



# "On Trak" - Software Plugin

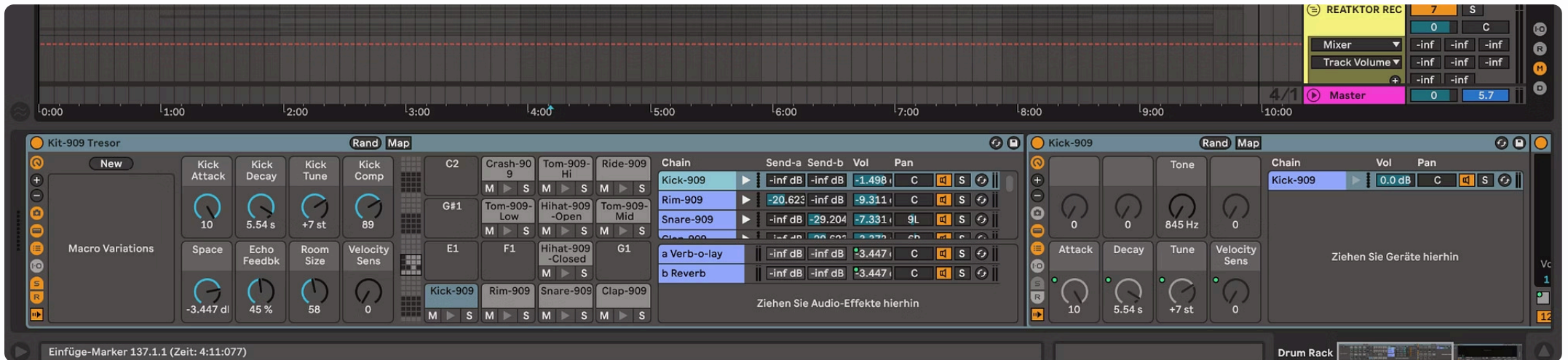
## Innovativ & userzentriert.




"On Trak" ist ein innovatives Audio-Plugin für Musiksoftware basierend auf Verbesserungen am "Drum Rack", ein Sampler Modul der Musiksoftware Ableton Live. Ziel ist es, kreative Barrieren zu beseitigen, Bedienprozesse zu vereinfachen und neue Inspirationsquellen für Muskschaffende bereitzustellen.

Relevanz:

- Traditionelle DAW-Interfaces sind technisch mächtig und komplex, aber nicht intuitiv.
- On Trak bringt durch AI, visuelles Feedback und neue UX-Konzepte frischen Wind in die Branche und unterstützt damit aktiv die digitale Transformation im kreativen Bereich.

# Problemstellung und Bedarf



-  Musiksoftware ist oft komplex und überladen  
Insbesondere Live-Performer kämpfen mit ineffizienten Workflows.
-  Zahlreiche Pain Points  
ADSR versteckt, keine Sample-Presets, keine lebendigen Grooves, Scrollen nötig, fehlende Randomisierung.
-  Der kreative Flow wird unterbrochen  
Durch technische Hürden und umständliche Bedienung.

## Zielgruppe:

- Studioproduzenten (Sounddesigner, Sample-Based Producer)
- Live-Performer (Controller Artists, Loop Artists)
- Anfänger mit Bedarf an visuellem Feedback

## Personas:

- Martin (Live-Künstler, Workflow-fokussiert)
- Barbara (Sounddesignerin, Detailfokussiert)



