

Live LIVELIFE DATING APP

MOBILE DESIGN

Aufgabe: Digital Dating – bessere Partnersuche-Apps

KONZEPTIONSPHASE

von Natalie Siino-Hrustic

INHALTSVERZEICHNIS

- Konkurrenzanalyse ~~~~~ 3-5
- Brainstorming ~~~~~ 6
- Mindmap ~~~~~ 7
- Alleinstellungsmerkmale ~~~~~ 8
- Nutzungsszenarien ~~~~~ 9-11
- Storyboards ~~~~~ 12-14



KONKURRENZANALYSE

Swipe-Klassiker schnelles Matching

Badoo	USP: Große Community, Chat & Video	badoo.com
Tinder	USP: Swipen + Stand	tinder.com
Bumble	USP: Frauen machen den 1. Schritt	bumble.com
Happn	USP: Begegnungen im Alltag	happn.com
Lovoo	USP: Live-Video-Dating, Radar	lovoo.com

Authentizität & Sicherheit beim Chatten

Hinge	USP: „Designed to be deleted“, seriös	hinge.co/de-de
Once	USP: 1 Match pro Tag, Qualität statt Quantität	once.app
Lex	USP: Text-based Queer Dating	lex.lgbt
Coffee Meets Bagel	USP: Kuratierte Matches	coffeemeetsbagel.com
ship	USP: Freunde helfen beim Matchmaking	getship.space/login.php

Premium Matching & Seriosität der Partnerwahl

Parship	USP: Persönlichkeitstest, seriöse Partnersuche	parship.de
ElitePartner	USP: Akademiker & Niveau	elitepartner.de
eDarling	USP: Psychologisches Matching	edarling.de
SilberSingles	USP: 50+ Dating	silbersingles.de
Zoosk	USP: Behavior Matching, global	zoosk.com

Nischen & Community Matching

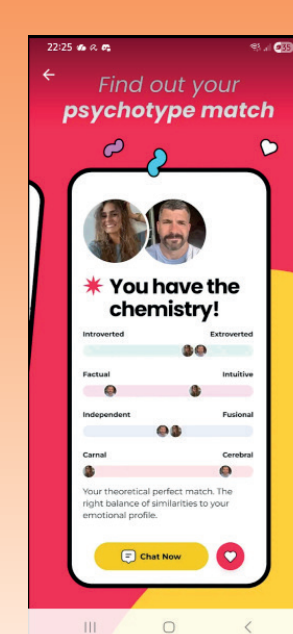
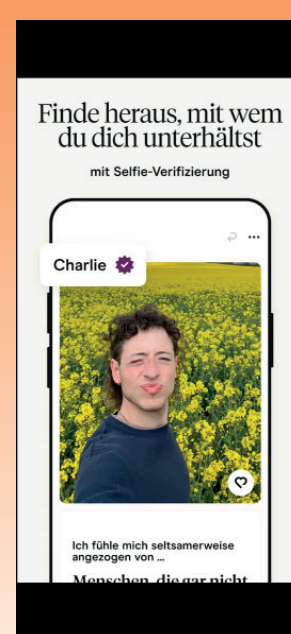
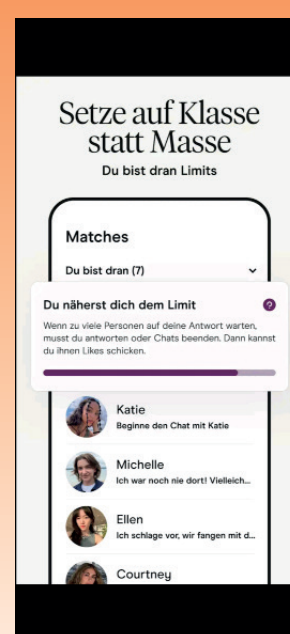
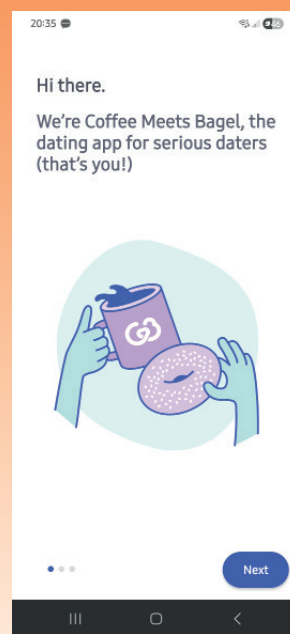
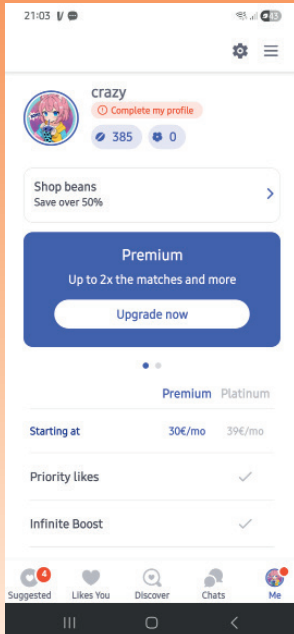
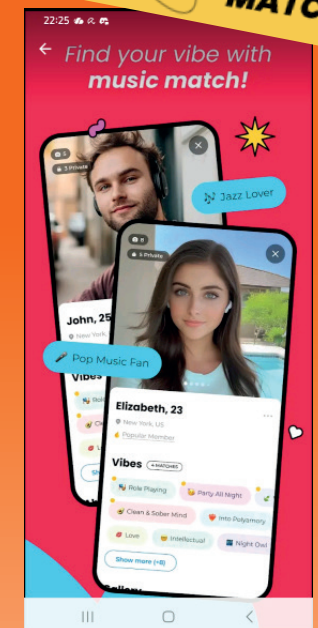
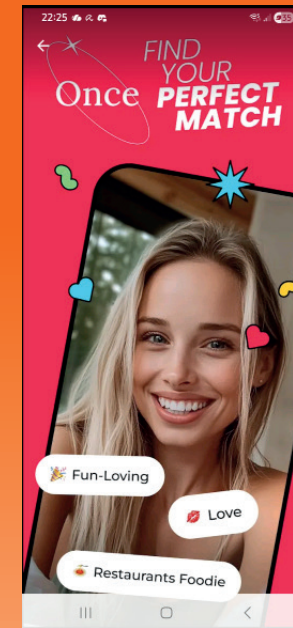
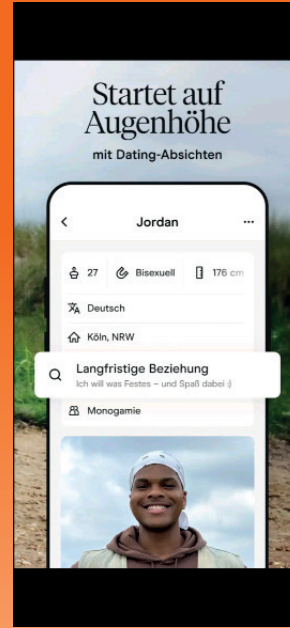
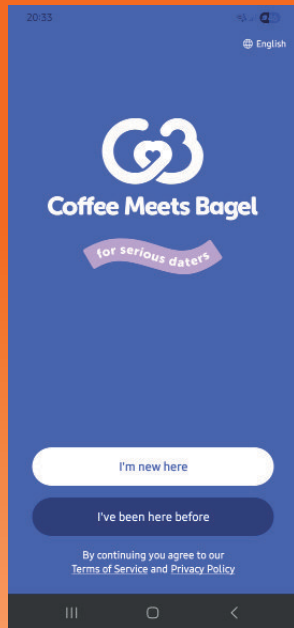
Grindr	USP: LGBTQ+ Männer, Community	grindr.com
HER	USP: Dating & Community für FLINTA	weareher.com
Taimi	USP: LGBTQ+ inkl. Social Network	taimi.com
JSwipe	USP: Jüdische Community	jswipeapp.com
Christian Mingle	USP: Christliche Singles	christianmingle.com
Muzz	USP: Muslimisches Dating	https://muzz.com/de/de/

Extras – Feature-basiert / Innovativ

OkCupid	USP: Quizfragen, Diversität	okcupid.com
MeetMe	USP: Chat & Live-Streams	meetme.com
Azarlive	USP: Video-Chat mit Fremden	https://azarlive.com/
Tantan	USP: „Chinesisches Tinder“	tantanapp.com
Clover	USP: Dating + Events	clover.com
Thursday	USP: Dates nur donnerstags	getthursday.com
Feeld	USP: Poly- & alternative Beziehungsformen	feeld.co
Livu	USP: Video-Only-Dating	https://www.livu.me/
XO	USP: Spiele + Gamification beim Matching	playxo.com

