

Semesterthema: DoLu

h_da hochschule
darmstadt

member of
ewt+

DUXBUDDY

Projekt, 2. Semester, 2025

Interactiv Media Design

Ein Projekt von:

Joline Krones [1134868]

Stella Umlauf [1134225]

Emily Zimmermann [1135364]

Coaches: Andrea Krajewski, Dieter Stasch, Torben Toepper



INHALT

Abstract

Konventionen Und Begriffe

Methode

01 Thema, Motivation und Fokus

02 Recherche

Anzahl der Studienabrechenden

Gründe für Studienabbrüche

Möglichkeiten zur Studieninformation

Interviewauswertung

Recherche-Fazit

Projektfragestellung

03 Projekt – Definition

Nutzer*innen

Stakeholder

Der Markt

Das große Bild

04 Konzept

a) W-Fragen

Service und Zielsetzung

Interaktionskonzept

Nutzungsszenario

Anwendungscharakter

b) Value-Proposition

Experience Map

Touchpoints

Gestalterische Maßnahmen

Handlungsgestaltung

Technische Rahmenbedingungen

05 Realisierung

Anpassung des Konzepts

Definition Des Walkthroughs

Wahl Der Umsetzungsmittel

Technische Umsetzung

Einschränkungen

06 Produkt/ System

07 Diskussion und Fazit

Diskussion des Ergebnisses und Fazit des Teams

Offene Punkte

Ausblick

08 Quellen

Literaturverzeichnis

Abbildungsverzeichnis

09 Anhang

Moodboard

Transkripte

Interview-Leitfäden
(+Einverständniserklärung)

Polaritätenprofil

Persona

Paperprototype

10 Erklärung

Eigenständigkeitserklärung

Rechte -Übertragung

Abstract

DOLU

Kurz für Donnerstags-Lunch

Der DoLu ist eine Tradition unseres Studiengangs InteractiveMediaDesign/ UserExperienceDesign. Gemeinsam wird donnerstags in der einstündigen Pause gegessen. Frei zugänglich ist dies für alle Kommiliton*innen und Dozent*innen. Vorher wird festgelegt, was verspeist werden soll, sodass jede Person, die teilnehmen möchte, etwas (vorbereiten und) mitnehmen kann.

Doch was macht dieses Ereignis so besonders? Für uns ist es nicht entscheidend was auf den Tisch kommt, sondern wer am Tisch sitzt. Es sind die entstehenden Verbindungen und der zwischenmenschliche Austausch, die den Alltag aufblühen lassen. In unserem Semesterprojekt fokussierten wir uns mehr auf die Begegnungen, die hinter dem Lunch stecken, als den tatsächlichen

Verzehr. Wer am DoLu teilnimmt, erhält einen Einblick für das Gefühl innerhalb unseres Studiengangs.

Nicht nur für bereits Studierende könnte der DoLu also attraktiv erscheinen, sondern auch für Studieninteressierte.

Mit „DUXBUDDY“ können Studieninteressierte bereits vorab ein Gefühl für die Stimmung und die gegenseitige Unterstützung zwischen Studierenden eines Studiengangs entwickeln. Statt trockenen theoretischen Informationen bieten wir einen aufschlussreichen Schnuppertag.

Mittels Interviews, Onlinerecherchen und Nutzertests untersuchten wir die Frage, „Wie können wir mit Hilfe einer interaktiven Erfahrung Studieninteressierte unterstützen, ihre eigenen Erwartungen mit der Studienrealität abzugleichen?“

Unser Ergebnis: die DUXBUDDY Website.

Konventionen und Begriffe

Gender-Hinweis

In dieser Projektdokumentation wird auf eine inklusive und geschlechtergerechte Sprache

geachtet. Wir verwenden genderneutrale Begriffe (z.B. „die Nutzenden“), um alle Personen unabhängig von Geschlechtsidentität einzubeziehen.

In Fällen, in denen eine neutrale Formulierung nicht sinnvoll oder sprachlich zu umständlich wäre, wird das Gendersternchen (z.B. „Nutzer*innen“) verwendet. Diese Schreibweise steht für die Vielfalt der Geschlechter und zielt darauf ab, niemanden auszuschließen.

Zitier-Hinweis

Zur Angabe von Quellen wird die deutsche Zitierweise genutzt. Quellenverweise erfolgen über nummerierte Fußnoten im Fließtext, die auf die entsprechenden Angaben am Seitenrand (Marginalspalte) verweisen. Das Zitierformat lautet: Nachname, Titel des Werkes, Erscheinungsort: Verlag, Jahr. Bei wiederholter Verwendung derselben Quelle wird ab der zweiten Nennung eine verkürzte Form genutzt.

Methode

Wir haben folgende Methoden für unser Projekt verwendet:

Desk Research

Desk Research ist eine Methode der

Informationsbeschaffung, bei der vorhandene Informationen aus bestehenden Quellen gesammelt und ausgewertet werden.

Wir haben diese Methode genutzt, um ein besseres Verständnis für die Zielgruppe und den Kontext unseres Themas zu bekommen.

Wir wollten herausfinden wie viele in Deutschland Studierende ihr (Erst-) Studium abbrechen und warum und welche Möglichkeit Studieninteressierte haben um sich über ihr künftiges Studium zu informieren.

Wir haben uns auf die Internetrecherche beschränkt und die Angaben der Daten dann verglichen, geprüft und ausgewertet.

Interviews

Wir haben einen Fragenkatalog entworfen und haben anschließend drei Interviews geführt. Sowohl mit bereits Studierenden als auch mit einer Studieninteressierten.

Dabei kamen brauchbare Einblicke zustande, welche einen großen Einfluss auf unsere weitere Projektarbeit hatten.