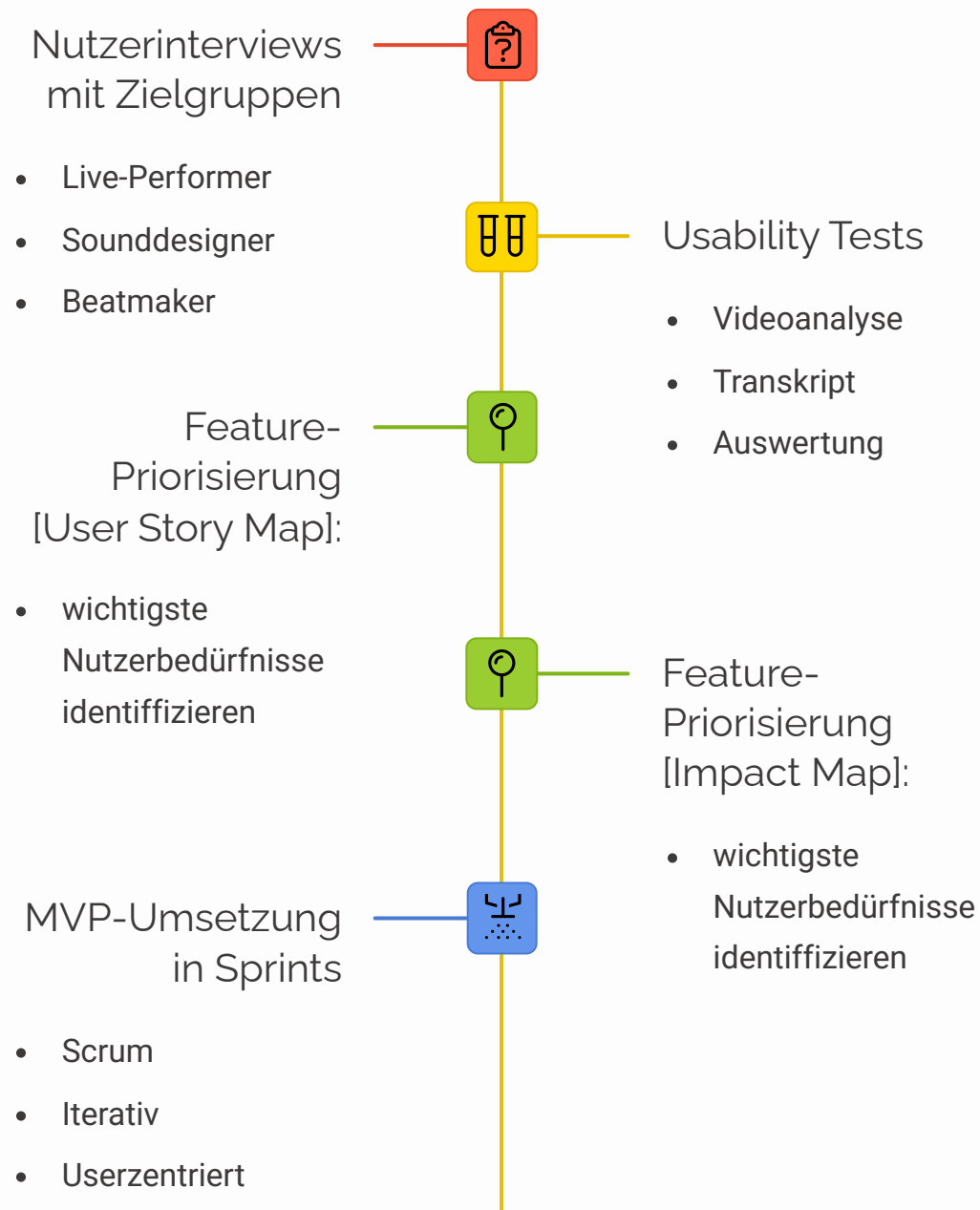
# Marktanalyse

🔍 <b>**Kriterium**</b>	⌵ <b>**Rum Drag (Prototyp)**</b>	⌵ <b>**Maschine (Native...)</b>	⌵ <b>**Atlas 2 (Algonaut)**</b>	⌵ <b>**Ableton Drum Rack...</b>
<b>**Zielgruppe**</b>	Producer, Live-Performer, Sounddesigner	Beatmaker, Performance Producer	Sample-orientierte Producer	Breite Nutzerbasis in Ableton, von Beginner bis Pro
<b>**UI/UX Fokus**</b>	Intuitiv, visuell, live-optimiert	Komplex, hardware-orientiert	Visual Sample Map	Funktional, aber technisch & verschachtelt
<b>**AI-Integration**</b>	AI-Sample-Swap, intelligente Presets	Nein	AI-gestützte Sample-Vorschläge	Nein
<b>**Preset-Management**</b>	Pattern- & Parameter-Presets, Randomizer	Komplexes Scene/Sound-Management	Sample-Kits mit Mapping	Nur Rack-Speicherung, keine Parameterpresets
<b>**Live-Tauglichkeit**</b>	Hoch: vergrößerte UI, Makros, keine Scrolls	Mittel: Hardware-optimiert	Niedrig	Eingeschränkt: kleine Pads, schwerer Zugriff
<b>**Euklidische Sequenzierung**</b>	Ja, für Modulation & FX	Nein	Nein	Nein
