Aqua Loop

UI & UX Case Study

AquaLoop ist eine innovative App, die Menschen dabei unterstützt, regelmäßig genug Wasser zu trinken und gleichzeitig ihren Plastikverbrauch zu reduzieren. Durch personalisierte Erinnerungen, spielerische Challenges und nachhaltige Anreize hilft AquaLoop Nutzer*innen, gesunde Trinkgewohnheiten zu entwickeln und motiviert sie, auf umweltfreundliche Alternativen wie Mehrwegflaschen umzustehen. Die App trackt den individuellen Wasserkonsum, zeigt den positiven ökologischen Impact an und macht das Trinken von Wasser zu einer interaktiven, lohnenden Erfahrung.

Highlights aus der Ideenfindung und Wettbewerbsanalyse

In der Ideenfindungsphase haben wir uns intensiv mit der Frage beschäftigt, wie wir Menschen motivieren können, mehr Wasser zu trinken und gleichzeitig den Konsum von Getränken in Einwegplastikflaschen zu reduzieren. Dabei haben wir bestehende Lösungen und Wettbewerber analysiert, um Stärken und Schwächen zu identifizieren.

Wettbewerbsanalyse: Was machen andere Apps?
Wir haben verschiedene Apps untersucht, die sich mit Trinkgewohnheiten oder Nachhaltigkeit befassen, darunter:

- Refill Apps
- öffentliche Brunnen
- Smartbottles

Key Takeaways aus der Wettbewerbsanalyse:

- Fehlende Verbindung zwischen Trinkgewohnheiten und Nachhaltigkeit - wir sahen eine Marktlücke für eine App, die beides kombiniert.
- Personalisierung ist ein großer Erfolgsfaktor - Nutzer*innen wollen individuelle Empfehlungen und eine persönliche Ansprache, um langfristig motiviert zu bleiben.

Basierend auf diesen Erkenntnissen haben wir beschlossen, AquaLoop mehr als eine reine Wasser-Tracker-App zu gestalten. Statt nur Erinnerungen zu senden, integriert AquaLoop Erinnerungen, spielerische Elemente und nachhaltige Anreize, um eine langfristige Verhaltensänderung zu bewirken.

Highlights aus den Interviews und Analyse

Um ein tieferes Verständnis für die Bedürfnisse und Herausforderungen unserer potenziellen Nutzer:innen zu gewinnen, haben wir qualitative Interviews mit verschiedenen Zielgruppen durchgeführt.

Hier konnten wir folgende Informationen sammeln:

- Praktikabilität und Langlebigkeit von Flaschen sind wichtiger als Design oder Material, **Nachhaltigkeit** spielt eine große Rolle.
- Sponsoraktionen werden positiv aufgenommen, solange sie transparent sind und keine zusätzlichen Kosten verursachen.
- App-Funktionen, die durch **Auffüllen von Flaschen** und das **Tracking** des Wasserverbrauchs erleichtern, sind gewünscht, ebenso wie ein Belohnungssystem dass zusätzliche Anreize bietet.
- Der gesundheitliche Nutzen von Wasser/drinken wird stärker betont als die Nachhaltigkeit, aber beide Aspekte spielen eine Rolle in den Entscheidungsprozessen.

Highlights aus der Definition der Benutzeranforderungen

Um die Bedürfnisse und Herausforderungen unserer Zielgruppen besser zu verstehen, haben wir zwei Personas definiert, die typische Nutzer:innen unserer App repräsentieren. Diese helfen uns dabei, nutzerzentrierte Entscheidungen zu treffen und die App-Funktionen gezielt auf ihre Anforderungen abzustimmen.

Max Mustermann
Fabrikarbeiter
Fabrikarbeiter
Schichtarbeit
Frühschicht
Spätschicht
Nachtschicht