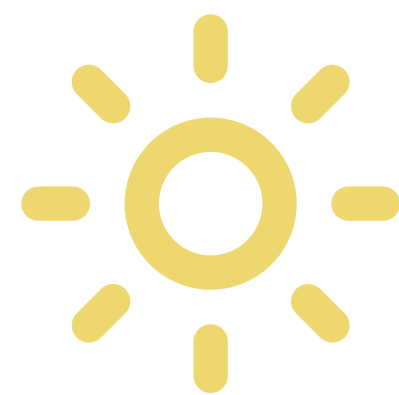


WarnWetter

ReDesign



Application Design 1
Sommersemester 2026
Interaktionsgestaltung 3
Rebecca Götte

Annika Feist (IG3)
Cosima Bühler (IG3)
Magalí Wilhelm Miret (IG3)



Inhalt

01 Grundlage

- 1.1 Projektübersicht
- 1.2 Warum ein Redesign?
- 1.3 Interviews
- 1.4 Competitor Map

02 Konzept

- 2.1 Prersona und Use Case
- 2.2 Value Proposition
- 2.3 Value Proposition Canvas
- 2.4 "How might we?"
- 2.5 Userflow Mapping

03 Wireframes

- 3.1 Personalisierung
- 3.2 Auswahl Prozess
- 3.3 Widgets
- 3.4 Widgets Prozess
- 3.5 Navigation
- 3.6 Standort/Template Prozess

04 Umsetzung

- 4.1 Design Principles
- 4.2 Design Varianten
- 4.3 Überarbeitung

05 Finales UI

- 5.1 Informationsarchitektur
- 5.2 Design System
- 5.3 Illustrationen Prozess
- 5.4 Finale Userflows

06 Abschluss

01 Grundlagen



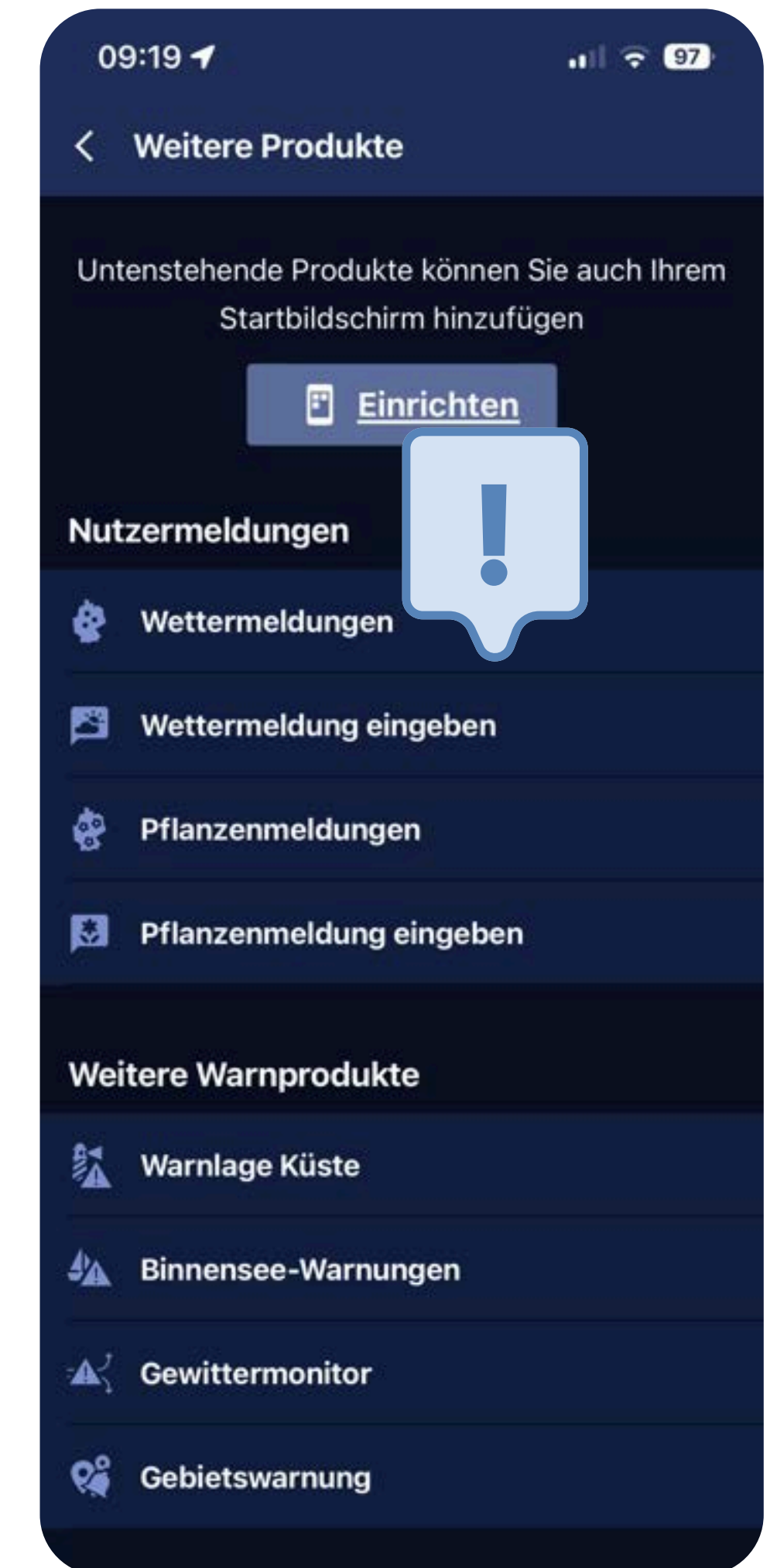
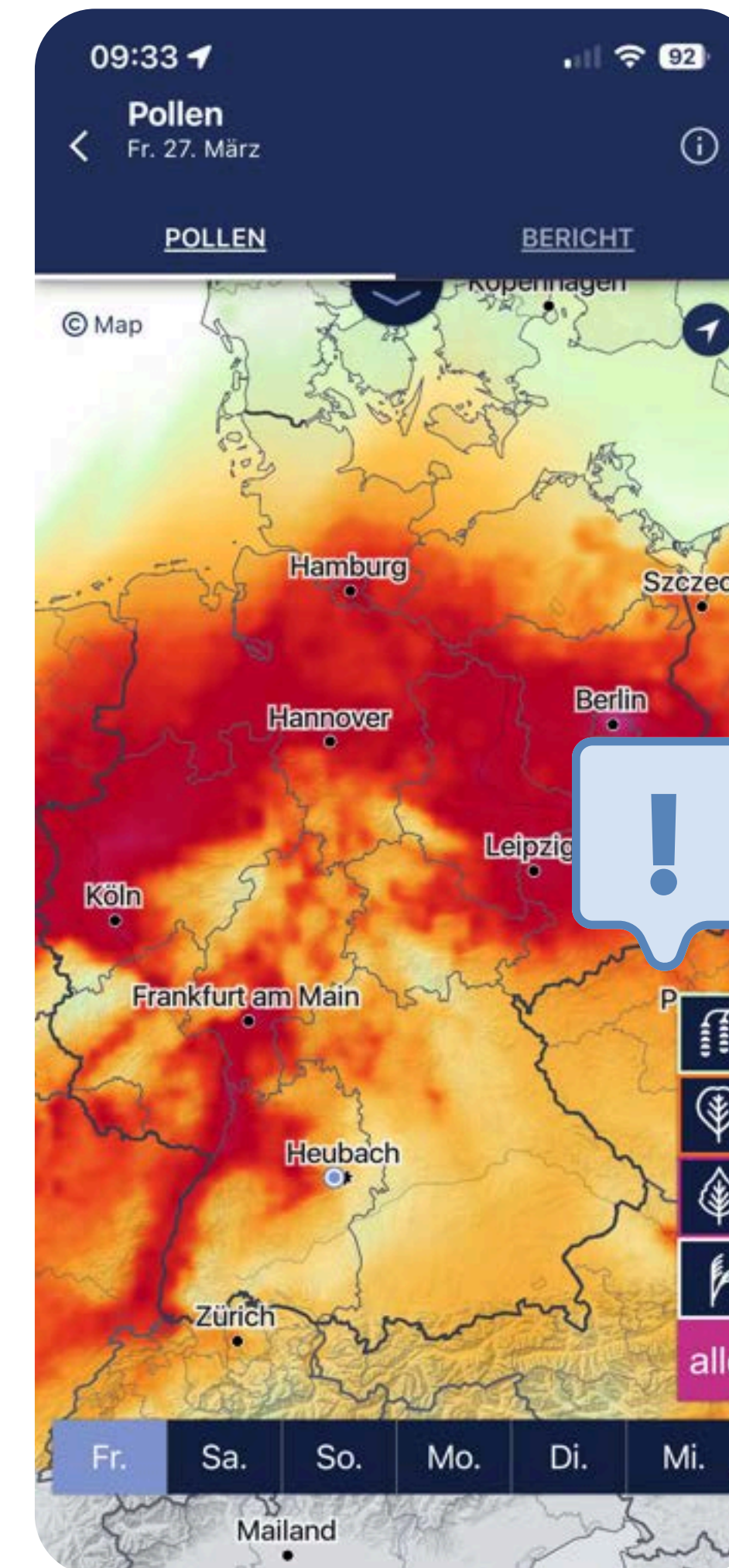
1.1 Projektübersicht

Für unser Projekt im Kurs „Application Design 1“ haben wir uns die WarnWetter-App des Deutschen Wetterdienstes (DWD) vorgenommen. Die App hat eigentlich einen riesigen Vorteil: Sie liefert absolut verlässliche, amtliche Daten. Das Problem ist jedoch, dass diese Stärke in einem unübersichtlichen und unpersönlichen Design völlig untergeht. Unser Ziel war deshalb klar: Wir müssen die komplexen Informationen verständlicher aufbereiten und die App endlich an die echten Bedürfnisse der Nutzer:innen anpassen.

1.2 Warum ein Redesign?

Wer die alte App öffnet, merkt schnell, woran es hakt. Viele spannende Features, wie etwa die Pollenflug-Anzeige, sind so gut versteckt, dass manche Nutzer:innen sie erst nach einem halben Jahr entdecken. Hinzu kommt ein massiver visueller Clutter: Die App wirkt altbacken, und ständig verdecken Menüs oder Karten-Overlays genau das, was man eigentlich sehen will. Detailansichten sind ebenfalls mühsam, wer etwa verstehen will, wie Temperatur und Regen zusammenhängen, muss sich lange durch die „Aussichten“ scrollen.

Besonders nervig ist das in Situationen bei denen Nutzer:innen beispielsweise mit dicken Handschuhen auf der Skipiste oder mit dem ungeduldigen Hund an der Leine die App bedienen müssen. Das spiegeln auch die App-Store-Rezensionen wider. Die Leute bemängeln kleine, schwer erkennbare Grafiken, unübersichtliche Listen und ein hakeliges Radar von unterwegs. Kurz gesagt, die App hat riesiges Potenzial, baut es aber durch schlechte Usability nicht ganz aus.



1.3 Interviews: Wie wird die App wirklich genutzt?

Um nicht an Nutzer:innen vorbei zu designen, haben wir Interviews und Umfragen durchgeführt. Das wichtigste Learning: Wetter-Apps werden vor allem für das Hier und Jetzt oder für die Planung des kommenden Tages genutzt. Auch besonders oft genutzt wird das Regenradar. Vor allem, wenn man versuchen will, trocken nach Hause zu kommen oder gerade eine Runde mit dem Hund plant. Diese Erkenntnis hat uns extrem dabei geholfen, die Features für das Redesign richtig zu priorisieren.

“Es ist schwierig Meldungen konkret den betroffenen Orten zuzuordnen.”

– Marianne, 28, App Store

“Hat an Übersichtlichkeit verloren. Jetzt muss man aufwändig auf eine kleine Grafik zielsicher tippen, um es klar zu sehen”

– Jonas, 34, App Store

“Regenradar ist beim reinzoomen zu undetailliert”

– Harald, 65, Play Store

“Die Optik und Usability macht mich leider nicht glücklich.”

– Johannes, 34, App Store

“Was ich mir wünschen würde wären schöne Wetteranimationen.” ...

“Leider funktioniert die Wetterlagen Anzeige unterwegs viel zu langsam.”

– Lara, 45, App Store

“Die Listenansicht ist sehr grob und wenig aussagekräftig”

– Sibylle, 40, App Store

1.4 Competitor Map

Wir haben die DWD-App mit Konkurrenten wie Wetter Online und wetter.com verglichen, fokussiert auf zwei Dimensionen: Verständlichkeit und Personalisierungsgrad. Das Ergebnis war eindeutig: Die WarnWetter-App ist im Quadranten „unpersonalisiert und schwer verständlich“, und damit weit hinter der Konkurrenz. Wir wollten aus der App jetzt keinen bunten Klon der anderen machen, sondern sie durch intelligentes Design so weit nach vorne bringen, dass sie ganz oben rechts im Feld mitspielt.

02 Unser Konzept

2.1 Persona und Use Case

Lernen wir Anna kennen: 22 Jahre alt, Studentin in Kempten und jede freie Minute draußen im Allgäu unterwegs. Egal ob beim Wandern, Skifahren oder beim Gassigehen, für Anna ist das Wetter kein Smalltalk-Thema, sondern eine Frage der Sicherheit. Sie braucht hochpräzise Daten, will dafür aber kein Meteorologie-Studium absolvieren. Ein Blick auf die App muss reichen, um zu entscheiden: Gehe ich los oder warte ich noch? Momentan kann sie mit der WarnWetter App nicht so viel anfangen, da diese einfach nicht auf ihre Bedürfnisse angepasst ist.

Anna steht stellvertretend für viele unserer Befragten und entstand dementsprechend aus unseren Interviews und Umfragen. Wie Anna geht es auch noch anderen, zum Beispiel Gerhard, der spezielle Infos für seinen Garten braucht, oder Fabienne und Marco, die für ihren Spanienurlaub primär den UV-Index checken wollen. Das hat uns gezeigt, dass eine generische Standard-Ansicht für alle einfach nicht funktioniert.



Goal

Sichere und exakte Wetterplanung für einen aktiven, unbeschwerten Outdoor-Alltag in den Bergen.

Motivation

Anna verbringt jede freie Minute draußen in der Natur des Allgäus – ob beim Wandern, Skifahren oder beim täglichen Gassigehen mit ihrem Hund. Für sie ist das Wetter nicht nur Smalltalk-Thema, sondern entscheidend für ihre Sicherheit (Gewitter, Lawinen) und Gesundheit (Pollen). Sie schätzt verlässliche, hochpräzise Daten (wie das Wolkenradar), fühlt sich aber von zu wissenschaftlichen oder unübersichtlichen Darstellungen oft ausgebremst. Sie möchte schnell und intuitiv entscheiden können, ob sie losgeht oder lieber wartet.

Daily (Weather) Routine

Morgens direkt nach dem Aufstehen ein kurzer Check: Wie hoch ist die Pollenbelastung heute? Wann ist das beste trockene Zeitfenster für die Hunderunde? Vor größeren Touren am Wochenende oder vor dem Skifahren prüft sie intensiv das Wolkenradar, die Lawinengefahr und den Temperaturverlauf. Unterwegs am Berg checkt sie kurzfristig das Radar auf dem Handy, um bei Wetterumschwüngen sicher vor plötzlichen Gewittern zu sein.



Anna

Studentin

- Alter: 22
- Studentin
- Kempten

Jobs to be done

- Das exakte, trockene Zeitfenster (Nowcasting) für den täglichen Hundespaziergang finden.
- Sicherstellen, dass die geplante Berg- oder Skiroute frei von plötzlicher Gewitter- oder Lawinengefahr ist.
- Den aktuellen Pollenflug checken, um präventiv Allergie-Medikamente einzunehmen.
- Auf einen Blick erfassen, wie sich die Wolkendecke in den nächsten Stunden am Berg entwickelt (Sichtverhältnisse).

Pains

- **Unübersichtliche Detailansichten:** Sie muss sich mühsam durch die "Aussichten" scrollen, um Temperatur- und Regenkombinationen zu verstehen.
- **Visueller Clutter:** Die App wirkt altbacken und Menüs/Karten-Overlays verdecken oft genau den Teil der Karte, den sie beim Radar sehen will.
- **Umständliches Handling:** Mit Handschuhen beim Skifahren oder Hund an der Leine das Handy für einen kurzen Radar-Check rauszuholen, ist unpraktisch.

Needs

- **Ein personalisierbares Dashboard:** Pollenflug, Niederschlagsradar und Bergwetter-Warnungen müssen für sie direkt auf der Startseite sichtbar sein.
- **Klare Datenvisualisierung:** Eine gut lesbare, kombinierte Verlaufskurve für Temperatur, Niederschlag und Sonnenscheindauer über den Tag verteilt.

Persönlichkeit

Analoger Typ Digital Native

Alltags Nutzer Hobby-Meteorologe

Basics Nutzer Power Nutzer

Moment Checker Langfristiger Planer

Sicherheits Optimist Sicherheits Fanatiker

Passive Info Aktive Infosuche

Standort Treu Weltenbummler

Drinne Draußen

Passiv Community Beiträge

Wetter verstehen, nicht nur ablesen

Wir verwandeln komplexe Wetterdaten in persönliche Handlungsempfehlungen, damit jeder Mensch mit einem Blick weiß, was er heute braucht.

