

Flink

Flink

Levyn Schneider – INF2023J

Modul 322 – Benutzerschnittstellen entwerfen und implementieren

Version: 1.4 – 23.11.2024

Inhaltsverzeichnis

1.	Auftraggeber	3
2.	Thema	3
3.	Zielplattform	3
4.	Nutzeranalyse	4
5.	Personas	4
a.	Personas	4
b.	Weitere Fragen	5
6.	Anforderungen	5
a.	Anforderungen	5
b.	Priorität	6
c.	Begründung	6
7.	Vorkonzept	6
a.	Farbkonzept	6
b.	Schriftart	7
8.	Mockups	8
9.	Storyboard	9
a.	Beschreibung	9

1. Auftraggeber

Das Startup Sparkify hat seinen Sitz in Zürich, Schweiz, und besteht aus einem kleinen Team von 10 Mitarbeitenden. Sparkify entwickelt Social-Media-Apps und Networking-Plattformen, die vor allem technikaffine Teenager und junge Erwachsene zwischen 14 und 35 Jahren ansprechen. Der Kundenstamm reicht von Privatanutzern bis hin zu kleinen Unternehmen, die innovative Lösungen zur Vernetzung suchen. Obwohl Sparkify erst 1% Marktanteil erreicht hat, plant das Unternehmen, bis 2025 seine Nutzerbasis um 50% zu steigern. Als zusätzliches Merkmal zeichnet sich Sparkify durch seine nachhaltige Unternehmenskultur aus, die digitale Innovation mit Umweltbewusstsein verbindet.

2. Thema

Ein zukünftiger Nutzer hat das Ziel, seinen Freunden dabei zu helfen, neue Kontakte zu knüpfen, indem er die App Flink nutzt. Der typische Ablauf beginnt mit dem Öffnen der App, gefolgt von der Auswahl eines Freundes aus dem eigenen Netzwerk. Daraufhin zeigt Flink passende Freundesvorschläge für diesen Freund an, basierend auf gemeinsamen Interessen und Aktivitäten. Mit einem einfachen Ja/Nein entscheidet der Nutzer, ob der vorgeschlagene Kontakt für seinen Freund passend ist.

Die App wird vorwiegend mobil genutzt, insbesondere in freien Momenten wie kurzen Pausen oder unterwegs. Sie richtet sich an technisch versierte, sozial aktive Nutzer, die soziale Netzwerke regelmässig nutzen und Spass daran haben, ihre Freunde mit neuen Kontakten zu vernetzen.

Die Aufgabe von Flink ist es, durch personalisierte Vorschläge die Freundeskreise der Nutzer zu erweitern. Dabei bietet die App eine spielerische, leicht verständliche Oberfläche, die den Prozess schnell und unterhaltsam macht. Flink kombiniert moderne Social-Media-Funktionen mit einer einzigartigen Fokussierung auf das Knüpfen von Kontakten für Freunde und schafft so eine neue Form der Vernetzung.

3. Zielplattform

Die primäre Zielplattform für Flink ist iOS und Android. Da die App eine jüngere Zielgruppe anspricht, die typischerweise mobil unterwegs ist, sind mobile Endgeräte optimal. Für eine breite Verfügbarkeit ist eine Veröffentlichung auf den grossen App-Stores (Apple App Store und Google Play Store) vorgesehen. Eine plattformübergreifende Kompatibilität sorgt dafür, dass iOS- und Android-Nutzer gleichermassen angesprochen werden.

4. Nutzeranalyse

Merkmal	Beschreibung
Alter	14-35 Jahre
Geschlecht	Überwiegend gemischt, sowohl männliche als auch weibliche Nutzer
Finanzielle Verhältnisse	Durchschnittliches bis gehobenes Einkommen, häufig Schüler, Studenten oder junge Berufstätige
Sozialer Status	Eher urban, sozial engagiert, aktiv in Peergruppen
Wohnsituation	Häufig in WG's oder eigenen Wohnungen in städtischen Gegenden
Ausbildung	Meist in der Schule, Ausbildung oder mit abgeschlossenem Studium
Interessen	Freundschaftspflege, Freizeitaktivitäten, Networking, Reisen, Veranstaltungen
Technisches Verständnis	Hoch, da die Zielgruppe digitale Anwendungen im Alltag routiniert verwendet

5. Personas

a. Personas

Persona 1: Anna, 16 Jahre

Anna ist ein aufgeschlossenes, kreatives Mädchen, das sich sehr für Kunst und Fotografie interessiert. Sie ist gerne auf sozialen Medien aktiv, wo sie ihre Fotos teilt und sich über aktuelle Trends informiert. Anna liebt es, neue Leute kennenzulernen, besonders wenn sie gemeinsame Interessen oder Freunde haben – so fühlt sie sich sicherer und hat gleich einen Gesprächseinstieg. Ihr ist es wichtig, in einer App authentische Verbindungen zu schaffen und dabei spielerisch potenzielle neue Kontakte zu knüpfen. Anna hat schon Erfahrungen mit Dating-Apps gemacht, fühlt sich dort aber oft unwohl, weil sie auf Oberflächlichkeit basieren. Die Möglichkeit, neue Freundschaften mit einem leichten Hauch von Romantik aufzubauen, ohne dass die App wie eine typische Dating-Plattform wirkt, findet sie attraktiv. Gleichzeitig findet sie das Ja/Nein-System spannend, um so schnell und einfach zu entscheiden, ob jemand zu ihrem Freundeskreis passen könnte oder nicht.