<b>**Modularität / Erweiterung**</b>	Geplant: Plugin-Marktplatz, mobile Version	Stark durch Ecosystem	Eingeschränkt	Hoch (innerhalb von Ableton, aber nicht als Plugin)
<b>**Visuelle ADSR / Parameter**</b>	Interaktive Kurven mit Echtzeitbearbeitung	Teilweise, aber verschachtelt	Nein	Nur Text-Parameter, keine visuelle Darstellung
<b>**Drag &amp; Drop Sample Packs**</b>	Ja, mit Automapping	Ja, aber Setup nötig	Ja, Mapping automatisiert	Ja, aber keine intelligente Verteilung
<b>**Innovationsgrad**</b>	Hoch: AI, visuelle Steuerung, kreative Modulation	Mittel – Hybrid-Hardware	Mittel – Sample AI	Niedrig – stabil, aber ohne Innovation seit Jahren

## Unique Selling Point (USP)

„Das erste Drum Sampler Plugin, das Live-Performance-optimierte Bedienung mit visueller Echtzeitkontrolle und kreativer AI-Modulation vereint – für maximalen kreativen Flow ohne technische Hürden.“

# Projektentwicklung und Methodik



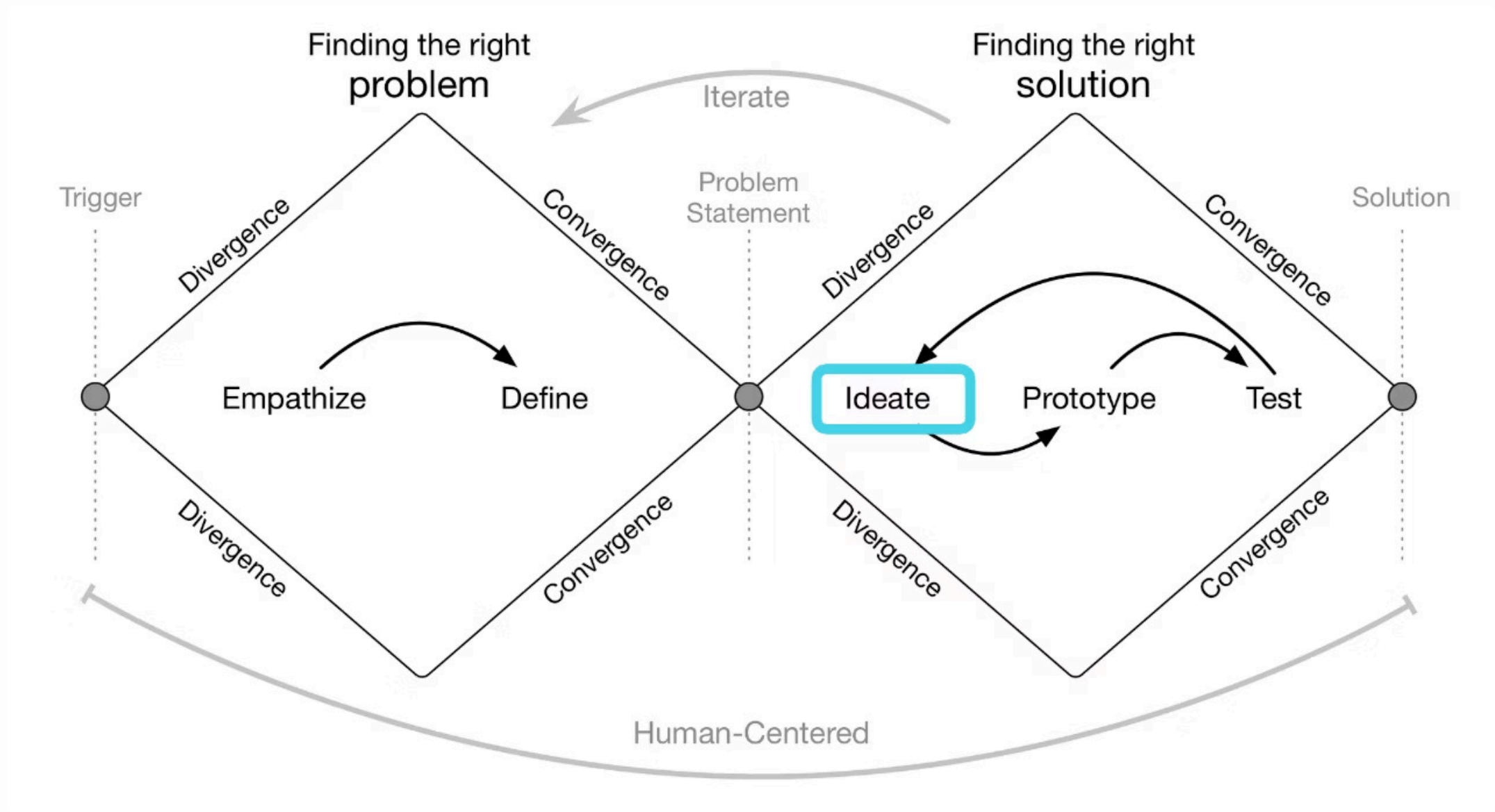
**Iterativer Prozess:** Das Projekt wurde in mehreren Schleifen validiert