Papier-Prototypen-Test

In dem Wahlpflichtfach „Uselab“ haben wir im Team Papier-Prototypen erstellt und diese an drei Studierenden getestet. Auch aus diesen Test haben

wir wertvolles Feedback erhalten und haben daraufhin unsere klickbaren Wireframes angepasst und verbessert, welche zu einem späteren Zeitpunkt durch die Programmierung realisiert wurden.

Design Brief

Ein Design Brief dient als Grundlage für die Projektarbeit und hilft dabei, das Ziel, die Zielgruppe und die Rahmenbedingungen von Anfang an klar zu definieren.

Wir haben dort unsere Stakeholder und Wettbewerber festgehalten. Außerdem haben wir die Nutzer*innen und deren Problemstellung definiert und auch generelle Einschränkungen festgehalten, die während unserer Projektarbeit auftauchen könnten.

Auf unserem Design Brief befindet sich auch unser genereller Projektplan, damit man sich jederzeit einen Überblick schaffen kann, welche Aufgaben noch anfallen.

W-Fragen

Die Fragen: Wer, mit wem, warum, wie, in welchem Kontext, was und womit haben wir in unserem Projektbaukasten festgehalten.

Persona

Durch die Auswertung der Interviews konnten wir ein Polaritätenprofil erstellen und daraus entstand eine Persona. So konnten wir veranschaulichen, wer unsere Zielgruppe repräsentiert und auch auf bestimmte Pain Points eingehen um diese für die spätere Projektarbeit zu berücksichtigen.

Value Proposition

Wir haben eine kurze und prägnante Beschreibung unseres Projekts erstellt, welches für besseres Verständnis sorgt.

Storyboard mit Touchpoints

Das Storyboard mit den Touchpoints (face-to-face oder digital) zeigt, wie und wodurch die User*innen mit unserem Produkt/Service in Verbindung kommen.

Anwendungscharakter

Der Anwendungscharakter bezieht sich auf die grundlegende Art und Weise, wie eine Anwendung wahrgenommen und erlebt wird. Wie fühlen sich Nutzende dabei, wenn sie auf unserer Website sind und wie interagiert sie mit den User*innen.

Moodboard

Wir haben ein Moodboard mit Farben und Bildern erstellt, dass eine bestimmte Stimmung und Atmosphäre beim Nutzen der Anwendung

darstellen soll.

Wireframes

Wir haben LoFi-Wireframes erstellt, die die grundlegende Struktur, Inhalte und Funktionen unserer Anwendung zeigen. Ohne Text, Bilder, Farbe oder typografische Details, da sie nur als Grundlage für die Weiterentwicklung dienen.

Click-Dummie

Die LoFi-Wireframes wurden anschließend zu Click-Dummies weiterentwickelt, welche es ermöglichen, die Anwendung mit ihren Funktionsweisen bereits vor der technischen Umsetzung anschaulich zu visualisieren und zu testen.

Die Click-Dummies haben wir auch als Vorlage benutzt beim späteren Coding.

01 THEMA, MOTIVATION & FOKUS

Im zweiten Semester setzten wir dort an, wo wir im ersten aufgehört hatten: wir beschäftigten uns weiter mit der Thematik „DoLu“. Der in sechs Teams aufgeteilte Kurs arbeitete bestehende Konzepte aus, kombinierte bisherige Projekte oder erfand gänzlich Neues. Das Ziel – die Entwicklung eines interaktiven, digitalen Service mit Hilfe eine passende, responsive Web-Anwendung, welche bei der definierten Nutzergruppe einen möglichst bleibenden Effekt auslösen soll.

Ausgehend vom „DoLu“ abstrahierten wir das zuerst vermutlich Offensichtlichste: Das Speisen. Wir fokussierten uns vor allem auf die Begegnungen, den gemeinsamen Austausch und dadurch entstehende Verbindungen. Das Lunch spielt weiterhin eine Rolle in unserem Projekt. Wesentlich elementarer ist jedoch die Gestaltung eines Raums, der menschliche Beziehungen fördert.

Besonders spannend und sinnvoll erschien uns die Förderung im Kontext Studium und Studienwahl, da

wir selbst erfahren haben, wie herausfordernd und emotional aufgeladen dieser Entscheidungsprozess sein kann – insbesondere, wenn es an authentischen Einblicken fehlt.

Wir orientierten uns an der Erstsemester Idee von Stella Umlauf. „StuDoLu“, das Konzept einer Website für Studieninteressierte, bildet das Fundament unseres Service. Vermittelt werden die Studieninteressierten an einen passenden Buddy, der sie im Findungsprozess unterstützt. Die Idee eines passenden „Matching-Systems“ entwickelte sich aus dem Erstsemester-Projekt „LunchLink“ von Joline Krones.

Im Projektverlauf konzentrierten wir uns somit auf die emotionale Studienorientierung durch zwischenmenschliche Interaktion. Unser Ziel war es, ein digitales Format zu entwickeln, das nicht nur Informationen vermittelt, sondern echte Begegnungen ermöglicht. Dies soll den Übergang in ein mögliches Studium greifbar und unterstützend gestalten.

02 RECHERCHE

Um den Service passend für unsere Nutzergruppe gestalten zu können, fragten wir uns zunächst: Wie sicher sind sich Studieninteressierte bei ihrer Studiumswahl?

Ausgehend von der Leitfrage planten, führten und analysierten wir Interviews, um passende Antworten zu finden.

Zusätzlich entwickelten sich zwei Forschungsfragen, die uns bei der Onlinerecherche leiteten.