Persona 2: Jonas, 23 Jahre

Jonas ist 23 Jahre alt, studiert Wirtschaftsingenieurwesen und lebt in einer WG. In seiner Freizeit geht er gerne bouldern, spielt Videospiele und reist mit Freunden. Obwohl er kommunikativ ist, hat er ein kleines soziales Netzwerk und möchte seinen Freunden helfen, neue Kontakte zu knüpfen.

Die Idee, für seine Freunde passende Freundschaftsvorschläge über Flink zu machen, spricht ihn an, da er glaubt, dass gemeinsame Interessen die Grundlage für gute Freundschaften sind. Als technikaffiner Nutzer schätzt er den spielerischen Ansatz der App und die schnelle Ja/Nein-Funktion, um schnell neue Verbindungen vorzuschlagen. Flink nutzt er gerne in Pausen oder abends, da er die App unkompliziert und authentisch findet.

b. Weitere Fragen

Welche Features machen die Nutzung einer App für die Personas besonders angenehm?

Anna mag intuitive und visuell ansprechende Benutzeroberflächen, die sie spielerisch entdecken kann. Besonders wichtig ist ihr ein schnelles und einfaches Matching-System wie die Ja/Nein-Funktion. Die Authentizität und Sicherheit der Plattform sind für sie ebenfalls entscheidend, damit sie sich wohlfühlt.

Wie gehen die Personas mit technischen Problemen um?

Wenn Anna ein technisches Problem hat, versucht sie zuerst, es selbst zu lösen, indem sie Tutorials oder Foren durchsucht. Wenn das nicht funktioniert, fragt sie Freunde oder sucht nach Hilfe auf Social-Media-Kanälen. Sie wird schnell ungeduldig, wenn technische Probleme länger dauern, da sie gewohnt ist, dass Apps einfach funktionieren.

Welche Geräte nutzen die Personas am häufigsten für ihre täglichen Aufgaben und wie nutzen sie diese?

Jonas verwendet hauptsächlich sein Smartphone für Social Media, Messaging und Apps wie Flink. Für das Studium und seine Werkstudenten-Tätigkeit nutzt er seinen Laptop, auf dem er E-Mails bearbeitet und technische Tools verwendet. Sein Smartphone ist jedoch sein Hauptgerät für Freizeit und soziale Interaktionen.

Wie wichtig ist für die Personas die Verfügbarkeit von Offline-Lösungen oder alternative Zahlungsmöglichkeiten?

Offline-Funktionen sind für Jonas nicht zwingend notwendig, da er fast immer eine Internetverbindung hat. Was Zahlungsmöglichkeiten betrifft, ist er offen für In-App-Käufe, wenn der Mehrwert klar ersichtlich ist, bevorzugt aber einfache und sichere Methoden wie Apple Pay, PayPal oder Kreditkarte.

6. Anforderungen

a. Anforderungen

1. Übersicht der Benutzeroberfläche (funktional)

Die App muss eine klare und benutzerfreundliche Oberfläche bieten, die den Nutzern eine einfache und schnelle Interaktion ermöglicht. Es sollte eine klare Struktur vorhanden sein, die es den Nutzern erlaubt, schnell und intuitiv zu navigieren.

2. Freundesnetzwerk und Vorschläge (funktional)

Flink muss dem Nutzer die Möglichkeit bieten, aus seinem bestehenden Netzwerk Freunde auszuwählen, für die dann passende Kontakte angezeigt werden, basierend auf gemeinsamen Interessen und Aktivitäten.

3. Ja/Nein-Funktion (funktional)

Eine Ja/Nein-Funktion muss integriert sein, die es dem Nutzer ermöglicht, durch einfache Klicks zu entscheiden, ob der vorgeschlagene Kontakt für seinen Freund geeignet ist.

4. Spielergerechte Oberfläche (nicht-funktional)

Die App sollte eine spielerische, ansprechende Gestaltung haben, die es den Nutzern angenehm macht, die Funktion zu nutzen und dadurch den Prozess zu beschleunigen.

b. Priorität

Die Priorität für die Anforderungen wird von 1 bis 6 gestaffelt, wobei **1** die höchste Priorität hat.