- User Journey Map: zeigte Pain Points bei Navigation, Klangbearbeitung & fehlender Randomisierung
- User Story Map: strukturierte Features entlang des Workflows (Setup → Sound → Pattern → Modulation)
- MVP Canvas: half, Nutzenversprechen, Zielgruppe & KPIs zu definieren → daraus entstand eine realistische Roadmap mit Releases

## Tools & Technologien:

- **Design:** Figma (Erstellung interaktiver Wireframes & UI-Komponenten), Adobe XD (Szenarien & Prototyp-Videos für Testpersonen)
- **Entwicklung:** React (Moderne UI-Architektur, komponentenbasiert), JUCE (C++-basierter Audio-Plugin-Framework für VST/AU), TailwindCSS (Effiziente UI-Styles mit Utility-First-Prinzip)
- **Testing & Feedback:** Maze (Remote-Usability Tests mit Heatmaps & Click-Flows), Notion (User Insights, Testauswertungen & Story-Backlog)
- **Projektmanagement:** Jira & Trello (Sprintplanung, Backlog-Tracking, Priorisierung), GitHub Projects (Versionskontrolle, Aufgabenkoordination)

# Design Thinking (Double Diamond Prinzip)



# Verwendete Frameworks (Kurzüberblick)

## RICE-Priorisierung

Wurde in der Featurepriorisierung verwendet, um Aufwand und Nutzen potenzieller Funktionen zu bewerten. Beispiel: AI-Sample-Finder (hoher Impact, hoher Aufwand, moderate Confidence, moderate Reach).

## Impact Mapping

Diente der strategischen Verknüpfung von Geschäftszielen mit Nutzerverhalten und Technologie. Es half, die Features entlang ihrer Wirkung auf die übergeordneten Ziele (z. B. Effizienzsteigerung, Kreativitätsförderung) zu validieren.

## Kano-Modell






Klassifikation der Features nach „Basic“, „Performance“ und „Excitement“:

- Basic: Drag & Drop, größere Rack-Ansicht
- Performance: ADSR-Visualisierung, Makrosteuerung
- Excitement: AI-Sample-Swap, euklidischer Sequenzer

## MoSCoW-Methode

- „Must have“: Übersichtlichkeit, ADSR, Rack-Steuerung
- „Should have“: Presets, Randomizer
- „Could have“: AI-Sample-Finder, Pattern-Export
- „Won't have (yet)“: Multiplayer-Sessions, Cloud-DAW-Integration