1. „Wie viele in Deutschland Studierende brechen ihr (Erst-) Studium ab und warum?“

2. „Welche Möglichkeit haben Studieninteressierte sich über ihr künftiges Studium zu informieren?“

Erkenntnisse aus dem Desk-Research

1. Wie viele in Deutschland Studierende brechen ihr (Erst-) Studium ab und warum?

Anzahl der Studienabbrechenden

In Deutschland brechen jährlich viele Studierende ihr (Erst-)Studium ab. Angaben des Deutschen Zentrums für Hochschul- und Wissenschaftsforschung (DZHW)¹ zufolge liegt die Abbruchquote im Bachelorstudium bei etwa 28 %. Besonders hoch ist sie an Universitäten mit rund 32 %, während sie an Fachhochschulen im Schnitt etwa 27 % beträgt. Das bedeutet: Etwa jede*r vierte bis dritte Studierende entscheidet sich im Laufe des Studiums dafür, dieses nicht abzuschließen.²

Gründe für Studienabbrüche

Die Gründe für einen Studienabbruch sind vielfältig und oft sehr individuell/ miteinander verknüpft. Ein zentraler Faktor sind Leistungsprobleme, insbesondere in naturwissenschaftlich-technischen Fächern wie Mathematik, Physik oder Informatik. Hier zeigen sich häufig große Herausforderungen beim Übergang von der Schule zur Hochschule, vor allem im Hinblick auf das selbstständige Lernen und das hohe fachliche Niveau.³ Rund

1 Vgl. Heublein, Ebert, Hutzsch, Isleib, König, Richter, Woisch, "Zwischen Studienerwartungen und Studienwirklichkeit", 18.05.2025

2 Vgl. Berghoff, Hachmeister, "CHECK - Hochschulzugang und Studiengang in Deutschland", 18.05.2025

3 Vgl. "Studienabbruch: Gründe und Hintergründe", 19.05.2025

4 Vgl. "Studienabbruch - das sind die Fächer mit den höchsten Abbrecher-Quoten", 19.05.2025

3 Vgl. "Studienabbruch: Gründe und Hintergründe", 19.05.2025

5 Vgl. "Ursachen und Motive von Studienabbrüchen in Deutschland", 19.05.2025

1 Vgl. Heublein, Ebert, Hutzsch, Isleib, König, Richter, Woisch, "Zwischen Studierenerwartungen und Studienwirklichkeit", 18.05.2025

30 % der Studienabbrüche gehen auf solche Überforderungen zurück. ⁴

Auch finanzielle Schwierigkeiten spielen eine bedeutende Rolle. Neben Studiengebühren und Semesterbeiträgen fallen Kosten für Miete, Lebensmittel und Lernmaterialien an. Viele Studierende haben Schwierigkeiten, diese Kosten zu decken und müssen deshalb neben dem Studium arbeiten. Die Doppelbelastung kann zu Stress und Zeitmangel führen, was sich wiederum negativ auf den Studienverlauf auswirkt.³ Etwa 19 % der Studienabbrüche lassen sich auf finanzielle Probleme zurückführen. ⁴

Ein weiterer häufiger Grund ist die fehlende Motivation oder eine falsche Erwartungshaltung. Viele beginnen ihr Studium mit idealisierten Vorstellungen, merken jedoch mit der Zeit, dass die Inhalte nicht ihren Interessen oder Vorstellungen entsprechen.^{3 5} Wenn dann weder Begeisterung noch ein realistisches Ziel vorhanden sind, wird der Abbruch zur naheliegenden Option. Ohne echtes Interesse fällt es schwer, langfristig motiviert zu bleiben. Rund 18 % der Abbrüche fallen in diese Kategorie. ⁴

Außerdem verlieren Studierende manchmal den Antrieb weiterzumachen, weil sie sich isoliert fühlen. Fehlender Anschluss zu Kommilitonen oder das Gefühl, nicht dazu zu gehören, kann ebenfalls zur Demotivation führen. ^{3 5}

Neben diesen Hauptgründen spielen auch

persönliche und gesundheitliche Probleme eine Rolle. Psychische Belastungen, Krankheit, familiäre Verpflichtungen oder andere individuelle Herausforderungen können dazu führen, dass ein Studium nicht wie geplant fortgesetzt werden kann. ^{3 5}

2. Welche Möglichkeiten haben Studieninteressierte, um sich über ihr künftiges Studium zu informieren?

Heutzutage haben Studieninteressierte viele Möglichkeiten, sich über ihr künftiges Studium zu informieren.

Eine Möglichkeit ist es, auf den offiziellen Webseiten der Universitäten und Hochschulen nach Informationen über den Studiengang zu schauen. Dort finden Studieninteressierte oft Modulhandbücher und Prüfungsordnungen, die zum Download bereitstehen. Auch Anforderungen und der Aufbau eines Studiengangs werden dort beschrieben.

Eine andere Möglichkeit ist es, bei Universitäten und Hochschulen auf den Tag der offenen Tür zu gehen um sich dort zu informieren. Dort kann man mit den Dozierenden und auch Studierenden reden, um ein besseren Einblick für den Studiengang zu bekommen. Diese Veranstaltungen finden meist direkt am Campus statt und es werden

oft Führungen, Vorlesungen und individuelle Beratungsgespräche angeboten.⁶

Auch Studienmessen und Infotage können hilfreiche Informationen bereitstellen.

Ein großer Vorteil ist, dass man an einem Standort gleich mehrere Studiengänge kennenlernen kann und dort ebenfalls persönliche Gespräche führen kann. Eventuell werden auch Workshops angeboten bei denen man teilnehmen kann, um bereits vorab

einen tieferen Einblick in die Materie zu bekommen.⁷
8

Eine weitere Möglichkeit ist ein Orientierungsstudium bei dem Studieninteressierte ein sogenanntes Schnuppersemester machen können. Sie haben die Option, den Studiengang zu testen und können schauen, ob sie sich damit identifizieren können.⁹

Jedoch kann es passieren, dass sich die Studieninteressierten danach trotzdem immer noch nicht sicher sind, welcher Studiengang zu ihnen passt und könnte als „Zeitverschwendung“ wahrgenommen werden.