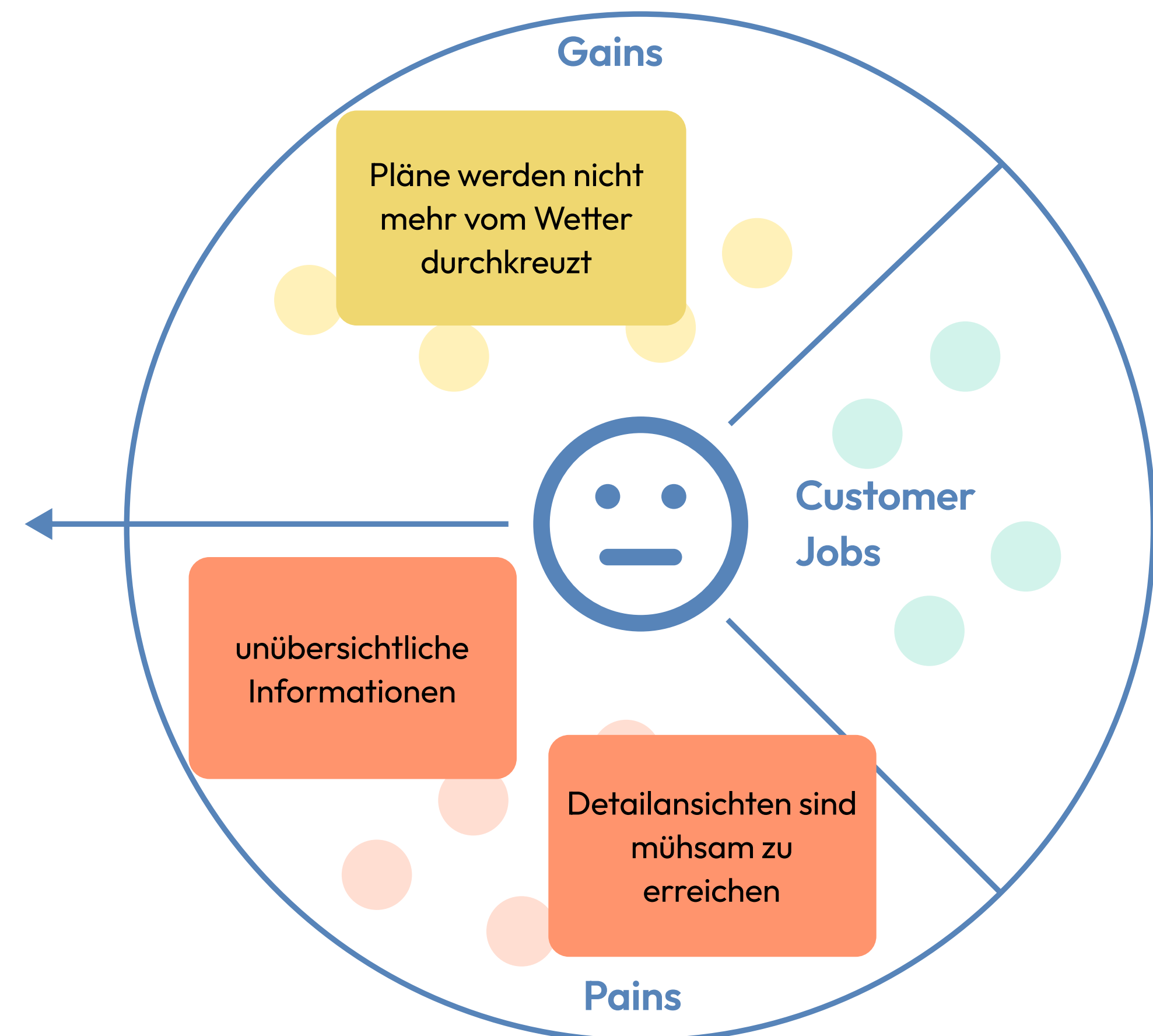
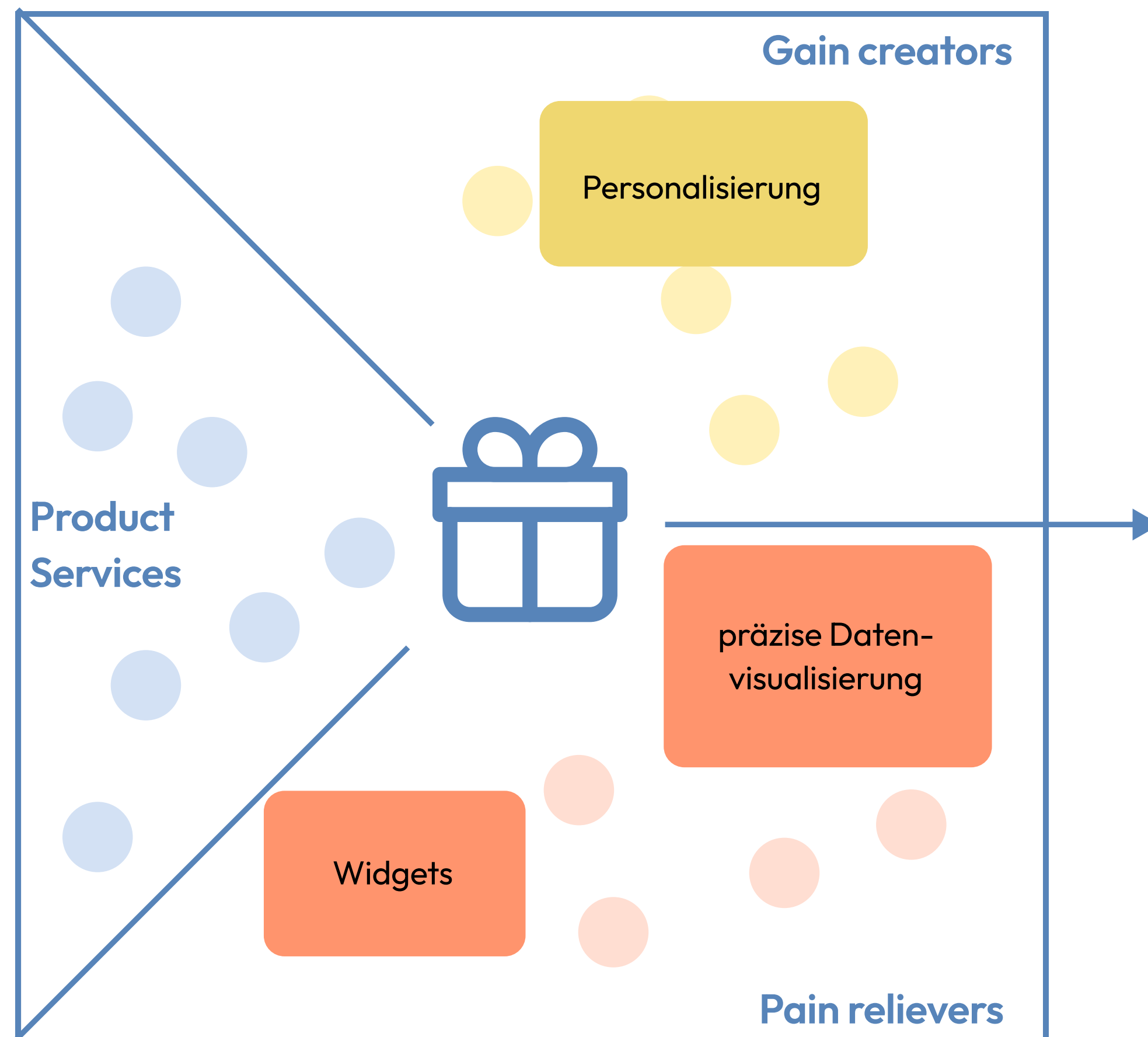
2.2 Value Proposition

Bisher lautete der inoffizielle Leitsatz der App in etwa: Schutz von Leben und Sachwerten durch verlässliche, amtliche Wetterdaten. Das ist wichtig, bleibt aber sehr technisch auf der reinen Datenebene.

Wir haben das für unser Konzept menschlicher gemacht und den Fokus gedreht: „Wetter verstehen, nicht nur ablesen.“ Wir machen aus komplexen Daten persönliche Handlungsempfehlungen. Jeder soll auf einen Blick wissen, was der Tag bringt. Dieser Wechsel vom reinen Daten-Lieferanten hin zum persönlichen Begleiter, der Handlungsfähigkeit schafft ist der Kern unseres Redesigns.

2.3 Value Proposition Canvas

Mit dem Value Proposition Canvas haben wir Annas „Pains“ und „Gains“ unseren konkreten Lösungsansätzen gegenübergestellt. Die größten Schmerzpunkte waren ganz klar die Unübersichtlichkeit und die versteckten Details. Unsere Vorschläge an Pain Relievers dagegen sind ansprechende Datenvisualisierungen, eine durchdachte Personalisierung und smarte Widgets, die man sich selbst zusammenstellen kann. Das oberste Ziel ist, dass das Wetter Annas Pläne nie wieder durchkreuzen soll.



2.4 „How Might We?“

Daraus ergaben sich dann mehrere zentrale Fragen, wovon eine uns besonders als roter Faden durch unseren gesamten Gestaltungsprozess führte:

„Wie könnten wir die **Einrichtung** der App so gestalten, dass Anna eine **schnelle** aber trotzdem **bestmöglich personalisierte** App hat, damit sie die gebrauchte Information **leicht erreichen** kann?“

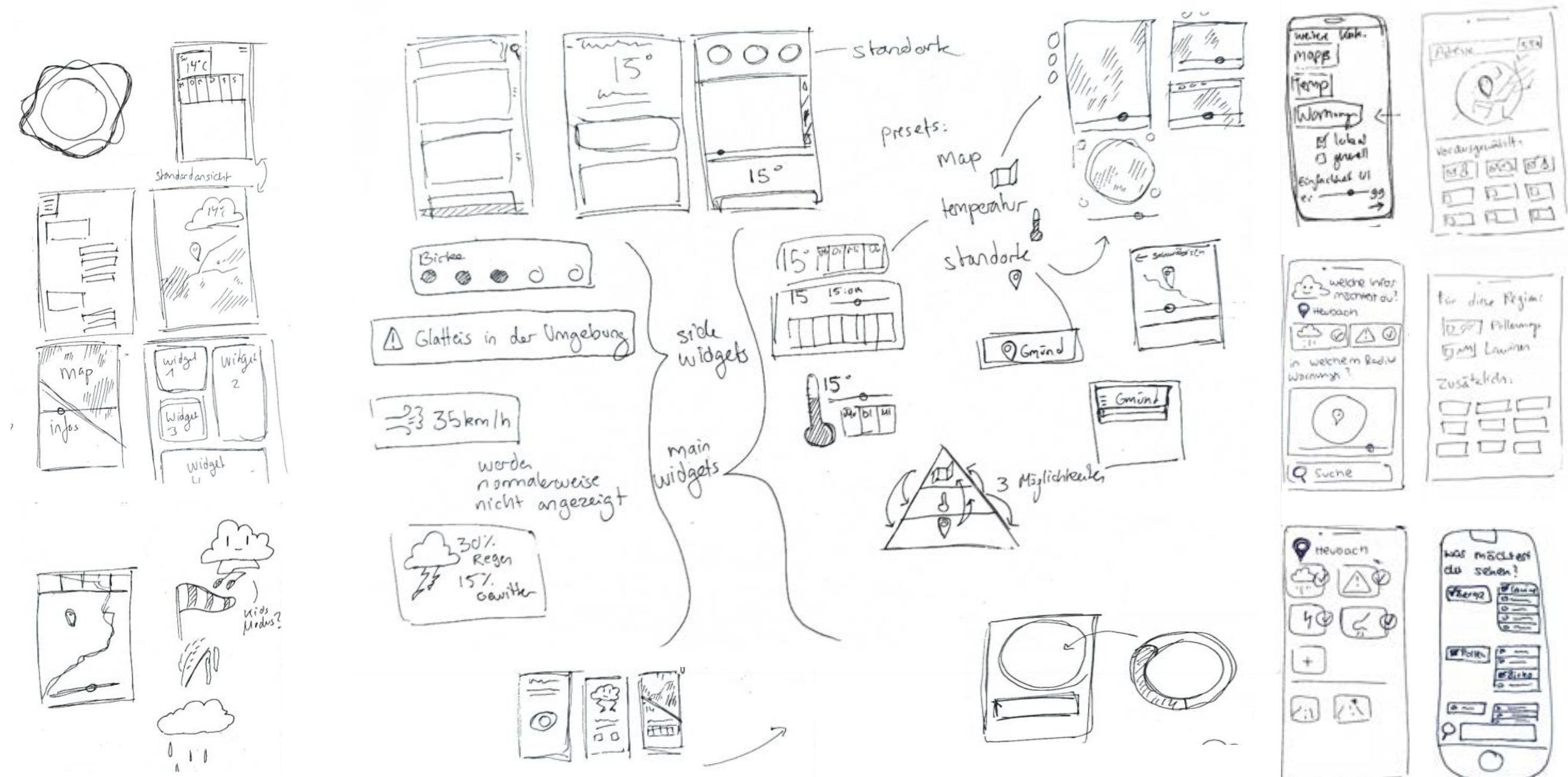
2.5 Userflow Mapping

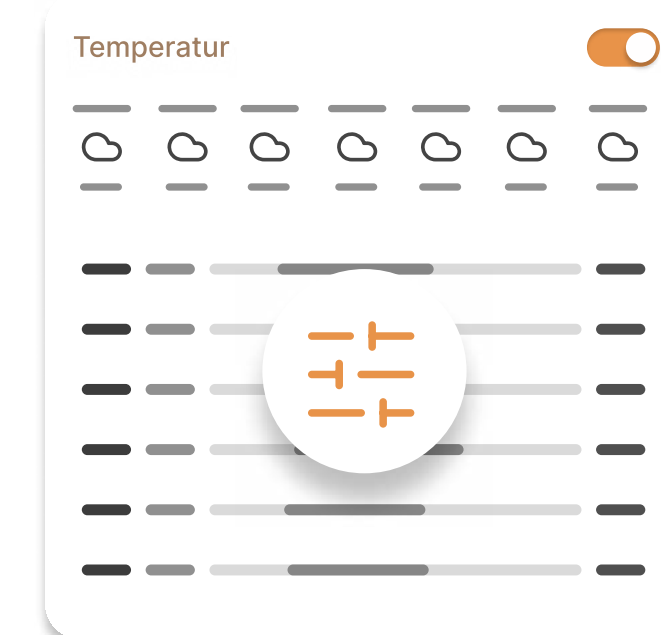
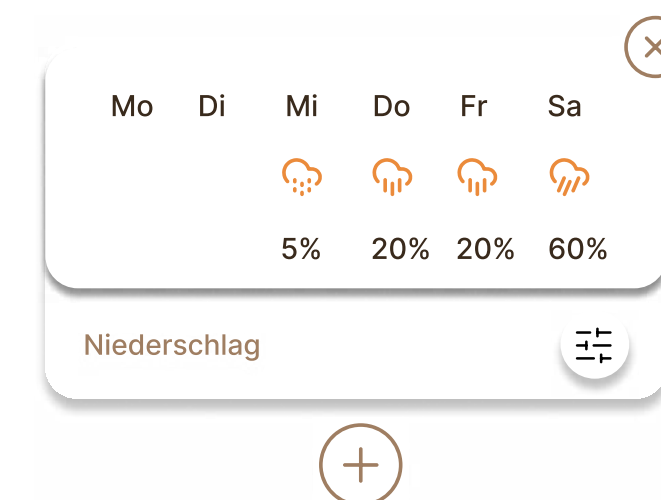
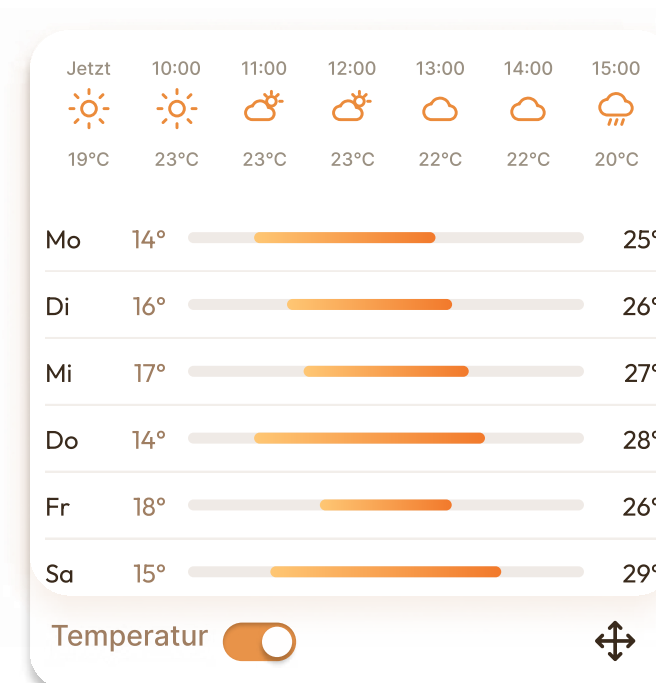
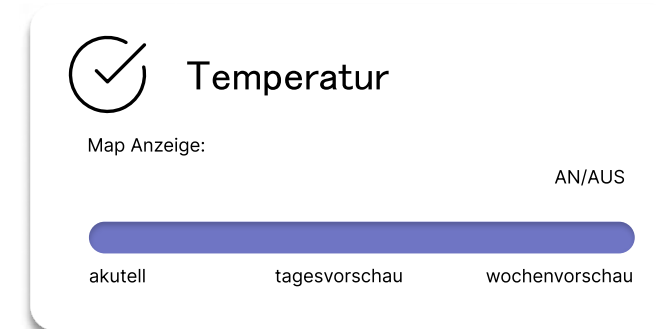
Um das in die Praxis umzusetzen, haben wir Annas Weg durch die App in konkrete, logische Schritte zerlegt. Diese kleinteilige User-Journey haben wir anschließend direkt auf die App-Funktionen gemappt. Das war das perfekte Fundament für unsere ersten Wireframes.

03 Wireframes

3.1 Personalisierung

Ganz am Anfang unseres Gestaltungsprozesses haben wir zunächst breit Ideen gesammelt, unter anderem mithilfe der Design-Studio-Methode. Nicht alle dieser frühen Ideen finden sich im Endergebnis wieder, einige aber schon, wenn auch in weiterentwickelter Form. Für den Personalisierungsprozess entstanden dabei mehrere Ansätze wie Nutzer:innen ihre Widgets individuell anpassen könnten, etwa eine organische Variante eines Radar-Charts. Parallel dazu entwickelten wir ein profilbasiertes Konzept, bei dem Nutzer:innen zwischen vorgefertigten Profilen wie Urlaub, Wandern, Alltag oder Gärtnern wählen und für jedes Profil einzelne Funktionen, etwa Temperatur, Niederschlag sowie Kleidungsempfehlungen, gezielt ein- oder ausschalten können.