# Lösungsansatz und Kernfunktionen des Produkts

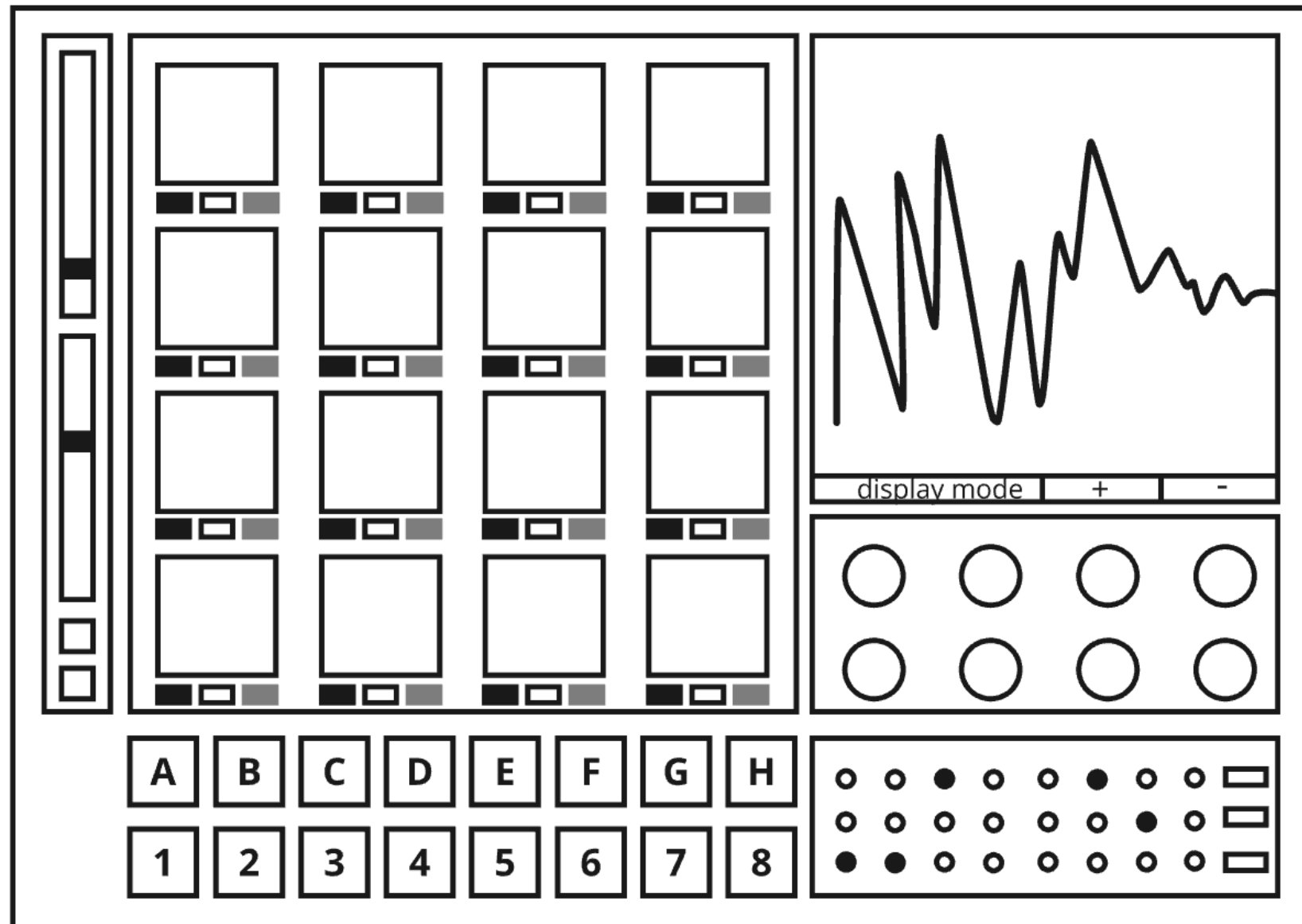
-  Vergrößerte Drum Rack Ansicht  
Kein Scrollen nötig
-  Interaktive ADSR-Hüllkurve  
Realtime-Bearbeitung
-  Flexible Makrosteuerung  
Frei belegbar
-  Probability & Variation Slider  
Dynamische Beats
-  AI-Sample-Swap  
Ähnliche Sounds automatisch
-  Sample & Parameter Presets  
Sofortige Klangwechsel
-  Euklidischer Sequenzer  
Parameter-Modulation