Auch eine finanzielle Belastung könnte eine Konsequenz sein, da teilweise Studiengebühren anfallen und manche Programme nicht BAföG-förderfähig sind.¹⁰

Weitere Möglichkeiten sind Online-Studienwahltests und Selbsttests. Die Bundesagentur für Arbeit bietet zum Beispiel „Check-U“ an, bei den Studieninteressierte persönliche Fragen

beantworten können und am Ende eine individuelle Empfehlung erhalten. Falls man sich danach immer noch unsicher ist, kann man auch eine persönliche Berufsberatung in Anspruch nehmen.¹¹

Interview-Auswertung

Im Rahmen dieses Projekts führten wir zwei Interviews, um herauszufinden, wie sicher sich Studieninteressierte in ihrer Studiumswahl sind. Dabei zeigten sich einige gemeinsame Schwerpunkte.

Beispielsweise betonten die Befragten, dass ihnen eine gute Stimmung innerhalb des Studiengangs wichtig ist. Eine angenehme Atmosphäre unter den Studierenden wirkt sich positiv auf die Entscheidung für einen Studiengang aus.

Außerdem wurde deutlich, dass die Interviewten Aussagen von aktuell Studierenden als glaubhafter und hilfreicher empfinden als Informationen, die von Mitarbeitenden der Hochschule vermittelt werden. Aus ihrer Sicht liefern Studierende authentischere Einblicke in den Studienalltag.

Ein weiteres Ergebnis ist, dass sich beide Befragten bei ihrer Studienwahl unsicher fühl(t)en. Diese Unentschlossenheit hängt auch mit der großen Auswahl an Studiengängen zusammen. Die Vielzahl an Möglichkeiten erschwert es ihnen, eine klare Entscheidung zu treffen.

Zusammenfassend zeigen die Interviews, dass

6 Vgl. <https://h-da.de/studium/beratung/studienberatung/campustag>
19.05.2025

7 Vgl. "Ausbildungs- und Berufsmessen, Studienmessen und Fachzeitschriften",
19.05.2025

8 Vgl. <https://hobit.de/events/hobit-contact-2025/>
19.05.2025

9 Vgl. "Wofür erst ein Orientierungsstudium?",
19.05.2025

10 Vgl. <https://www.azubiyo.de/dual-studieren/orientierungsstudium/>
19.05.2025

11 Vgl. "Welches Studium passt zu mir?", 19.05.2025

persönliche Erfahrungsberichte, ein ansprechendes soziales Umfeld und klare Orientierungshilfen entscheidend sind, um Studieninteressierten die Wahl und den Einstieg ins Studium zu erleichtern.

Fazit für unser Projekt

Die Ergebnisse aus der Recherche haben unser Projekt maßgeblich beeinflusst. Besonders die Interviews bestätigten, dass vielen Studieninteressierten vor allem emotionale, persönliche Einblicke fehlen – insbesondere was die Stimmung im Studiengang und den tatsächlichen Studienalltag betrifft. Genau hier setzt unser Konzept an.

Websites oder Infomessen bieten häufig nur einseitige Informationen, die für noch nicht Studierende wenig greifbar sein können. DUXBUDDY ermöglicht eine interaktive Erfahrung und demnach den Austausch mit aktuell Studierenden. Der persönliche Kontakt zu einem Buddy bietet Studieninteressierten die Chance Fragen zu stellen und ein Gefühl für Atmosphäre, Unterstützung und Alltag innerhalb eines Studiengangs zu erhalten. Unsere Interviewten bestätigten zusätzlich, dass Aussagen von aktuell Studierenden authentischer und hilfreicher erscheinen.

Auch die hohe Abbruchquote und die Gründe dafür – beispielsweise falsche Erwartungen oder fehlende Motivation – zeigten uns, wie wichtig es ist, frühzeitig Orientierung zu schaffen, die über

reine Fakten hinausgeht. Unser Ziel ist es daher, Studieninteressierte dabei zu unterstützen, eine Entscheidung zu treffen, die langfristig trägt.

Die gewonnenen Erkenntnisse unserer Recherche bestätigten unserer Annahme, dass es nicht an Informationen fehlt, sondern an Verbindungen und echten Erfahrungen. Genau das soll unser Projekt leisten.

Unsere Projektfragestellung lautet somit:

„Wie können wir mit Hilfe einer interaktiven Erfahrung Studieninteressierte unterstützen, ihre eigenen Erwartungen mit der Studienrealität abzugleichen?“

03 PROJEKT- DEFINITION

Nutzer*innen

Der Service richtet sich an Studieninteressierte, die sich unsicher bei ihrer Studienwahl fühlen. Sie befinden sich meist in einer Orientierungs- oder Entscheidungsphase und stehen vor der Herausforderung, ihre Erwartungen mit der Realität eines Studiengangs abzugleichen.

Unsere Recherche ergab, dass Studieninteressierte mit Sorgen vor Leistungsdruck und Zukunftsängsten belastet sind. Gleichzeitig haben sie ein Bedürfnis nach echten Perspektiven und realistischen Einblicken bei der Wahl ihres Studiengangs. Sie erhoffen sich eine bessere Vorstellung davon, wie sich Studieninhalte, Atmosphäre und Alltag wirklich anfühlen. DUXBUDDY bietet den Nutzenden Unterstützung dabei, herauszufinden, ob sie fachlich und persönlich in einen Studiengang passen.