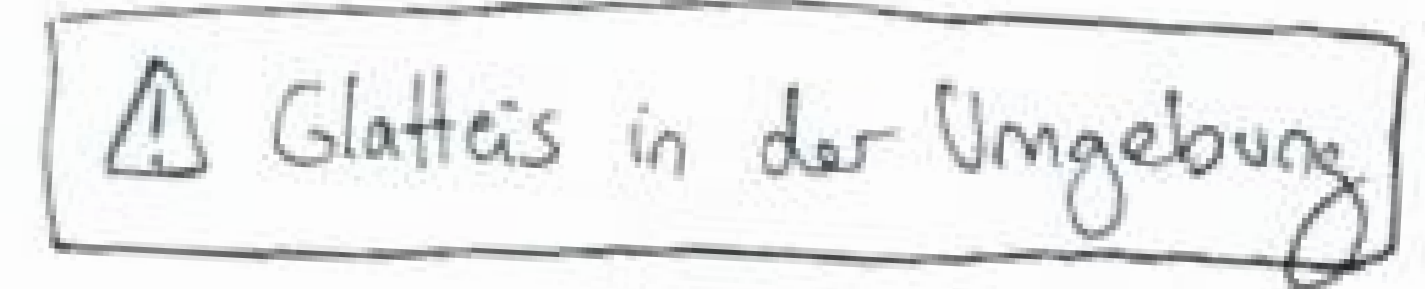
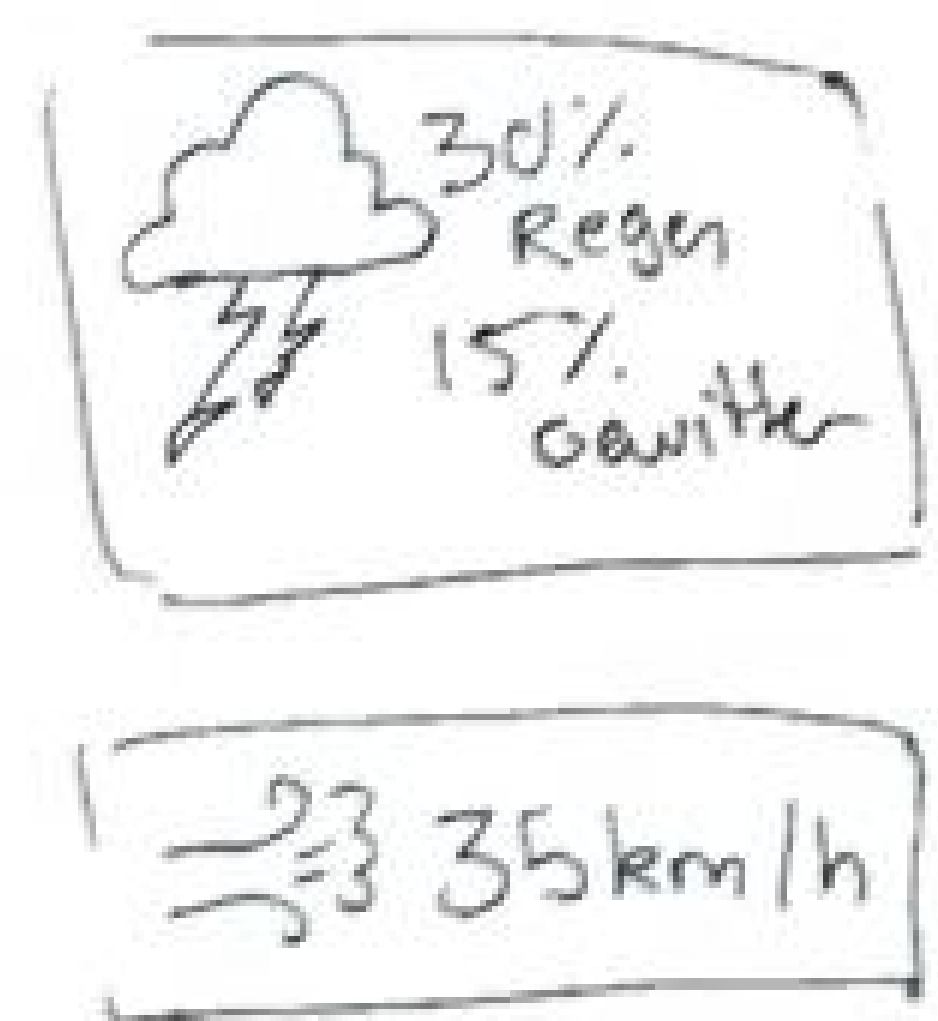
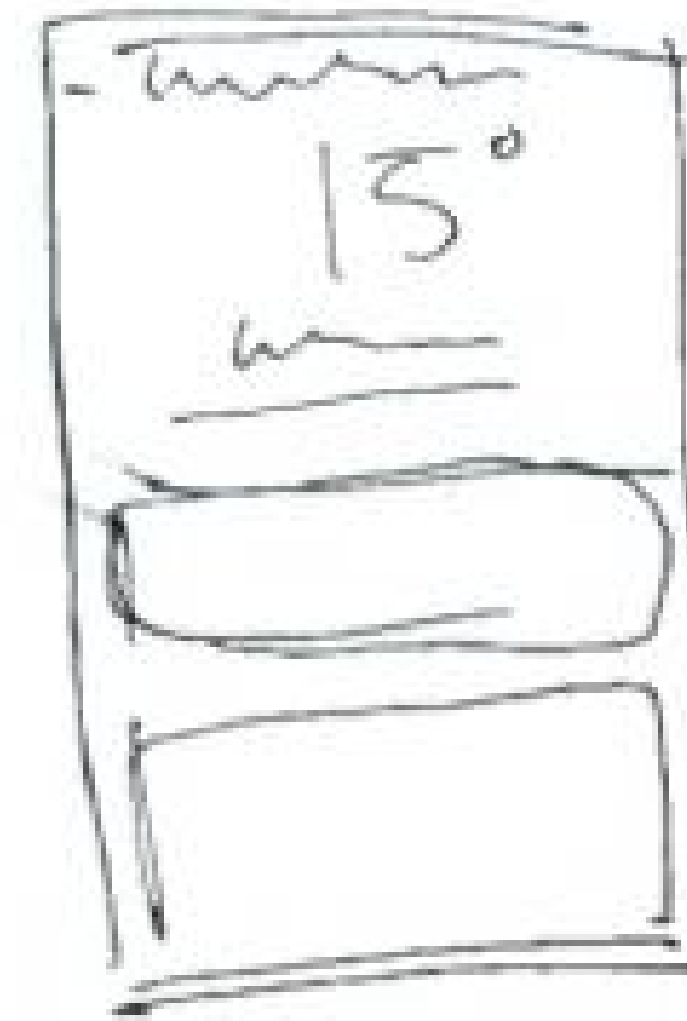
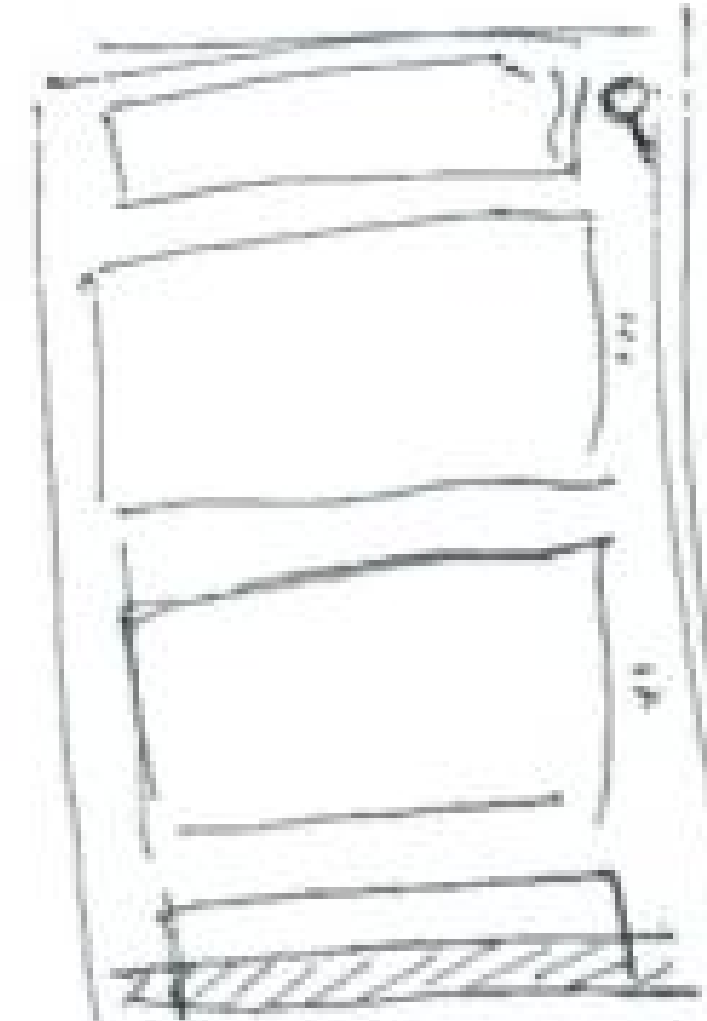
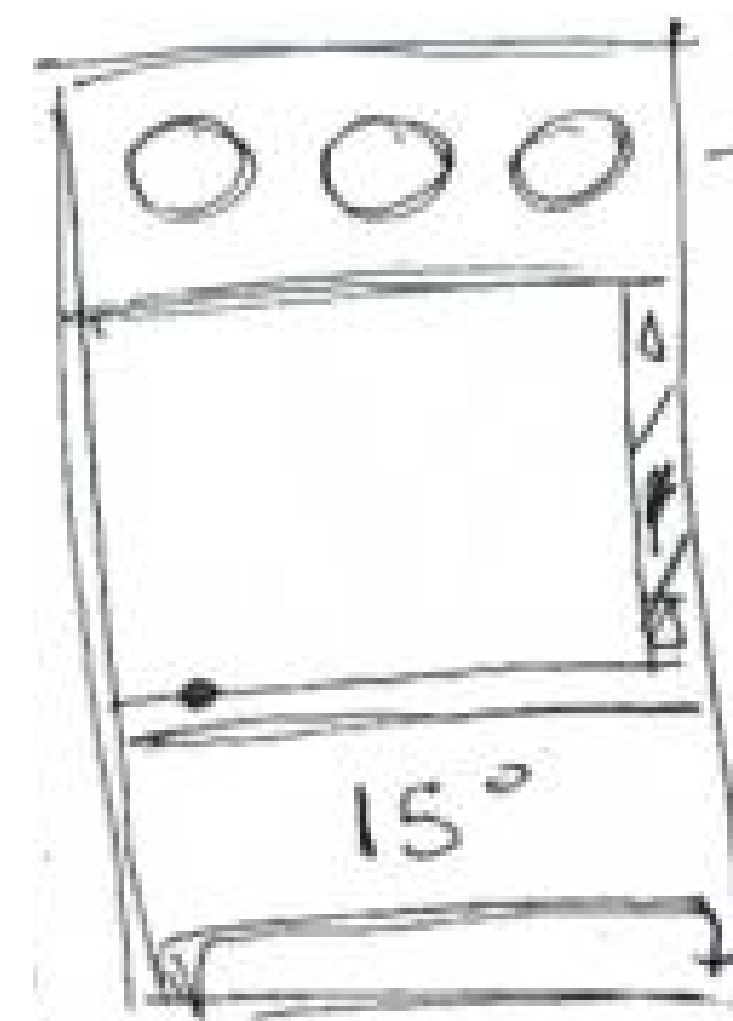


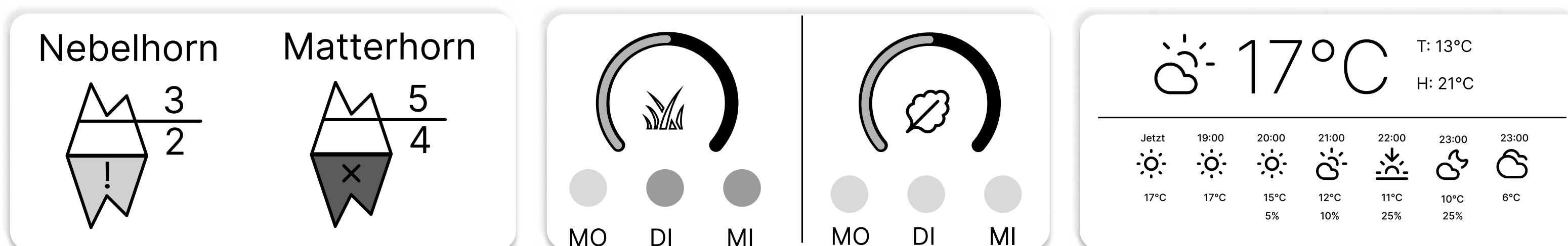
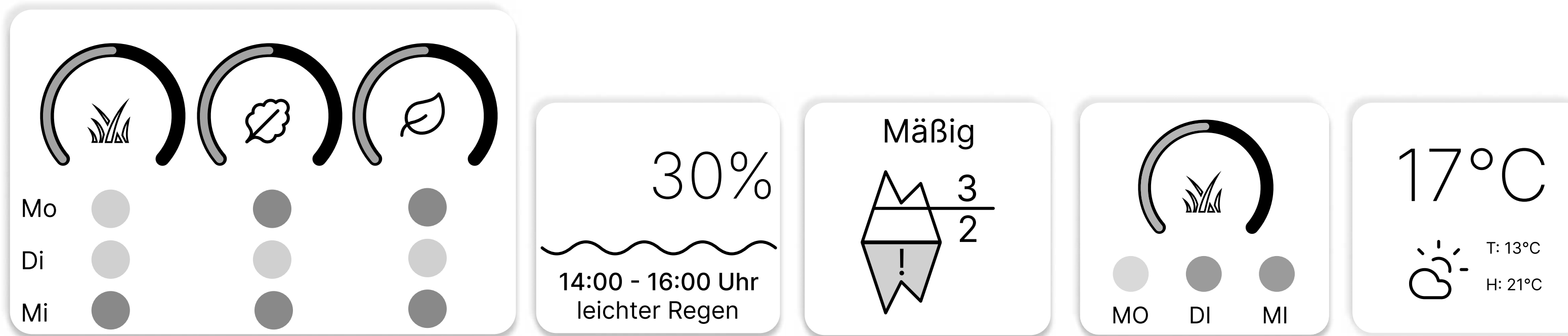
3.2 Auswahl Prozess

Der Auswahlprozess bildet den Einstieg in die personalisierte Nutzung der App: Beim Öffnen wird zunächst eine Auswahl an vorgefertigten Templates angezeigt, etwa ein Wander-Template mit sinnvoll vorkonfigurierte Einstellungen, sodass Nutzer:innen theoretisch direkt weitermachen können. Wer dennoch Anpassungen vornehmen möchte, gelangt in eine tiefere Einstellungsebene, zum Beispiel um festzulegen, welche Funktionen eine Kartenanzeige haben soll, um die Darstellung einzelner Widgets zu verändern oder um die Größe von Widgets anzupassen. Passen dadurch einzelne Funktionen nicht mehr in ein verkleinertes Widget, werden diese automatisch inaktiv gesetzt. Fehlen noch gewünschte Widgets, lassen sich diese zusätzlich auswählen, bevor die Konfiguration mit „Übernehmen“ abgeschlossen wird. Nutzt jemand die App zum ersten Mal, folgt im Anschluss die Auswahl eines Standorts, der gesucht, hinzugefügt und schließlich favorisiert wird.

3.3 Widgets

Die ersten Skizzen unserer Widgets nahmen bereits relativ schnell ihre grundlegende Form an. Leitgedanke war dabei von Anfang an, ein modulares System zu schaffen, das jederzeit anpassbar und bearbeitbar ist. Ob einfachen Temperatur- und Niederschlagsanzeigen oder Warnhinweise wie „Glatteis in der Umgebung“ bis hin zu Wind- und Pollen-Widgets.