## Mehrwert:

- UX-Fokus + kreative Features → Effizienz & Inspiration
- Workflow Verbesserung → Reduktion von Klicks und Denkpausen
- Live-tauglichkeit → Bessere visuelle Orientierung &



# Wireframe Modell





MVP Prototyp



# Strategische Einordnung

## SWOT-Analyse

- Stärken: Nutzerzentrierte Entwicklung, innovatives UX/UI, AI-Unterstützung, klare Release-Planung
- Schwächen: Noch kein Markteintritt, technische Integration in DAWs nötig
- Chancen: Wachsende Nachfrage nach kreativer DAW-Software, viele unbediente Nutzerbedürfnisse
- Risiken: Markt ist kompetitiv, Abhängigkeit von Drittplattformen (VST, DAW-Kompatibilität)

## PESTEL-Analyse

- Political: Urheberrechte, Musiksoftware-Regulierungen
- Economic: Wachsende Kreativwirtschaft & DIY-Musikmarkt
- Social: Boom bei Bedroom-Producern & Live-Performer-Communities
- Technological: Fortschritte bei AI, Touch-Interfaces, Plugin-Standards
- Environmental: Digitale Distribution, keine physischen Ressourcen nötig
- Legal: Lizenzierung für AI, Sample-Austausch-Features beachten

## Business Model Canvas

- Kundensegmente: Studio Producer, Live Performer, Sounddesigner
- Wertangebote: Schnellere Workflows, visuelle Kontrolle, AI-gestützte Soundsuche
- Kanäle: Plugin-Shops (z. B. Plugin Boutique), Integrieren in bestehende DAW-Märkte, Online-Marketing
- Kundenbeziehungen: Community, Beta-Testing-Programme, Tutorials
- Einnahmequellen: Lizenz, Abo (Freemium), Add-ons
- Schlüsselressourcen: Entwicklungsteam, UX/UI-Expertise, Audioengine
- Schlüsselaktivitäten: Featureentwicklung, Testing, Vertrieb, Support
- Partnernetzwerke: DAW-Anbieter, Sample-Libraries, Influencer
- Kostenstruktur: Entwicklung, Marketing, Hosting, Support

## Value Proposition Canvas

- Customer Jobs: Beats bauen, live performen, effizient mit Sounds arbeiten, Kreativ sein
- Pains: UI-Komplexität bremst aus, zu viele Klicks, fehlende Inspiration
- Gains: Intuitives Design, AI-Integration, Live-Optimierung
- Gain Creators: Presets, Randomizer, Visualisierung, Drag & Drop
- Pain Relievers: Euklidischer Sequenzer, AI-Sample-Swap, keine versteckten Funktionen, intuitive Oberfläche

