zielgruppe sich informiert, welche Erfahrungen haben sie mit Konzerte, wie wichtig sie Bewertungen finden, und was für ihnen wichtig ist, wenn sie ihre Erlebnisse teilen.

### Interview Highlights

Die Häufigkeit von Konzertbesuchen ist je nach Person unterschiedlich.

Befragten nutzen Soziale Medien, werden von Freunden eingeladen, oder benutzen Google Searches, um sich zu informieren.

Die Teilung von Erlebnissen ist ziemlich häufig, es wird oft mit Freunden darüber diskutiert, oder Bilder, Videos und Posts in sozialen Medien geteilt.

Wichtige Features sind: Eventkalender, schnelle Bewertung, Erlebnisse mitteilen zu können, aktuelle Informationen, Kommentare hinzufügen, Interaktion mit Freunden.

Die Meinungen von anderen (vor allem Bekannten und Freunden) sind ein wichtiger Einfluss vor einem Konzertbesuch.

Einige lassen gerne Bewertungen hinter, lieber, wenn es schnell geht, andere lesen gerne die Bewertungen von anderen.

Befragten haben meistens neutrale oder negative Erfahrungen, wenn sie sich über Konzerte informieren möchten, z.B. nicht genügend Information, keine einheitliche Darstellung von allen möglichen Musikevents, Unklarheit.

### Interview Analyse – Affinity Diagram

Die Interviews haben wir mit Hilfe eines Affinity Diagrams ausgewertet. Wir haben unser Affinity Diagram zu den folgenden Teilen aufgeteilt:

**User Motivation**
- alle Events in einer Plattform auffindbar

**App Features**
- schnelles Bewertungssystem (Ort & Artist)

**Usage & Behaviour**
- gehen gerne mit Freunden/Familie/Bekannten auf Konzerte

**Present Experience**
- Schwierige Suche, verpasste Tickets, Konzerte oft Gesprächsthema

**User Interface / in App Experience**
- zukünftige Events screen
- Posts & Comments (Social Space)
- Kalender mit künftigen Events

(Beispiele)

### Interview Analyse – Key Findings

Was ist für unsere Zielgruppe wichtig?

- Events in einer Plattform zu finden
- Konzerte nicht verpassen
- schnelle und einfache Bewertung
- Fotos und Videos teilen können
- Infos über zukünftige Events lesen
- Community Feature

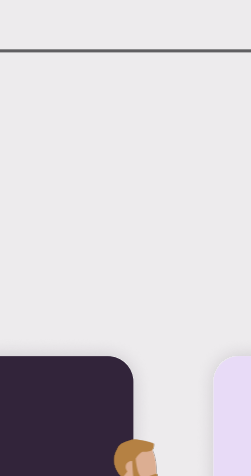
### Takeaway

Basiert auf den Meinungen von den Befragten wurde uns klar, dass die folgenden Features und Screens für unsere Zielgruppe potentiell wertvoll sein werden: zukünftige Events Screen, Community Screen, Kalender mit künftigen Events, Posts, Bewertungen, Kommentare, mit anderen "befreundet" zu sein.

## 04 Definition der Benutzeranforderungen

### Personas

### Meet Sophia,



Age: 25

Location: Großstadt

Musikkonsumverhalten: Vielhörer

Eventbesuche: Einmal Monatlich

Genres: Electronic dance music, Pop

"Es ist schwierig einen guten Überblick über alle möglichen Events zu behalten. Jedes Event besitzt seine eigene Website. Ich möchte eine Plattform benutzen können, die alle möglichen Events übersichtlich abbildet."

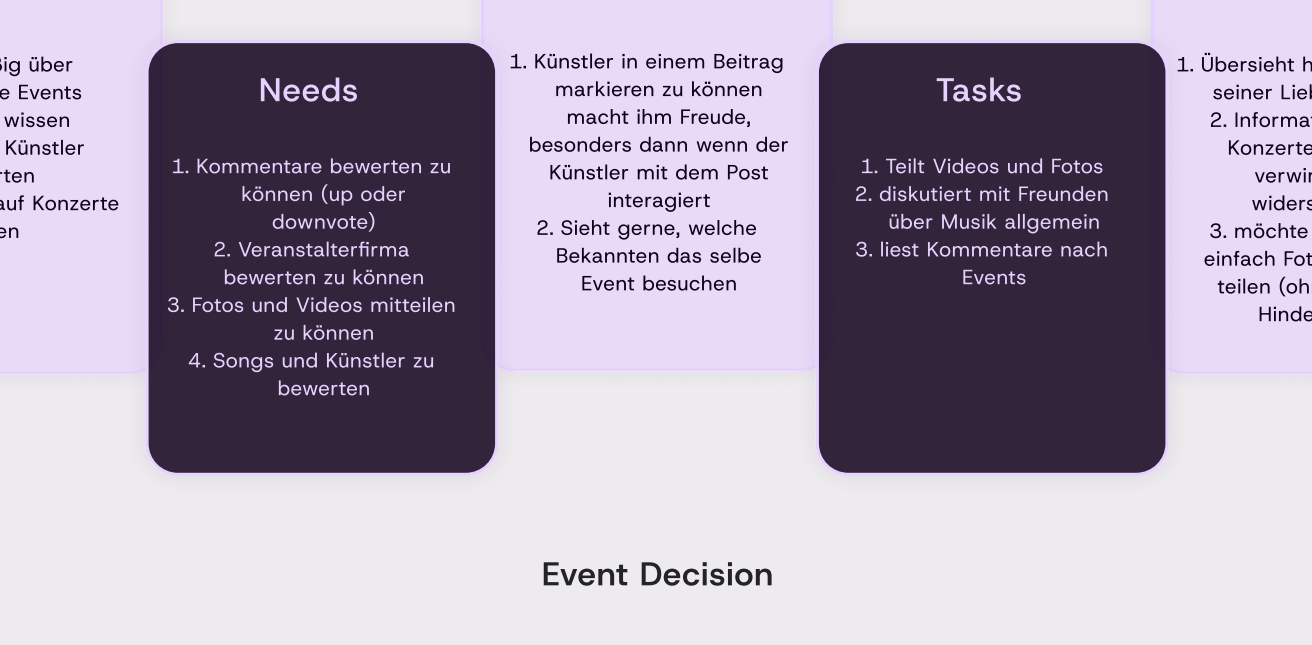
**Goals**
1. Eine Plattform zur Verfügung haben, die über mehrere Events / Konzerte gleichzeitig informiert
2. Regelmäßig über anstehende Events Bescheid wissen
3. zukünftige Events mit Freunde mitteilen