CLUSTER: AUTHENTIZITÄT & FAIRNESS IM DATING

	Coffee Meets Bagel	Hinge	Once
Zielgruppe / Positionierung	Menschen mit ernsthafter Beziehungsabsicht, die auf Qualität und Authentizität achten	Menschen, die echte Beziehungen statt oberflächlicher Matches suchen	Erwachsene, die langsames, bewusstes Dating bevorzugen
Matching / Hauptfunktionen	Täglich kuratierte Matches („Bagels“), Fokus auf Qualität statt Quantität	Likes auf Profilfragen, Persönlichkeit im Fokus	1 Match pro Tag, Auswahl über KI
Geschäftsmodell	Freemium-Modell mit optionalem Premium-Abo („Beans“-System für Zusatzfunktionen)	Premium-Versionen (Hinge+ / HingeX) mit Filtern und unbegrenzten Likes	Teilweise kostenpflichtig, aber eingeschränkt
Stärken / Vorteile	Authentische Profile, ruhiges Nutzungserlebnis, respektvoller Umgang	Fokus auf Persönlichkeit, ehrliche Profile, gute Gesprächsansätze	Ruhe, Fokus auf Qualität statt Quantität
Schwächen / Kritikpunkte	Langsames Matching, eingeschränkte Reichweite, Kommunikation startet oft spät	Teuer, viele Funktionen nur mit Abo nutzbar	Wenig Aktivität, kaum Kommunikation, veraltet
Trends & Erkenntnisse	Trend zu „Slow Dating“ & bewusster Partnerwahl	Fokus auf ehrliche Beziehungen & psychologische Tiefe	Idee der Entschleunigung bleibt interessant, aber unmodern umgesetzt
Chancen für dein Konzept	Authentizität & Ruhe beibehalten, aber Interaktion fördern	Persönlichkeit & Kommunikation fördern, ohne Kostenhürden	Entschleunigung beibehalten, aber mehr Aktivität ermöglichen



KURZES FAZIT

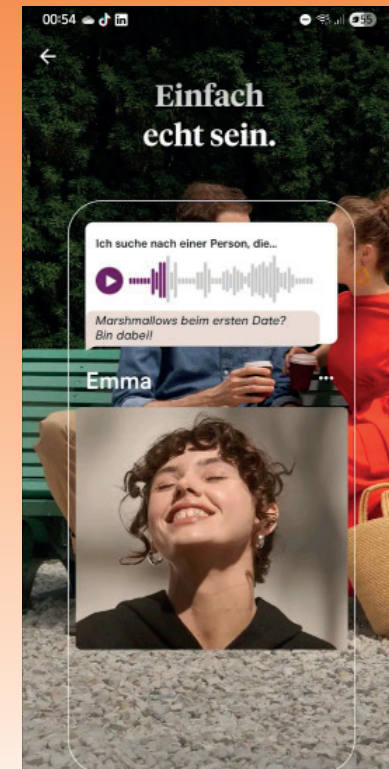
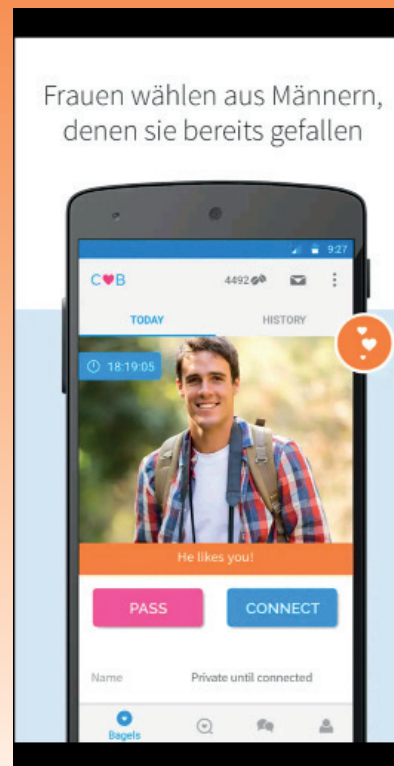
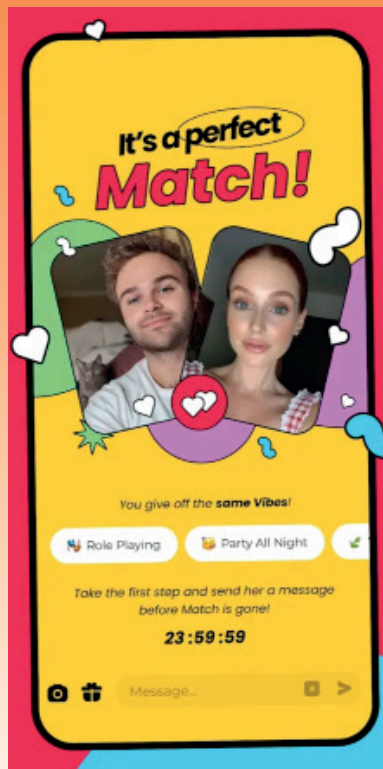
Die Analyse der Apps Coffee Meets Bagel, Hinge und Once zeigt, dass Authentizität, Sicherheit und bewusste Begegnungen in der aktuellen Dating-Landschaft an Bedeutung gewinnen. Alle drei Plattformen setzen auf Qualität statt Quantität, unterscheiden sich jedoch in ihrer Umsetzung: Hinge betont die Persönlichkeit, Coffee Meets Bagel liefert kuratierte, respektvolle Matches und Once entschleunigt den Prozess, um echte Verbindungen zu fördern. Trotz dieser positiven Ansätze bleibt ein gemeinsames Problem bestehen – viele der

authentischen Funktionen sind an Kostenmodelle gebunden oder bieten nur eingeschränkte, Kommunikationsmöglichkeiten. Insgesamt wird deutlich: Es gibt zwar zahlreiche gute Ideen, aber keine App, die Fairness, Echtheit und freie Kommunikation wirklich kombiniert.

Hier entsteht die zentrale Chance für mein eigenes Konzept:

Eine App, die authentisch, bezahlbar, leicht, und generationenübergreifend funktioniert.

Sie soll Begegnungen ermöglichen, die sich an Werten, Persönlichkeit und Kommunikation orientieren – nicht an Äußerlichkeiten, Klischees oder Abo-Modellen. Ein besonderer Mehrwert entsteht durch die Integration eines psychologischen Matching-Systems auf Basis der Big Five. Dadurch wird nicht nur das äußere Erscheinungsbild oder die Interessenlage berücksichtigt, sondern auch die Persönlichkeitsstruktur der Menschen.



BRAINSTORMING

ZIELGRUPPE

- Menschen ab 18 Jahren, ohne obere Altersgrenze
- Singles, Freundschaftssuchende, Freizeitpartner
- Generationenübergreifend, offen & inklusiv
- Menschen, die echte Beziehungen oder Freundschaften suchen, keine One-Night-Stands
- Menschen, die Werte & Interessen wichtiger finden als Aussehen
- Personen, die sich eine faire, zugängliche und sichere Plattform wünschen
- Bedürfnis: Ehrliche, respektvolle und gleichberechtigte Begegnungen – unabhängig von Geschlecht oder Bezahlstatus.

ERKENNTNISSE AUS DER ANALYSE (PROBLEMBASIS)

- Viele Dating-Apps ähneln sich (Swipen, Matchen, Chatten) → kaum Innovation.
- Kommerz dominiert – echte Begegnungen rücken in den Hintergrund.
- Ungleichgewicht zwischen Männern und Frauen führt zu Frust und ungleichen Chancen.
- Teure Premiumfunktionen verhindern faire Nutzung (Likes, Nachrichten, Sichtbarkeit).
- Fake-Profil & Inaktive Accounts schwächen Vertrauen.
- Kaum Apps, die Freundschaften & gemeinsame Interessen gleichberechtigt fördern.
- Schlussfolgerung: Es fehlt eine App, die authentisch, sicher, fair und vielseitig ist – mit Fokus auf Persönlichkeit statt Profit.

