

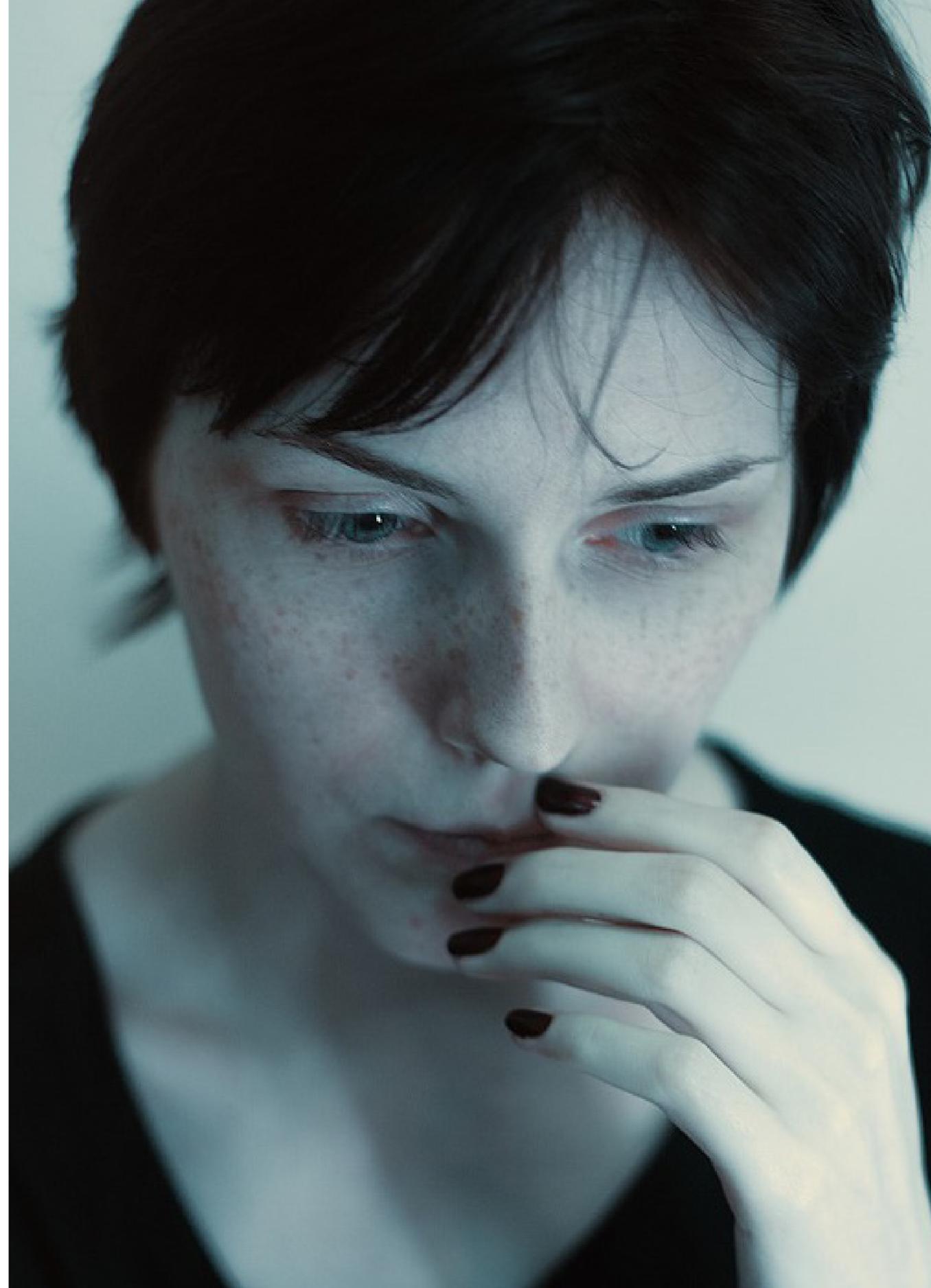


UX/UI-Design

Konzept für eine App-Anwendung zur Orientierung in Gebäuden

ELEVATOR PITCH

Grundidee



Jeder kennt die Situation – man steht im Parkhaus und irrt umher um den Ausgang, den Aufzug oder den gewünschten Ort zu finden.

Diese App-Anwendung soll smart und unkompliziert diesem Problem Abhilfe schaffen und das kostengünstig für den Anbieter.