**Needs**
1. schnelle und einfach zu bedienende Bewertungen
2. klare Übersicht über bevorstehende Events
3. mit Freunden über verschiedene Events austauschen können
4. zu sehen, wo man Tickets für das Event kaufen kann

**Motivations**
1. macht gerne Bewertungen, wenn diese schnell und einfach auszufüllen sind
2. Teilt regelmäßog ihre Erlebnisse mit ihren Freunden
3. möchte Konzerte nicht verpassen

**Tasks**
1. informiert sich auch über andere Meinungen zu Events / Konzerte, die teurer sind
2. macht Fotos bei Konzerten / Events
3. führt Diskussionen über Konzerterlebnisse

**Pain Points**
1. Muss sehr viele verschiedene Websiten besuchen, um sich zu informieren
2. Google Suchergebnisse sind veraltet
3. Kann nicht jeder Website vertrauen
4. Bewertungen, die lange dauern


Event Decision

### Meet Peter,

Age: 22

Location: Vorort einer kleinen Stadt

Musikkonsumverhalten: mäßiger Hörer (~2 – 3 Stunden täglich)

Eventbesuche: ca. 5 Mal jährlich

Genres: Metal, Rock

"wenn man nicht immer alles verfolgt, verpasst man die Chance für ein Ticket.
Ich habe bereits Events meiner Lieblingskünstler verpasst, nur, weil die Websites mich nicht ausreichend informiert haben und ich den Überblick verloren habe."

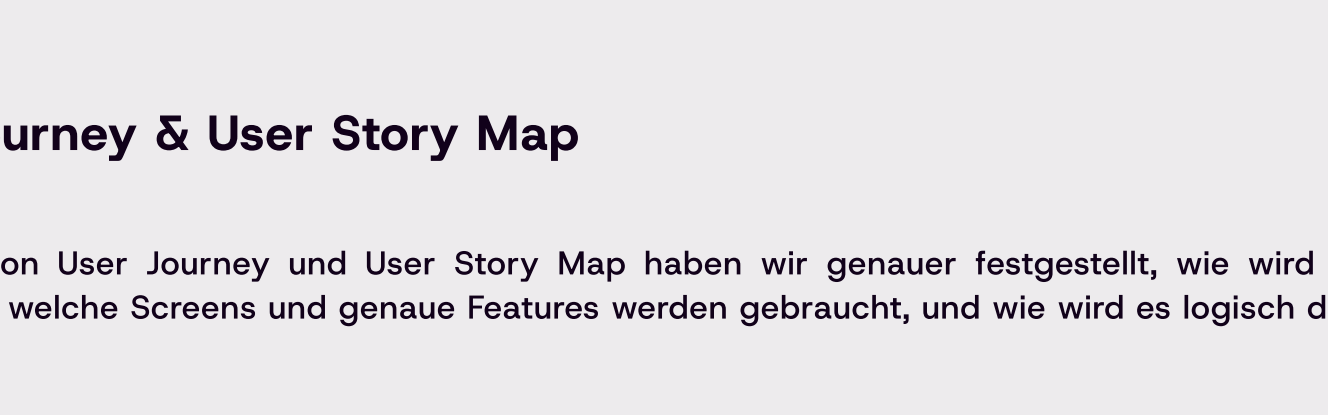
**Goals**
1. Regelmäßig über anstehende Events Bescheid wissen
2. Songs und Künstler bewerten
3. Mit Freunden auf Konzerte gehen

**Needs**
1. Kommentare bewerten zu können (up oder downvote)
2. Veranstalterfirma bewerten zu können
3. Fotos und Videos mitteilen zu können
4. Songs und Künstler zu bewerten

**Motivations**
1. Künstler in einem Beitrag markieren zu können macht ihm Freude, besonders dann wenn der Künstler mit dem Post interagiert
2. Sieht gerne, welche Bekannten das selbe Event besuchen

**Tasks**
1. Teilt Videos und Fotos
2. diskutiert mit Freunden über Musik allgemein
3. liest Kommentare nach Events

**Pain Points**
1. Übersieht häufig Konzerte seiner Lieblingskünstler
2. Informationen über Konzerte sind häufig verwirrend und widersprüchlich
3. möchte simpel und einfach Fotos und Videos teilen (ohne unnötigen Hindernissen!)