IDEENCLUSTER

1. Matching & Persönlichkeit

- Big-Five-Test (psychologisches Profil für ehrliche Kompatibilität)
- Matching über Werte, Interessen & Lebensstil (nicht Aussehen)
- Algorithmus prüft Geschlechterbalance (50/50)
- Freundschafts- und Freizeitmodus neben klassischem Dating
- Interessen-Cluster: Reisen, Tauchen, Tanzen, Musik, Nachhaltigkeit

2. Fairness & Zugang

- Keine Paywalls für grundlegende Funktionen (z. B. Nachrichten)
- Offene Kommunikation für alle
- Belohnungssystem für Aktivität & Interaktion (anstatt Premium-Zwang)
- Transparente Nutzungsbedingungen & faire Moderation

3. Sicherheit & Vertrauen

- KI-basierter Fake-Check (erkennt doppelte oder inaktive Accounts)
- Verifizierungsoption (Selfie, ID, Social Proof)
- Anzeige von Profilaktivität: „verifiziert · aktiv · ehrlich“
- Sicherheitsfunktion: „Trusted Contact“ (Freunde wissen, wo das Date stattfindet)

4. Kommunikation & Community

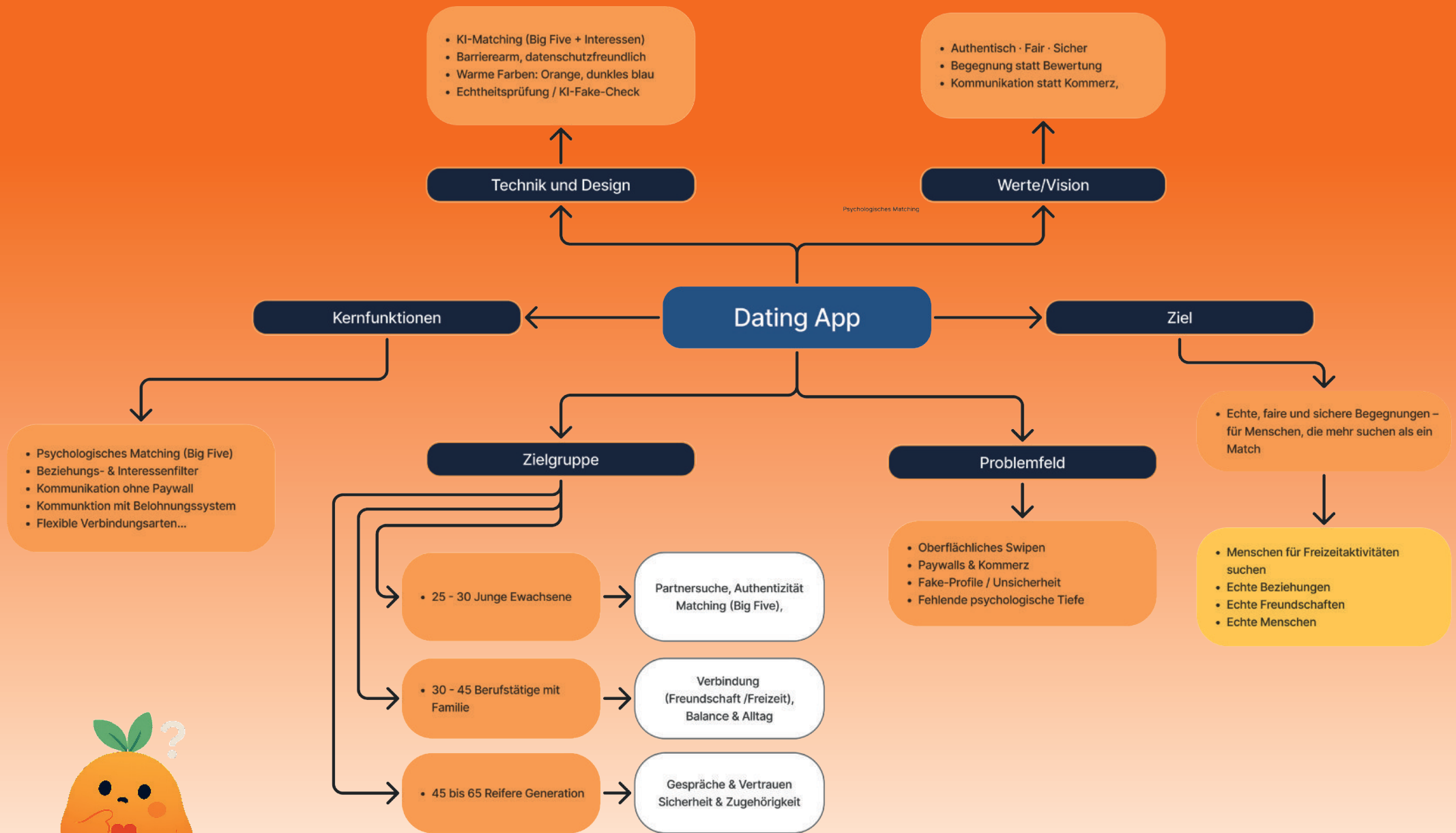
- Themenstarter (z. B. Reisen, Musik, Lebensstilfragen)
- Interessenräume / Gruppen – für Freizeit, Events, lokale Aktivitäten
- Event-Modus: Menschen treffen sich real über gemeinsame Hobbys
- Option für Freunde fürs Leben statt nur romantische Ziele

5. Emotion & Design

- Warm, freundlich, menschlich – Fokus auf Vertrauen
- Farben: orange, blau, grün
- Tonalität: positiv, ehrlich, verbindend
- Reduziertes Design – klar, leicht, ruhig
- Keine Überreizung durch Werbung oder Push-Stress

MOBILE SPEZIFISCHE IDEEN

- GPS → Personen oder Events in der Nähe
- Kamera / Selfie → Echtheitscheck
- Sensoren → Aktivitäts-Tracking für Belohnungssystem
- Push-Nachrichten → für neue Matches oder Event-Einladungen
- Haptik → leichte Vibration bei Match / Nachricht
- AR-Modus (optional) → spielerische Begegnung in Echtzeit



APP KONZEPT - „LIVELIFE“

In der Analyse bestehender Dating-Apps zeigt sich ein deutliches Muster: Fast alle Plattformen funktionieren nach dem gleichen Prinzip – Swipen, Matchen, Schreiben – und setzen den Fokus zunehmend auf kommerzielle Zusatzfunktionen statt auf echtes Kennenlernen. Einfache Interaktionen wie das Lesen von Nachrichten oder das Einsehen von Likes sind oft hinter teuren Abos verborgen. So entsteht ein System, in dem nicht Begegnung und Persönlichkeit im Vordergrund stehen, sondern Umsatz.

Viele Menschen empfinden dieses Modell als unausgewogen und unpersönlich. Besonders häufig wird das Ungleichgewicht zwischen Männern und Frauen, die Vielzahl an Fake-Profilen und das Gefühl mangelnder Authentizität kritisiert. Die Folge: Oberflächliche Kontakte, Misstrauen und Enttäuschung.

LIVELIFE wird als Antwort auf genau diese Probleme entwickelt. Die App versteht sich als Alternative zu kommerziell gesteuerten Plattformen und legt den Fokus zurück auf das, was soziale Begegnungen ausmacht – Ehrlichkeit, Fairness und Vertrauen. Hier steht nicht das schnelle Match im Vordergrund, sondern die echte Verbindung zwischen Menschen, unabhängig davon, ob daraus eine Beziehung, eine Freundschaft oder ein gemeinsames Erlebnis entsteht.

LIVELIFE bietet Menschen die Möglichkeit, gezielt festzulegen, wonach sie suchen – Partnerschaft, Freundschaft oder gemeinsame Aktivitäten – und schafft damit eine neue Offenheit, die Dating, Freundschaft und Lebensfreude verbindet. Durch den Einsatz eines psychologischen Matching-Systems auf Basis der Big Five werden Menschen nicht nach Aussehen, sondern nach Kommunikationsstil, Werten und Lebensrhythmus zusammengebracht.

Beim Start begleitet eine sympathische KI-Figur die Nutzer:innen durch die ersten Schritte. Der Avatar kann individuell gewählt werden (weiblich, männlich oder neutral) und reagiert empathisch auf Antworten im Big-Five-Test. So entsteht von Anfang an eine persönliche Atmosphäre – ein Gefühl, wirklich verstanden zu werden.

Ein Belohnungssystem motiviert zur aktiven, respektvollen Kommunikation und ersetzt klassische Paywalls durch soziale Wertschätzung. Gleichzeitig sorgt eine KI-basierte Echtheitsprüfung für Sicherheit und Transparenz – damit Begegnungen in LiveLife ehrlich, fair und vertrauensvoll bleiben.

Kernidee von LIVELIFE:

Eine App, die Begegnungen wieder menschlich macht – fair, psychologisch fundiert und offen für jede Form echter Verbindung.

DREI ALLEINSTELLUNGSMERKMALE (USPS) VON LIVELIFE

Psychologisches Matching (Big Five)

Ein spielerischer Persönlichkeitstest identifiziert individuelle Werte und Kommunikationsstile.

Ergebnisse fließen direkt ins Matching ein – nicht Aussehen, sondern Charakter entscheidet.

► Ziel: Kompatibilität auf psychologischer Ebene

FLEXIBLE VERBINDUNGSARTEN

Nutzer:innen wählen selbst, was sie suchen:

Beziehung ° **Freundschaft** ° **Freizeitaktivität**

Jeder Modus hat ein eigenes Matchingsystem- und Vorschlagslogiken.

► Ziel: Freiheit ohne Klischees

BELOHNUNGSSYSTEM FÜR FAIRE KOMMUNIKATION

Anstelle von Likes oder Paywalls werden aktive, freundliche Gespräche belohnt. Symbole (❤️, 😊) und Fortschrittsanzeigen machen Wertschätzung sichtbar. Mehr Möglichkeiten der Kontaktaufnahme werden freigeschaltet.

► Ziel: Motivation durch soziale Anerkennung statt Bezahlung.

LIVELIFE – KONZEPT KURZ ERKLÄRT

VISION:

Echte Begegnungen statt Kommerz

MISSION:

Menschen auf Basis von Persönlichkeit, Werten und Kommunikation verbinden.

