

GoTiger App

UX-Design für eine Lebensmittel- und Rezept-App

Zeitraum: April 2022 – Mai 2023 | **Rolle:** UX Design Werkstudent | **Tools:** Figma, Notion, Linear, Affinity Suite

Projektüberblick

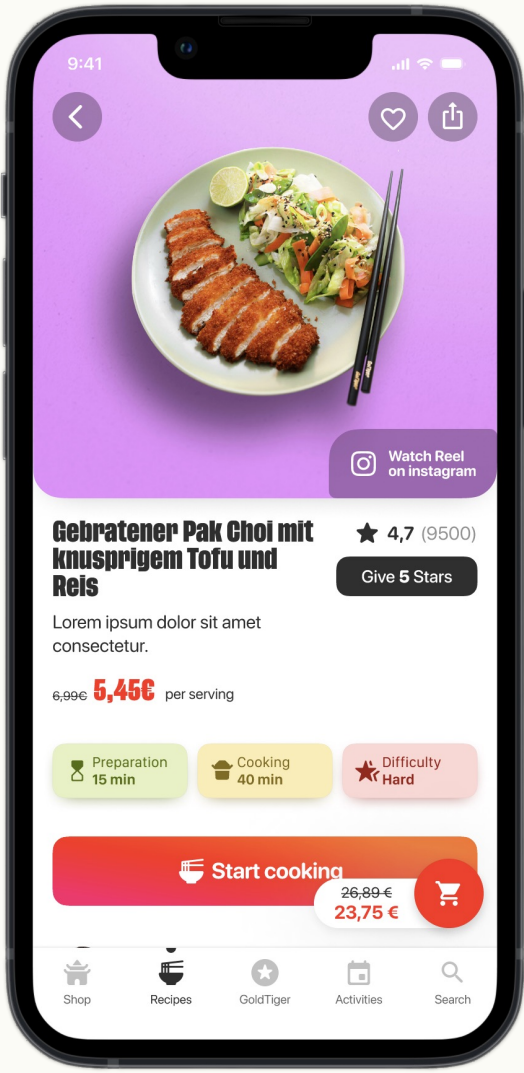
GoTiger war eine App für asiatische Lebensmittel, Rezepte und Community Inhalte. Ziel war es, Einkauf und Inspiration rund um asiatisches Kochen in einem digitalen Erlebnis zu vereinen. Ich verantwortete den gesamten nutzerzentrierten UX Prozess von Research über Konzeption bis zum klickbaren Figma Prototyp, der später als Grundlage für die Live App und Investoren Pitches diente.

Rolle & Ergebnisse

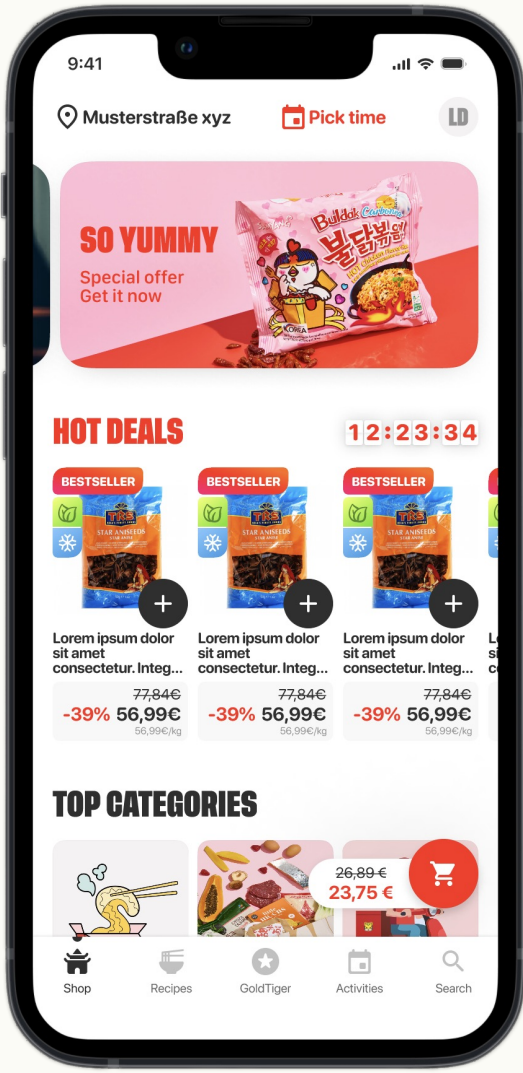
- Planung und Durchführung von Nutzerumfragen, Interviews und Usability Tests → fundierte Insights für Konzeptentscheidungen
- Entwicklung eines vollständig interaktiven App Prototyps inklusive Designsystem → konsistente Grundlage für die Entwicklung in Flutter
- Konzeption einer Rezeptlogik, die alle Zutaten eines Rezepts per Klick in den Warenkorb übernimmt → vereinfachter Einkaufsprozess
- Gestaltung adaptiver UI Komponenten mit Floating Action Button und Swipe Feature „Yum or Yuk“ → höhere Nutzerbindung und Spaßfaktor
- Iterative Optimierung der App Struktur auf Basis von Testfeedback → verbesserte Verständlichkeit und reduzierte Reibung im Flow