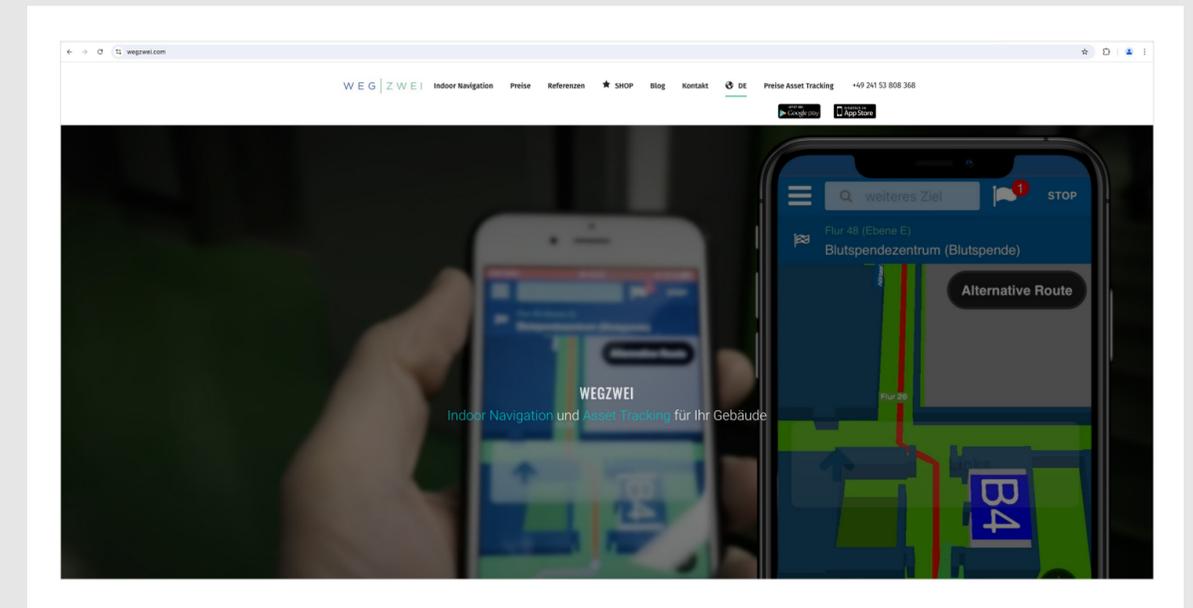
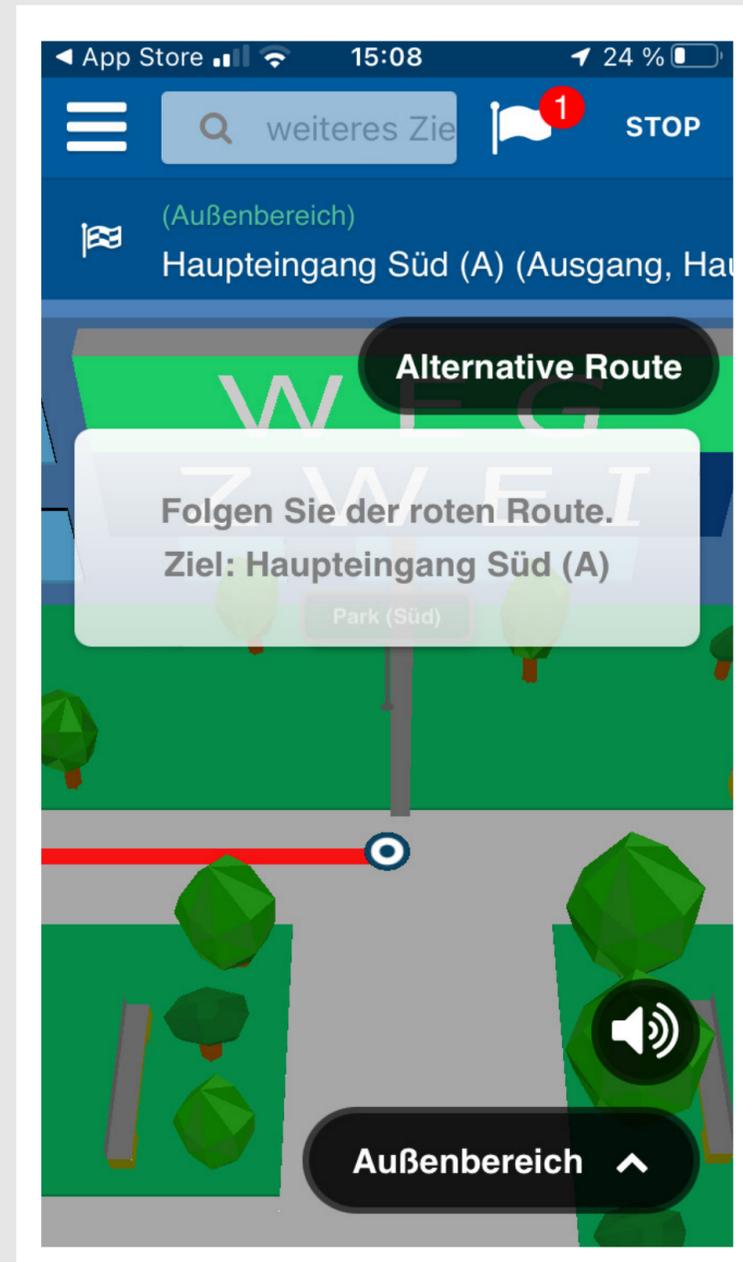
RESEARCH

Orientierungsanwendung
für Innenräume



WEGZWEI

wegzwei.com | Deutsches Unternehmen mit Sitz in Aachen



- Das Unternehmen besteht seit 2018
- Die Idee ist schon weit gedacht und entwickelt
- Eigenes Tracking Modul (genannt: Asset Tracker)
- QR-Code Funktion
- Navigation per App funktioniert ohne Internet