# MVP Canvas

<p><b>Personas</b></p> <div> <p><b>Barbara - Sounddesignerin</b></p> <p>Rolle: Spezialisiert auf Ambient- und Downtempo-Musik. Arbeitet mit komplexen Klangstrukturen und legt Wert auf präzise Kontrolle ihrer Soundparameter.</p> <p>Pain Points: - Umständliche Navigation in der Ableton-Seitenleiste Wellenformanzeige &amp; ADSR nur schwer erreichbar Kreatives Arbeiten wird durch versteckte Funktionen erschwert</p> <p>Needs: Intuitive, visuelle Benutzeroberfläche Direkter Zugriff auf ADSR und andere Soundparameter Drag &amp; Drop von Presets und optimierter Makro-Workflow</p> <p>Zitat: „Ich will Klänge intuitiv formen, nicht durch Menüs kämpfen.“ MVP Canvas Drum Rack It...</p> </div> <div> <p><b>Martin - Live Performer</b></p> <p>Rolle: Live-Musiker der häufig mit Drum Racks arbeitet schnelle, intuitive Zugriffe während Performances benötigt.</p> <p>Pain Points: Unübersichtliches UX-Design im Standard-Drum Rack Mangelnde Usability stört den kreativen Flow Kaum spontane Inspiration durch fehlende kreative Features</p> <p>Needs: Große, skalierbare Drum Rack-Ansicht Visuelle Darstellung von Wellenform und ADSR-Kurven Schnell erreichbare Funktionen und Randomization-Optionen</p> <p>Zitat: „Ich will beim Spielen spontan bleiben – wenn ich mich durch Menüs klicken muss, ist der Moment weg.“</p> </div>	<div> <p><b>Feature1:</b></p> <p>Vergrößerte Drum Rack-Ansicht für bessere Übersichtlichkeit.</p> </div> <div> <p><b>Feature2:</b></p> <p>Grafische ADSR-Hüllkurvendarstellung für präzisere Steuerung.</p> </div> <div> <p><b>Feature3:</b></p> <p>Universelle Randomize-Funktion für zentrale Parameter wie Velocity, Filter und Pitch.</p> </div> <p><b>Features</b></p> <div> <p>Vergrößerte Drum Rack-Ansicht: Skalierbar und alle Parameter direkt zugänglich.</p> </div> <div> <p>Grafische ADSR-Darstellung: Interaktiv und mit Echtzeit-Feedback.</p> </div> <div> <p>Randomize-Option: Erzeugung variabler Sounds durch Zufallssteuerung zentraler Parameter.</p> </div>	<p><b>Expected outcome</b></p> <div> <p><b>Kurzfristig:</b></p> <p>Verbesserter Workflow durch einfachere Steuerung und schnellere Navigation.</p> </div> <div> <p><b>Langfristig:</b></p> <p>Höhere Nutzerzufriedenheit durch kreativere und effizientere Produktionsmöglichkeiten.</p> </div> <p><b>Validierungs Metriken</b></p> <div> <p><b>Feature Bezogen:</b></p> <p><b>ADSR-Steuerung:</b> - Anzahl % der Nutzer, die die ADSR-Funktion aktiv nutzen</p> <p><b>Makro-Regler:</b> - Anzahl belegter Makros pro Nutzer</p> <p><b>Randomizer:</b> - Wie oft wird die Randomize-Funktion verwendet?</p> <p><b>Preset-Wechsel:</b> - Durchschnittliche Preset-Interaktionen pro Session</p> </div> <div> <p><b>Nutzungsdaten:</b></p> <p><b>Anzahl aktiver Nutzer pro Woche:</b> - Wird das Plugin regelmäßig genutzt?</p> <p><b>Feature-Nutzung pro Session:</b> - Welche Funktionen werden am häufigsten eingesetzt?</p> <p><b>Durchschnittliche Session-Dauer:</b> - Wie lange bleiben Nutzer im Plugin aktiv?</p> </div>
<p><b>Journeys</b></p> <div> <p><b>Neuer Nutzer:</b></p> <p>Möchte schnell und intuitiv Sounds im Drum Rack erstellen. Testet neue Funktionen wie die Randomize-Option, um kreative Ideen zu finden.</p> </div> <div> <p><b>Erfahrener Nutzer:</b></p> <p>Nutzt das Drum Rack für detailliertes Sound-Design. Profitiert von der grafischen Hüllkurvendarstellung für präzise Anpassungen.</p> </div>	<p><b>Cost and schedule</b></p> <div> <p><b>Entwicklungskosten:</b> 500€ (API Use)</p> <p>MVP-Entwicklung mit Fokus auf 3 Kernfeatures (ca. 2-3 Sprints bei einer Velocity von 20 Punkten pro Sprint).</p> </div> <div> <p><b>Monetarisierungsplan:</b></p> <p>Freemium Modell mit optionalen "Add-on" Paketen</p> <p>später: Subscription-Modell für AI &amp; Expansion</p> </div> <div> <p><b>Zeitplan:</b></p> <p>Sprint 1: Vergrößerte Ansicht und ADSR-Darstellung.</p> <p>Sprint 2: Randomize-Funktion und erste Usability-Tests.</p> </div>	<p><b>Usability &amp; Zufriedenheit:</b></p> <div> <p><b>Task Completion Rate:</b> - (Testing)% der Testnutzer, die ein Ziel ohne Hilfe erreichen System Usability Score (SUS) Standardwert aus Usability-Test (Skala 0-100)</p> <p><b>Net Promoter Score:</b> - (NPS) Würden Nutzer Rum Drag weiterempfehlen? (-100 bis +100)</p> <p><b>Cognitive Load:</b> - (qualitativ) Subjektiver Aufwand zur Bedienung (aus Interviews)</p> </div> <div> <p><b>Wachstum &amp; Monetarisierung (später):</b></p> <p><b>Conversion Rate:</b> - Free → Paid Anteil der Nutzer, die von der Free- zur Vollversion wechseln</p> <p><b>Revenue per User:</b> - Durchschnittlicher Umsatz pro Nutzer</p> <p><b>Retention Rate:</b> - (7 Tage / 30 Tage) Bleiben Nutzer nach dem ersten Test langfristig aktiv?</p> </div>