Event Decision

### Takeaway *

Problem: Nutzer müssen viele Websites durchsuchen, verpassen Konzerte & haben keine zentrale Plattform für Event-Infos.
Lösung:
- Event- & Ticket-Übersicht mit Kalenderfunktion & Benachrichtigungen
- Schnelle Bewertungen (Scale) für Events, Veranstalter & Künstler
- Soziale Features: Freunde sehen, welche Events besucht werden ("Opening-Handshake" bzw. Freundschaftsanfrage, die bestätigt werden muss), Chats, Platform für öffentliche Diskussionen
- Einfache Content-Sharing-Funktion für Fotos & Videos (Communities)

Zielgruppen:
- Konzert-Fans & Musikgenießer (Planung & soziale Interaktion)
- Gelegenheitsbesucher (klare Infos & Event-Kalendar)

Fazit: Die App soll Event-Tracking, Bewertungen & Social-Features vereinen – übersichtlich, einfach & effizient

### User Journey & User Story Map

Mit Hilfe von User Journey und User Story Map haben wir genauer festgestellt, wie wird unsere App aufgebaut, welche Screens und genaue Features werden gebraucht, und wie wird es logisch dargestellt.

**Scenario**
Sophia möchte sich über bevorstehende Events informieren. Sie möchte alle bevorstehende Events in einer Plattform finden, damit sie einen guten Überblick über alle möglichen Events hat und ihre Besuche planen kann.

**Goals & Expectations**
Eine einfache Plattform benutzen können, die einen guten Überblick über alle bevorstehenden Events liefert.

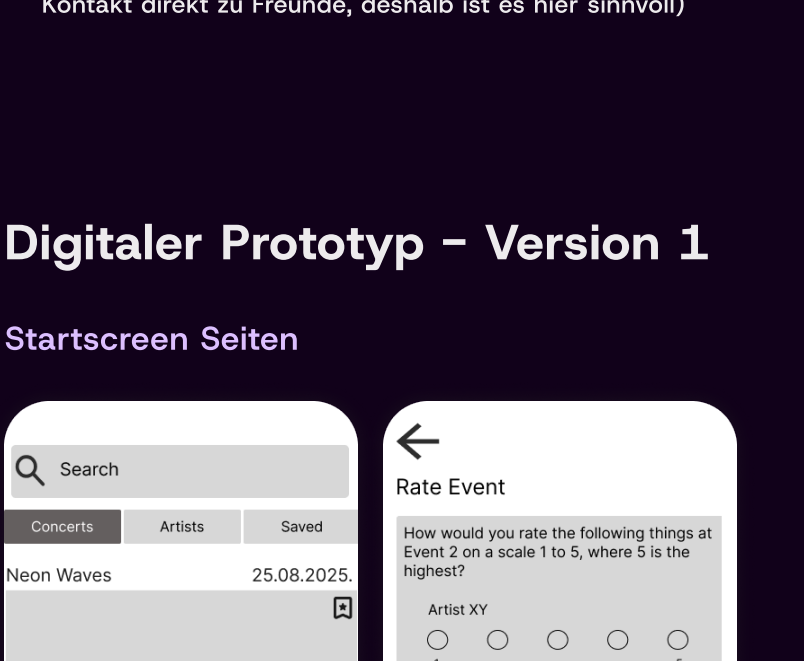
| Journey phases | Actions | Emotions | Opportunities |
|---|---|---|---|
| Account erstellen | App öffnen – Registration starten (Name, Email und Passwort eingeben) – Registration abschließen – Profil gestalten – Friend Request zu Freunde schicken | 😐 | Mehrere Log in Möglichkeiten (z.B. Microsoft, Google, etc.) – Freunde werden vorgeschlagen (basiert auf Handy Nummer, Facebook Freunde, etc.) |
| Suchen nach einem Event | Übersicht durchlesen – (Optionell) Events filtern nach Zeit/Genre/Ort – Beschreibung von Events lesen | 😌 | Eindeutige Filter Optionen eingeben – Offizielle Seite von Events auch im Beschreibung verlinken – Klar erkennbar machen, wie man die Bewertungen erreichen kann |
| Sich über das Event informieren | Preise vergleichen – Bewertungen von Ort / Artist lesen – Bewertungen von Veranstalterfirma lesen | 😒 | Page so organisieren, dass man alle Funktionen erkennen kann – Transparent alle verfügbare Infos über das Event darstellen – Bewertungen auch Filtern zu können |
| Entscheidung & Freunde einbinden | sich für ein Event entscheiden – (optionell) Event mit Freunden im App mitteilen – (Extern) Ticket kaufen | 🙂 | Content strukturiert organisieren – Gleiche Menge von Information zu Events angeben, damit man sie gut Vergleichen kann – Die Ticketseite von dem Event verlinken |
| An Event teilnehmen | Allein / mit Freunden zum Event hingehen – (optionell) Fotos und Videos machen – Am Ende Event verlassen | 😄 | Location im Beschreibung des Events verlinken, damit man es einfach finden kann (z.B. mit Google Maps) |
| Bewertung schreiben | (optionell) Nach dem Event Bewertungen schreiben (Ort, Veranstalterfirma, Artist, Event) – (optionell) zu Bewertungen Fotos und Videos mitteilen | 😊 | Informationen bereit stellen warum wir nach Bewertungen fragen – Anonymität – Schnelle Optionen zu Bewertung, z.B Sterne – Textangabe, Fotos und Videos optionell machen |

### Takeaway *

Mit unseren Personas haben wir potenzielle Nutzer*innen modelliert. Die User Journey und User Story Map stellen mögliche Abläufe mit Hilfe von Personas dar, mit diesen Methoden haben wir genauer festgelegt, welche Features und Screens wir in der Prototyping Phase brauchen werden in unserer App.