ZIELGRUPPEN:

- ◇ Junge Erwachsene (Selbstfindung)
- ◇ Berufstätige (Freizeit & Freundschaft)
- ◇ Reifere Generation (Gespräche & Vertrauen)

WERTE:

Fairness – Authentizität –
Menschlichkeit – Sicherheit

KERNFUNKTIONEN:

- Psychologisches Matching (Big Five)
- Flexible Verbindungsmodi
- Belohnungssystem für Kommunikation



UNTERSTÜTZUNG:

KI-Avatar als empathischer Guide

PERSONA 1 - PSYCHOLOGISCHES MATCHING (BIG FIVE)

LEA KUNST (25)

Geschlecht: weiblich
Beruf: Design Studentin
Familienstand: ledig
Wohnort: Köln

Bedürfnisse:

Authentizität, Vertrauen, unkomplizierter Einstieg

Gerätekontext:

Smartphone (unterwegs, Campus, Freizeit)

Motivation:

- sucht ehrliche, persönliche Beziehungen
- will keine oberflächlichen Swipes
- interessiert an Persönlichkeit & Werten



NUTZERSZENARIO

Lea studiert Design und hat bisher nur klassische Dating-Apps ausprobiert. Nach vielen oberflächlichen Begegnungen lädt sie sich LiveLife herunter.

Beim ersten Start wird sie von einer freundlichen KI-Stimme begrüßt – einem virtuellen Begleiter, den sie selbst auswählen kann.

Der Avatar erklärt ihr die Funktionsweise des Persönlichkeitstests.

Sie beantwortet die Fragen zum Big Five Persönlichkeitstest.

Nach wenigen Minuten zeigt LiveLife ihre ersten Partnervorschläge, basierend auf ihrem psychologischen Profil.

Ein Profil fällt ihr besonders auf – Noah, 26, teilt ihre Begeisterung für Musik und Kreativität.

Schon beim ersten Chat spürt Lea, dass das Gespräch natürlich fließt.

Zum ersten Mal hat sie das Gefühl, jemandem zu begegnen, der sie wirklich versteht – nicht nur ihr Profilbild.

PERSONA 2 - FLEXIBLE VERBINDUNGSARTEN

MARCO TRENKLE (36)

Geschlecht: männlich
Beruf: Anlagetechniker
Familienstand: geschieden, 2 Kinder
Wohnort: Mannheim

Motivation:

Nach einem beruflichen Umzug sehnt er sich nach neuen Kontakten in seiner Stadt – Menschen, mit denen er gemeinsame Interessen teilen kann, ohne dass Dating im Vordergrund steht.

Bedürfnisse:

klare Ziele (Freizeit, Austausch), regionale Events

Gerätekontext:

Smartphone unterwegs / Tablet abends



NUTZUNGSSZENARIO

In der Mittagspause sitzt Marco in einem kleinen Café und entdeckt im Playstore die Dating App LiveLife.

Nach der Installation von LiveLife wird Marco von einem sympathischen KI-Avatar begrüßt, der ihn Schritt für Schritt durch den Einstieg führt.

Die virtuelle Begleitung fragt freundlich: „Was suchst du im Moment – neue Freundschaften, Aktivitäten oder vielleicht beides?“

Marco wählt den Bereich „Freundschaft & Aktivitäten“.

Er gibt an, dass er gerne Sport treibt, reist und neue Restaurants ausprobiert.

Die App zeigt ihm Vorschläge, die zu seinem Lebensstil und seinem familiären Rhythmus passen.

Über den integrierten Event-Kalender entdeckt Marco eine lokale Laufgruppe und meldet sich an.

Kurz darauf schreibt ihm Lena, 34, und lädt ihn zu einem Probetraining ein.

Aus einer ersten gemeinsamen Joggingrunde wird schnell ein regelmäßiger Kontakt – unkompliziert, ehrlich und ganz ohne Datingdruck.

PERSONA 3 - BELOHNUNGSSYSTEM FÜR KOMMUNIKATION

KARIN OBERMEIER (50)

Geschlecht: weiblich
Beruf: Lehrerin
Familienstand: Geschieden, zwei erwachsene Kinder,
die bereits aus dem Haus sind
Wohnort: Karlsruhe

Bedürfnisse:
Sicherheit, Wertschätzung, Transparenz

Motivation:

- sucht ehrliche Gespräche & Zugehörigkeit
- möchte digitale Nähe, aber ohne Kommerz

Gerätekontext:
Tablet, ruhige Abendnutzung, zu Hause



NUTZUNGSSZENARIO

Nach vielen Jahren Familie & Beruf sucht Karina neue Freundschaften und ehrliche Gespräche auf Augenhöh.

Dafür nutzt sie LiveLife, um Menschen kennenzulernen, die ähnliche Werte teilen.

Sie schätzt ehrliche Gespräche, hat aber keine Lust auf Bezahlmodelle oder Likespiele.

Immer wenn sie auf Nachrichten antwortet oder neue Chats beginnt, erhält sie kleine Belohnungssymbole, die ihre Aktivität sichtbar machen – kein Wettbewerb, sondern Wertschätzung.

Nach einer Woche bemerkt Karin, dass sie häufiger vorgeschlagen wird, weil sie regelmäßig kommuniziert.

Sie freut sich über die neuen Kontakte und merkt, dass LiveLife anders ist: keine oberflächlichen Matches, sondern echte Gespräche auf Augenhöhe

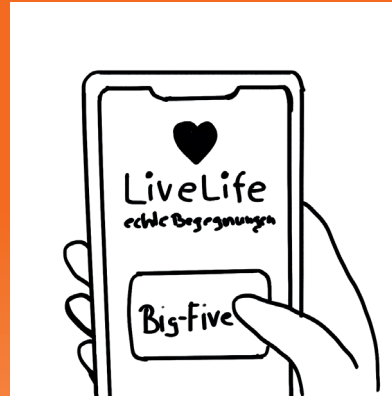
STORYBOARD 1 – PSYCHOLOGISCHES MATCHING (LEA, 24)

1



Lea sitzt auf dem Sofa, scrollt durch eine alte Dating-App, wirkt gelangweilt. Auf dem Handybildschirm: endlose Swipes. Sie entdeckt LiveLife im App-Store „Echte Begegnungen statt Swipes“ und lädt es herunter.

2



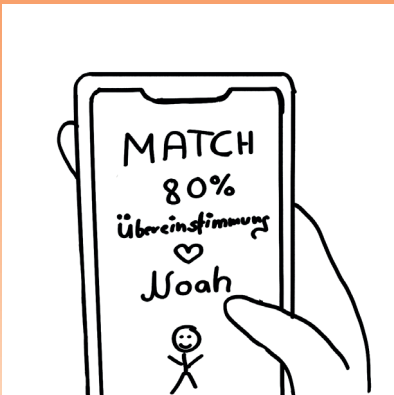
Auf dem Handy erscheint ein freundlicher KI-Avatar. Textblase: „Hi Lea! Schön, dass du da bist. Ich begleite dich durch deinen Start bei LiveLife.“ Nach der Anmeldung und der Präferenzwahl, folgt ein Persönlichkeitstest

3



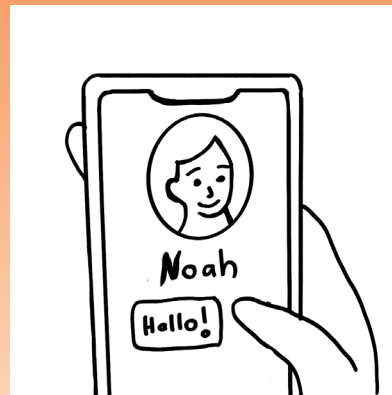
Lea beantwortet Fragen im Persönlichkeitstest.

4



Bildschirm zeigt: Match 80 % Übereinstimmung! Lea sieht Noahs Profil und lächelt.

5



Lea und Noah schreiben sich über gemeinsame Musikinteressen. Chatfenster sichtbar, kleine Licht- oder Herzsymbole.

6



Lea und Noah treffen sich im Park, lachen.

STORYBOARD 2 – FLEXIBLE VERBINDUNGSARTEN (MARCO, 36)

1



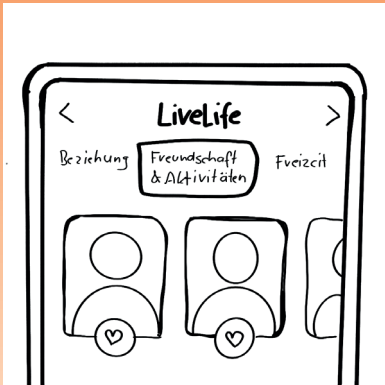
Marco sitzt nach Feierabend im Park und genießt die letzten Sonnenstrahlen. Er sucht nach einer App für Bekanntschaften und Freizeitaktivitäten. Da entdeckt er Livelife und entschließt die App mal auszuprobieren.