# Detaillierte Roadmap





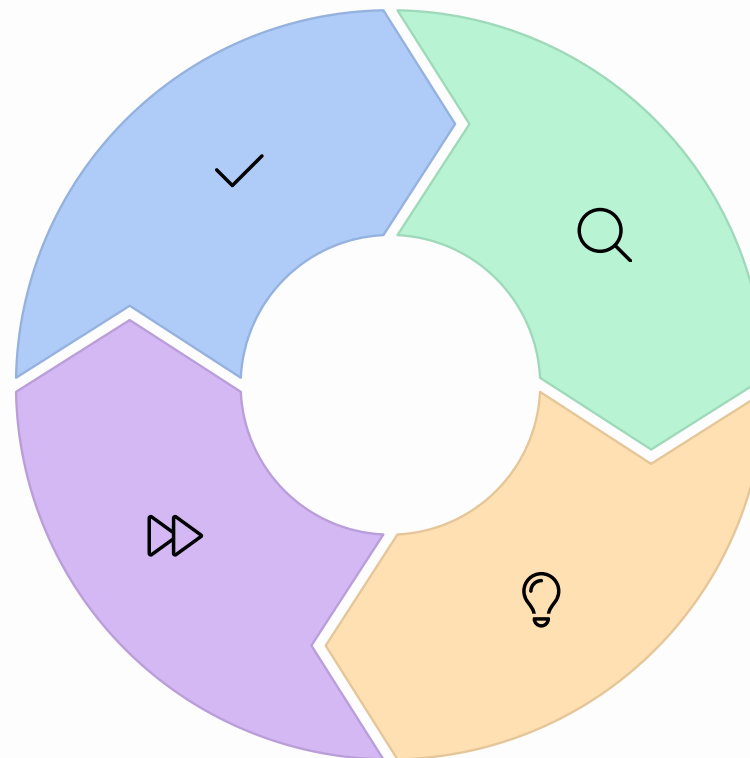
# Zusammenfassung und Ausblick

## Iterativ entwickeltes MVP

Mit validierten Features basierend auf  
Nutzerfeedback

## Nächste Schritte

- Durchführung weiterer Usability-Tests und Designiterationen
  - Integration als VST in DAW-Plattformen und Optimierung für verschiedene Betriebssysteme
- Strategische Partnerschaften mit Musiksoftware-Herstellern und Influencern aufbauen
- Vermarktung über Plugin-Stores und gezielte Beta-Kampagnen zur Reichweitensteigerung



## Klarer Funktionsfokus

Auf UX, Kreativität & Echtzeitkontrolle

## Lerneffekte

- Agiles Arbeiten am User entlang zahlt sich aus
- Auch in kreativen Branchen sind strukturierte Produktentwicklungsprozesse essenziell

# ***On Trak*** - Kreativer Flow ohne Kompromisse.

"Mit "On Trak" wird aus Bedienung Spielfreude – intuitiv, visuell und inspirierend!"

Martin [Musik-Produzent]



Danke für Ihre Aufmerksamkeit - Ich freue mich auf Ihre Fragen!