Stakeholder

Für mehrere Gruppen verspricht DUXBUDDY individuelle Vorteile:

	Interesse	Umgang
Studieninteres- sierte	• Authentischen Einblick für Stimmung innerhalb des Studiengangs erhalten • Austauschmöglichkeit mit aktuell Studierenden = glaubhafte Informationen • Erfahren, ob sich Erwartungen mit Studiengangsrealität decken	• ihre Perspektiven müssen kontinuierlich berücksichtigt und mitgedacht werden
Bereits Studie- rende Buddies	• Mitgestaltung des Studiengangs und dessen Stimmung • Organisations-/ Planungsgeschick erweitern • Verbesserung des eigenen Lebenslaufs	• eng einbinden • Verantwortungen transparent gestalten
Andere bereits Studierende	• Aufbau einer stimmigen Studiengangskultur	• können durch offene Beteiligung einbezogen werden
Dozent*innen	• Informierte und motivierte Studierende • Reduktion von Studienabbrüchen • positives Image des Studiengangs	• Offenheit gegenüber Vorschlägen • Unterstützung durch das Projekt kommunizieren
Studiengangs-/ Fachbereichs- leitung	• Entlastung bei Informationsvermittlung • positives Feedback durch gut vorbereitete Studierende	• Frühzeitige Einbindung in Struktur und Abläufe • regelmäßiger Austausch
Hochschule	• Weniger Studienabbrüche • bessere Außenwirkung • positive Mundpropaganda (Word-Of-Mouth)	• Strategische Kommunikation • Bereitstellung der Räumlichkeiten

Der Markt

Wettbewerb

Aktuelle Angebote wie Hochschul-Infomessen, „Tage der offenen Tür“ oder klassische Informationsveranstaltungen stellen konkurrierende Formate dar, die jedoch meist anonym, wenig individuell und oft rein informativ bleiben. Unser Projekt DUXBUDDY hebt sich davon ab, indem es persönliche Begegnungen, authentische Einblicke und eine interessenbasierte Erfahrung ermöglicht. Ein Schnuppertag mit begleitendem Buddy kann spontan und ohne viel Bürokratie ausgemacht werden.

Benchmarks

Einfache Benutzbarkeit ist bei unserer Anwendung besonders relevant, um den Erwartungen der Nutzenden gerecht zu werden. Das bedeutet zum Beispiel eine klare Navigation, intuitive Strukturen und eine Gestaltung, die nicht überfordert, sondern abholt.

Darüber hinaus spielt die barrierefreie Gestaltung eine wichtige Rolle. Wir achten auf einen einfachen sprachlichen Aufbau und leichte Bedienbarkeit. Die Website neben Deutsch zusätzlich auch auf Englisch (und/oder anderen Sprachen) zu entwerfen, würde die

Reichweite und Zugänglichkeit für internationale Studieninteressierte erhöhen.

Das Projekt soll durch direkte Erfahrungsberichte echte Einblicke ermöglichen. Das schafft Vertrauen und bietet deutlich mehr Orientierung als rein faktenbasierte Informationsveranstaltungen.

Das große Bild

Wir fragten uns, wie Studieninteressierte bei ihrer Entscheidung für einen Studiengang besser unterstützt werden können. Viele treffen diese Entscheidung auf Basis theoretischer Informationen, die oft wenig mit dem echten Studienalltag zu tun haben.

Unser Ziel ist es, eine interaktive Erfahrung zu gestalten, die über trockene Fakten hinausgeht. Eine Erfahrung, die es ermöglicht, bereits vor Studienbeginn ein Gefühl für die Atmosphäre, den sozialen Zusammenhalt und den Alltag in einem Studiengang zu bekommen.

Im Zentrum steht ein Buddy-System, bei dem sich Studieninteressierte mit bereits Studierenden vernetzen. Dadurch sollen Räume für echte Einblicke geschaffen werden.

04 KONZEPT

1. Übergreifend

WER (Anbietende)

Bereits eingeschriebene Studierende, sogenannte „Buddies“, die aktiv am Service teilnehmen und Studieninteressierte begleiten. Sie bringen persönliche Erfahrungen und Einblicke mit.

MIT WEM (Nutzende)

Studieninteressierte – insbesondere Personen, die sich unsicher über ihre Studienwahl sind, sich ein realistisches Bild vom Studienalltag machen wollen oder emotionale/soziale Faktoren in ihre Entscheidung einbeziehen möchten.

WARUM ANBIETER (Motivation)

Für die Buddies bietet das Projekt eine Möglichkeit, sich aktiv ins Hochschulleben einzubringen und soziale Verantwortung zu übernehmen. Es fördert:

Organisations- und Planungsgeschick

Empathie und Perspektivwechsel

außerstudentisches Engagement als Pluspunkt im Lebenslauf

das Gefühl, das eigene Studium mitzugestalten und zukünftige Kommiliton*innen zu unterstützen

WARUM NUTZENDE (Motivation)

Die Studieninteressierten erhalten durch den Service:

einen authentischen, persönlichen Einblick in das Studium

emotionale Sicherheit und soziale Anschlussmöglichkeiten

Greifbare Orientierung statt theoretischer Beschreibungen

Hilfe bei der Einschätzung: „Passe ich in diesen Studiengang und in diese Studienkultur?“

WIE (Charakter → Interaktionsqualität -> Beziehung)

Die Interaktion soll nahbar, ungezwungen und ermutigend sein. Es gibt keine klassische Beratungssituation, sondern eine lockere Begegnung auf Augenhöhe. Ziel ist eine prägende Verbindung, die Raum für ehrliche Fragen und persönliche Gespräche bietet.

IN WELCHEM KONTEXT (Rahmenbedingungen)

Das Angebot wird innerhalb Hochschule organisiert, jedoch frei von Leistungsdruck. Bei der Planung muss dabei die räumliche Verfügbarkeit berücksichtigt werden. Wichtig ist außerdem ein zeitlicher Rahmen, der sowohl für den Buddy als auch den Studieninteressierten machbar bleibt.

WAS (Service)

DUXBUDDY ist ein interaktiver Service, der Studieninteressierte mit passenden Buddies verbindet. Gemeinsam können sie sich über das Studium austauschen und einen Termin für den Schnuppertag festlegen.

WOMIT (Werkzeug)

Die Umsetzung erfolgt über eine responsive Website, durch die ein passendes Matching zwischen Buddy und Studieninteressierten stattfindet. Der/die Studieninteressierte beantwortet Interessensfragen und erstellt somit spielerisch ein Profil. Die Website vermittelt einen Buddy, der zu den gewählten Angaben passt.