- App folgt keinem CI, sie wirkt bunt und unübersichtlich
- Hohe Kosten (System ab 7.500 € pro Jahr für eine 10.000 qm Fläche)
- Scheint eine „festes System“ aus App und Trackern zu sein
- Webseite nicht klar aufgebaut

RESEARCH

Orientierungsanwendung für Innenräume

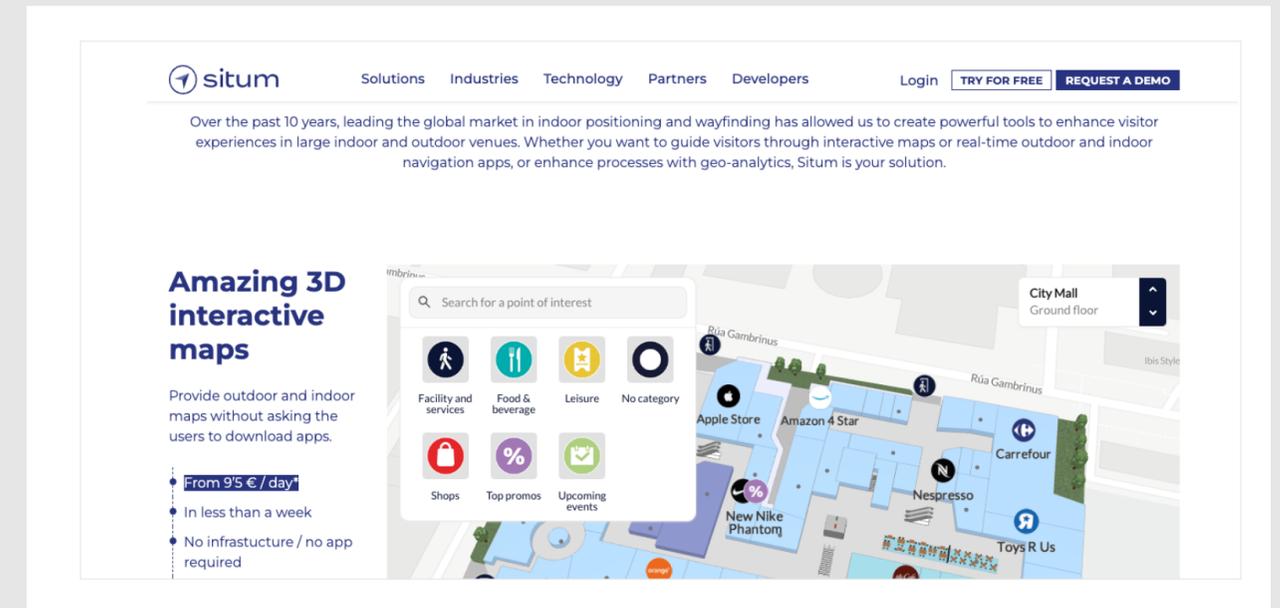
Nach den Kriterien von Jakob Nielsen



2

SITUM

situm.com | Spanisches Unternehmen mit Sitz in Santiago de Compostela



- Das Unternehmen besteht seit 2014
- Hat sich auf die Bereiche Indoor-Navigation, Indoor-Karten und Indoor-Tracking spezialisiert
- Die "SWIM"-Lösung (Situm Wayfinding and Indoor Maps), umfasst 3D-interaktive Karten und erfordert keine zusätzliche Infrastruktur oder App.



- Bei iOS nicht kostenlos
- Bei Android mit Werbung
- Ausgelegt auf große Gebäude mit hohem Personen-Traffic wie z.B. Flughäfen und Freizeitparks.

VERBESSERUNG

Features um die User Experience für die neue **WEGElight APP** zu verbessern.

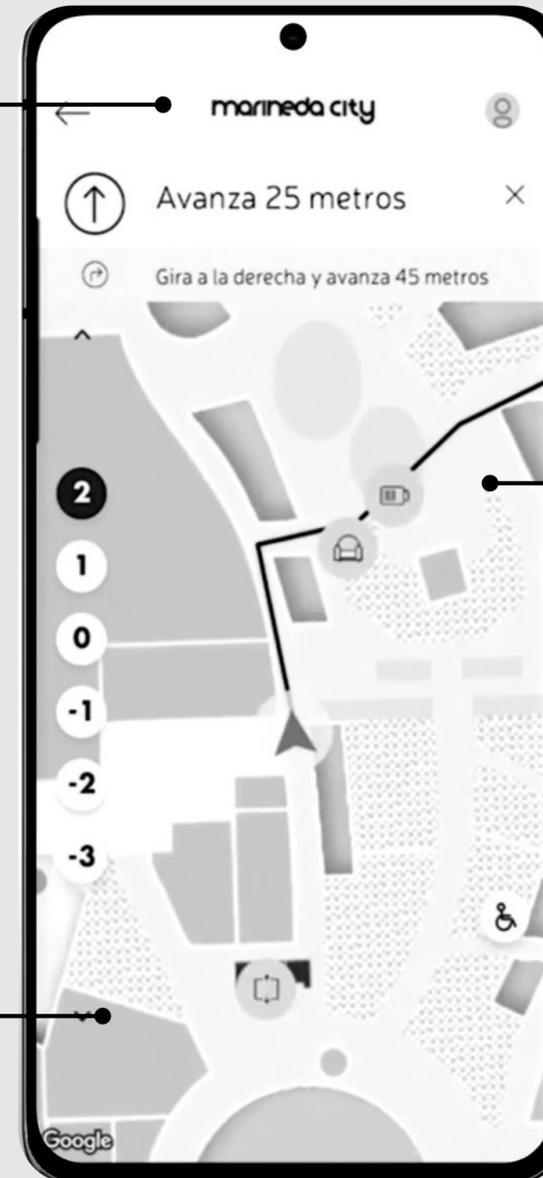
Als Vorlage dient hier die App von Situm.