Impact & Learnings

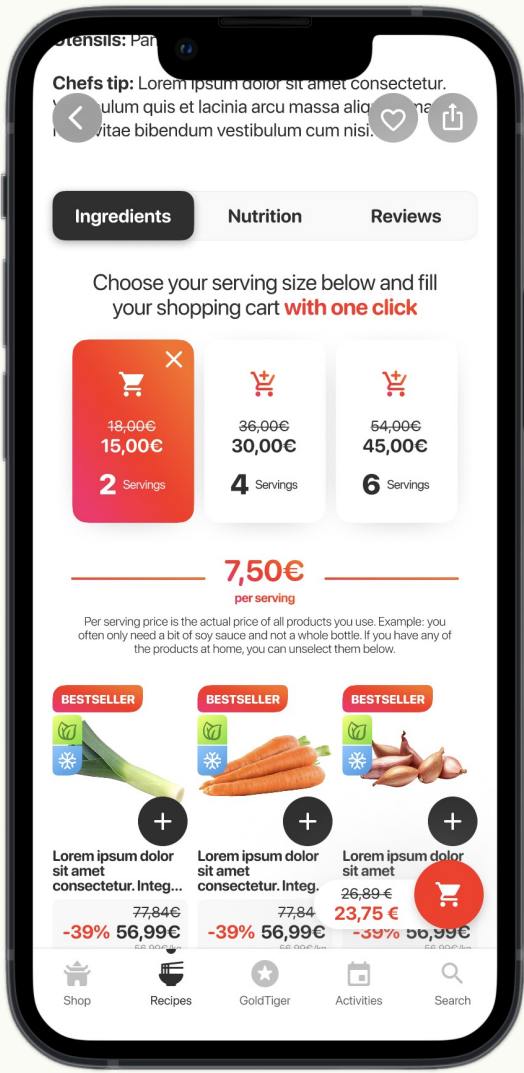
Das Projekt zeigte mir, wie stark Nutzerfeedback den Erfolg digitaler Produkte prägt. Durch iterative Tests und enge Abstimmung mit der Entwicklung konnte ich ein UX Konzept gestalten, das direkt in eine funktionierende Live App umgesetzt wurde.



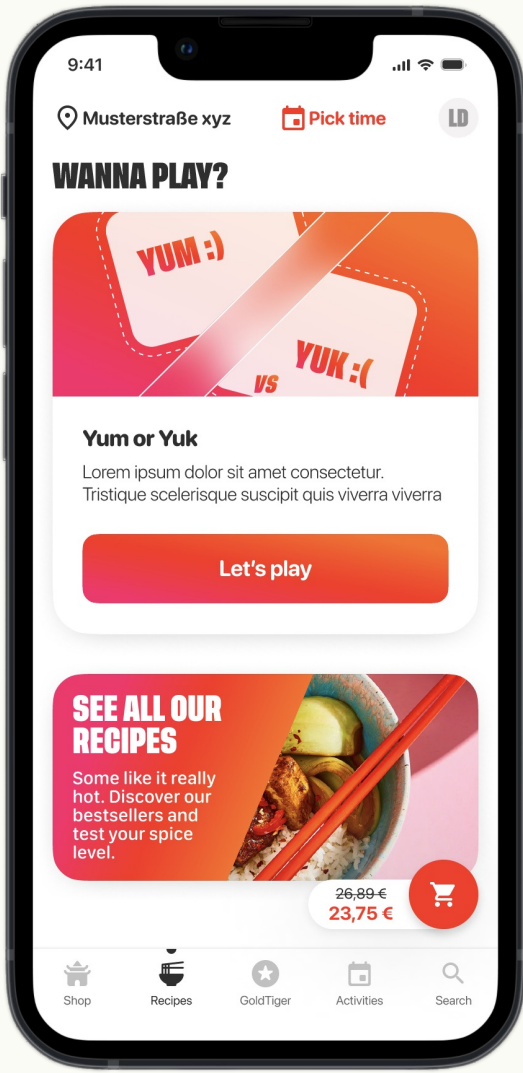
Rezeptansicht mit Bewertung, Kochzeit, Schwierigkeitsgrad und eingebettetem Koch-Reel.



Produktübersicht mit dynamischem Floating Action Button und Echtzeit-Vorschau des Warenkorbs.



Zutatenansicht mit Portionsauswahl und automatischer Preisberechnung für nahtlose Integration in den Warenkorb.



Swipe-Funktion „Yum or Yuk“ zum spielerischen Entdecken von Rezepten.

[Zum App Prototypen](#)