Service und Zielsetzung

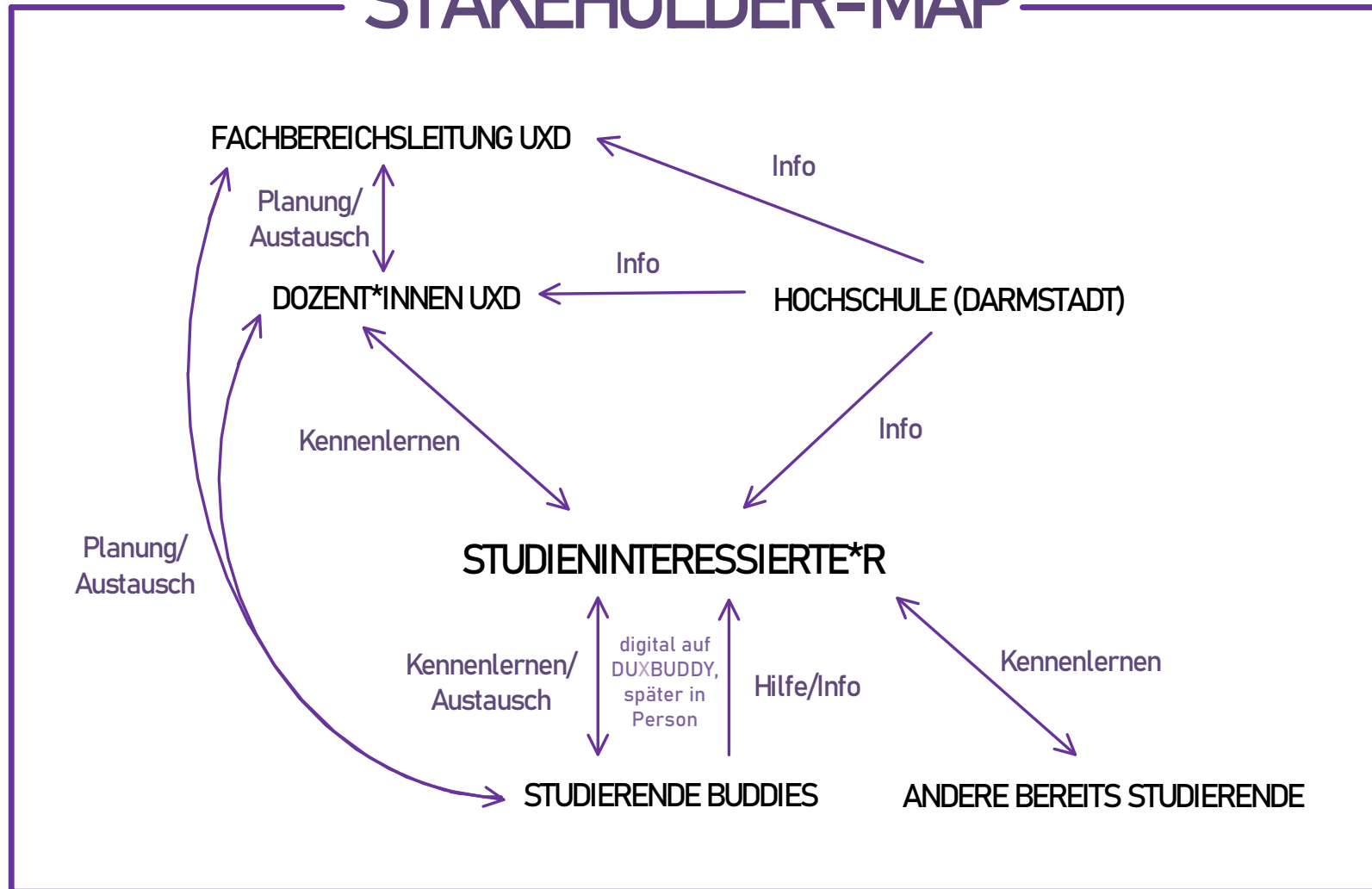
Mit DUXBUDDY möchten wir Studieninteressierten einen persönlichen und ehrlichen Einblick in den Studiengang User Experience Design ermöglichen. Ausgangspunkt ist die Erkenntnis, dass klassische Informationskanäle wie Websites oder Infotage oft zu unübersichtlich und wenig authentisch wirken. Stattdessen setzen wir auf direkten Austausch auf Augenhöhe. Unser Service vermittelt den Kontakt zu einem passenden Buddy – einer bereits eingeschriebenen Person im Studiengang –, um konkrete Fragen zu Studieninhalten, Studienalltag, Erwartungen oder Erfahrungen offen klären zu können.

Die Vermittlung basiert auf einem Fragespiel, bei dem Nutzende achtmal zwischen zwei Antwortmöglichkeiten wählen (z.B. Strand oder Berge, Hund oder Katze). Diese persönlichen Präferenzen bilden die Grundlage für das Matching mit einem Buddy, der die gleichen oder ähnliche Interessen hat. Dadurch entstehen gemeinsame Anknüpfungspunkte, die das Kennenlernen erleichtern und eine entspannte Gesprächsatmosphäre schaffen.

Zielsetzung ist es, Studieninteressierte in ihrer Entscheidungsfindung zu unterstützen, Unsicherheiten abzubauen und durch persönliche Begegnung einen authentischen Zugang zum Thema Studium zu schaffen.

Interaktionskonzept

STAKEHOLDER-MAP



Nutzungs-Szenario

Eine Schülerin, die bald ihr Abitur schreibt macht sich Gedanken, was sie danach studieren möchte. Sie weiß sie möchte etwas mit Medien studieren, ist sich aber noch unsicher, welches Studienfach genau das Richtige für sie ist.

