

Konzeption und Gestaltung neuer Kundenschnittstellen für einen sozialen, nachhaltigen Musikstreaming-Dienstleister

Themenbereiche:	Human Computer Interaction Design, Software-Erstellung
Studierende:	Till Lötscher
Betreuungsperson:	Prof. Peter Sollberger
Experte:	Timon Spoerndli
Auftraggebende:	Eric Spoerndli
Keywords:	Innovation, UI/UX, Webdesign, Sustainability

1. Aufgabenstellung

Die Firma Stream by Stream ist eine Unternehmung, die sich als Ziel gesetzt hat, die Welt durch das Unterstützen von Klimaprojekten zu verbessern. Ihre Einnahmequellen stammen hierbei aus den Erträgen von Künstlern, die sich demselben Ziel verschrieben haben, wie auch direkten Spendeneinnahmen über ihre Webseite. Um als Brand zu wachsen, suchen sie nach innovativen Ideen und Lösungsansätze, wie sie als Unternehmung besser mit der Generation Y und Z interagieren können. Im Vordergrund der Arbeit stehen dabei das Fördern des Wachstums der Stream by Stream Community und die Steigerung von Interaktionsmöglichkeiten für die Nutzer der Plattformen. Zusätzlich wird bei der Konzeption von möglichen Umsetzungsmassnahmen auf interne Prozesse, wie auch das transparente Präsentieren von Geschäftszahlen eingegangen. Während dem Projekt werden detaillierte Konzepte ausgearbeitet, evaluiert und in einem letzten Schritt als Prototyp umgesetzt.

2. Lösungskonzept

Um die Arbeit in einem strukturierten Rahmen durchzuführen, wird der Prozess der agilen Softwareentwicklung angewendet. Diese Methodik teilt das Projekt grob in zwei Abschnitte ein. Für die erste Phase des «Product Finding» wird hierbei die Design Thinking Methodik angewandt. In diesem Schritt wird herausgefunden, was die Problematiken der Kunden in Bezug auf die angestrebten Ziele sind. Sind die Probleme erkannt, wird nach möglichen Lösungsansätzen dafür gesucht, erste Prototypen erstellt und abschliessend evaluiert. Sollte die Lösung noch nicht zufriedenstellend sein, wird der Prozess wiederholt. In der zweiten Phase werden die erarbeiteten Konzepte priorisiert und anschliessend zum Minimum Viable Product (MVP) umgesetzt. Während dem ganzen Projekt wird möglichst agil gearbeitet, um schnell auf kleine Änderungen eingehen zu können.

3. Spezielle Herausforderungen

Die grösste Herausforderung des Projektes liegt in der Erarbeitung und Priorisierung der objektiv besten Massnahmen, um die gesetzten Ziele zu erreichen. Bei einem Überfluss an denkbaren Erweiterungsmöglichkeiten kann schnell der Fokus verloren gehen und die Konzentration auf dem falschen Ansatz verweilen. Hierbei ist eine nahe Zusammenarbeit mit dem Auftraggeber essenziell. Ständige

Rücksprachen mit dem Stream by Stream Projektteam und dem Einfließen von Kundenbedürfnissen sind ausschlaggebend.

4. Ergebnisse

Das Resultat der Arbeit lässt sich in zwei Kategorien unterteilen. Zum einen wurden Konzepte zur Verbesserung und Weiterentwicklung aller Stream by Stream Interaktionkanäle geschaffen. Zum anderen wurden konkrete Komponenten auf der Webplattform von Stream by Stream umgesetzt.

Ideen und Konzepte

Umfrage / Empathy Map / Scenario

Um einen guten Ersteindruck des «Stream by Stream Nutzers» zu erhalten, ist eine Umfrage zur Thematik des Nutzerverhalten auf Streamingplattformen vom Studenten durchgeführt worden. Die gewonnenen Erkenntnisse sind in Form einer Empathy Map und konkreten Szenarien festgehalten, um dem Nutzer ein Gesicht zu geben.

UI/UX Analyse der bestehenden Webseite

In einem ersten Schritt wurde die Stream by Stream Plattform einer Analyse unterzogen, die realisierbare Verbesserungsmöglichkeiten identifiziert hat, welche in nachfolgenden Konzepten aufgegriffen werden. Die Untersuchung nahm alle, sich auf der Plattform befindlichen Komponenten, detailliert unter die Lupe und zeigt Verbesserungsmöglichkeiten auf.

Katalog möglicher Massnahmen

Parallel wurde eine Ansammlung aller möglichen Erweiterungsmassnahmen erstellt und vertieft beschrieben. Dadurch wurde ein Backlog von möglichen Arbeitspaketen für Stream by Stream geschaffen, mit welchem sie zukünftige Weiterentwicklungen zielgerichteter angehen können.

Prototyp

Weiter wurde ein visueller Prototyp zu vorgängig ausgewählten Ideen erstellt, um bei künftigen Designentscheidungen als Diskussionsgrundlage zu fungieren. Dieser greift die zuvor erstellte Designanalyse auf und lässt sie gleich in die Gestaltung einfließen.

Realisierung

Design- und Implementationskonzept

Als Hilfestellung für den Webseitenentwickler wird mittels eines Design- und Implementationskonzepts der Umgang mit den neu kreierten Webseitenkomponenten beschrieben.

Realisierung des Prototyps als MVP

In einem ersten Schritt sind alle Komponenten der Webseite neu erstellt worden. Im Rahmen der Umsetzung ist eine Newsplattform, eine Spendenplattform und eine dynamische Aufbereitung für Erfolgsstatistiken realisiert worden.

5. Ausblick

Stream by Stream hat dank diesem Projekt einen ausgiebigen Katalog an möglichen Massnahmen, die zukünftig angegangen werden können. Ebenfalls haben sie mit den erschaffenen Webseitenelemente ein gutes Fundament für den Ausbau ihrer Webplattform. Die Webseite kann in einer kommenden Entwicklungsphase vom alten in das neue Webseitendesign migriert werden. Um dem Gesamtziel einer grossen, florierenden Community noch näher zu kommen, sollte jedoch an allen Fronten weiterentwickelt und auch die anderen nicht Webseiten bezogenen Massnahmen angegangen werden.

Mit dem Status eines wohltätigen Vereines, der im Laufe des Jahres 2023 genehmigt wird, öffnen sich weitere Möglichkeiten in punkto Zusammenarbeit. Neu werden durch den Statuswechsel der Organisation Partnerschaften mit den Stakeholdern möglich, die zuvor nicht möglich waren.