- **Hohe Priorität:** Benutzeroberfläche, Freundesvorschläge und die Ja/Nein-Funktion.
- **Niedrige Priorität:** Eine weiterführende Funktion zur Verbesserung von Freunde finden mit Frage-Antworten Kärtchen.

c. Begründung

Übersichtliche Benutzeroberfläche (hohe Priorität): Die Benutzeroberfläche ist entscheidend für den Erfolg der App, da sie die Hauptschnittstelle darstellt. Sie ermöglicht es den Nutzern, schnell und einfach Kontakte zu vermitteln.

Freundesnetzwerk und Vorschläge (hohe Priorität): Die zentrale Funktion der App, nämlich das Anbieten von Freundesvorschlägen basierend auf gemeinsamen Interessen, ist für die Funktionalität unerlässlich.

Ja/Nein-Funktion (hohe Priorität): Eine einfache Möglichkeit für die Nutzer, zu entscheiden, ob ein Kontakt geeignet ist, muss schnell und intuitiv sein, um den Nutzern eine angenehme Erfahrung zu bieten.

Frage-Antworten Kärtchen (niedrige Priorität): Diese Funktion verbessert die App, indem sie es erleichtert, festzustellen, ob eine Person gut zu einem ausgewählten Freund passt.

7. Vorkonzept

a. Farbkonzept

F9F4F5	03122F	F1916D	DA9ADA	182C53
Text	Hintergrund	Primär	Sekundär	Akzent

Das Farbkonzept der Flink-App kombiniert Funktionalität und modernes, ansprechendes Design. Die helle Textfarbe sorgt für gute Lesbarkeit auf dem dunklen Hintergrund, das Vertrauen und Ruhe vermittelt. Das Orange hebt interaktive Elemente hervor und lädt zur Aktion ein. Die Sekundärfarbe, ein sanftes Lila, schafft klare Strukturen, während das Blau als Akzent Farbe für subtilere und individuelle Elemente verwendet wird. Zusammen ergibt sich ein harmonisches, benutzerfreundliches Design, das zur Interaktion anregt.

b. Schriftart

Schriftart	Quelle	Verwendung
Widescreen	https://fonts.adobe.com/fonts/widescreen	Logo und Überschriften
Montserrat	https://fonts.adobe.com/fonts/montserrat	Fliesstexte und anderen Elementen

Die Schriftart Widescreen wird für das Logo und Überschriften verwendet, da sie modern und markant wirkt, was die visuelle Identität der App stärkt. Montserrat eignet sich für Fliesstexte und andere Elemente, da sie klar und gut lesbar ist. Diese Kombination aus beiden Schriftarten sorgt für eine ausgewogene und ansprechende Benutzererfahrung, die sowohl auffällig als auch funktional ist.

c. Logo

Hauptlogo



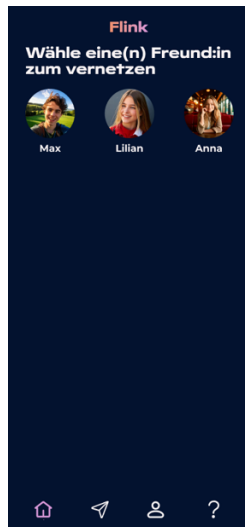
App-Icon



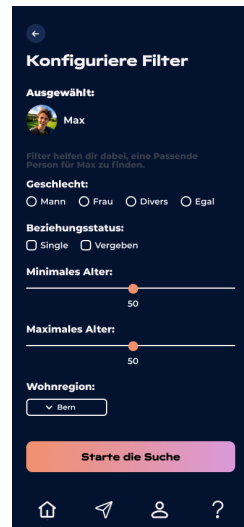
Das Hauptlogo von Flink nutzt einen modernen Schriftzug mit einem sanften Farbverlauf von Orange zu Lila, was die lebendige und einladende Natur der App betont. Die klare, fettere Schrift sorgt für gute Lesbarkeit und vermittelt eine jugendliche, dynamische Markenidentität.

Das App-Icon in Form eines Puzzle-Stücks symbolisiert das Verbinden von Menschen, passend zur Hauptfunktion der App. Die minimalistische Gestaltung und die sanften Farben ergänzen das Logo und schaffen ein konsistentes, benutzerfreundliches Design, das die Identität der App stärkt.