Nachdem sie bereits Wochen recherchiert, setzt sich langsam Frust ein. Sie fühlt sich auf der einen Seite überwältigt mit der großen Auswahl an Studienfächern und andererseits hat sie das Gefühl nicht wirklich aus den Infos der Universitäten und Hochschulen herauslesen zu können, wie so ein Alltag an dem jeweiligen Institut und Studienfach aussieht.

Eines Abends wird sie in den Sozialen Medien auf eine Werbeanzeige von DUXBUDDY aufmerksam.

Sie ruft die Website auf ist höchst erfreut, dass sie sich hier für einen Schnuppertag im Studienfach User Experience Design an der Hochschule Darmstadt anmelden kann. Sie klickt sich durch das Matching-Spiel und wird auf Basis ihrer Antworten einem der Buddies zugeteilt, der sie an ihrem Schnuppertag begleiten und für Fragen offen stehen wird.

Nachdem sie einem Buddy zugeteilt und sie sich offiziell angemeldet hat, wird sich ihr Buddy in kurzer Zeit bei ihr melden und gemeinsam mit ihr ein Datum für einen Schnuppertag ausmachen.

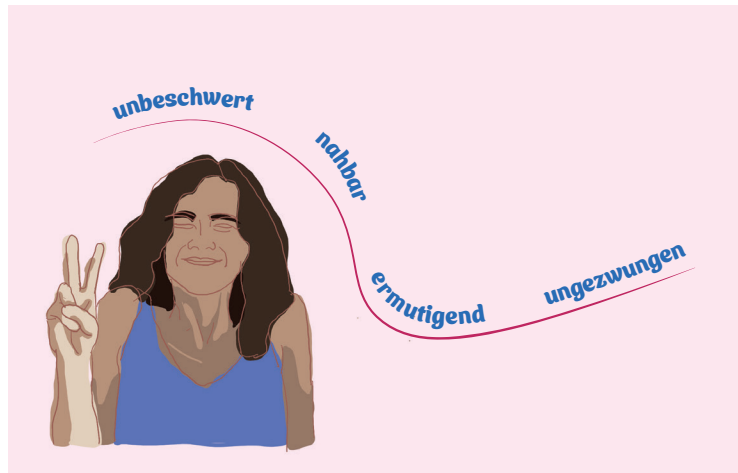
Am Tag des Schnuppertags wird den Studieninteressierten etwas über den Studienalltag erzählt, studienrelevante Aufgaben gestellt und zusätzlich ein DoLu veranstaltet, bei dem man sich in entspannter Atmosphäre mit weiteren Studierenden des Studiengangs unterhalten kann.

Die Schülerin ist im Anschluss so begeistert darüber, wie gut User Experience Design und die Studierenden zu ihr und ihren Werten passen, dass sie sich kurz darauf für den Studiengang bewirbt.

Anwendungscharakter

Unser Anwendungscharakter ist die Brücke und steht stellvertretend für unsere menschlichen Buddies. Die Anwendung ist **unbeschwert, nahbar, ermutigend und ungezwungen**, ohne dabei zu ernst oder belehrend zu sein.

Unser digitaler Buddy begegnet den Studieninteressierten auf Augenhöhe, entsprechend ist die Tonalität: es wird geduzt - freundlich und entspannt. Es geht nicht darum den Interessent*innen etwas „zu verkaufen“, sondern sie darin zu bestärken, selbst herauszufinden, ob der Studiengang zu ihnen passt.



2. Feinkonzept

Value Proposition

Für Studieninteressierte,

die großen Wert auf die Stimmung innerhalb eines Studiengangs bei ihrer Studienwahl legen,

ist **DUXBUDDY**

ein umfangreicher Erlebnisservice,

der potenziell zukünftigen Studierenden eine Plattform bietet erste eigene Erfahrungen mit studienbezogenen Aufgaben zu machen und damit die emotionale Entscheidung für einen Studiengang zu festigen.

Im Gegensatz zu Infomessen- und Veranstaltungen die theoretische, häufig nicht greifbare Informationen vermitteln, können Studieninteressierte, bereits vorab ein Gefühl für die Stimmung und die gegenseitige Unterstützung zwischen Studierenden eines Studiengangs entwickeln.

Experience Map



Touchpoints

(digital oder in Person)

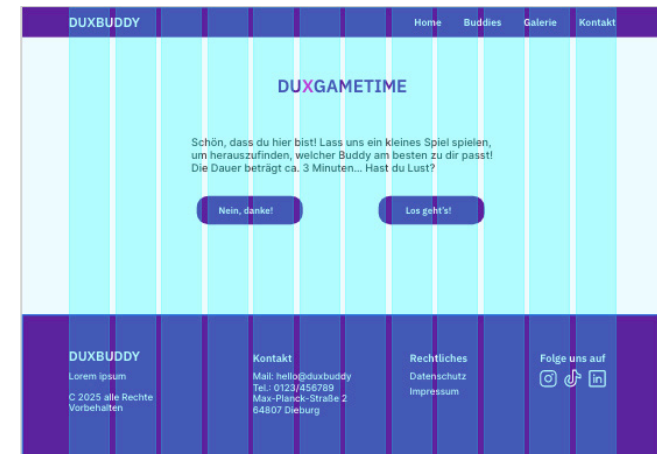


Gestalterische Maßnahmen

Klares Layout und Struktur

Wir orientieren uns an dem 12 Säulen Raster um die Inhalte zu strukturieren und leicht erfassbar anzuordnen. Die Navigation ist bewusst einfach gehalten, mit klar benannten Menüpunkten und einem gut sichtbaren Call-to-Action auf der

Startseite.



Typografie

Die gewählten Schriften (IBM Plex Sans für Überschriften und Inter für Fließtext) haben keine Serifen oder Verschnörkelungen. Sie wirken modern und gut lesbar.