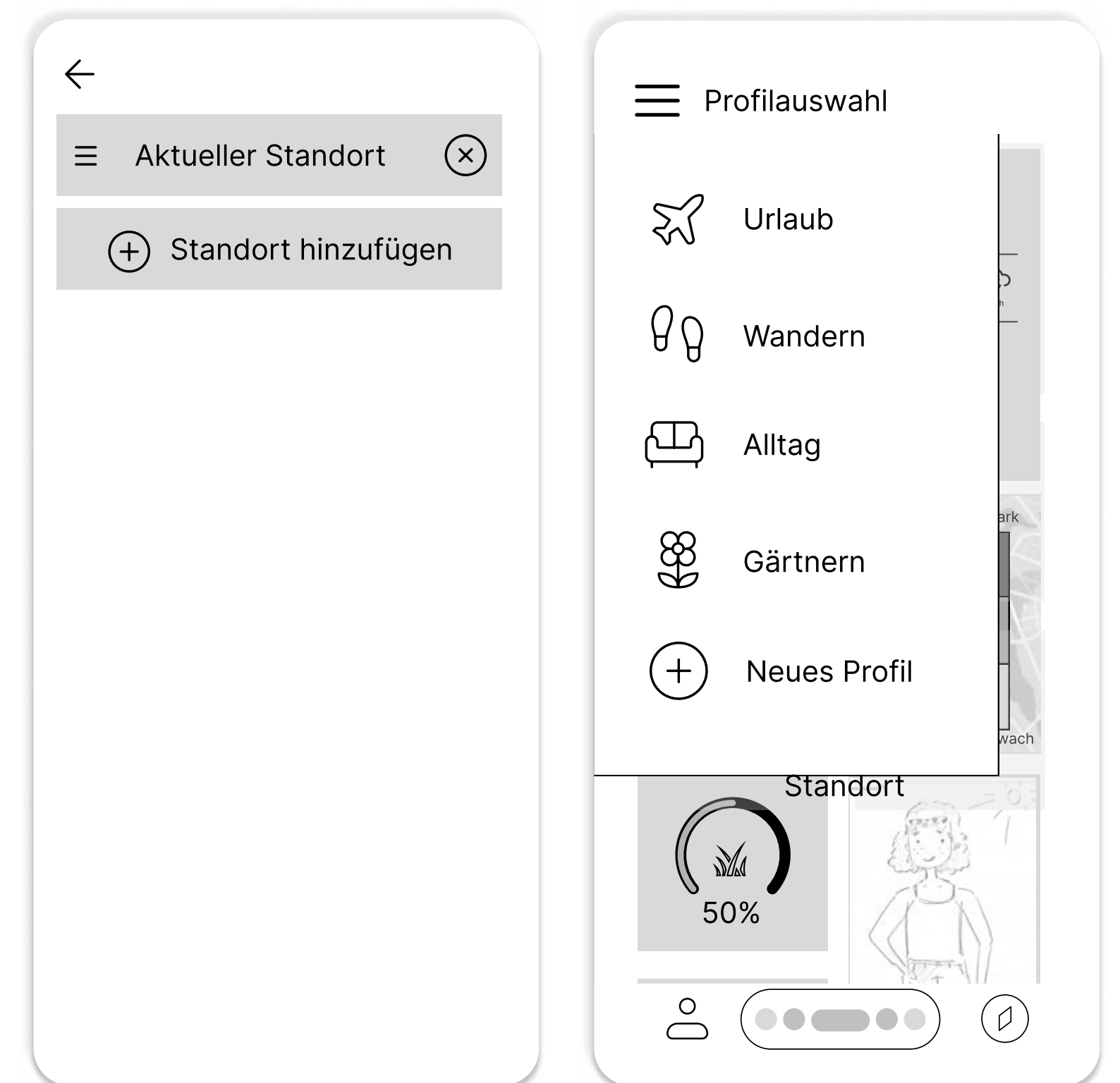


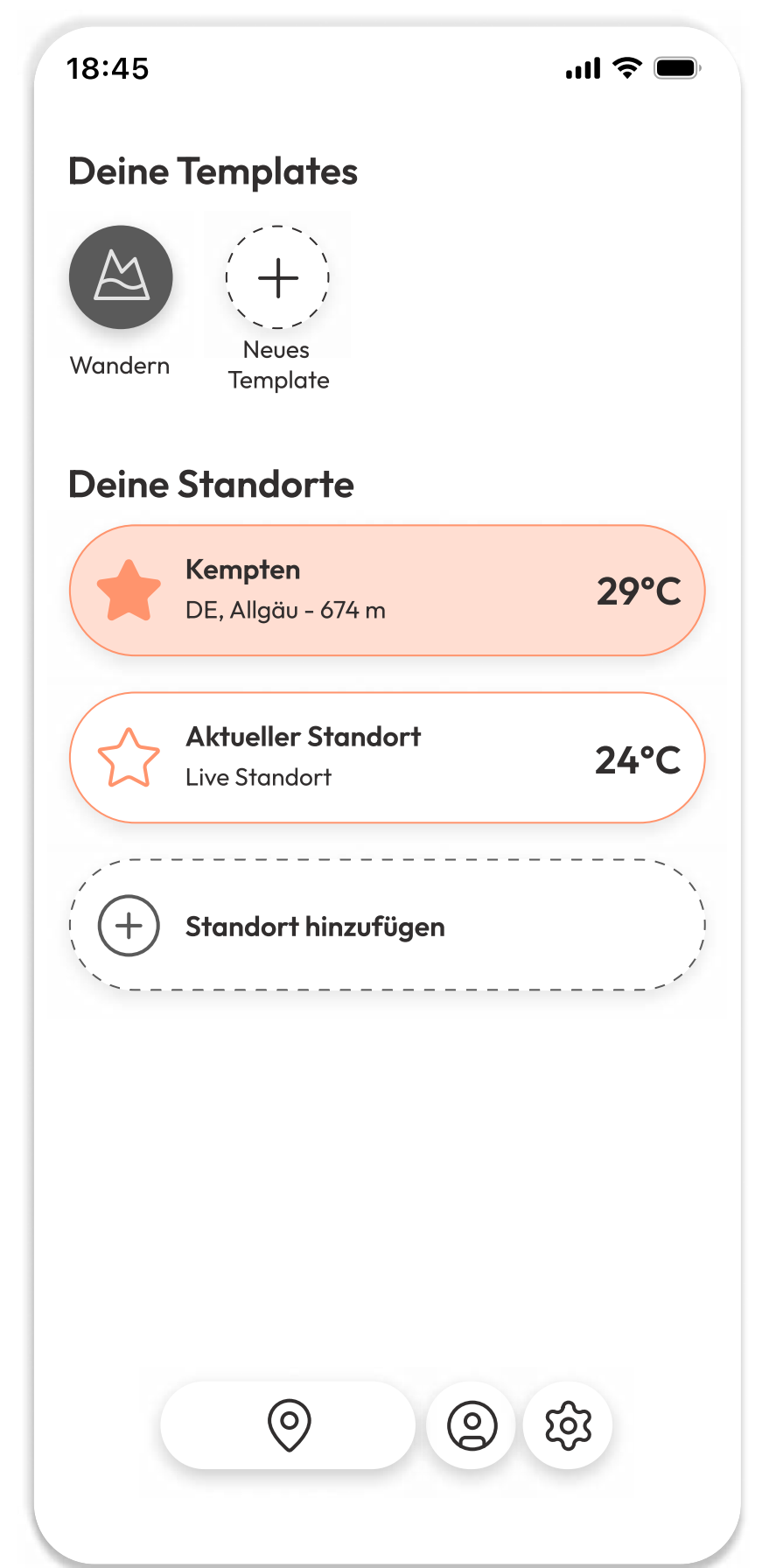
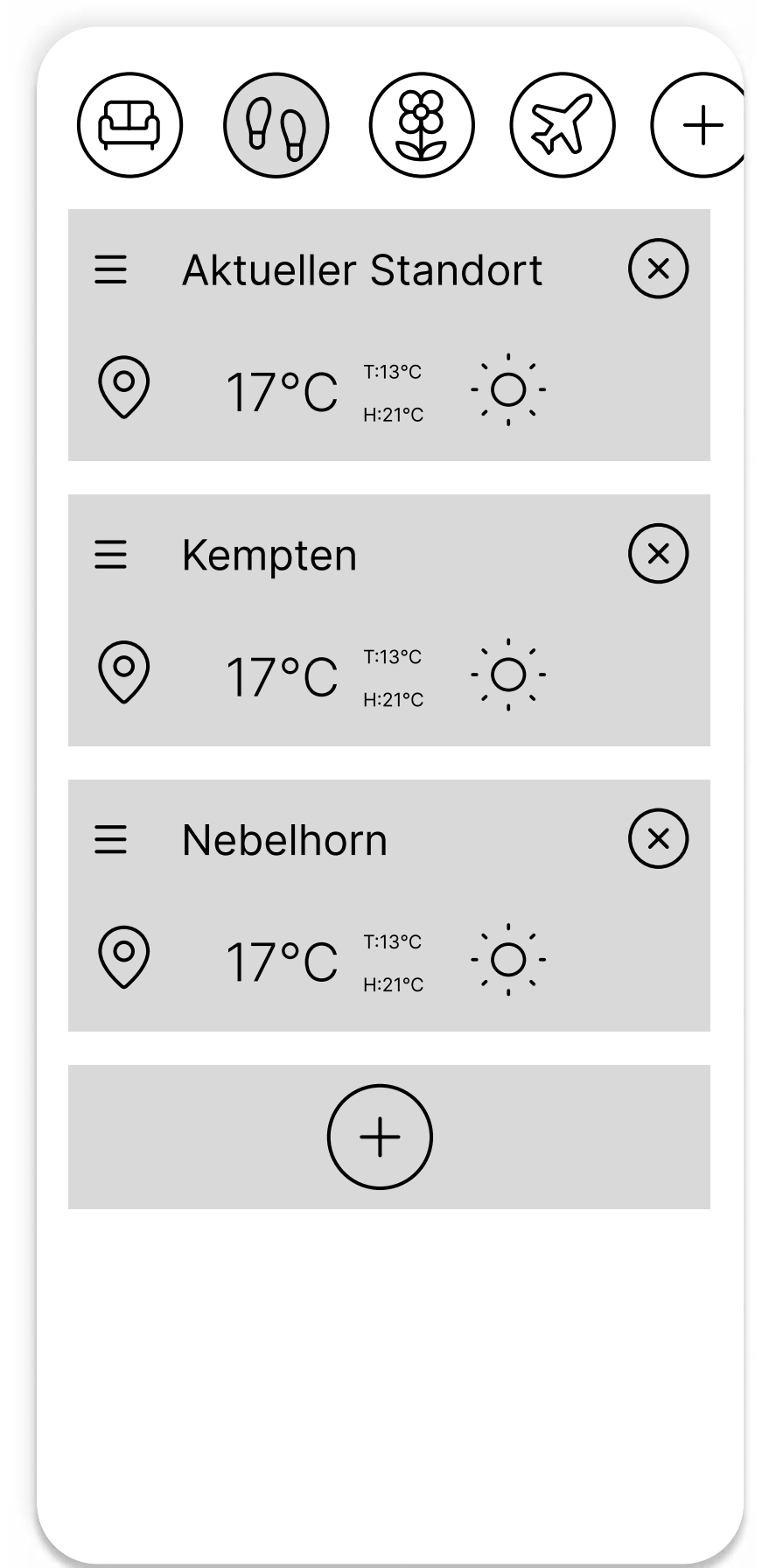
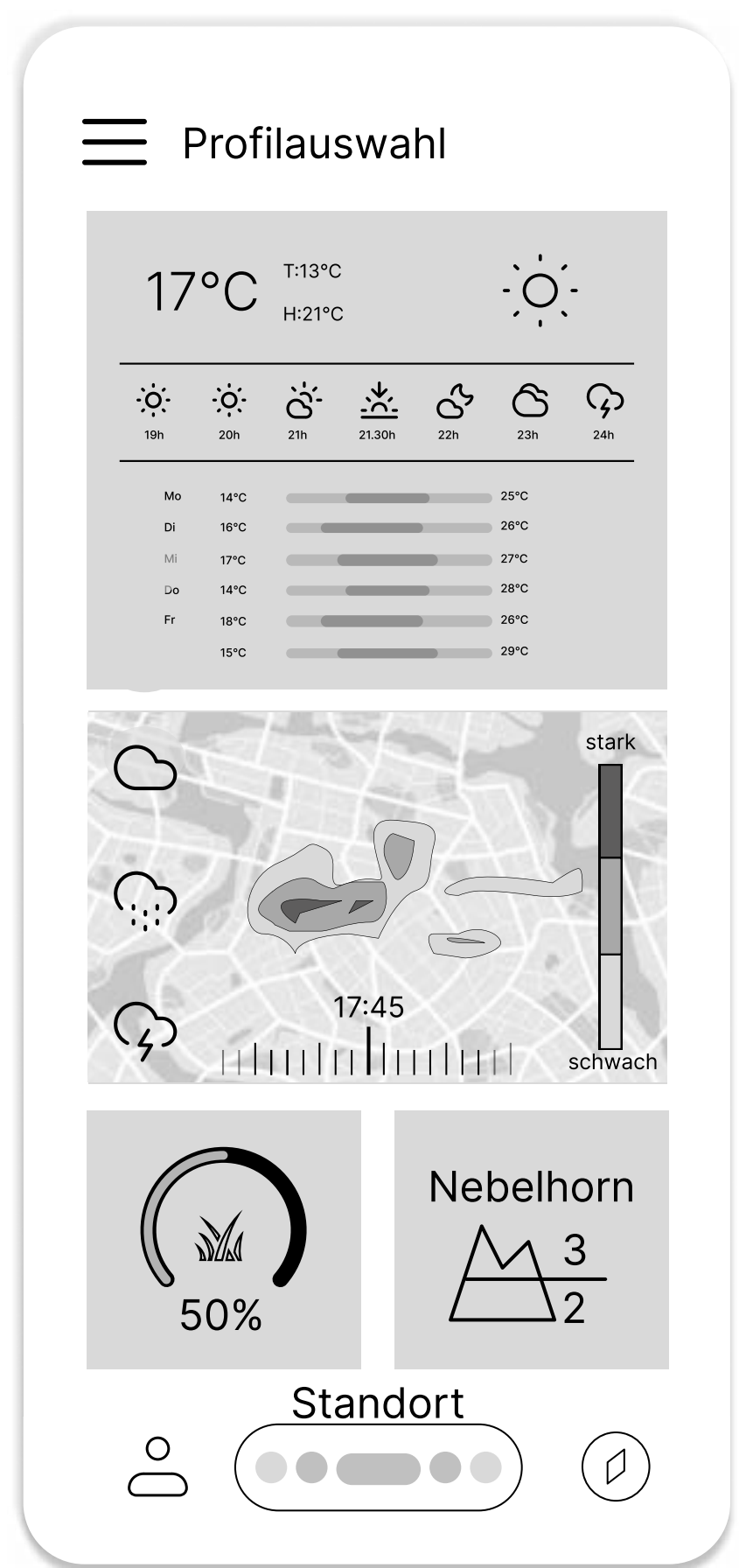
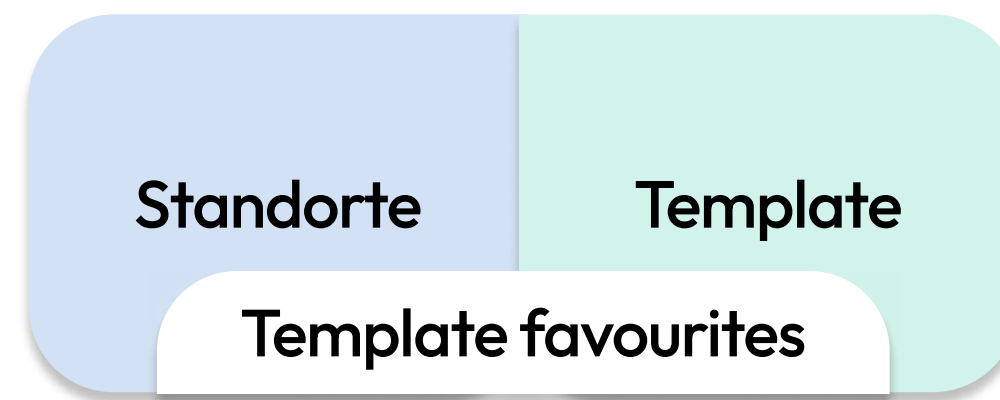
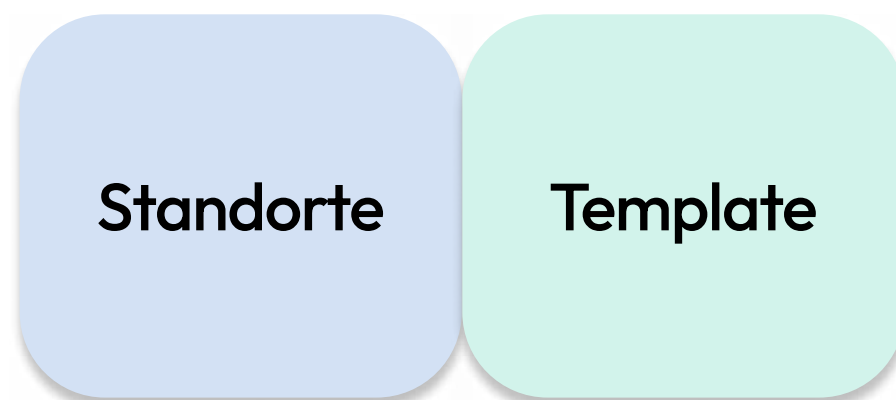
3.4 Widget Prozess

Die Interaktivität der Widgets hat eine längere Entstehungsgeschichte durchlaufen. Am Anfang stand die klare Absicht, Widgets grundsätzlich anpassbar zu machen, zunächst über einfache interaktive Slider direkt in der Hauptauswahl. Das führte jedoch schnell zu einer schier endlosen Zahl an Möglichkeiten, ohne dass die Nutzer:innen absehen konnten, was sie am Ende erwartet. Als Reaktion darauf haben wir die Möglichkeiten zunächst auf die reine Größenanpassung der Widgets begrenzt, was allerdings nicht für jedes Widget sinnvoll war. Beim Pollen-Widget etwa ist es deutlich sinnvoller die relevanten Pollenarten auszuwählen, als lediglich die Widget-Größe zu verändern. Um beides zu vereinen haben wir eine zweite Ebene eingeführt, auf der kleinteilige Einstellungen vorgenommen werden können, während gleichzeitig sichtbar bleibt wie sich diese auf das Widget auswirken. Die Interaktion dazu entwickelte sich von einer detaillierten Widget-Darstellung mit Long-Press-Geste, auf dem Smartphone zwar vertraut, aber visuell schwer zu vermitteln, hin zu einer abstrahierten Widget-Ansicht mit einem eigenen, klar erkennbaren Einstellungs-Button.

3.5 Navigation

Für die Navigation war uns wichtig, Standorte und Templates bewusst voneinander zu trennen. Dass beide irgendwo in der Architektur der App untergebracht werden mussten, war schnell klar. Wie genau sie miteinander funktionieren sollten, hat uns dagegen eine ganze Weile beschäftigt. In einer ersten Skizze unserer Informationsarchitektur sah der Aufbau so aus: Der Onboarding-Prozess führt die Nutzer:innen direkt auf den Navigation Screen. Von dort aus kann zwischen Standorten und Templates, dem Community-Profil und den Einstellungen navigiert werden. Die Auswahl eines Standorts führt schließlich auf den Homescreen. Für unseren weiteren Userflow haben wir uns bewusst dazu entschieden, Community-Profil und Einstellungen zunächst nicht weiter auszuarbeiten, um uns auf die zentralen Funktionen der App konzentrieren zu können.





3.6 Standorte & Templates

Die Frage, wie Standorte und Templates zueinander stehen sollten, erwies sich als einer der hartnäckigsten Pain Points im gesamten Prozess. Unser erster Ansatz sah vor, dass Nutzer:innen unabhängig voneinander zwischen ihren Templates und zwischen all ihren Standorten navigieren können. Die Auswahl von Standort und Template wäre also vollständig getrennt gewesen. Das hätte den Vorteil gehabt, Standorte nicht für jedes Template erneut auswählen zu müssen, könnte aber schnell unübersichtlich wirken. Wer etwa für einen Urlaub sehr viele Standorte hinterlegt hat, müsste unter Umständen lange suchen, bis der passende Standort für das passende Template gefunden ist.

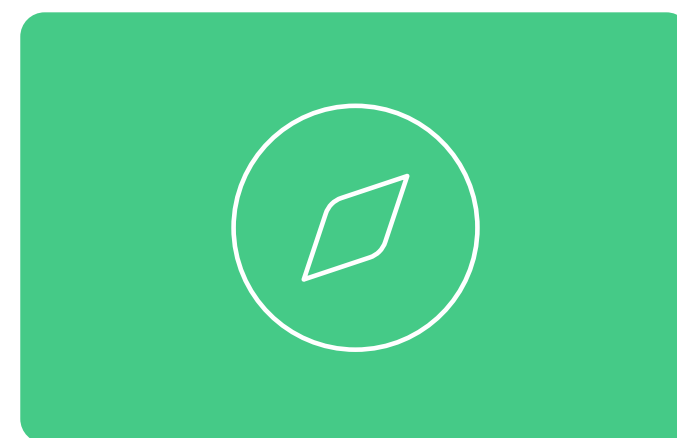
Als Alternative haben wir daher überlegt, Standorte jeweils spezifisch pro Template einzustellen. Das hätte die Suche nach dem passenden Standort deutlich verkürzt, wäre für Nutzer:innen aber auf Dauer mühsam gewesen, da häufig genutzte Standorte bei jedem Template erneut hinzugefügt werden müssten.

Unsere favorisierte Lösung liegt daher dazwischen. Standorte werden global für alle Templates gleich verwaltet. Ein Standort wie Kempten muss also nur einmal hinzugefügt werden und steht danach in jedem Template zur Verfügung. Für Übersichtlichkeit sorgt eine Favoriten-Markierung pro Template, durch die die jeweils relevantesten Standorte an erster Stelle angezeigt werden. Wie sich das in der Praxis auswirkt, zeigt sich am Anlegen eines neuen Templates. Auch hier wird zunächst, wie beim Onboarding, aus vorgefertigten Templates ausgewählt. Landet man anschließend im neuen Template, sind die zuvor für das Wander-Template favorisierten Orte dort konsequenterweise nicht mehr als Favoriten markiert.