Budget friendly.

Die WEGElight App richtet sich an kleinere Unternehmen und Betreiber, die statt aufwendiger Umbauarbeiten am Gebäude, lieber in die Modernisierung durch eine App investieren möchten.

Eigene Visualisierung der Räumlichkeit.

Schafft Unabhängigkeit von Kartenlieferanten wie z.B. Google & Co.



Wechsel zwischen 2D und 3D Darstellung. Die 3D Darstellung schafft ein besseres Raumgefühl.



EMPATHY MAP

Für wen ist die App
gedacht

- Altersgruppe (12 - 80 Jahre)
- Geschlecht (unabhängig m/w/d)
- Familienstand (unabhängig)
- Ausbildung/Beruf (Schüler / Arbeiter / Rentner)
- Hobbys (unabhängig)
- Computer-Kenntnisse (sollte ein Smartphone bedienen können)
- Einstellung zum Produkt (abhängig von der Erfahrung)
- Ziel (den gesuchten Ort schneller zu finden)



PAIN

Je nach Person und individueller Erfahrung können **Stress** und **Angst** ausgelöst werden, wenn ein Situation schwer lösbar erscheint.



GAIN

Eine **schnelle** und **unkomplizierte Lösung** des Problems, gibt der Person selbstvertrauen und bestärkt sie beim nächsten Mal wieder den Ort des positiven Erlebnisses aufzusuchen.

PERSONA

Fiktive Person

1



Karla

78 Jahre | Rentnerin

Ist noch sehr selbstständig, aber tut sich schwer bei schlechten Lichtverhältnissen Dinge zu sehen. Sie scheut sich fremde Personen mit ihren Bedürfnissen zu konfrontieren.

Ihre Situation

Sie hat ihr Auto im Parkhaus abgestellt, um im angegliederten Einkaufszentrum ihre Besorgungen zu erledigen.

PERSONA

Fiktive Person



Ole

51 Jahre | Arbeiter

Ist gestresst und hat nur ein kurzes Zeitfenster um den gewünschten Ort zu finden.

Seine Situation

Er ist etwas spät dran und möchte seine Tochter pünktlich vom Nahe gelegenden Bahnhof abholen, damit sie nicht alleine warten muss.

PERSONA

Fiktive Person

3



Marie

13 Jahre | Schülerin

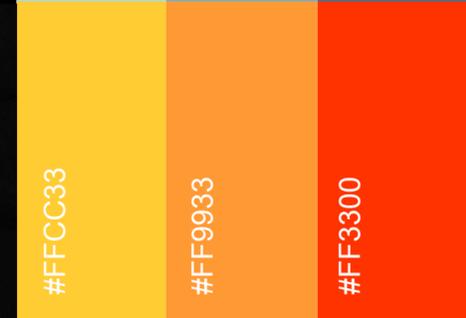
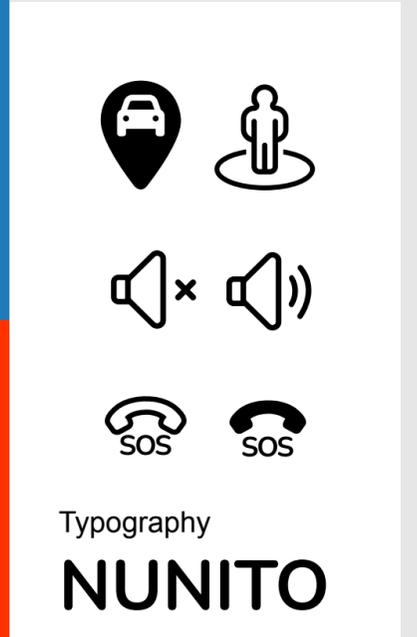
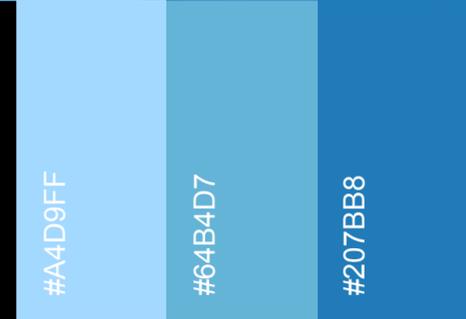
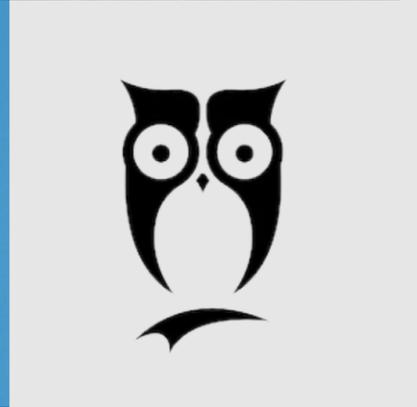
Liebt ihr Smartphone.
Sie nutzt gerne
Funktionen, um
ihre beginnende
Unabhängigkeit weiter
auszubauen.