## 05 Low-Fidelity Prototype

### Entwürfe auf Papier



(Entwürfe auf Papier Beispiele)

Die ersten Entwürfe für unsere Screens haben wir auf Papier gezeichnet. Hier wurde uns klar, dass wir die folgende vier Hauptscreens brauchen:
- Startseite (Home)
- Communities Seite
- Chats
- Profile

### Design Entscheidungen

**Startseite (Home)**
- Hier sind die wichtigste Funktionen gesammelt – man sieht es gleich nach einloggen
- Besteht aus drei mehrere "Unterscreens": Concerts (zukünftige Konzerte), Artist (Beschreibung von populäre oder Lieblingsartist + wo sie nächstes mal auftreten) und Saved (gespeicherte Konzerte + Möglichkeit, Bewertungen zu schreiben, wenn sie vorbei sind)

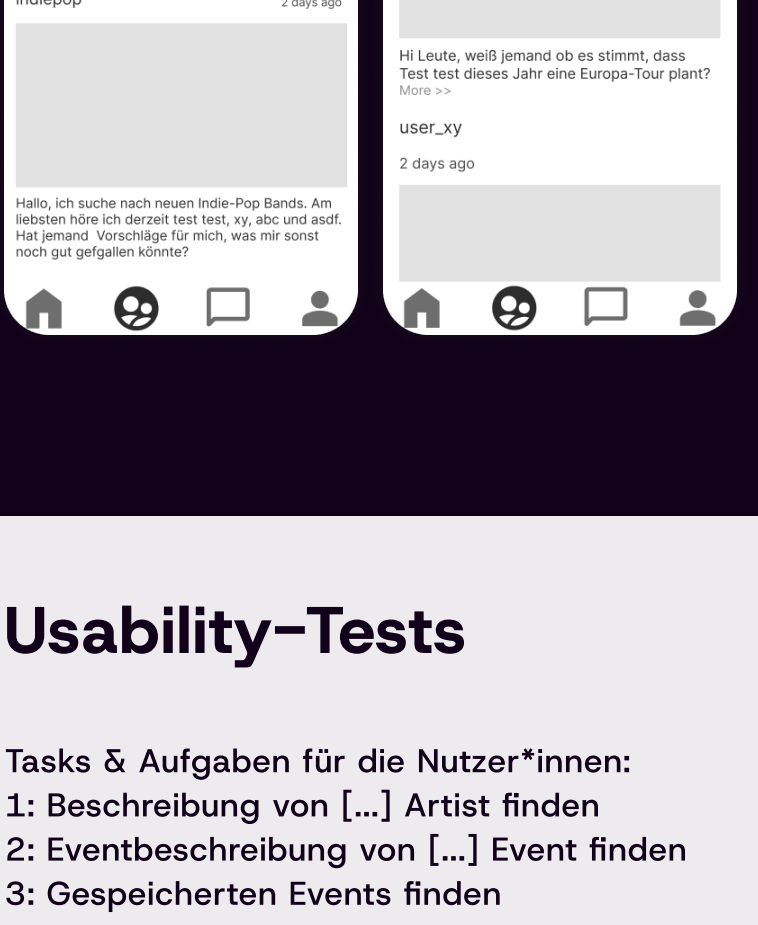
**Chats**
- Auf der Chats Seite kann man Nachrichten an In-App Freunden senden (und Nachrichten bekommen)
- Die Möglichkeit, neue Freund-Requests zu schicken ist auch hier erreichbar (auf anderen Screens hat man keine Kontakt direkt zu Freunde, deshalb ist es hier sinnvoll)

**Communities**
- Hier kann man seine eigene Communities sehen (wo man beigetreten ist), mehrere Communities entdecken, und selbst Communities gestalten
- Es ist ähnlich aufgebaut, wie Social Media Applikationen, weil es auch eine soziale Platform ist, und wegen die Ähnlichkeiten wird es intuitiv für die Nutzer*innen wirken

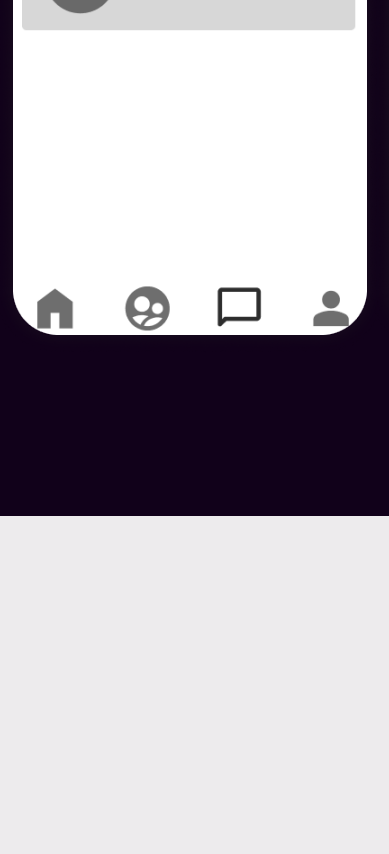
**Profile**
- Im Profile sieht man wie viele Events man schon besucht hat, man kann Musikgenres (Interesse) für sich auswählen, die hier aufscheinen, und hier findet man seinen Event-Kalendar
- Hier findet man alle persönliche Informationen, deshalb gehören sie zu der Profile Seite