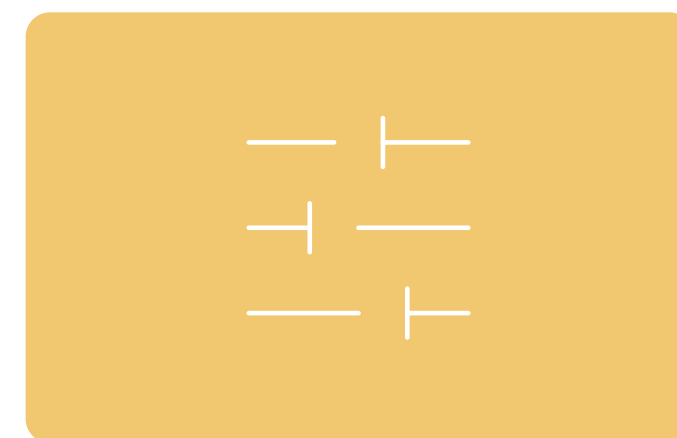
04 Umsetzung

4.1 Design Principles

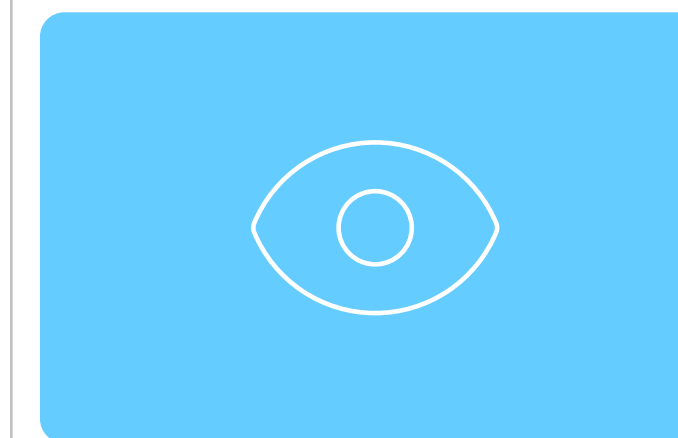
Ausgehend von unserem Research und den identifizierten Pain Points haben wir zunächst Adjektive gesammelt, die zu unserem Redesign passen. Daraus entwickelten wir eine erste Fassung unserer Design Principles. Unser System soll Wetterdaten so aufbereiten, dass keine Überraschungen mehr die Pläne durchkreuzen können. Durch individuelle Anpassungen liefern wir nur die Informationen, die gerade wirklich relevant sind. Durch klare Visualisierungen und intuitive Darstellungen machen wir die Wetterlage auf einen Blick erfassbar und jegliche Information soll möglichst präzise sein, um den Nutzer:innen ein Gefühl von Sicherheit zu geben.



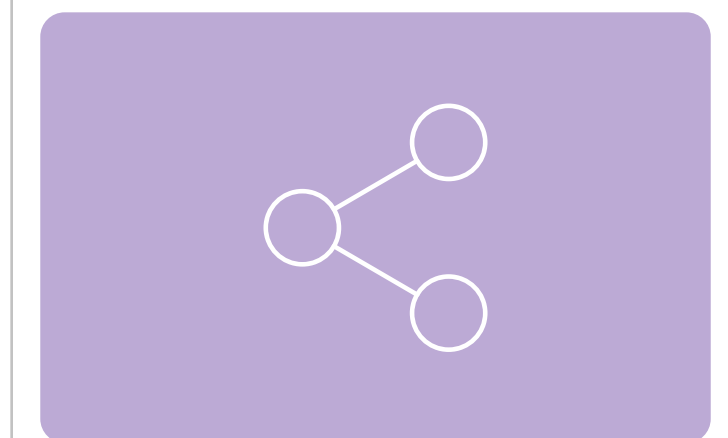
**Informativ
und vorausschauend**



**Persönlich
und aufmerksam**



**Anschaulich
und verständlich**



**Präzise
und strukturiert**



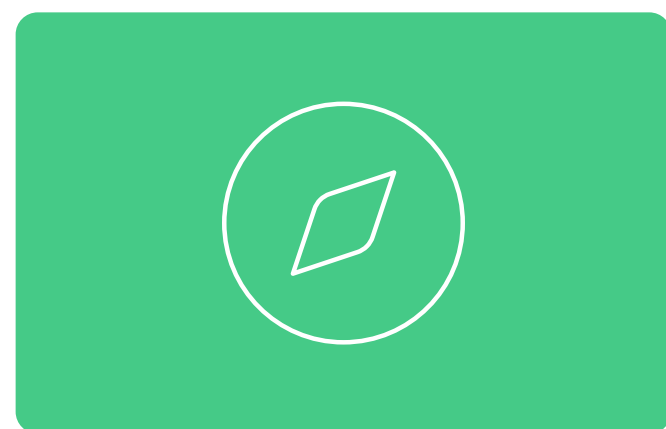
4.2 Design Varianten

Mit fertigen Wireframes und ersten Design Principles ausgestattet, sind wir in die Variantenbildung gegangen, um ein möglichst breites Feld an Gestaltungsmöglichkeiten aufzubauen. Dafür haben wir Claude Design eingesetzt, um die unterschiedlichen Ideen der Teammitglieder einander gegenüberzustellen. Aus den daraus entstandenen ersten Ideen haben wir Favoriten ausgewählt und mit eigenen Überlegungen als neuen Input in einen weiteren Design-Zyklus überführt. Aus diesem zweiten Zyklus wurden erneut die stärksten Ideen ausgewählt und in eigene, überarbeitete Wireframes übersetzt.

4.3 Überarbeitung

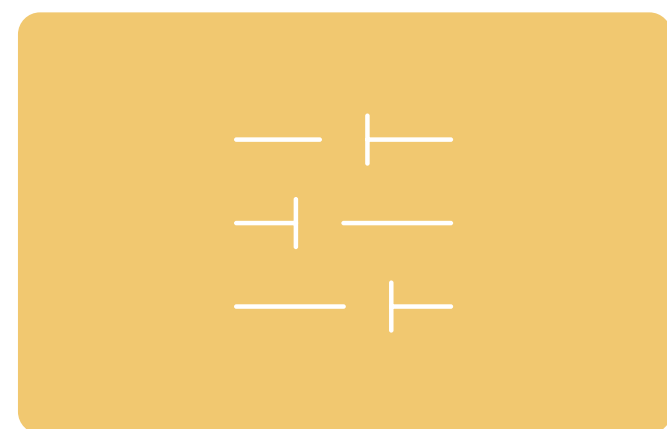
In dieser Phase haben wir zunächst sehr viel Wert auf Iteration und die Vielfalt der Widgets gelegt, dabei jedoch ein Stück weit den Überblick verloren, da uns ein klares System fehlte. Beim Abgleich der Wireframes mit unseren Design Principles zeigte sich, dass diese nicht mehr zueinander passten. Wir haben daraufhin jedes einzelne Element genauer betrachtet, geprüft und gezielt nach Verbesserungen gesucht.

Dabei wurde deutlich, dass unsere Design Principles selbst noch nicht präzise genug definiert waren, um als klare Grundlage für weitere Designvarianten zu dienen. In einer überarbeiteten Fassung lauteten die Prinzipien entsprechend:



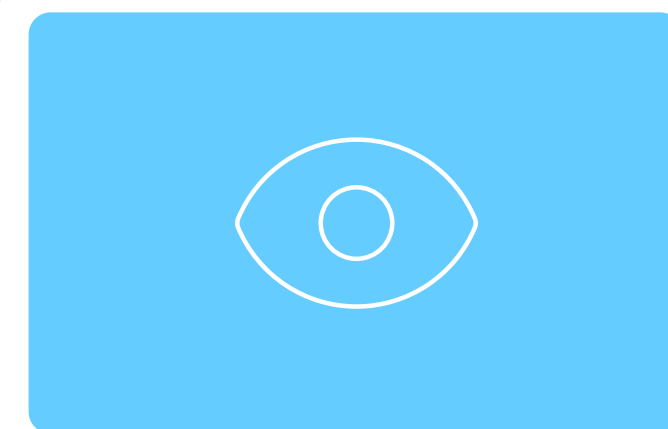
Informativ und vorausschauend

- Kritische Warnungen erscheinen proaktiv, bevor der Nutzer danach sucht
- Informationen sind immer zugänglich



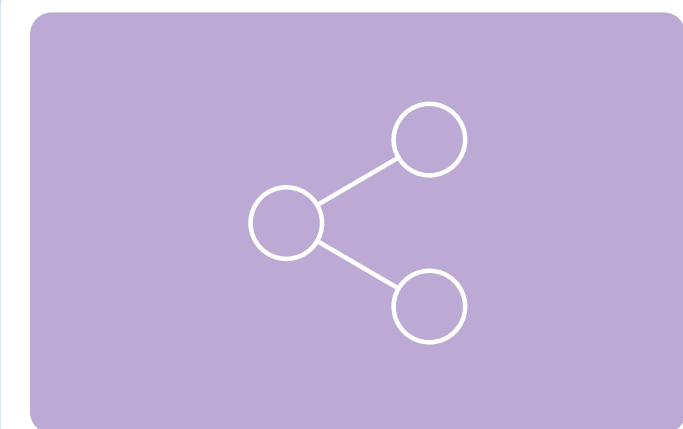
Persönlich und aufmerksam!

- Die App filtert irrelevante Daten heraus
- Was angezeigt wird, wurde vom Nutzer als relevant markiert
- Die App gibt direkte Kleidungstipps, passend zu Wetter und Situation



Anschaulich und verständlich

- Farbe ist unser primäres Kommunikationsmittel für Temperatur und Wetterzustand
- Der Nutzer spürt das Wetter bevor er eine Zahl liest



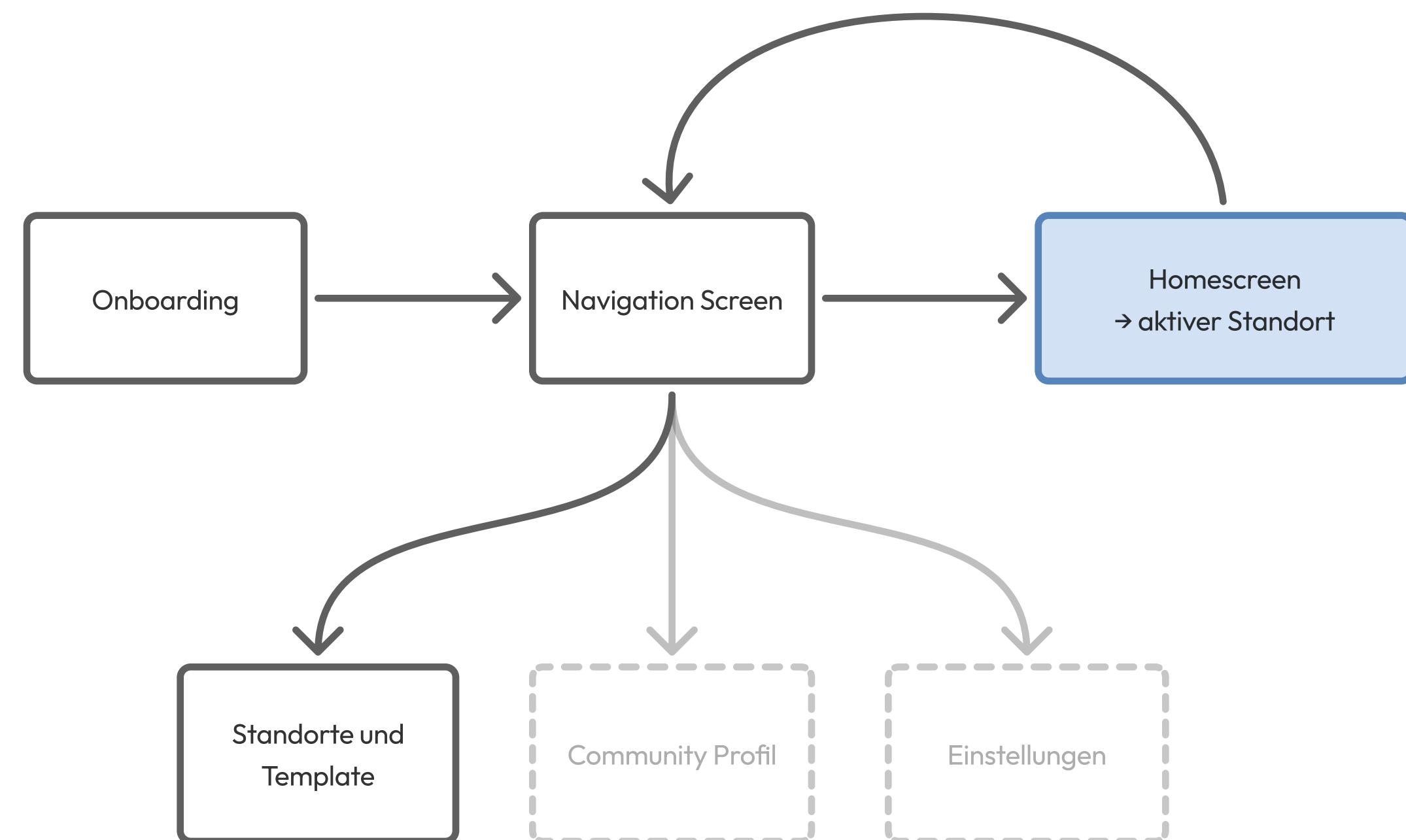
Präzise und strukturiert

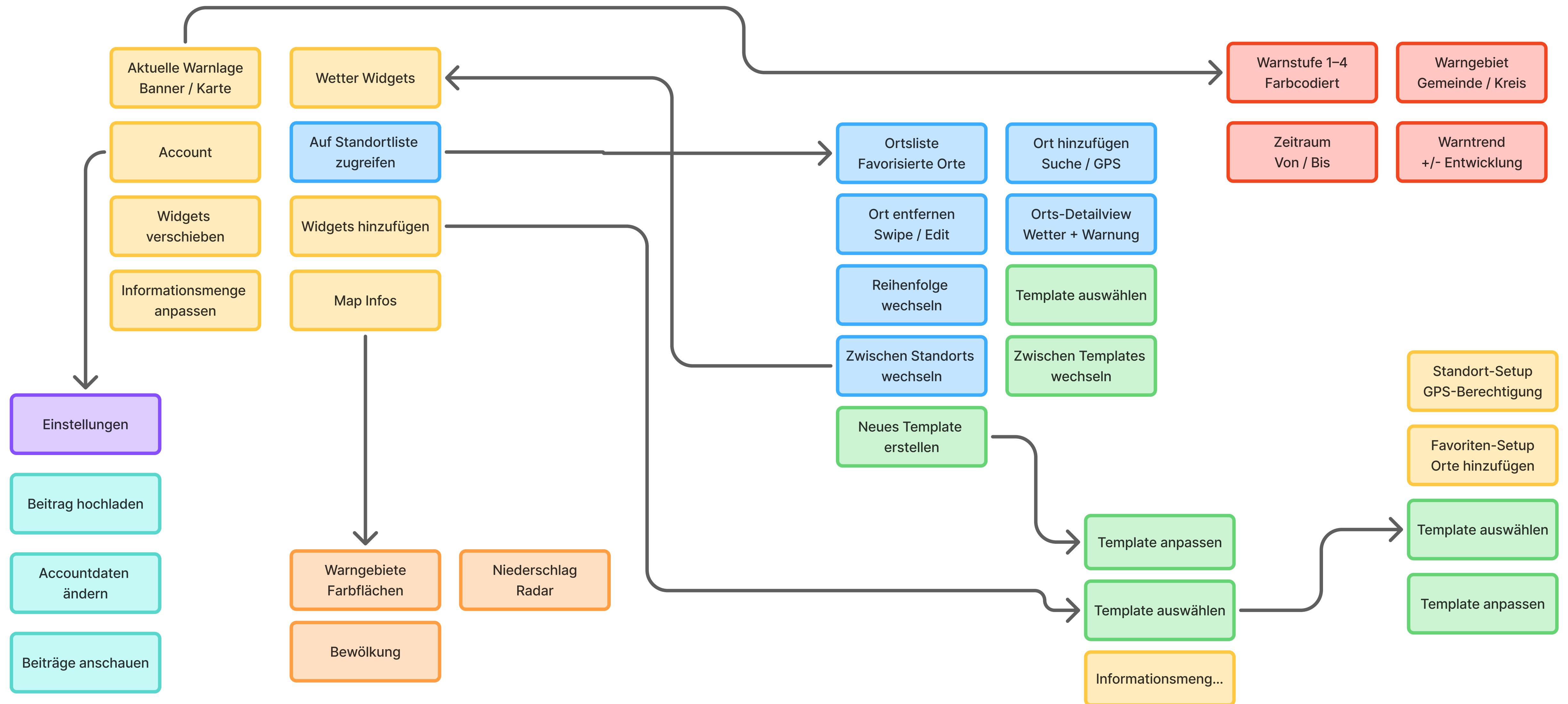
- Jedes Element hat genau einen Informationszweck
- Dekorative Flächen ohne Datenbezug existieren nicht

05 Finales UI

5.1 Informationsarchitektur

Aufbauend auf den Navigationsentscheidungen aus der Wireframe-Phase ergibt sich die finale Informationsarchitektur der App: Der Onboarding-Prozess führt direkt auf den Navigation Screen, von dem aus Nutzer:innen zwischen Standorten und Templates, dem Community-Profil und den Einstellungen wählen können. Die Auswahl eines Standorts führt auf den Homescreen, der stets den aktiven Standort anzeigt. Diese klare Trennung zwischen Standort- und Template-Verwaltung auf der einen und account-bezogenen Funktionen auf der anderen Seite stellt sicher, dass die zentralen Funktionen der App jederzeit schnell erreichbar bleiben.





5.2 Design System

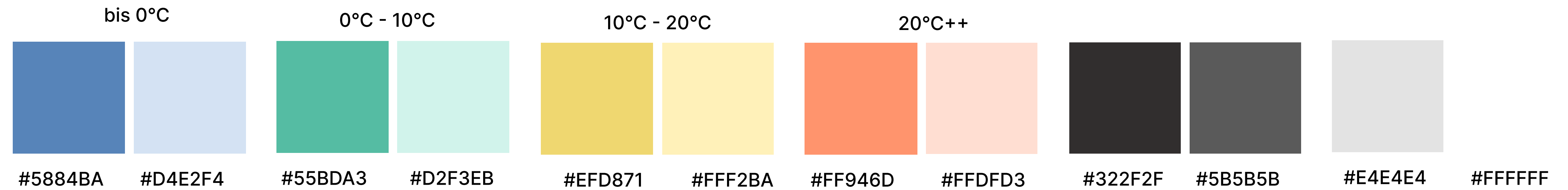
Das finale Designsystem setzt Farbe konsequent als primäres Kommunikationsmittel ein.

Die Farbskala codiert dabei zwei Ebenen gleichzeitig: zum einen die Temperatur – Blau für Werte unter 0 °C, Grün für 0 bis 10 °C, Gelb für 10 bis 20 °C und Rot für Werte über 20 °C, zum anderen die Gefahren- und Warnstufen, von Blau für keine Gefahr über Grün für geringe und Gelb für mittlere bis hin zu Rot für kritische Gefahren.

Bei den Icons setzen wir auf das Lucide Set, als Schriftart verwenden wir Outfit in einer klar abgestuften Typografie Skala von kleinen Infotexten bis zu großen, semi-fett gesetzten Temperaturangaben.

Für die Gestaltung der Widgets haben wir uns gezielt an anderen etablierten Wetter-Apps orientiert und im Sinne eines Cherry Pickings die jeweils stärksten Features herausgesucht und geprüft, wie sie sich sinnvoll kombinieren lassen. Dabei sind auch einzelne Elemente der ursprünglichen WarnWetter App erhalten geblieben, etwa der Zeitstrahl in der Kartenansicht oder die Wochenprognose.