Ihre Situation

Sie hat in dem ge-
parkten Auto ihrer
Eltern den Koffer mit
ihrer Geige vergessen
und der Unterricht
beginnt in Kürze.

MOODBOARD

Freie visuelle Darstellung
der Konzeptidee



Layout-Skizzen und erster Flow-Check

An Hand von **3 Aufgaben**
wird exemplarisch das Layout
der App und die Klickwege
visualisiert.

Zur Nutzung der Anwendung
soll die Beschilderung am
fiktiven Ort genutzt werden.

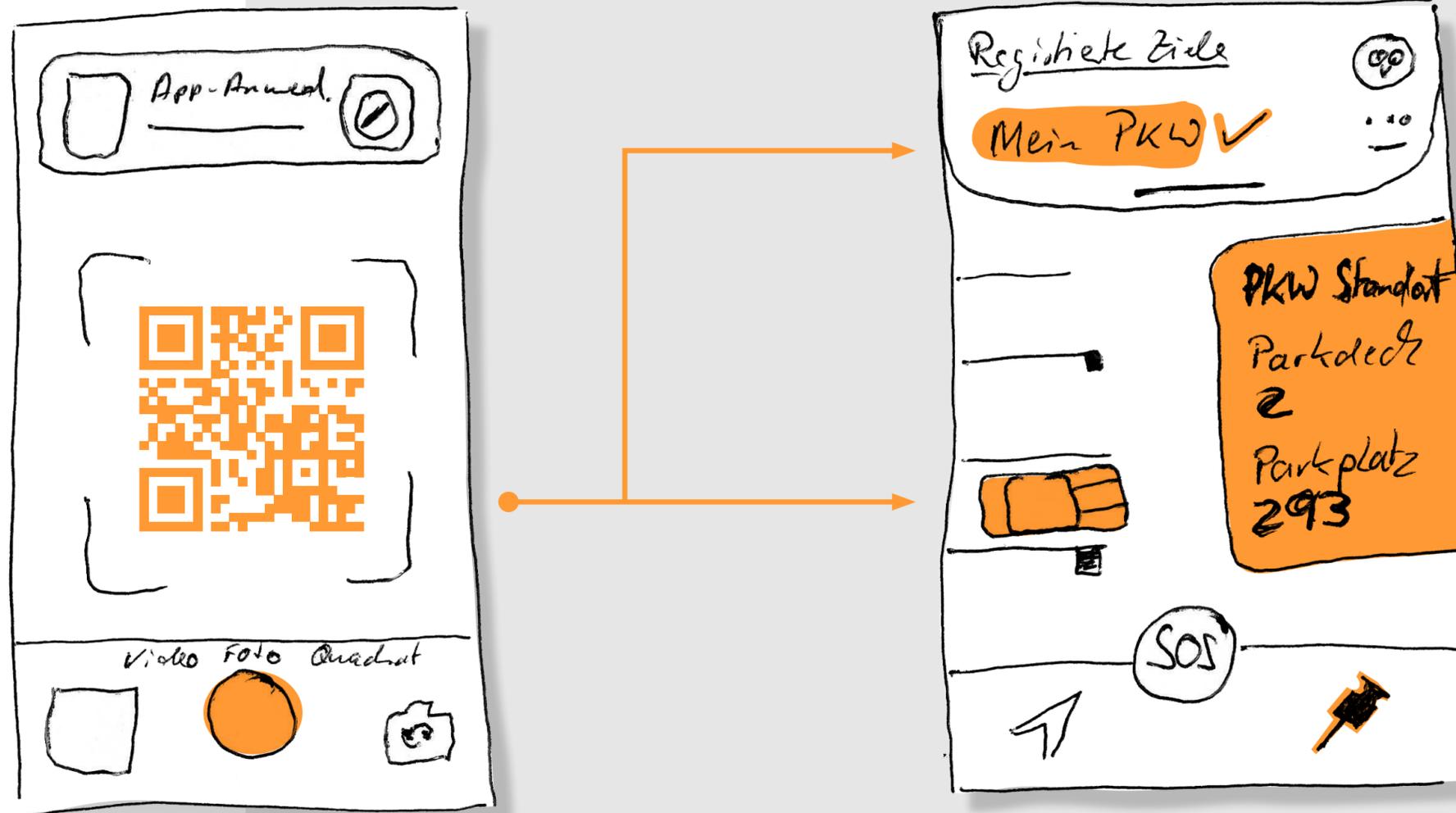


Layout-Skizzen und erster Flow-Check

1. Aufgabe

Der User soll den
Standort seines
Autos festhalten.