### Digitaler Prototyp – Version 1

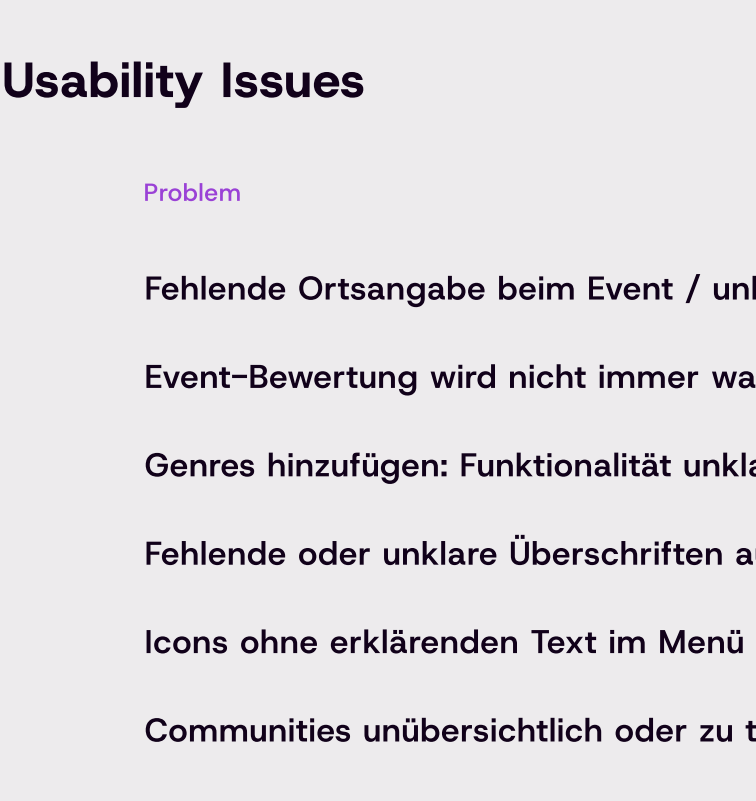
Startscreen Seiten



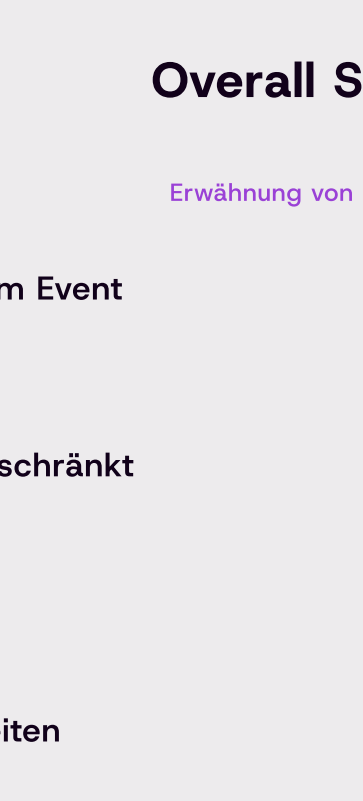
Event Details



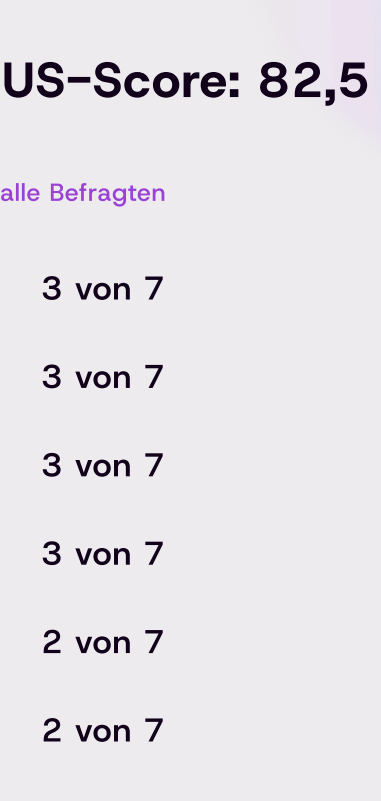
Communities Seiten



Chats / Friends



Profile



## 06 Usability-Tests

Tasks & Aufgaben für die Nutzer*innen:
1: Beschreibung von [...] Artist finden
2: Eventbeschreibung von [...] Event finden
3: Gespeicherten Events finden
4: Kalender finden
5: Genre (im Profil) hinzufügen