Outfit 14 px, Regular

Outfit 14 px, Regular

Outfit 16 px, Semi-Bold

Outfit 22 px, Semi-Bold

Outfit 40 px Semi-Bold

Text klein

Widget Header

wichtiger Text

Info Megeneinheit

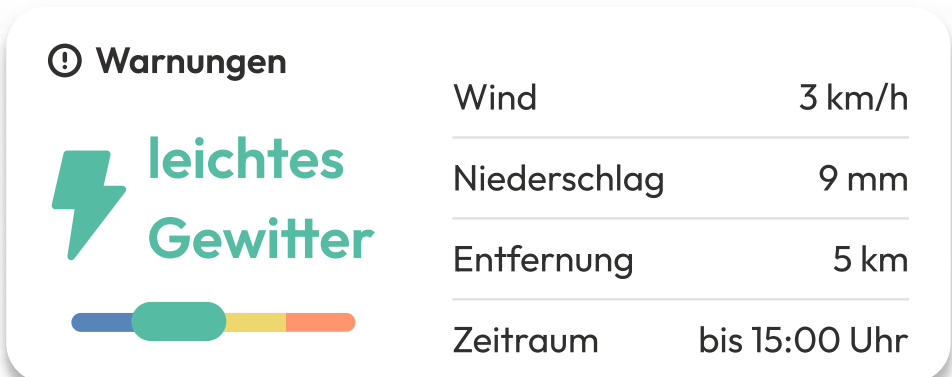
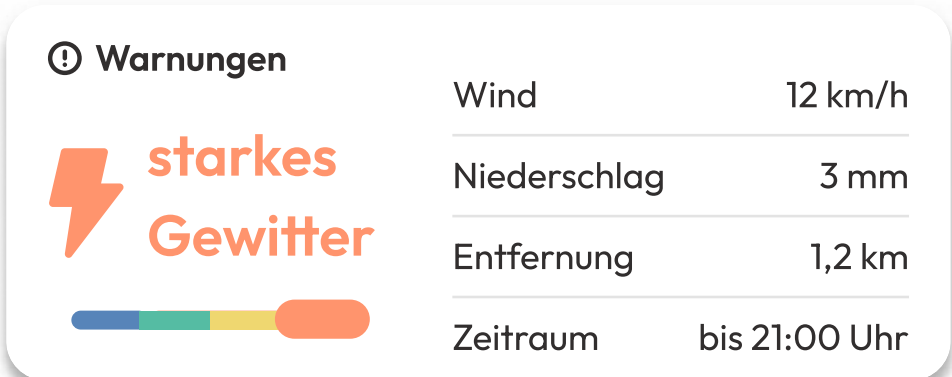
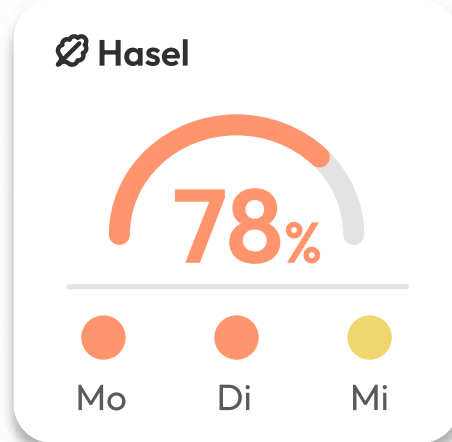
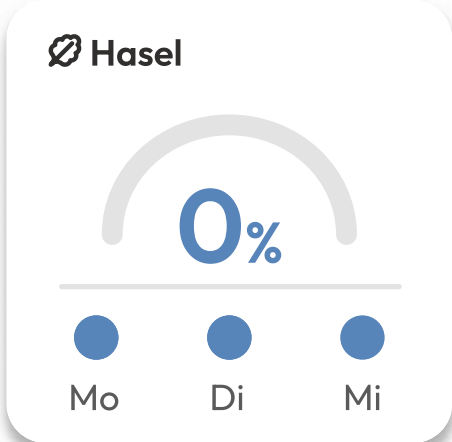
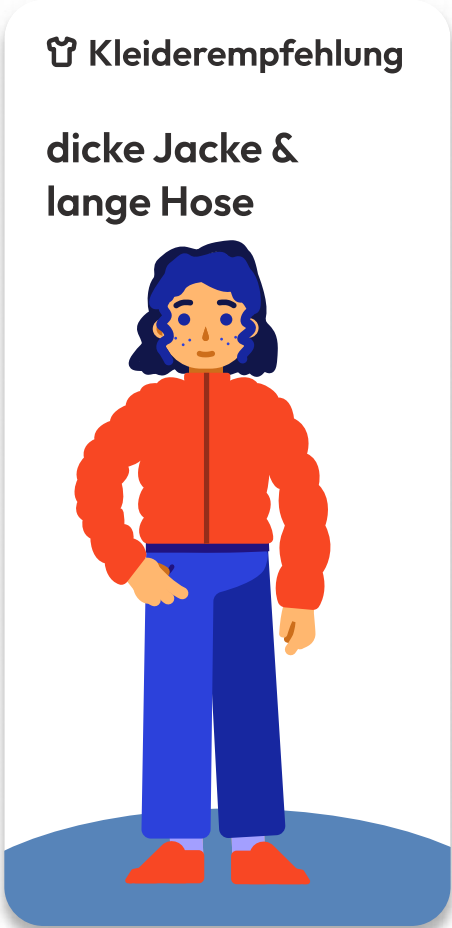
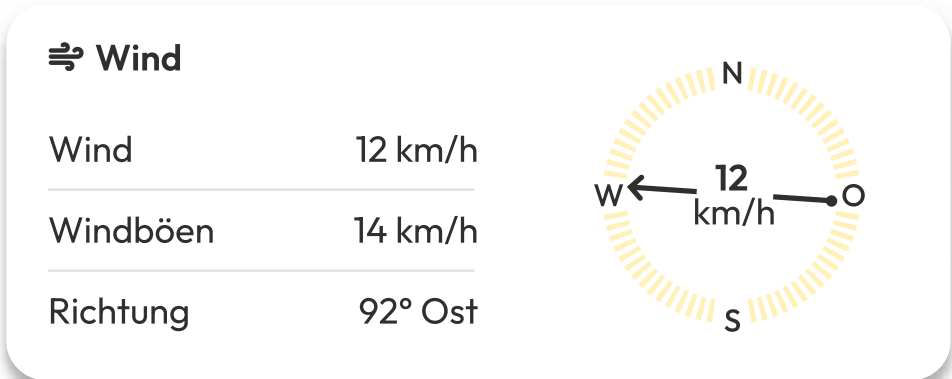
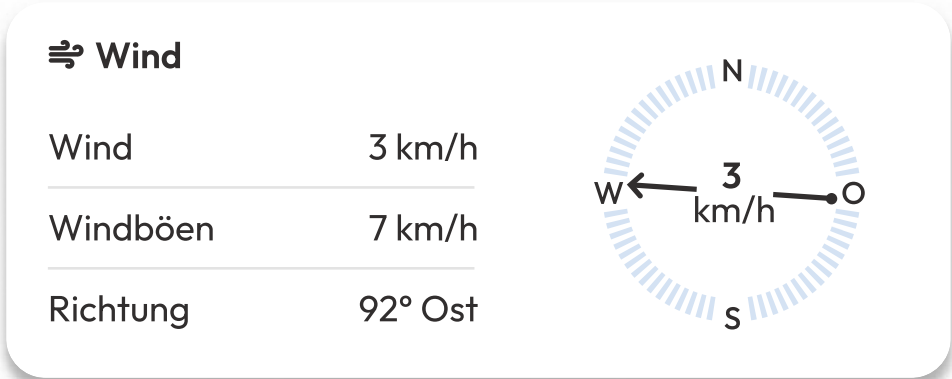
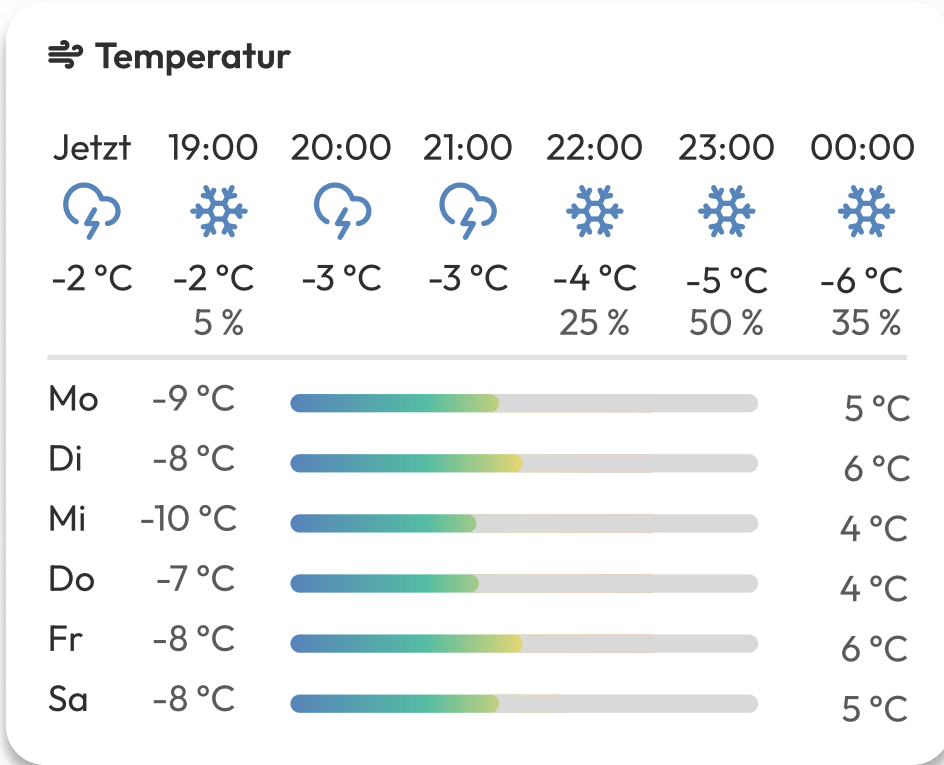
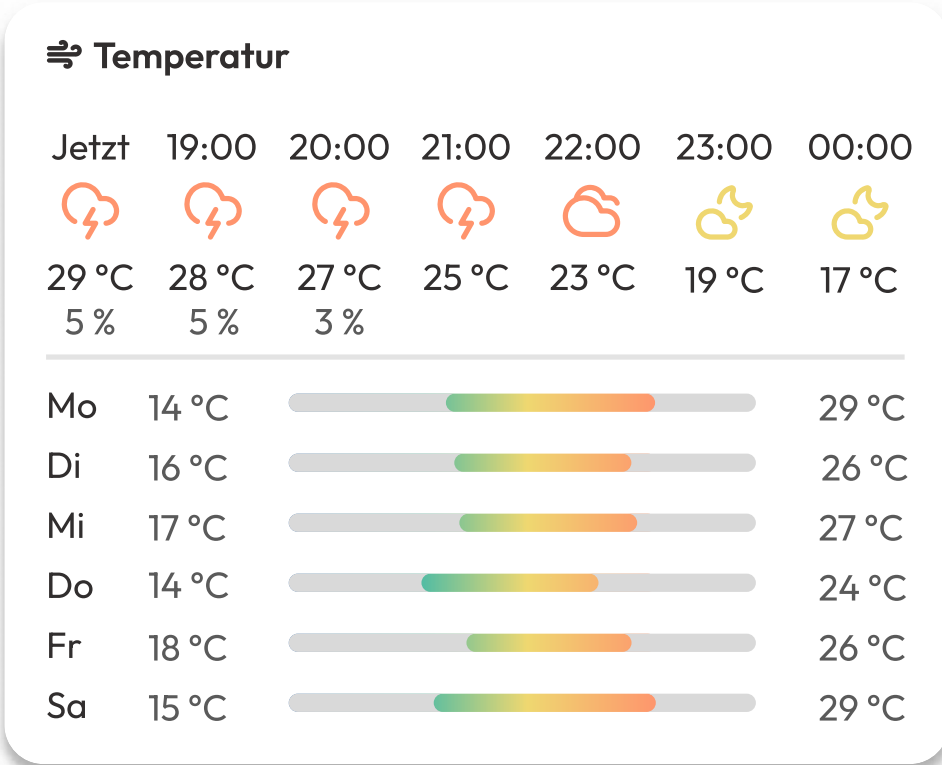
Info



5.2 Design System

Durchgehendes Ziel war es, jedes Widget auf einen Blick verständlich zu machen. Die dargestellte Information bestimmt daher konsequent auch die Farbe des jeweiligen Widgets.

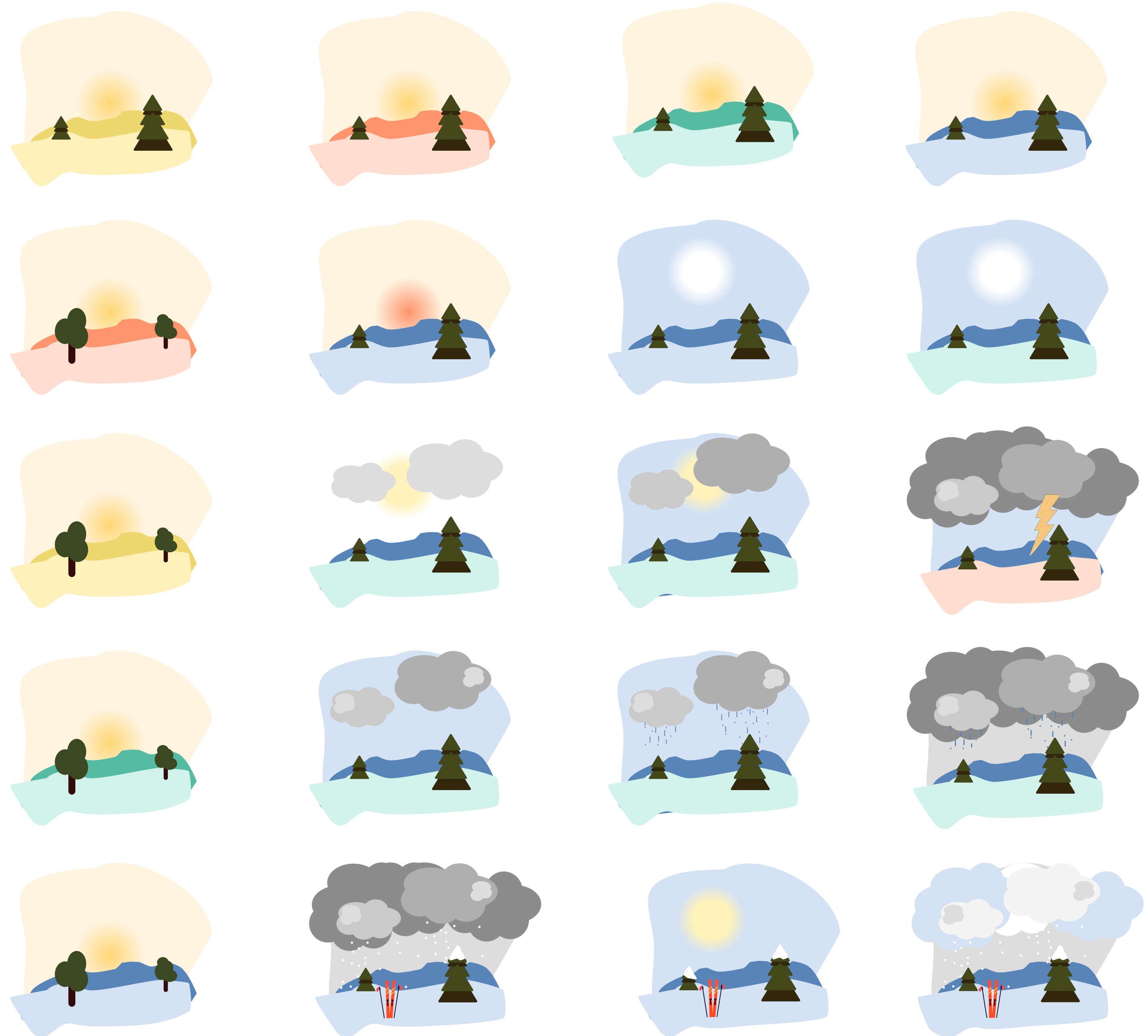
Zusätzlich haben wir den Personalisierungsgedanken weiter ausgebaut, etwa durch Kleidungsempfehlungen, die passend zur aktuellen Wetterlage auch visuell dargestellt werden.



5.3 Illustrationen

Auch der Illustrationsprozess folgt einer klaren Systematik. Grundlage ist ein Raster, in dem eine Basis-illustration auf zwei Arten gemappt wird: einmal über die Farbe, die zugleich die Temperatur und die Hintergrundfarbe des Homescreens bestimmt, und einmal über den aktuellen Wetterzustand.

Durch diese Kombination lassen sich zwei Datenebenen Temperatur und Wetterlage mit einfachen, reduzierten Illustrationen klar und eindeutig vermitteln, ohne dass die Darstellung überladen wirkt.