2



Nach dem Start begrüßt ihn ein KI-Avatar mit Textblase: „Hi Marco! Ich helfe dir, den richtigen Bereich zu finden. Suchst du Freundschaften, Aktivitäten oder beides?“

3



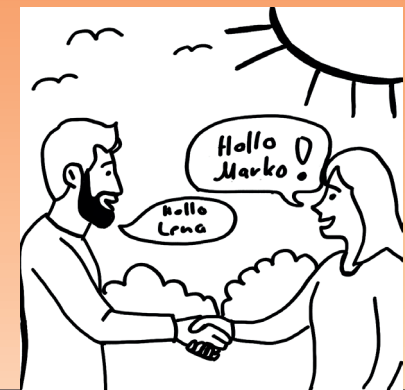
Marco klickt auf „Freundschaft & Aktivitäten“. Die App zeigt lokale Gruppen: „Wandergruppe – Samstag 10 Uhr“. Er klickt auf die Gruppe.

4



Ein Chatfenster öffnet sich mit Lena: „Schön, dass du dabei bist!“ – Marco lächelt. Der Termin wird im Kalender eingetragen.

5



Marco trifft sich mit der Wandergruppe. Er wird von Lea vor Ort begrüßt.

STORYBOARD 3 – BELOHNUNGSSYSTEM FÜR KOMMUNIKATION (KARIN, 50)

1



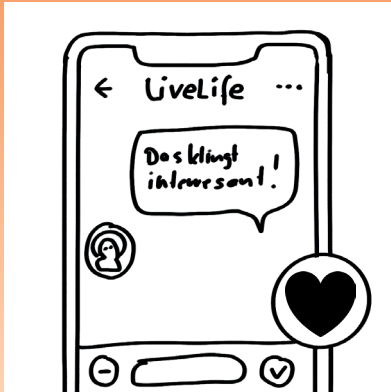
Karin (50, Lehrerin) sitzt abends mit Tee am Tablet. Sie öffnet LiveLife und sieht Nachrichten von neuen Kontakten.

2



Sie antwortet freundlich – ein kleines Symbol (Herz) erscheint. LiveLife zeigt ihr neue Vorschläge aufgrund ihrer Kommunikationsfreude.

3



Sie liest eine sympathische Nachricht, lächelt und antwortet. Der beginn einer neuen Kommunikation.

4



Karin trifft sich mit einer neuen Freundin zum Kaffee– neue Verbindung gelungen!

In der Konzeptionsphase kamen verschiedene Methoden zum Einsatz, um das App-Konzept LiveLife systematisch zu entwickeln und kritisch zu hinterfragen.

Die Konkurrenzanalyse bildete den Ausgangspunkt und half dabei, bestehende Dating- und Social-Apps zu untersuchen. Dabei wurde deutlich, dass viele Plattformen durch Kommerzialisierung, unfaire Bezahlmodelle und ein Ungleichgewicht zwischen Männern und Frauen geprägt sind. Diese Erkenntnisse waren entscheidend, um die Problemstellung klar zu definieren und ein Konzept zu entwickeln, das Fairness, Echtheit und freie Kommunikation in den Mittelpunkt stellt.

Ergänzend dazu habe ich Kommilitonen nach ihren Erfahrungen mit gängigen Dating-Apps befragt. In diesen Gesprächen kamen häufig ähnliche Kritikpunkte auf: zu viele inaktive oder Fake-Profile, hohe Preise, oberflächliches Swipen und ein Mangel an echter Kommunikation. Diese Rückmeldungen haben mich dazu inspiriert, das Belohnungssystem zu entwickeln – eine Funktion, die respektvolle und aktive Kommunikation sichtbar macht und wertschätzt. Dadurch entstand ein Konzept, das positives Verhalten stärkt, statt passives Konsumieren zu fördern.

Durch das Brainstorming und die Mindmap konnten die gewonnenen Erkenntnisse anschließend strukturiert und in Themenfelder gegliedert werden. Dabei kristallisierten sich Authentizität, Sicherheit, Belohnung für

Aktivität und psychologische Tiefe als Kernbedürfnisse der Nutzer heraus. Mit Hilfe von Personas und Nutzungsszenarien wurden verschiedene Zielgruppen (junge Erwachsene, Berufstätige, reifere Personen) konkretisiert. Diese Methode half, die App aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten und die Bedienabläufe realitätsnah zu gestalten.

Das Storyboard diente abschließend dazu, die zuvor entwickelten Szenarien visuell zu veranschaulichen. Es verdeutlicht den emotionalen und funktionalen Mehrwert der App und macht den Ablauf der Nutzung für Außenstehende nachvollziehbar.

Insgesamt hat sich die Kombination aus analytischen (Konkurrenzanalyse, Interviews) und kreativen Methoden (Brainstorming, Storyboard) als besonders effektiv erwiesen. Sie ermöglichte es, Probleme klar zu erkennen, Nutzerbedürfnisse zu verstehen und daraus innovative Lösungen abzuleiten. Die Methodenwahl war damit entscheidend, um LiveLife als durchdachtes, nutzerzentriertes Konzept zu entwickeln und den Übergang in die Erarbeitungsphase vorzubereiten.

LITERATURVERZEICHNIS

BILDER für PERSONA:

Unsplash. (o. D.-b). Beautiful free Images & Pictures | Unsplash. Unsplash. <https://unsplash.com/>

Logo und Avatar: Eigene Darstellung (Adobe Illustrator)

Reserche:

Best free online dating site & app- Friends, chat, flirt | Badoo. (o. D.). Badoo. <https://badoo.com/>

Tinder. (o. D.). Tinder | Dating, make friends & Meet New People. <https://tinder.com/>

Bumble | Date, chat & Meet New People. (o. D.). Bumble. <https://bumble.com/>

happn- Dating App. (o. D.). <https://happn.com/>

People, L.-. O. D. A. F. F. C. A. G. T. K. N. (o. D.). LOVOO- Online dating app for flirting, chatting, and getting to know new people. LOVOO- Online Dating App For Flirting, Chatting, And Getting To Know New People. <https://lovoo.com/>

Download Hinge, the dating app designed to be deleted. (o. D.). Hinge. <https://hinge.co/de-de>

Once. (o. D.). Once- Music Distribution & Registration Agent. <https://once.app/>

Lex. (o. D.). <https://lex.lgbt/>

Coffee meets bagel. (o. D.). <https://coffeemeetsbagel.com/>

Jaomweb. (o. D.). Login | GetShip. <https://getship.space/login.php>

Homepage. (o. D.). Parship. <https://parship.de/>

Homepage. (o. D.-b). ElitePartner. <https://elitepartner.de/>

<https://www.edarling.de/>. (o. D.). <https://www.edarling.de/>

<https://www.silbersingles.de/>. (o. D.). <https://www.silbersingles.de/>

zoosk.com. (o. D.). zoosk.com

Grindr: The World's Largest Social Networking App for LGBTQ People. (o. D.). <https://grindr.com/>

HER Dating App. (2024, 26. August). Lesbian Dating | Best LGBTQ+ dating app- HER. HER. <https://weareher.com/>

Tverdohlib, D. (2025, 12. September). Join the best LGBTQIA+ dating app. Taimi. <https://taimi.com/>

JSwipe. (o. D.). <https://jswipeapp.com/>

<https://jswipeapp.com/>. (o. D.). <https://jswipeapp.com/>. <https://jswipeapp.com/>

Muzz. (o. D.). Muzz. <https://muzz.com/de/de/>

okcupid.com. (o. D.). okcupid.com. <https://okcupid.com/>

Home. (2025, 17. Juli). MeetMe. <https://meetme.com/>

<https://azarlive.com/>. (o. D.). <https://azarlive.com/>. <https://azarlive.com/>

TanTan- not your typical dating app! (o. D.). TanTan International. <https://tantanapp.com/>

POSSystem&CreditCardReaders | Clover.(o.D.).<https://www.clover.com/?srsltid=AfmBOorV-mND3sMdq-Hhz64IIATHuqtCYOTktIEJDfVwQGkE7-yat4xh>

ThursdayTM | Events, Everyone Single. every week | Get your tickets here. (o. D.). <https://getthursday.com/>

Feeld: The Dating App for Open-Minded Individuals. (o. D.). <https://feeld.co/>

Playxo. (o. D.). All Bitcoin private keys is on this website with automatic balance checker | Playxo.com. <https://playxo.com/>

LiVU- live video chat & meet new people. (o. D.). <https://www.livu.me/>

LIVELIFE Live¹

DATING APP



MOBILE DESIGN

Aufgabe: Digital Dating – bessere Partnersuche-Apps

FINALISIERUNGSPHASE

von Natalie Siino-Hrustic

INHALTSVERZEICHNIS

Moodboard 3-4

Styleguide 5-8

- Gestaltungsraster & Interaktionskomponenten
- Typografie
- Farbkonzept

Mockups der Kernfunktionen 9-12

- Belohnungssystem für Kommunikation
- Flexible Verbindungsarten
- Psychologisches Matching