### Usability Issues

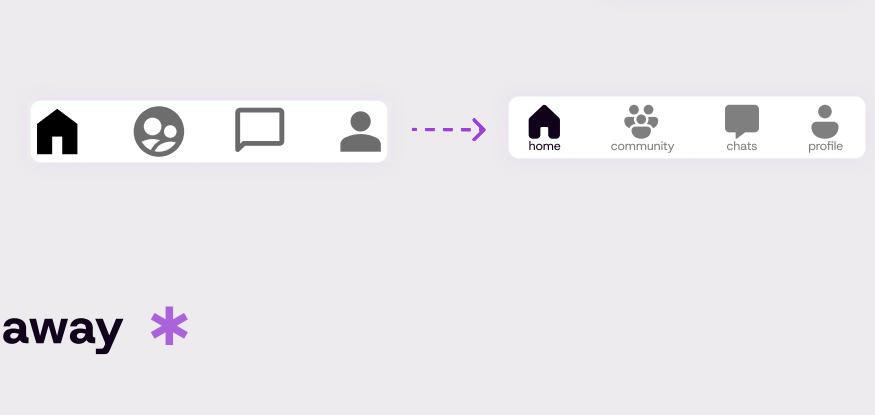
### Overall SUS-Score: 82,5

| Problem | Erwähnung von alle Befragten |
|---|---|
| Fehlende Ortsangabe beim Event / unklare Infos zum Event | 3 von 7 |
| Event-Bewertung wird nicht immer wahrgenommen | 3 von 7 |
| Genres hinzufügen: Funktionalität unklar oder eingeschränkt | 3 von 7 |
| Fehlende oder unklare Überschriften auf | 3 von 7 |
| Icons ohne erklärenden Text im Menü | 2 von 7 |
| Communities unübersichtlich oder zu textbasiert Seiten | 2 von 7 |

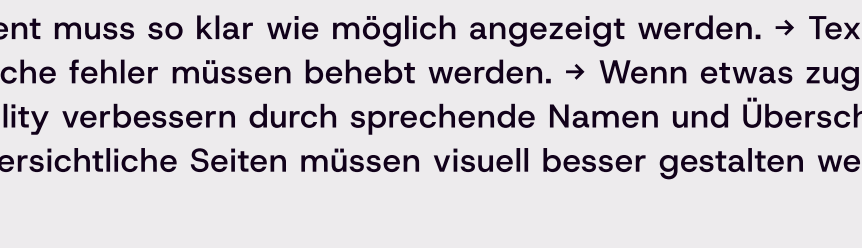
### Abgeleitete Redesign-Vorschläge

Calendar ⇢ My Event Calendar / Event Kalendar

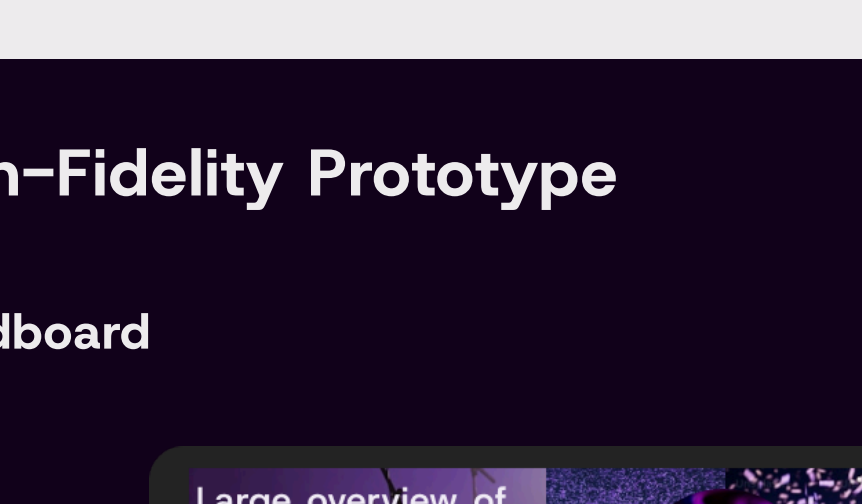
Kalenderüberschrift in "Mein Eventkalender" ändern