Durch Nutzung der
Standard-Kamerafunktion
des Smartphones kann der
QR-Code vor Ort erfasst
werden.

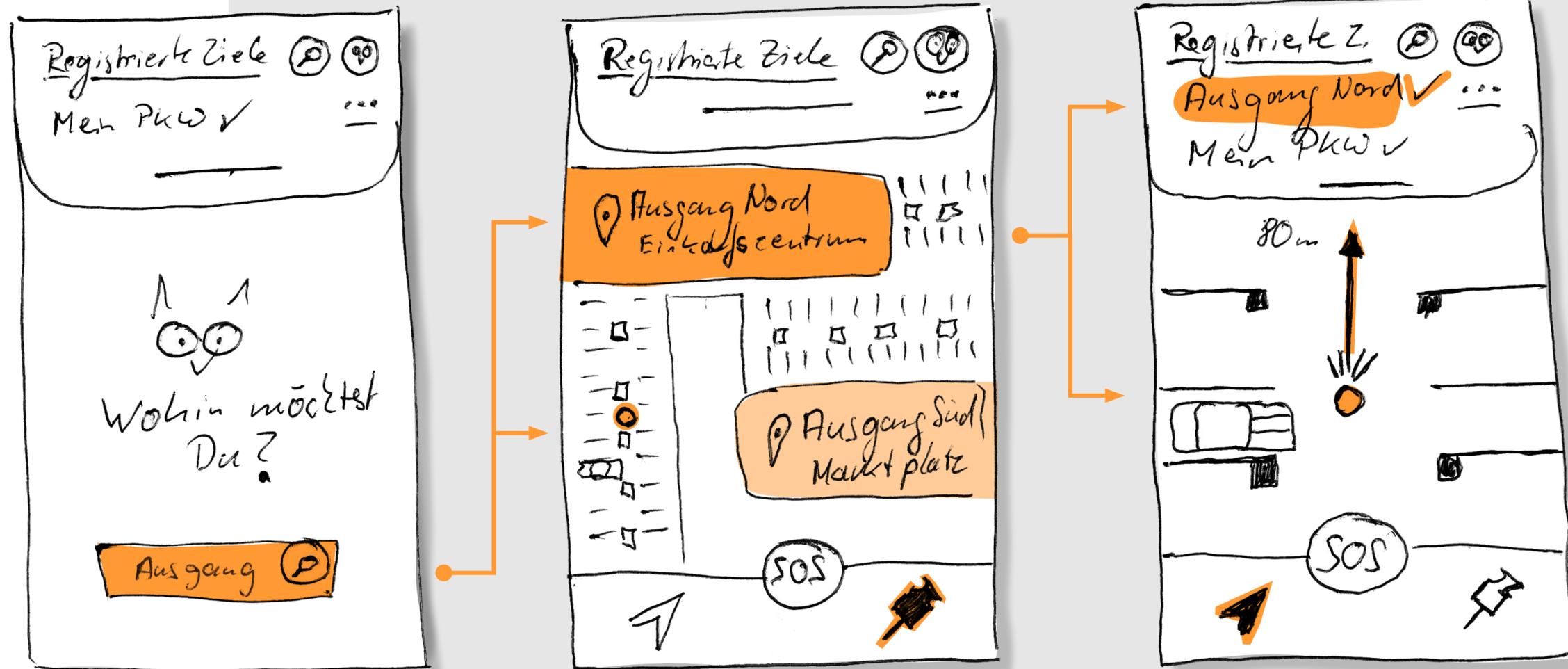


Layout-Skizzen und erster Flow-Check

2. Aufgabe

Der User soll den
Parkhausausgang
zum Einkaufs-
zentrum finden.