8. Mockups



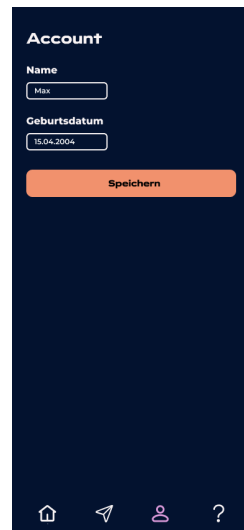
Startseite mit der Auswahl von Freund:innen



Filterseite für die Suche



Vorgeschlagene Personen



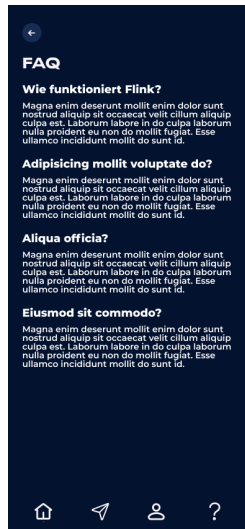
Account Einstellungen



Hilfe Seite

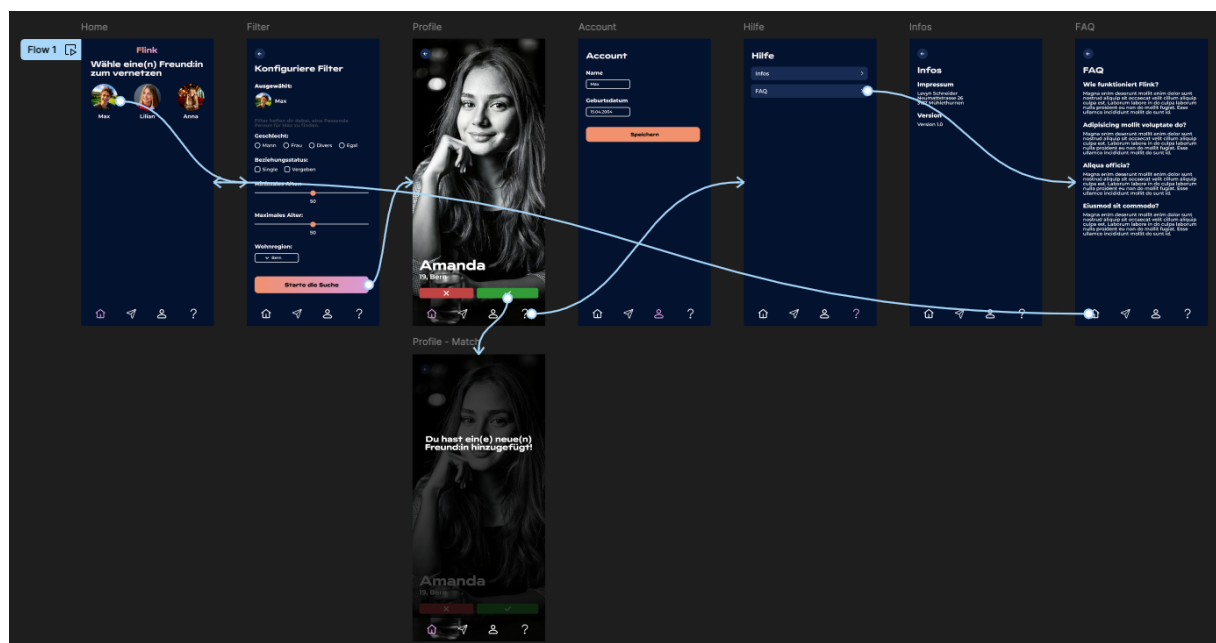


Info Seite



FAQ Seite

9. Storyboard



a. Beschreibung

Jonas öffnet die App und wird direkt auf den Homescreen geleitet. Hier sieht er die Möglichkeit, einen seiner Freunde auszuwählen, um ihn mit neuen Freund:innen zu vernetzen. Er entscheidet sich für Max und konfiguriert die Filter, um die Suche optimal an Max' Wünsche anzupassen. Dabei stellt er Kriterien wie Geschlecht, Beziehungsstatus, Alter und Wohnregion ein. Anschliessend klickt er auf „Starte die Suche“ und wartet gespannt auf das Ergebnis.

Als Nächstes wird ihm Amanda als Vorschlag angezeigt. Jonas ist sich jedoch unsicher, wie er weiter vorgehen soll. Um Hilfe zu bekommen, klickt er auf das Fragezeichen-Icon und gelangt zur FAQ-Seite. Dort liest er nach, wie die App funktioniert und was er als Nächstes tun kann. Nun ist er bestens informiert und kehrt über das Home-Icon zurück auf den Startbildschirm.

Zurück auf dem Homescreen wählt Jonas erneut Max aus, konfiguriert die Filter ein weiteres Mal und startet die Suche von vorn. Diesmal weiss er genau, was zu tun ist. Er versteht, dass er Amanda entweder durch das grüne Häkchen-Icon akzeptieren oder mit dem roten X-Icon ablehnen kann. Jonas entscheidet sich für das grüne Häkchen, und sofort erfährt er, dass es ein Match gibt. Er freut sich, dass er erfolgreich dazu beigetragen hat, eine neue Verbindung für Max herzustellen.