Ort und Adresse beim Event klar anzeigen

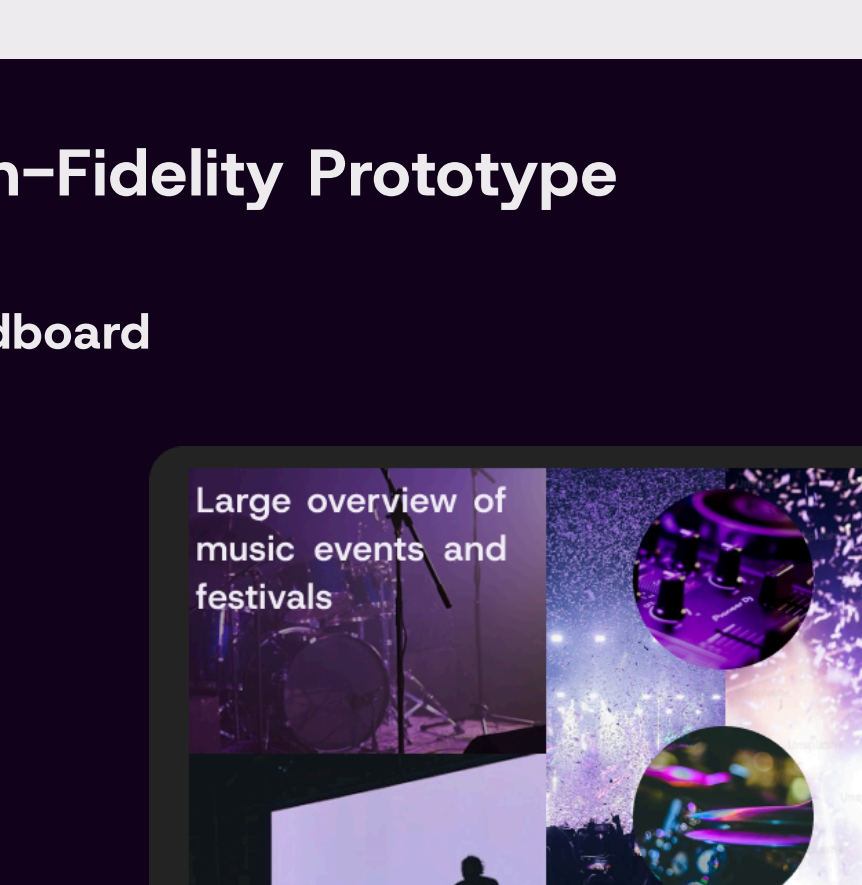


Externer Ticketkauf klar kennzeichnen

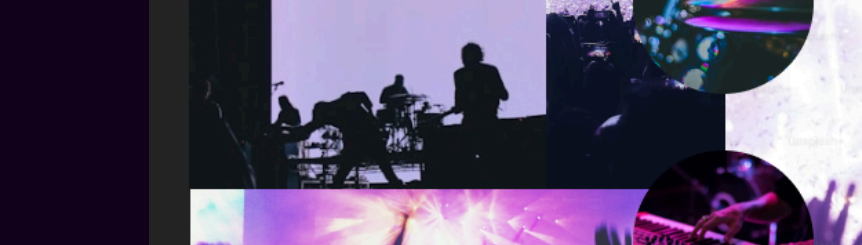


Plus Button nach hinzufügen eines Genres wieder sichtbar gestalten

Genres auch so gestalten, dass man sie wieder löschen kann



Auf allen Seiten informative Überschriften hinzufügen (z.B. "Concerts")



Menü Icons mit Text gestalten

### Takeaway *

1. Content muss so klar wie möglich angezeigt werden. → Texte, oder visuelle Erklärung
2. Logische fehler müssen behebt werden. → Wenn etwas zugefügt wird, soll es gelöscht werden können
3. Usability verbessern durch sprechende Namen und Überschriften. → Eindeutigkeit
4. Unübersichtliche Seiten müssen visuell besser gestalten werden. → Whitespace, Nicht-Text Elemente

## 06 High-Fidelity Prototype

### Moodboard

Large overview of music events and festivals
Never miss a concert again

### Farben

67318A 7838A3 9B41D7 B14EF2 D99FFF E6D1FF – Lila Primary Farbtöne

12021A 252326 EDEBEE FCFBFD – Helle und dunkle Hintergrundfarben

Die Farben sind von den Lichtern bei einem Konzert inspiriert:
- Schwarz: während Konzerten ist es meist dunkel
- Violet: Konzertlichte sind oft bunt, aber sehr oft Lila oder Violet

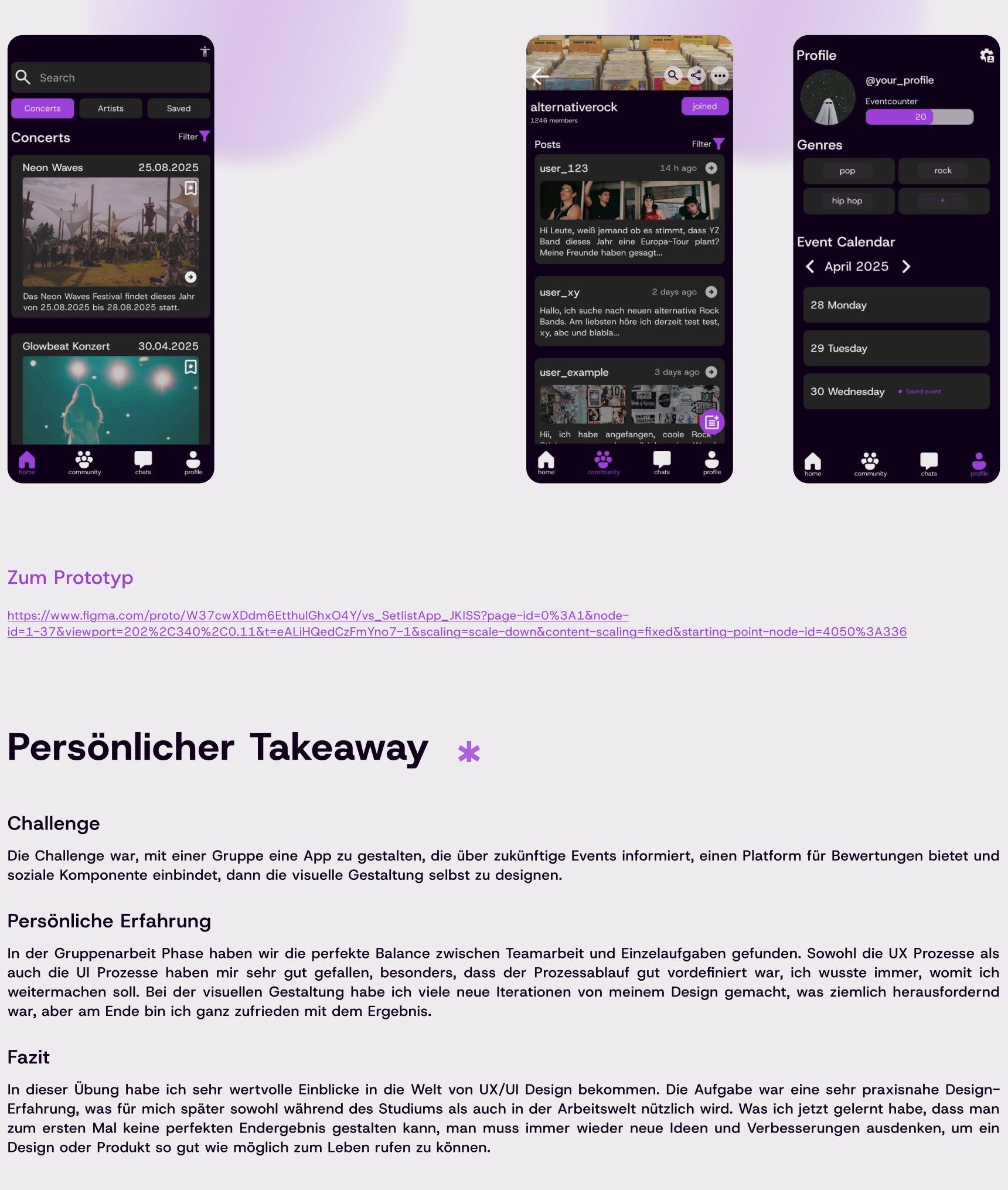
Mit diesen Farbtönen wollte ich die visuelle Umgebung für unsere Nutzer*innen gestalten, was sie bei den Events auch oft sehen, damit unsere App authentisch und entspannt wirkt. Schwarz und dunkle Farben würden als Hintergrund verwendet. Im Vordergrund findet man meistens Hellgrau, Weiß, und Variationen von Violet.