5.4 Flows:

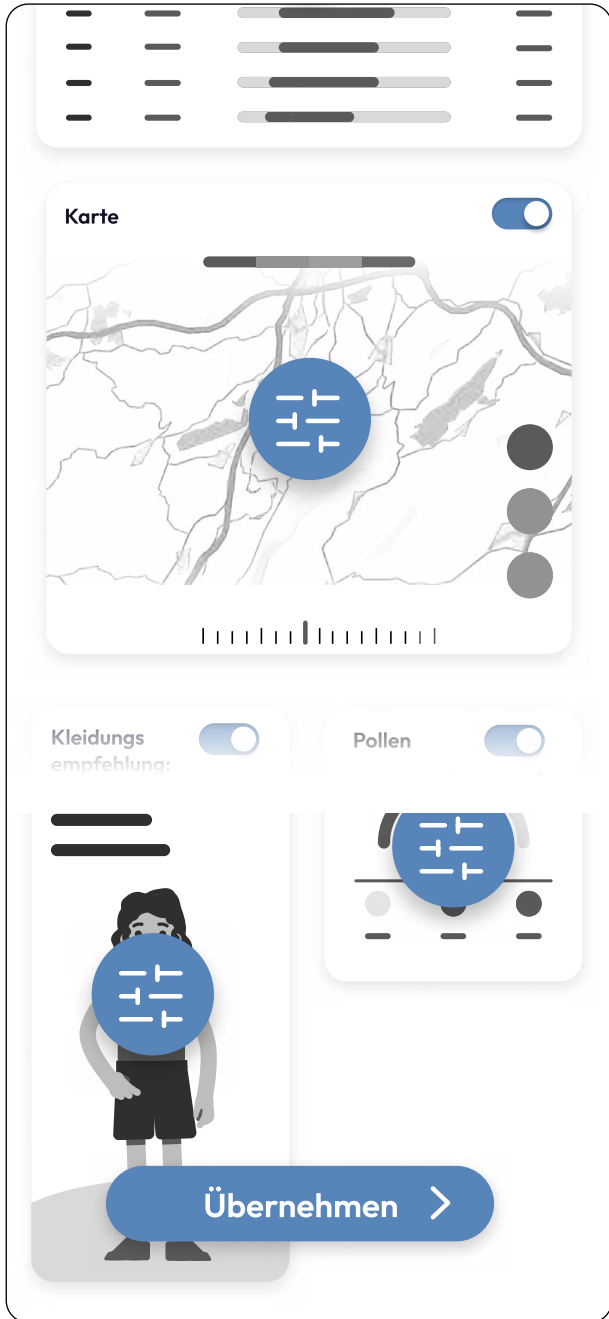
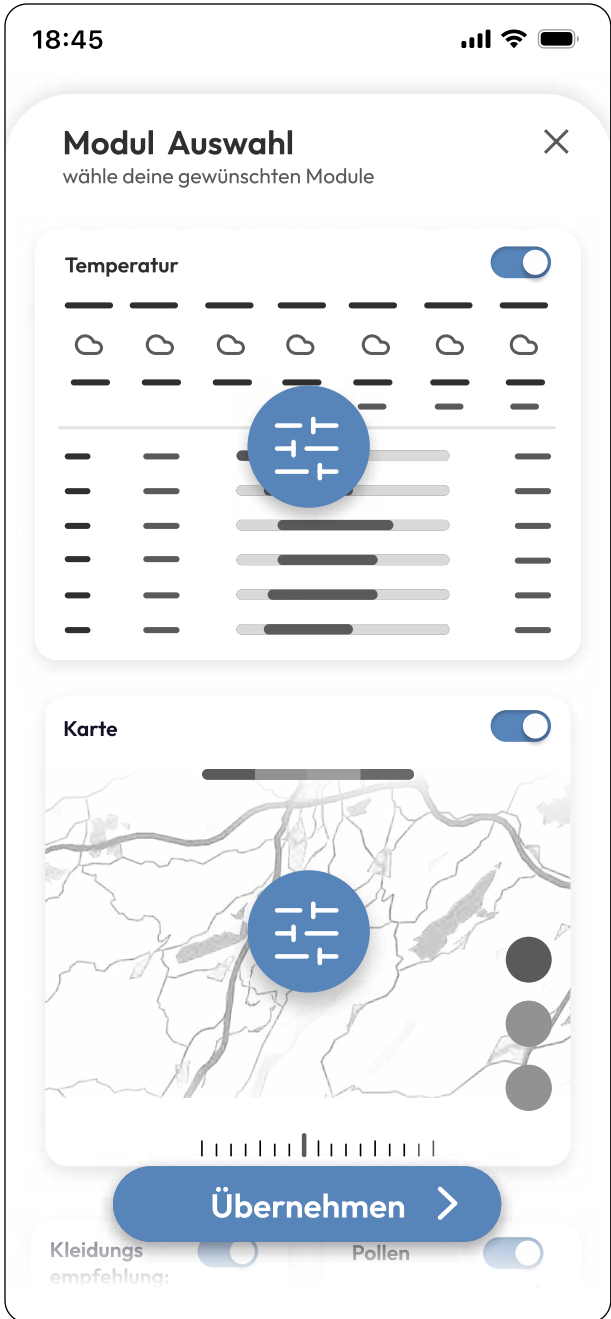
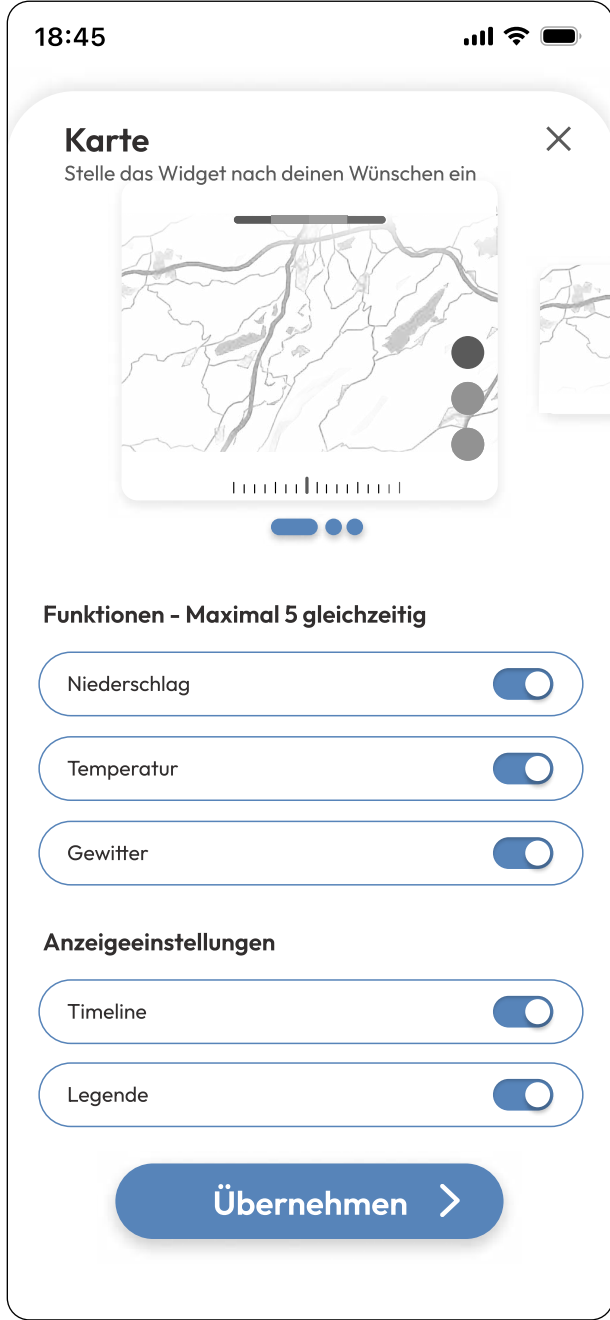
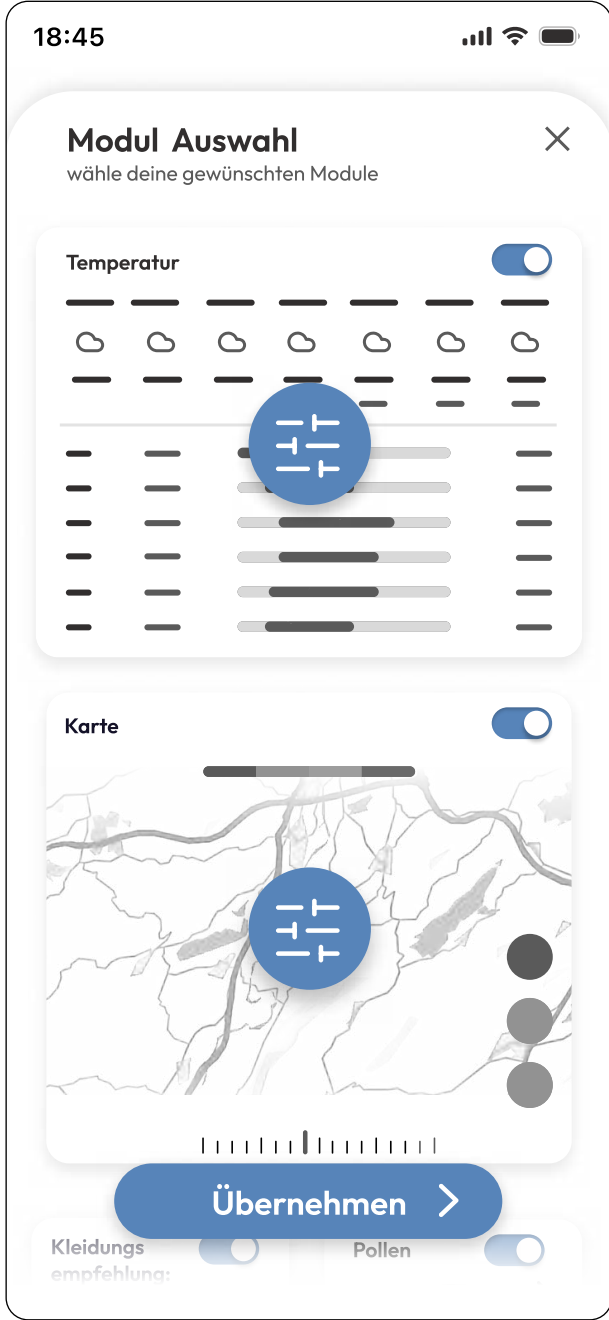
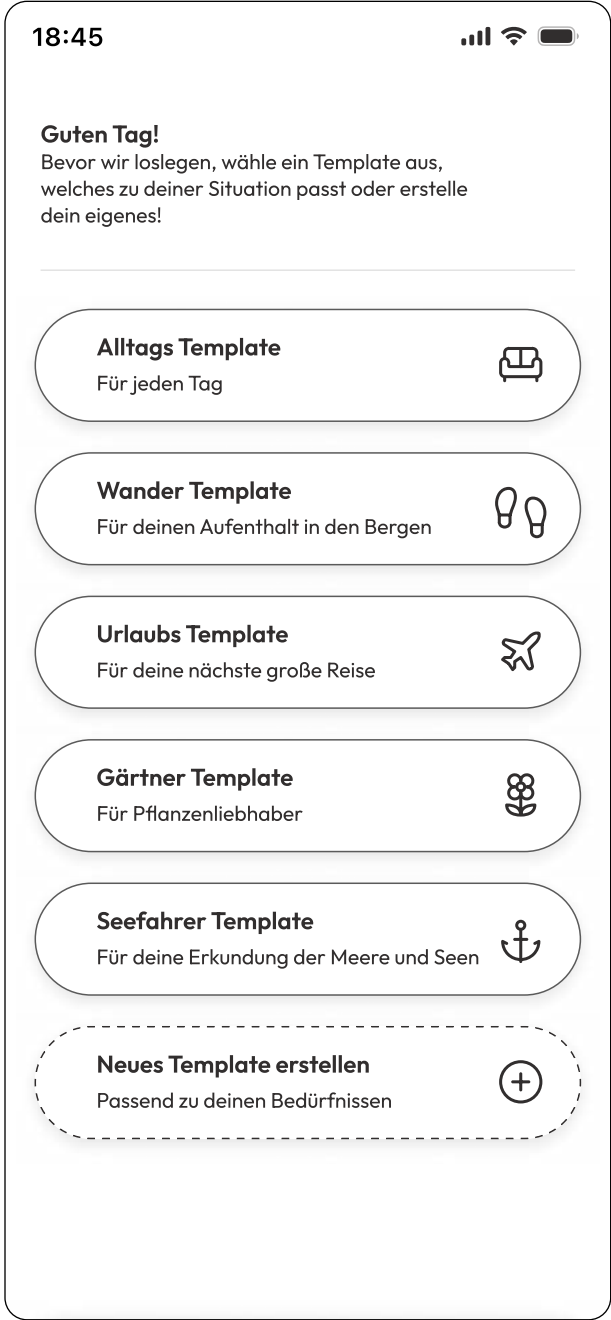
Template Erstellung

Wie sich diese Bausteine im Zusammenspiel anfühlen, zeigt sich am besten anhand von Annas Nutzung der fertigen App.

Öffnet sie die App, um gezielt eine Wanderung zu planen, wählt sie zunächst das Wander Template aus, das direkt in die Widget Auswahl führt. Da Standard Templates bereits passende Widgets und sinnvolle Einstellungen mitbringen, könnte sie theoretisch sofort weitermachen.

Möchte sie dennoch etwas anpassen in unserem Beispiel die Kartenanzeige, kann sie in eine tiefere Einstellungsebene wechseln: Dort legt sie fest, welche Funktionen die Karte überhaupt zeigen soll, blendet die ihr zu präsent Legende aus und verkleinert die Karte, da diese ihr aktuell weniger wichtig ist. Funktionen, die dadurch nicht mehr ins Widget passen, werden automatisch inaktiv gesetzt.

Anschließend ergänzt sie noch einige zusätzliche Widgets nach ihren Vorlieben und schließt die Konfiguration mit „Übernehmen" ab. Da sie die App zum ersten Mal nutzt, fügt sie danach ihren Wohnort Kempten als Standort hinzu und favorisiert ihn.

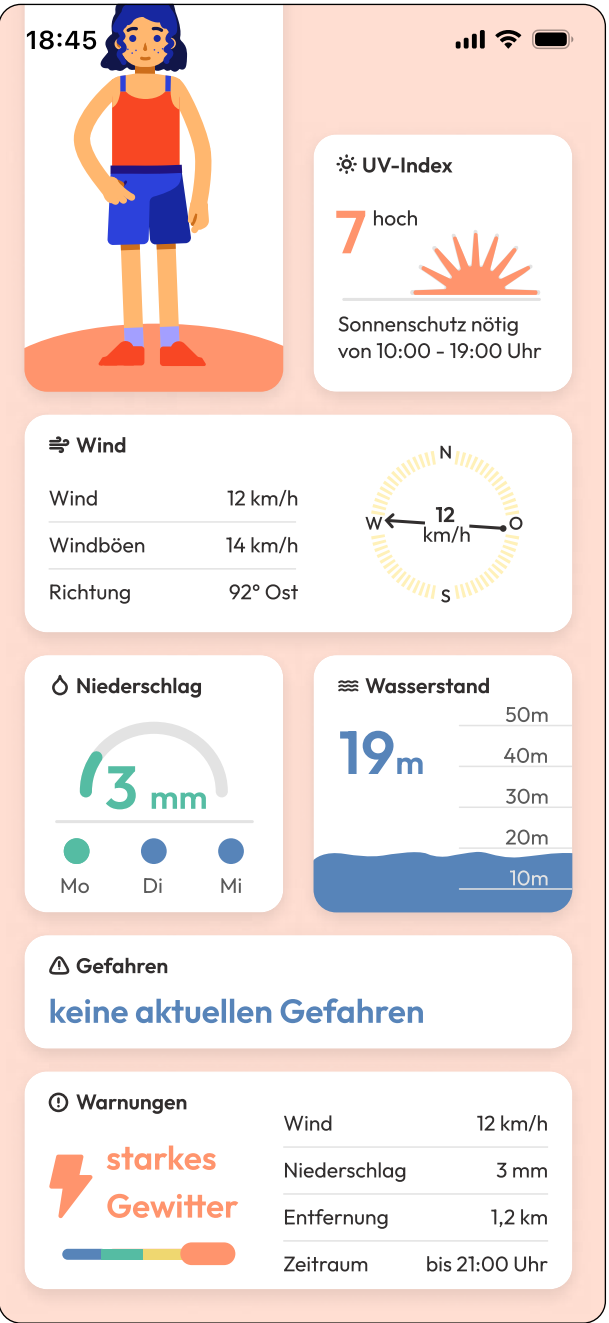
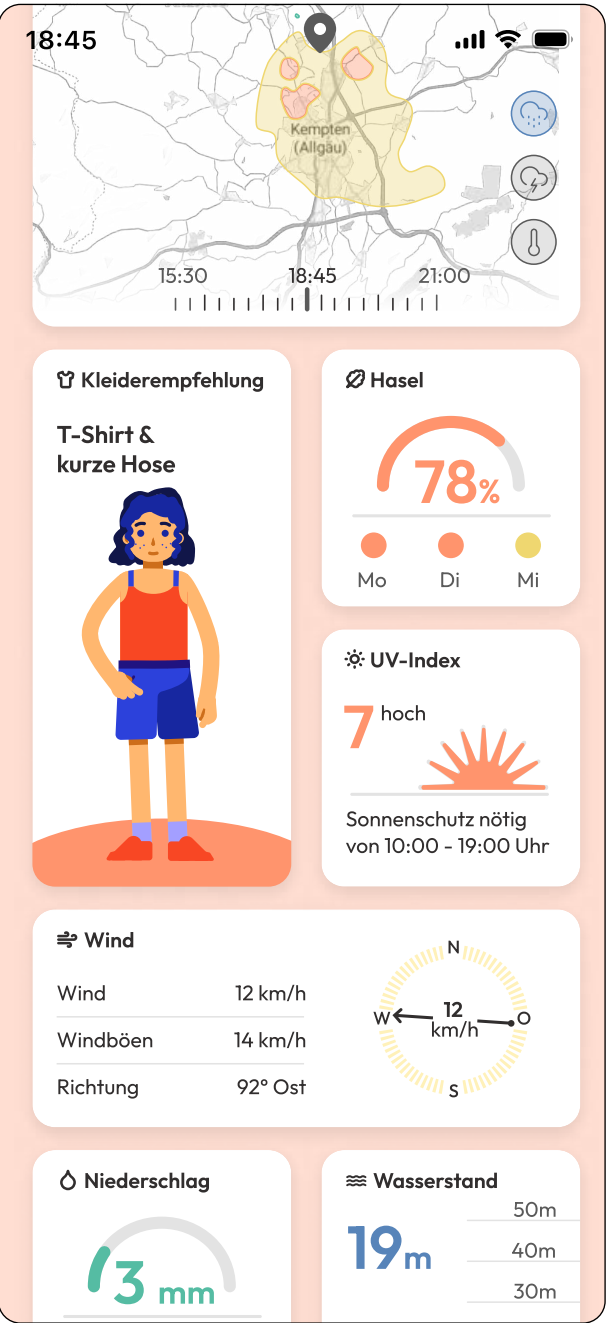
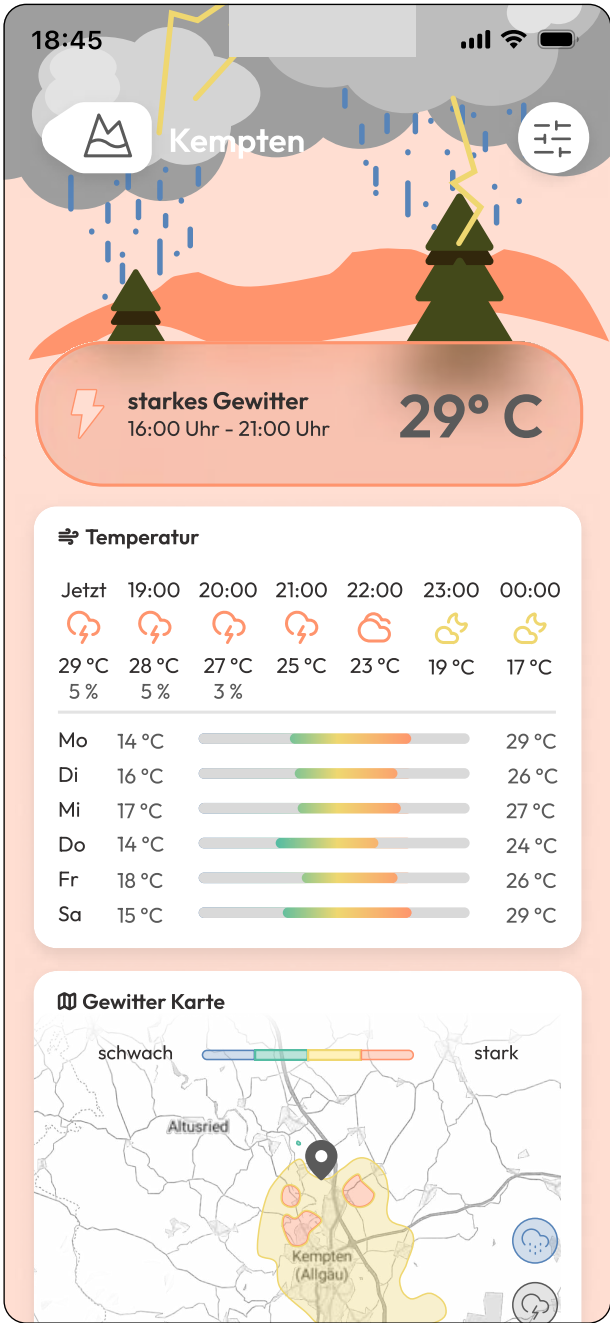
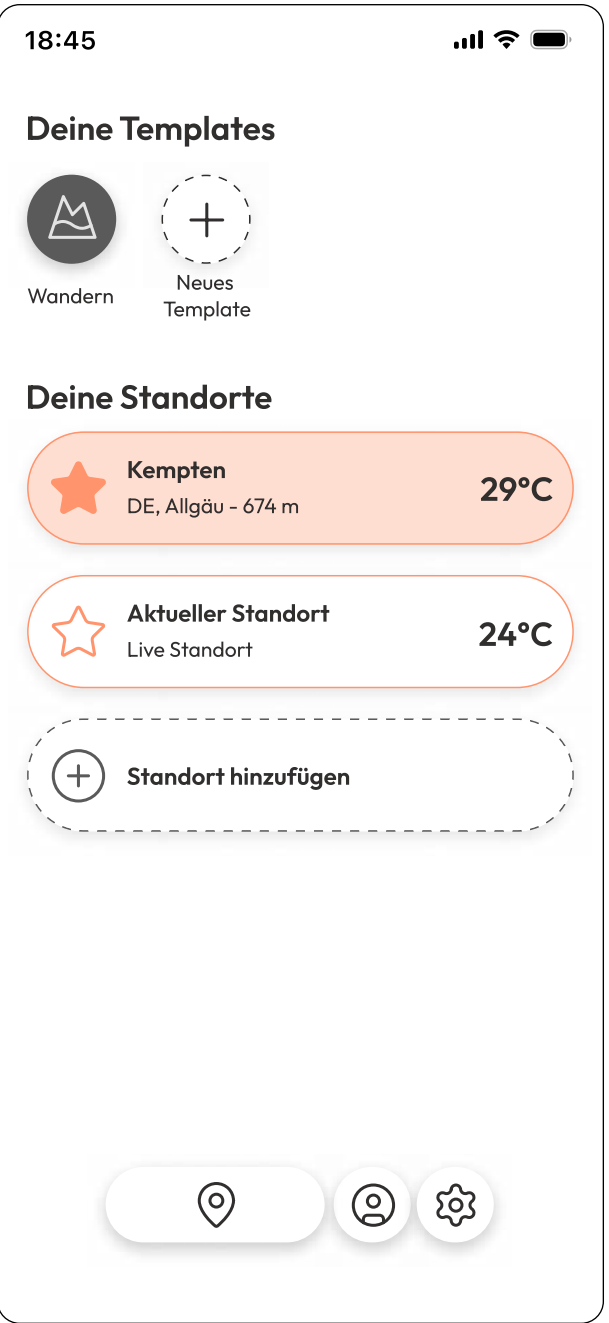
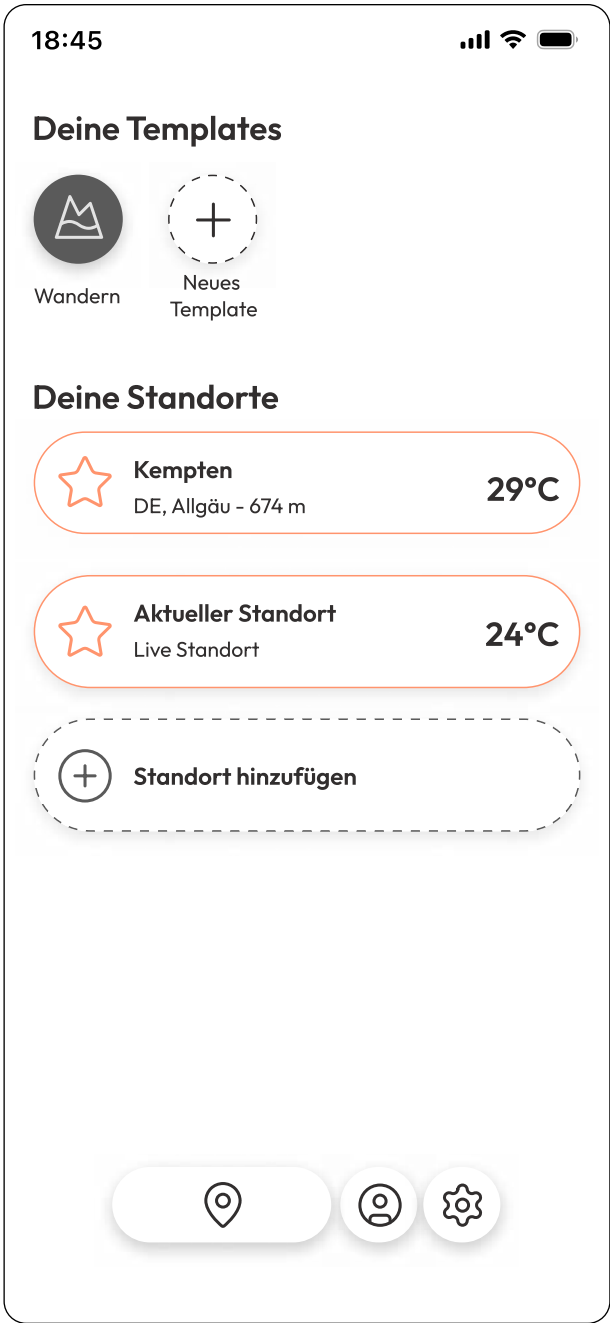