Mockup-Flow & Plakat „Kurzvorstellung“ 13-15

Klickdummy 16

Making-of & Prozessreflexion 17-18

Abbildungsverzeichnis 19

Live

MOODBOARD

Live



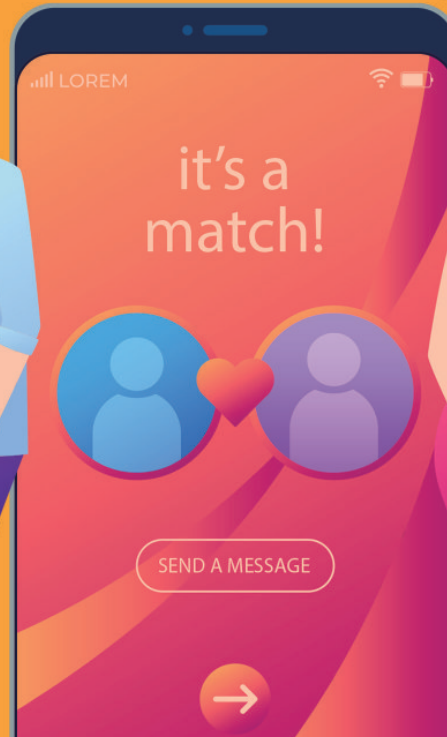
Aktivitäten



Freunde



Beziehung



Authentisch
Warm
Fair
Lebensnah
Vertrauensvoll
Echte Begegnungen
Generationenübergreifend



STYLE GUIDE



BUTTONS, ICONS & RASTER

Auswahlfeld

Testergebnis

Testergebnis

Testergebnis

Abfrage starten

Freunde in der Nähe

Freunde in der Nähe

Aktivitäten & Hobbies

Beziehung

Aktivitäten & Hobbies

Beziehung

Auswahlfeld Big Five

ja

nein

neutral

Checkbox

Freunde in der Nähe

☐

Buttons

E-Mail

Chat

Chat

Matches

Matches

Behlohnungszeichen



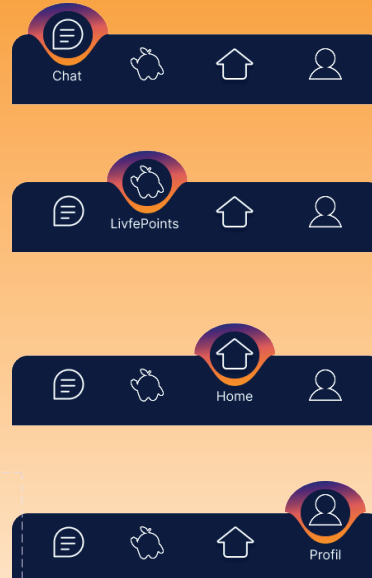
Checkbox

☐
☒
☐

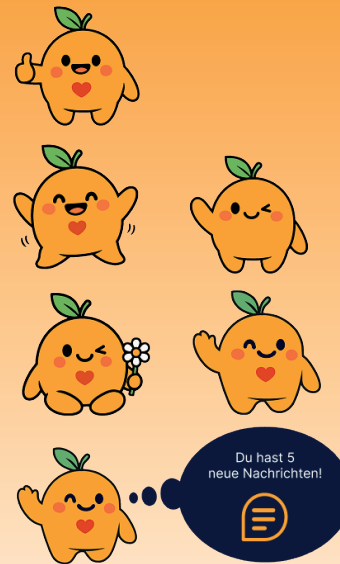
Like Button



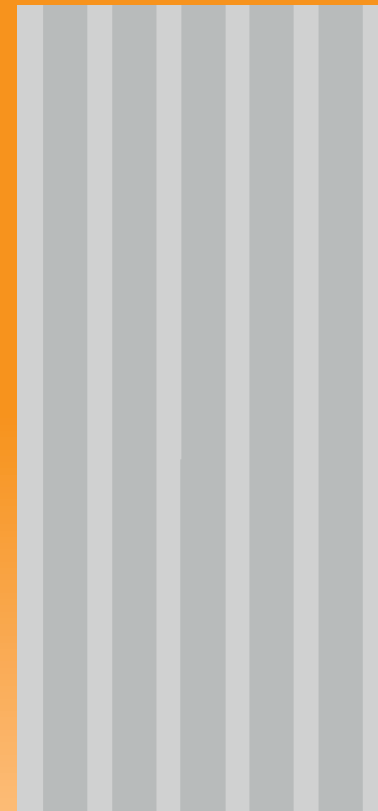
Tab Bar



Avatar



Raster



Anzahl

5

Farbe

000000 10 %

Typ

Dehnen

Breite

Automatisch

Rand

32

Spaltenab...

29

Übersicht der Komponenten
<https://www.figma.com/design/SjxCVytKs-1M0ELDwdfrEaq/LiveLife?node-id=69-52&m=dev&t=UDCISHjN3m6QEExb-1>



STYLE GUIDE - TYPOGRAPHIE

Typografisches Konzept

Die Typografie von LiveLife ist klar, freundlich und gut lesbar. Die Schriftfamilie Inter wird als primäre UI-Schrift eingesetzt, da sie speziell für digitale Interfaces optimiert ist und eine hohe Lesbarkeit auf mobilen Geräten bietet. Roboto ergänzt das System für funktionale und interaktive Texte wie Buttons und sekundäre Informationen. Die Kombination unterstützt eine ruhige Nutzerführung und eine klare visuelle Hierarchie.

H1 – Hauptüberschrift / Screen-Titel

Inter Bold, 34 pt

**ABCDEFGHIJKLM-
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz
1234567890**

H2 – Abschnittsüberschrift

Inter Regular, 20 pt

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
1234567890**

Body – Fließtext / Standardtext

Inter Medium, 16 pt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
1234567890

Small / Meta-Text / Button

Roboto Regular, 14 pt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
1234567890

Buttons & Interaktion

Roboto Medium, 18 pt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
1234567890

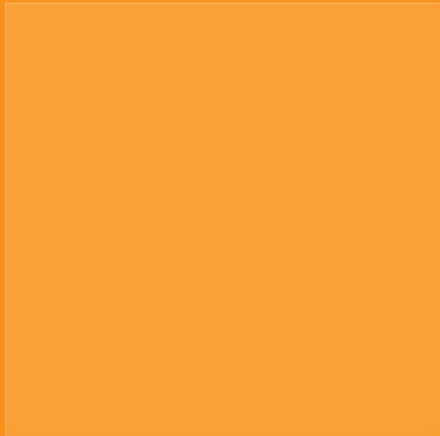
STYLE GUIDE - FARBEN



White



#051A42



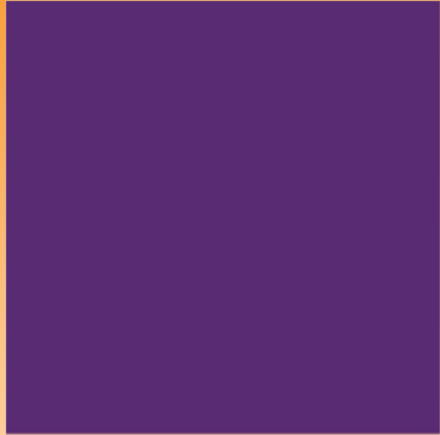
#FAA224



29235C



0%		000B80	100 %
46%		DB5353	100 %
100%		FF9D00	100 %

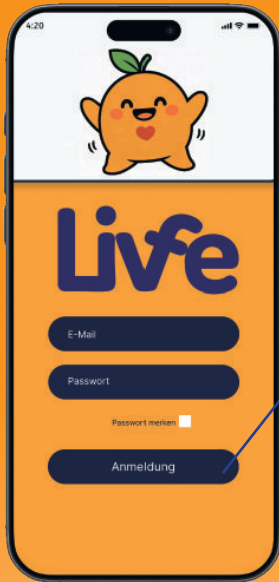


5A286C

MOCKUPS DER KERNFUNKTIONEN

BELOHNUNGSSYSTEM FÜR KOMMUNIKATION

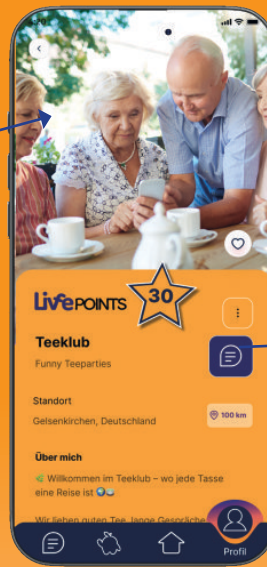
1. Anmeldung



2. Startseite neue Matches, Teeklub anklicken



3. Teeklub Profilleite



4. Chat



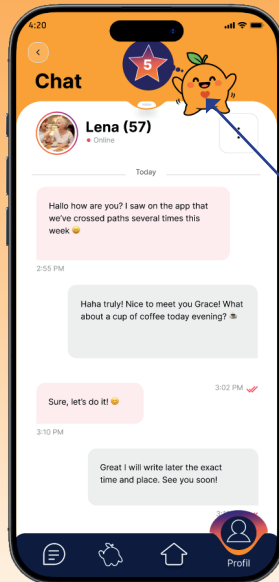
5. Avatar weißt auf neue LivfePoints hin