### Typeface

| | |
|---|---|
| My Communities | Noto Sans SC, Bold, 30 |
| My Communities | Host Grotesk, SemiBold, 26 |
| My Communities | Host Grotesk, Medium, 24 |
| My Communities | Host Grotesk, Regular, 20 |
| Porem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam eu turpis molestie, dictum est a, mattis tellus. Sed dignissim, metus nec fringilla accumsan, risus sem sollicitudin lacus, ut interdum tellus elit sed risus. Maecenas eget condimentum velit, sit amet feugiat lectus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Praesent auctor purus luctus enim egestas, ac scelerisque ante pulvinar. Donec ut rhoncus ex. Suspendisse ac rhoncus nisl, eu tempor urna. Curabitur vel bibendum lorem. Morbi convallis convallis diam sit amet lacinia. Aliquam in elementum tellus. | Host Grotesk, Light, 16<br>dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam eu turpis molestie, dictum est a, mattis tellus. Sed dignissim, metus nec fringilla accumsan, risus sem sollicitudin lacus, ut interdum tellus elit sed risus. Maecenas eget condimentum velit, sit amet feugiat lectus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Praesent auctor purus luctus enim egestas, ac scelerisque ante pulvinar. Donec ut rhoncus ex. Suspendisse ac rhoncus nisl, eu tempor urna. Curabitur vel bibendum lorem. Morbi convallis convallis diam sit amet lacinia. Aliquam in elementum tellus. |

Ich habe die Schrift Host Grotesk für fast alles gewählt. Ich wollte etwas einfaches, weil in unserer App sehr viele Bilder (und deshalb auch Farben) gefunden sind, und mit einem speziellen Typeface das Design sonst sehr überladen wäre. Ich wollte auch etwas rundes, wegen dem Thema Musik, weil beim Musikhören ist man meistens entspannt, das sollte das Font auch visualisieren.
Für die größten Überschriften habe ich Noto Sans SC genommen. Es ist einfach, aber nicht zu rund, deshalb schaut es professionell aus. Für die erste Seite (Willkommen Screen) und für Sign Up ist es gut geeignet.

### Digitaler Prototyp – Version 2



Zum Prototyp

https://www.figma.com/proto/W37xeX0dm6IthuDhvO4Yv/s_SetlistApp_Wi55?page-id=0%3A1&node-id=1-37&viewport=200%2C340%2C0.11&t=eLlH0edCzFmTno7-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&starting-point-node-id=400%3A336

## 07 Persönlicher Takeaway *

**Challenge**

Die Challenge war, mit einer Gruppe eine App zu gestalten, die über zukünftige Events informiert, einen Platform für Bewertungen bietet und soziale Komponente einbindet, dann die visuelle Gestaltung selbst zu designen.

**Persönliche Erfahrung**

In der Gruppenarbeit Phase haben wir die perfekte Balance zwischen Teamarbeit und Einzelaufgaben gefunden. Sowohl die UX Prozesse als [illegible] der Prozessablauf gut vordefiniert war, ich wusste immer, womit ich weitermachen soll. Bei der visuellen Gestaltung habe ich viele neue Iterationen von meinem Design gemacht, was ziemlich herausfordernd war, aber am Ende bin ich ganz zufrieden mit dem Ergebnis.

**Fazit**

In dieser Übung habe ich sehr wertvolle Einblicke in die Welt von UX/UI Design bekommen. Die Aufgabe war eine sehr praxisnahe Design-Erfahrung, was für mich später sowohl während des Studiums als auch in der Arbeitswelt nützlich wird. Was ich jetzt gelernt habe, dass man zum ersten Mal keine perfekten Endergebnis gestalten kann, man muss immer mit neuen Ideen und Verbesserungen auskommen, um ein Design oder Produkt so gut wie möglich zum Leben rufen zu können.

# Setlist

Never miss a concert again!