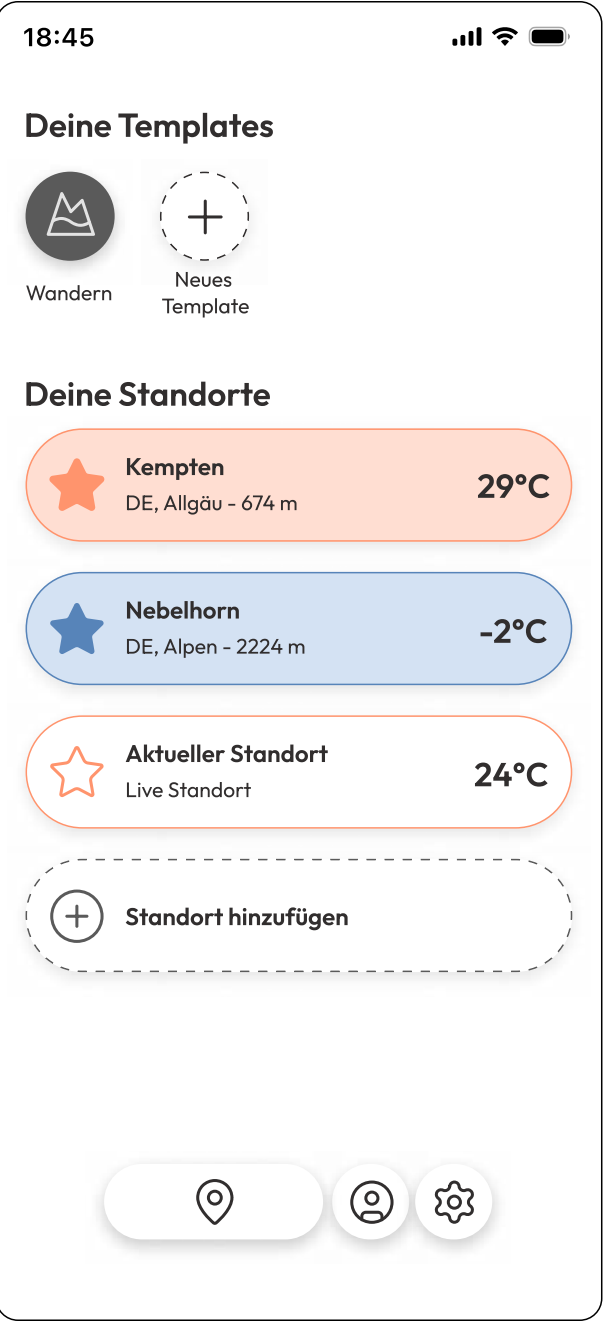
5.4 Flows:

Favorisieren & Homepage

Auf dem Homescreen erkennt Anna durch die farbliche Codierung von Temperatur und Gefahrenstufen sofort, dass es in Kempten gerade sehr warm ist.

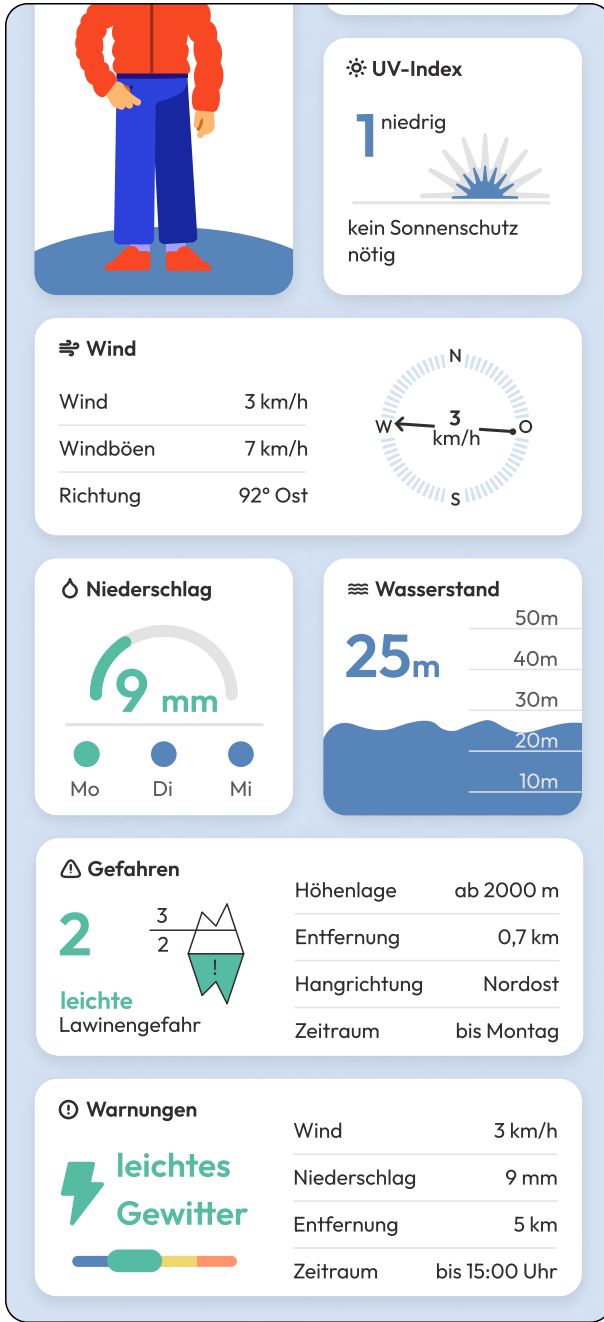
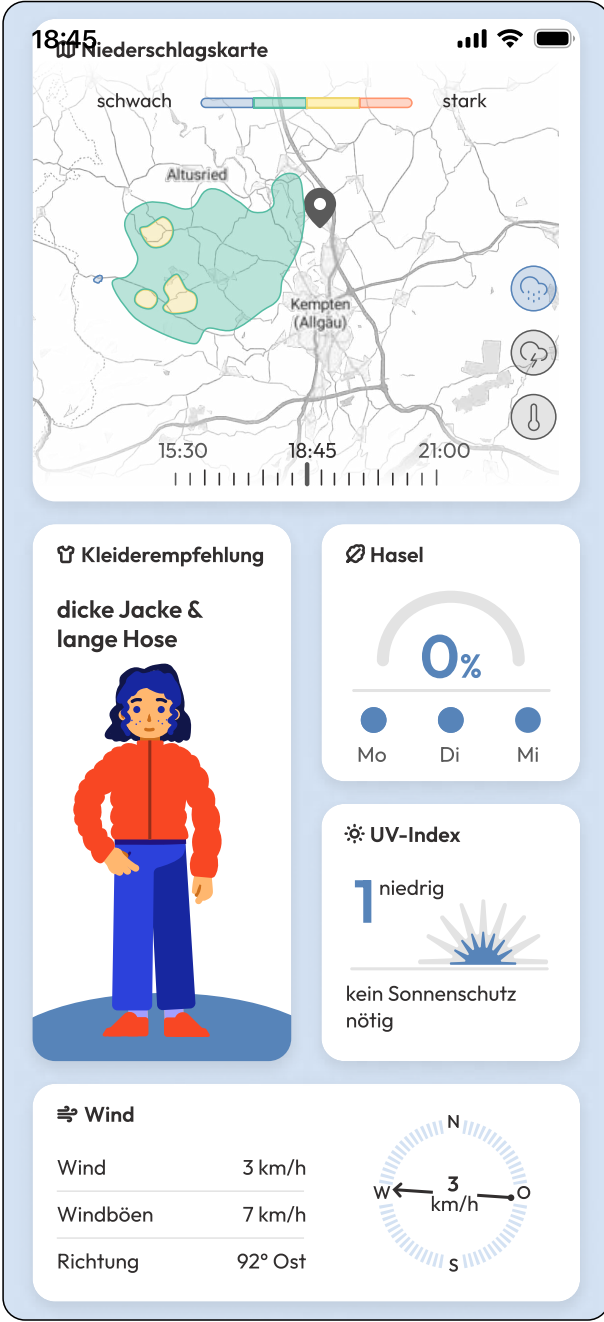
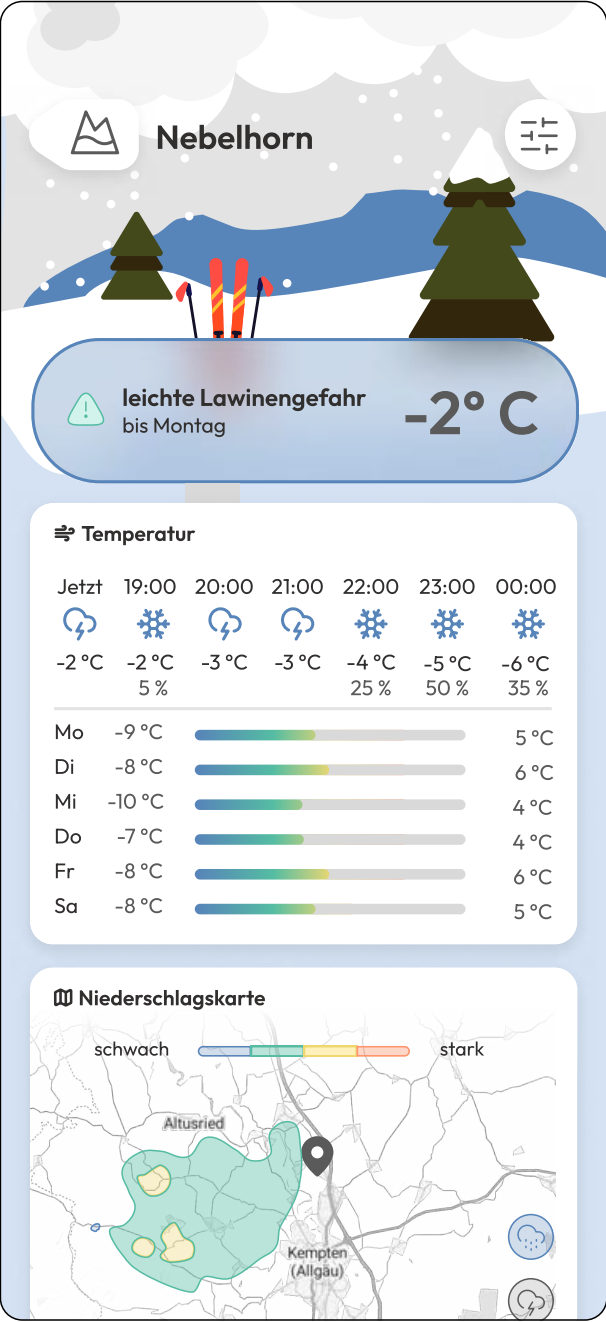
Ganz oben werden ihr eine Warnung sowie eine Illustration angezeigt, die den aktuellen Wetterzustand widerspiegelt, darunter folgen ihre gewählten Widgets, von denen manche interaktiv sind, so kann sie in der Kartenanzeige etwa zwischen dem Verlauf von Niederschlag und Temperatur wechseln. Während die zentrale Gefahreninformation direkt im Header sichtbar ist, findet Anna genauere Details bei Bedarf im jeweils zugehörigen Widget.





5.4 Flows: Neuer Standort

Möchte Anna statt in Kempten lieber auf dem Nebelhorn wandern gehen, wechselt sie auf die Navigationsseite. Dort stehen ihr zunächst der aktuelle Live-Standort sowie das zuvor favorisierte Kempten zur Auswahl, das dank der Favorisierung für das Wander-Template ganz oben angezeigt wird. Über dieselbe Suche wie beim Onboarding fügt sie das Nebelhorn als neuen Standort hinzu und favorisiert auch diesen, um ihn künftig direkt griffbereit zu haben. Auf dem Nebelhorn angekommen ist es spürbar kälter als in Kempten der Homescreen passt sich entsprechend an und macht so sichtbar, wie flexibel sich die App auf unterschiedliche Standorte und Situationen einstellt.



06 Abschluss

Die in diesem Dokument beschriebenen Screens bilden zusammengefasst die zentralen Nutzungspfade unserer redesignten App ab. Mit mehr Zeit hätten wir unser Konzept gerne auf die restliche App ausgeweitet und auch die Community-Beiträge sowie die verbliebenen Einstellungen ausgearbeitet.

Für die Zukunft sehen wir zudem Potenzial darin, das Prinzip der Personalisierung durch neue Technologien wie generative UI weiter auszubauen: Schritte wie die genauere Widget Einstellung ließen sich dadurch voraussichtlich deutlich verkürzen. Wichtig ist dabei allerdings, dass man sich, bevor man solche Funktionen einbaut, zunächst über alle Schritte eines solchen Prozesses im Klaren sein muss. Genau das war das Ziel unseres Ansatzes, und wir sehen darin eine gute Grundlage für zukünftige UI-Projekte.