6. Belohnungsseite durch Avatar anklicken



11. weitere LivfePoints erhalten



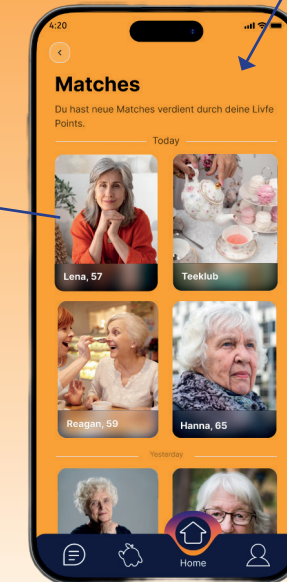
10. Chat mit Lena



9. Profil Lena

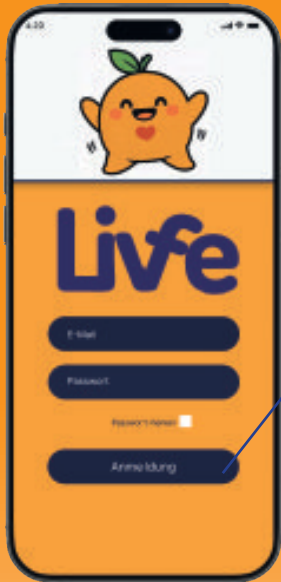


8. Match gefunden

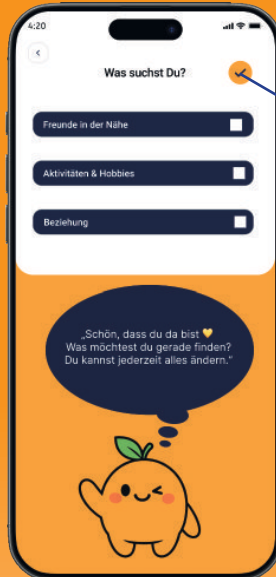


FLEXIBLE VERBINDUNGSARTEN

1. Anmeldung



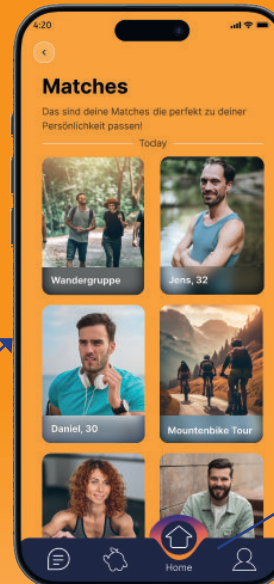
2. Was suchst Du



3. Entfernung wählen



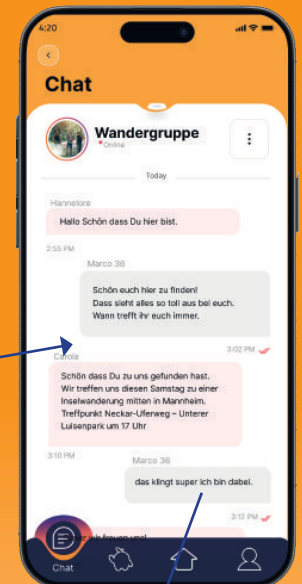
4. Matches



5. Profil Match



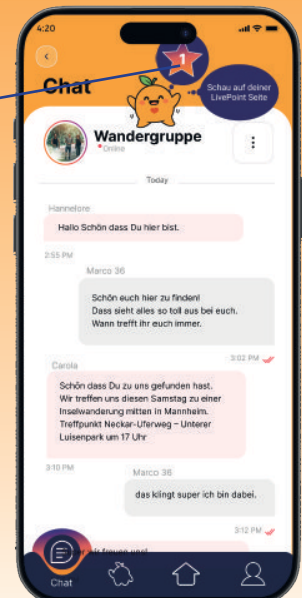
6. Chat



8. Belohnungsseite aufrufen

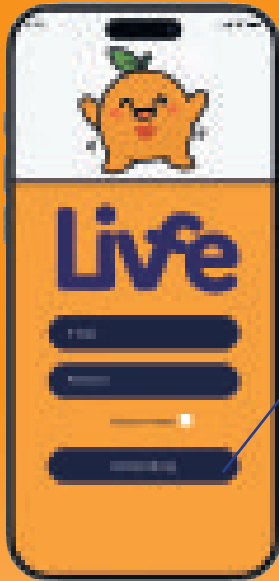


7. Belohnung erhalten

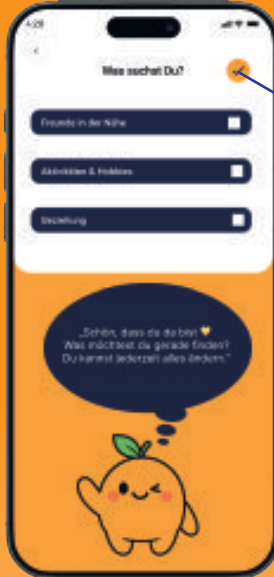


PSYCHOLOGISCHES MATCHING

1. Anmeldung



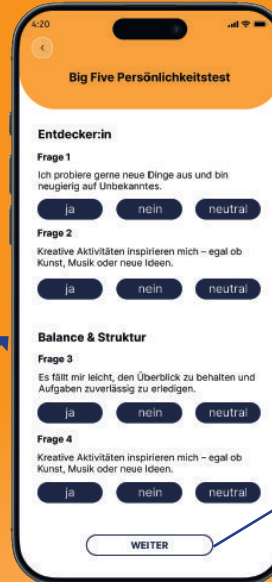
2. Was suchst Du



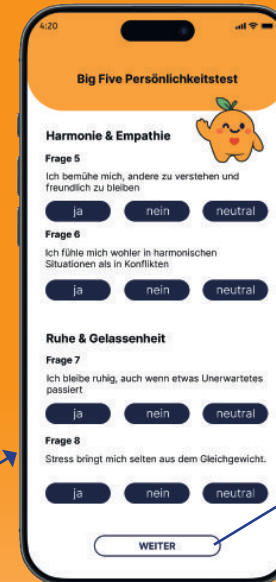
3. Big Five Einführung



4. Abfrageseite 1



5. Abfrageseite 2



6. Ergebnis der Abfrage



11. Belohnungsseite



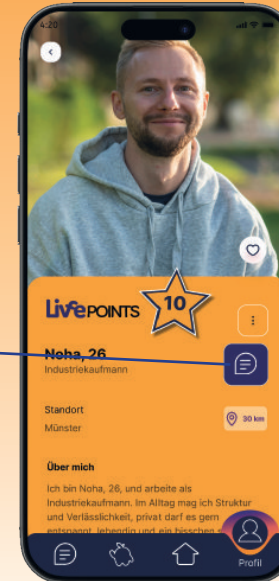
10. Livfe zeigt Belohnung



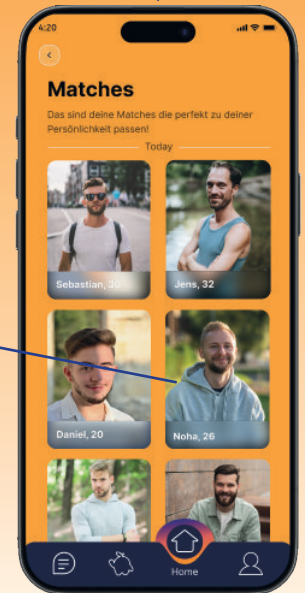
9. Chat mit Noha



8. Match gefunden



7. Matchergebnis



MOCKUPS PLAKAT

Live



Live

Finde, was zu deinem Leben passt!

Von Freundschaft über gemeinsame Aktivitäten bis zur Beziehung.

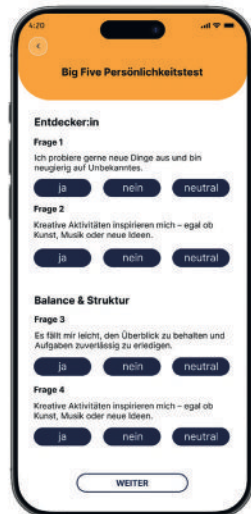


- echte Menschen
- unterschiedliche Altersgruppen
- draußen, Bewegung, Gespräche
- keine Dating-Klischees



Persönlichkeit statt Swipen

Matching auf Basis der Big Five für echte Kompatibilität.