Such-Screen
der App

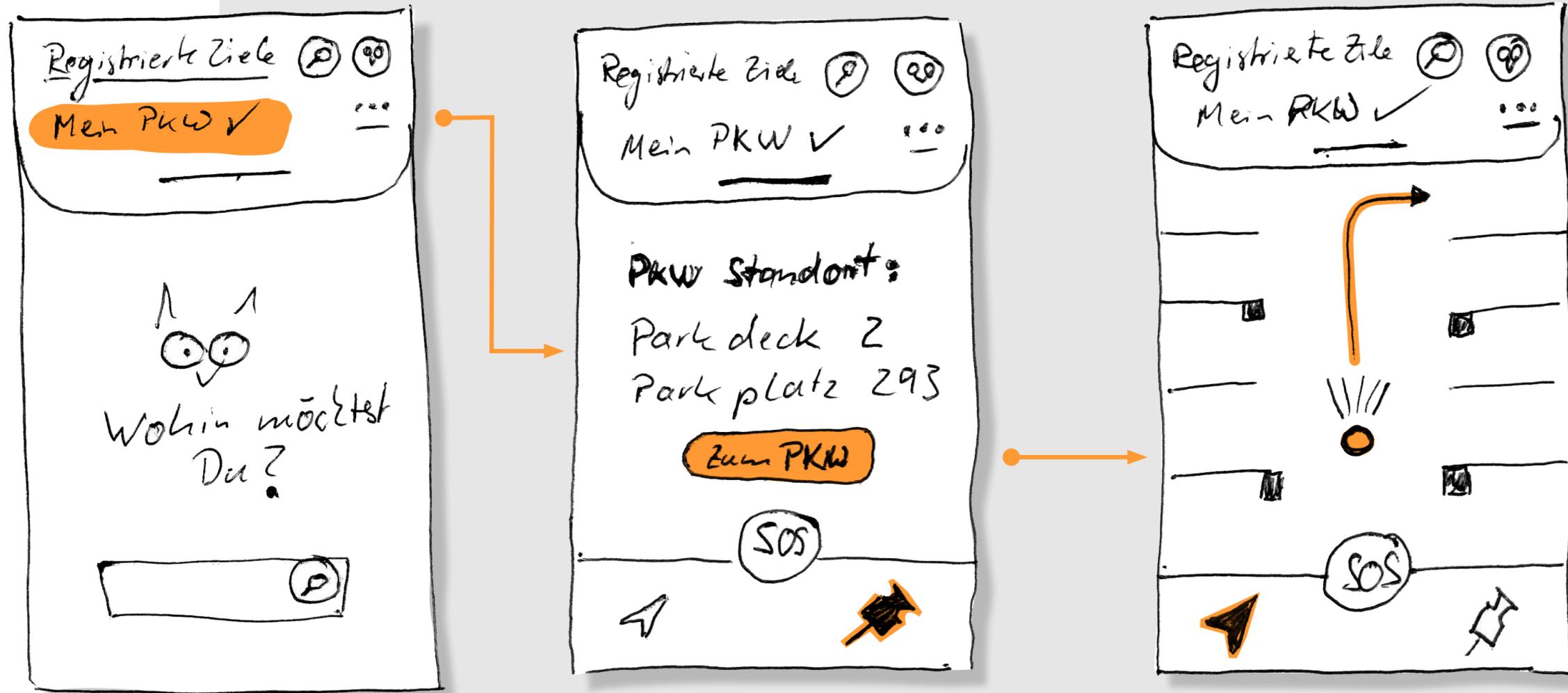


Layout-Skizzen und erster Flow-Check

3. Aufgabe

Der User soll
zurück zu seinem
Auto navigiert
werden.

Such-Screen
der App



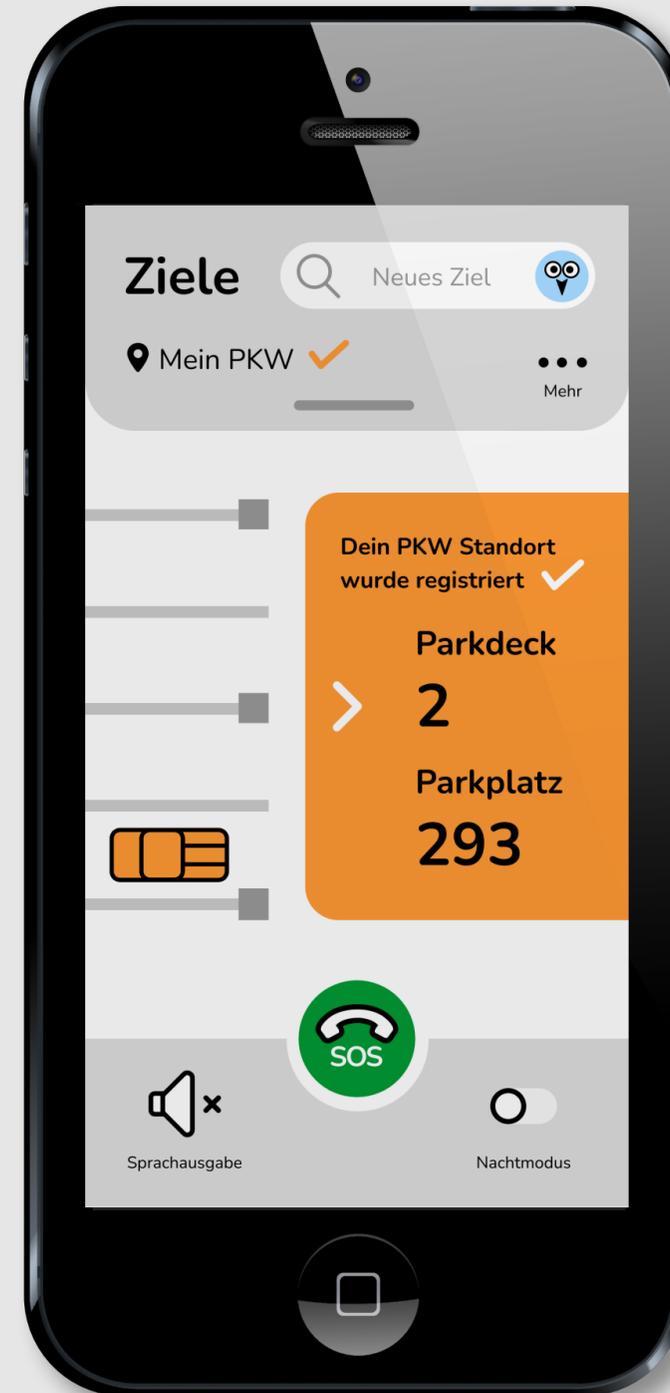
Erster Prototyp in Adobe XD

Die App wurde bewusst für Smartphones mit kleinem Display gestaltet, um auch Usern mit älteren Geräten die Darstellung aller Funktionen zu ermöglichen.