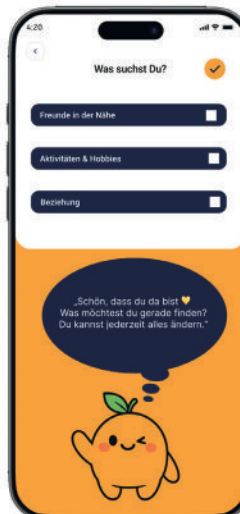
Fair & ohne Paywalls

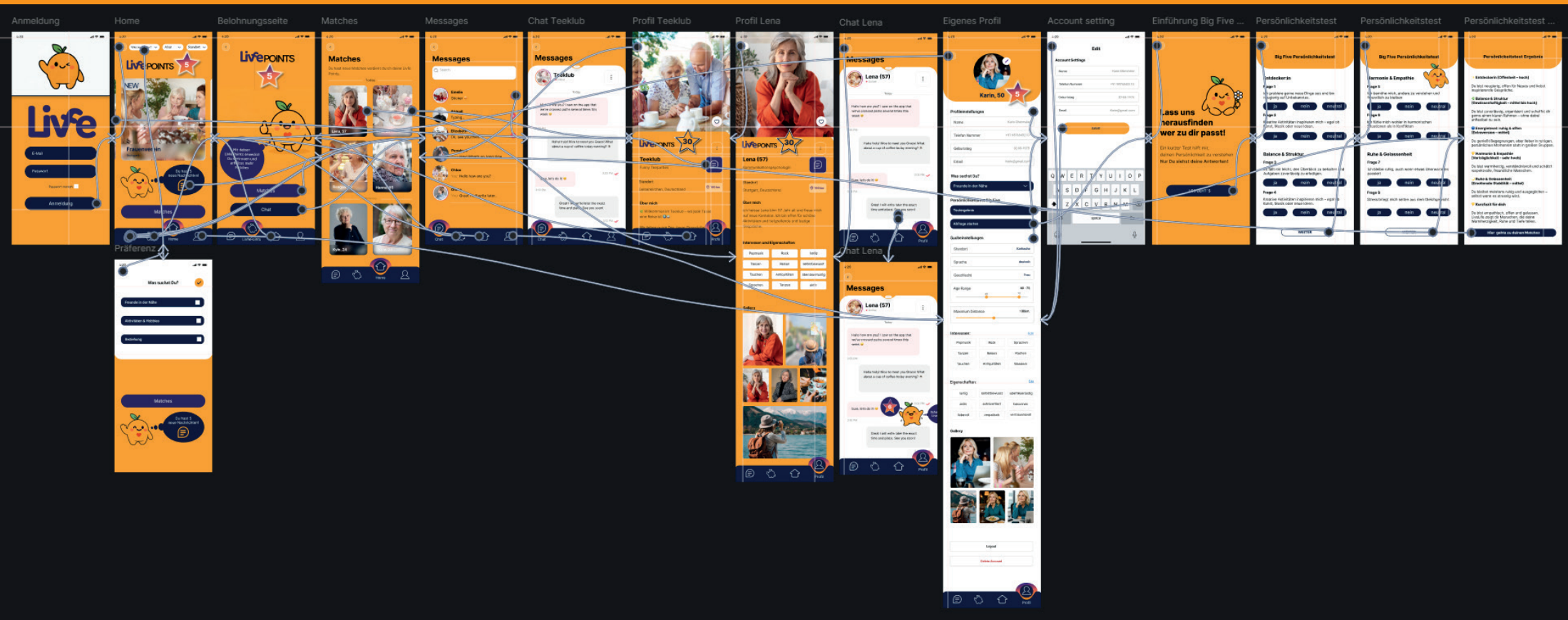
Kommunikation ohne Einschränkungen, Belohnung für Aktivität statt Bezahlung.



Mehr als Dating

→ Beziehung
→ Freundschaft
→ Freizeitaktivitäten
!Nutzer:innen entscheiden selbst!





Idee & Ausgangspunkt

Am Anfang des Projekts stand eine ausführliche Analyse bestehender Dating-Apps. Dafür habe ich rund 30 Apps gesammelt und mithilfe einer Affinity Map geclustert, um Gemeinsamkeiten, Muster und wiederkehrende Probleme sichtbar zu machen. Schnell wurde deutlich, dass viele Apps sehr ähnlich aufgebaut sind und stark auf Swipen, Matches und kostenpflichtige Zusatzfunktionen setzen. Das eigentliche Kennenlernen und echte Begegnungen geraten dabei häufig in den Hintergrund.

Ergänzend dazu habe ich Gespräche mit Kommiliton:innen geführt und sie gefragt, was sie an gängigen Dating-Apps stört und was sie sich stattdessen wünschen würden. Themen wie hohe Preise, eingeschränkte Kommunikation, Fake-Profile und ein Ungleichgewicht zwischen Nutzer:innen wurden dabei immer wieder genannt. Diese Erkenntnisse bildeten die inhaltliche Grundlage für mein eigenes Konzept und führten unter anderem zur Idee eines fairen Belohnungssystems für aktive und respektvolle Kommunikation.

Konzeption & Strukturierung

Auf Basis der Konkurrenzanalyse und der Affinity Map habe ich meine Ideen mithilfe von Brainstorming und Mindmapping weiter ausgearbeitet und konkretisiert. Ziel war es, ein Angebot zu schaffen, das über klassisches Dating hinausgeht und unterschiedliche Formen von Begegnung ermöglicht. Daraus entstand das Konzept von LiveLife: eine App für Beziehung, Freundschaft und gemeinsame Aktivitäten.

Ein zentrales Element ist das psychologische Matching auf Basis der Big Five, das Persönlichkeitsmerkmale und Werte stärker berücksichtigt als rein oberflächliche Kriterien. Ergänzt wird dieses System durch eine offene Kommunikation ohne Paywalls und ein Belohnungssystem, das Engagement sichtbar macht und nicht an Bezahlung gekoppelt ist.

Gestaltung & visuelle Entwicklung

Parallel zur konzeptionellen Arbeit habe ich begonnen, erste Skizzen für Wireframes anzufertigen. Diese dienten dazu, die Nutzerführung, Screen-Abfolgen und Interaktionen frühzeitig zu testen, bevor die visuelle Ausarbeitung in Figma erfolgte. Die anschließende Wireframe-Phase war besonders aufwendig und zeitintensiv, da viele Abläufe mehrfach überprüft und angepasst werden mussten.

Ein besonderes Augenmerk lag auf der Entwicklung einer eigenständigen visuellen Sprache. Von der Tab-Bar-Navigation über die Farbwahl bis hin zur Typografie habe ich bewusst versucht, ein konsistentes und wiedererkennbares Design zu schaffen. Logo und Avatar wurden zunächst analog skizziert und anschließend in Figma nachgezeichnet und ausgearbeitet. Der Avatar dient als unterstützendes Element innerhalb der App und begleitet die Nutzer:innen insbesondere beim Einstieg. In einem weiteren Schritt wurde er mithilfe von KI weiterentwickelt und in unterschiedlichen Varianten visualisiert.

Umsetzung & Iteration

In der Erarbeitungsphase wurden die Wireframes schrittweise in visuelle Mockups überführt und in Figma umgesetzt. Dabei zeigte sich, dass insbesondere die Tab-Bar-Navigation eine Herausforderung darstellte. Zu Beginn kam es beim Wechseln der Tab-Bar-Symbole zu unerwünschten Sprüngen zwischen den Seiten, was die Nutzerführung unruhig wirken ließ.

Durch wiederholtes Testen, Anpassen der Interaktionen und eine klare Trennung zwischen Einstiegsflow und persistenter Hauptnavigation konnte dieses Problem schrittweise gelöst werden. Diese iterative Arbeitsweise half dabei, die Navigation verständlicher und stabiler zu gestalten und ein realistisches Nutzungserlebnis zu simulieren.

Reflexion & Ausblick

Rückblickend hat mir das Projekt gezeigt, wie wichtig ein strukturierter Designprozess ist – von der Analyse über Skizzen und Wireframes bis hin zur visuellen Ausarbeitung. Besonders lehrreich war der Umgang mit komplexeren Interaktionen wie der Tab-Bar-Navigation, da hier konzeptionelle Entscheidungen direkten Einfluss auf die Nutzererfahrung haben.

In einem nächsten Schritt ließe sich LiveLife weiter vertiefen, etwa durch Nutzertests, eine feinere Ausarbeitung des Belohnungssystems oder eine technische Umsetzung des Persönlichkeitstests. Insgesamt hat mir das Projekt

geholfen, Design ganzheitlich zu denken – nicht nur visuell, sondern auch strukturell und konzeptionell.

Ich hab sehr viel gelernt und konnte dank der gezielten Einweisung, alles hoffe ich zur Zufriedenheit erfüllen. Danke für die tolle und umfangreiche Betreuung.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildungen Moodboard und Bildmaterialien für die Webseite:

<https://de.freepik.com/fotos-kostenlos>. (o. D.). <https://de.freepik.com/fotos-kostenlos>.

Unsplash. (o. D.-b). Beautiful free Images & Pictures | Unsplash. Unsplash. <https://unsplash.com/>

Logo und Avatar: Eigene Darstellung (Adobe Illustrator)