Vorlage:

Apple iPhone 5/SE

Durch den agilen Arbeitsprozess sind bereits in dieser frühen Phase Änderungen zum Paper-Prototype eingeflossen.



Erster Prototyp im User Test

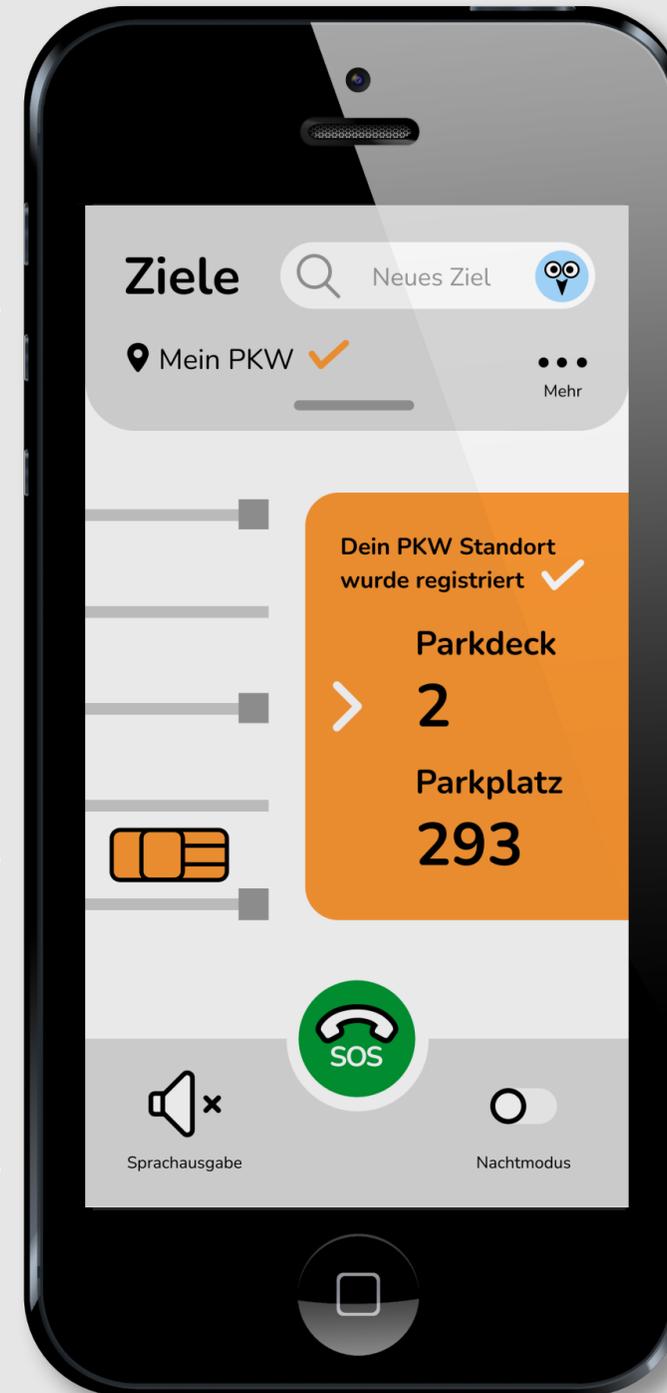
Folgende Ergebnisse wurden durch die nachstehenden Testformen ermittelt:

- Think Aloud
- Online Crowd Test
- Professional Review

Intuitives Layout

Parkhausdarstellung von oben und PKW-Symbol werden nicht erkannt

Text unter Buttons zu klein



Logo Icon größer

Zu viele Haken auf der Seite

Texte sind nicht bündig

Information zum Parkhaus fehlt

SOS sollte nicht im Zentrum der Funktionen stehen

SOS ist nicht grün ggf. Rot

Finaler Prototyp

In einem weiteren User Test wurde das dunkle Layout (Nachtmodus) als besser erkennbar und beruhigender wahrgenommen.

Befragte Personen:

- Marlene, 14 Jahre
- Michaela, 54 Jahre
- Hans-Joachim, 82 Jahre



Die Suchfunktion als weiße Fläche in Kombination mit dem Logo deutlich zu erkennen

Darstellung kann zwischen 2D und 3D gewechselt werden.

Vorausgewählt ist 3D.

QR-Code Funktion steht als zweiter weißer Button mit im Vordergrund



Research & Moodboard

Für die Bereiche Research und Moodboard wurde KI der folgenden Unternehmen genutzt: Adobe | ChatGPT

Fotos

Unsplash | Pexels | Pixabay

Konzept

© 2024 | Boris Brüggemann