Das Logo ist mit Großbuchstaben geschrieben, um es vom restlichen Text abzuheben. Die Fließtexte sind linksbündig und mit ausreichendem Zeilenabstand, sodass die Orientierung der Nutzenden erleichtert wird.

Illustrationen und Icons

Die grafischen Elemente verdeutlichen die Textinhalte visuell und helfen, komplexe Informationen leichter zu vermitteln. Die Illustrationen der Entscheidungsmöglichkeiten (beim Vermittlungsverfahren) lassen den Kontext spielerisch und locker erscheinen. Sie tragen außerdem zur Identität und Wiedererkennbarkeit der Seite bei.



Interaktive Elemente und Animationen

Button:

Wir haben uns bewusst für eine einfache, aber wirkungsvolle Micro Animation entschieden, um die

Interaktivität des Buttons zu unterstreichen.

Im Hover-Zustand ändert sich die Hintergrundfarbe deutlich – von einem tiefen Lila zu einem leuchtenden Neongelbgrün (Space-Green). Dadurch wird für Nutzer*innen sofort erkennbar, dass es sich um eine klickbare Schaltfläche handelt. Zusätzlich erzeugt ein "Stör"-Schatten mehr Tiefe und lässt den Button hervorstechen.

Beim Klicken verschiebt sich der Button minimal nach oben und links. Diese Bewegung simuliert ein haptisches Feedback und sorgt dafür, dass sich die Interaktion intuitiv anfühlt – fast so, als würde man einen echten Knopf drücken.

Logo:

Auch das Logo im Header wechselt beim Hovern mit dem Mauszeiger die Farbe und betont dadurch die Besonderheit des Namens (DU X BUDDY; UX).

Partyhütchen:

Nach der Anmeldung erscheint die animierte Grafik eines Partyhütchens, das Konfetti versprüht. Diese Animation wirkt aufmunternd und ermutigend. Sie unterstreicht somit den Text „Super, das hat geklappt! Dein Buddy wird sich in Kürze bei dir melden. Wir freuen uns auf dich!“. Farblich ist das Konfetti auf das restliche Designsystem abgestimmt und greift die Akzentfarbe Limettengrün auf. Die permanente Dynamik verstärkt das unbeschwerte

Gefühl der Anwendung. Das Symbol soll Begeisterung und Vorfreude ausdrücken und den positiven Abschluss der Nutzererfahrung visuell verstärken.

Fortschrittsbalken

Die Progressbar Animaton zeigt den User*innen, dass der Prozess von unserem Spiel aktiv läuft und wie weit dieser fortgeschritten ist. Die Nutzenden sehen, wie lange das Spiel noch dauert und können dadurch besser abschätzen wann sie zum nächsten Schritt gelangen.

Ein Balken der sich füllt, erzeugt ein Gefühl von Zielorientierung und motiviert die User*innen weiterzumachen.

Die Progressbar weckt auch die Neugier bei den Nutzenden: „Was kommt danach?“, „Was passiert, wenn es voll ist?“.

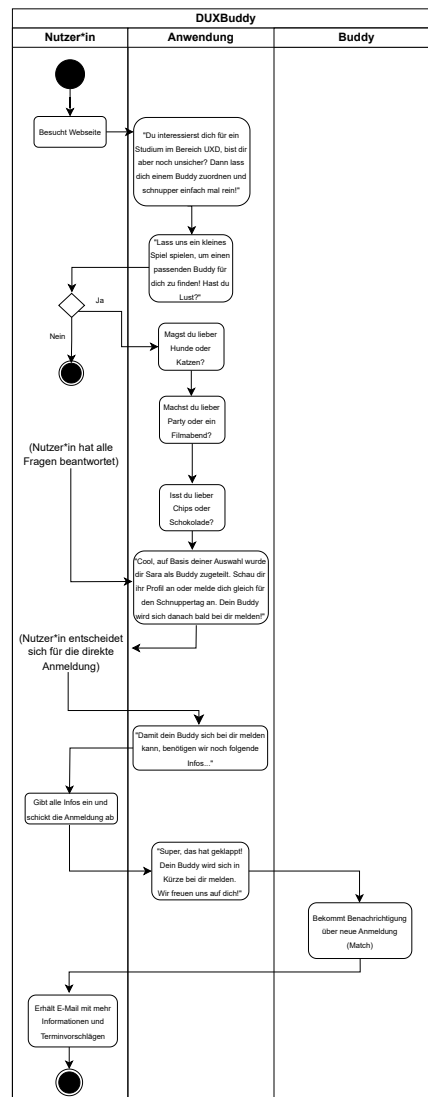
Die gewählte Farbe passt zu unserem Design-System und hat einen hohen Kontrast zu dem Hintergrund.

Farben

Der Hintergrund ist in einem dezenten, hellen Blauton gehalten. Er lässt die Website frisch und hell wirken. Der Flieder- und der Violetton, sind als Basisfarben sehr präsent. Sie werden in der Farbpsychologie mit Kreativität, Transformation und Wandel assoziiert. Dies ist passend, da

sich die Studieninteressierten möglicherweise auch kurz vor einem Wandel - dem Studium - befinden. Die Flächen sorgen für Ruhe und Übersicht. Die Akzentfarben Neon Pink und Neon Gelbgrün erscheinen aktivierend. Durch sie wird die Anwendung lebhafter. Die Schriftfarben sind kontrastreich auf dem Untergrund und somit gut lesbar.

Handlungsgestaltung



Technische Rahmenbedingungen

Um DUXBUDDY reibungslos nutzen zu können, wird ein stabiler Internetzugang benötigt, da es sich um eine webbasierte Anwendung handelt. Für eine optimale Darstellung empfehlen wir die Nutzung des Google Chrome Browsers, da hier alle verwendeten Technologien zuverlässig unterstützt werden.

Die Anwendung wurde responsiv gestaltet und passt sich somit verschiedenen Bildschirmgrößen flexibel an. Die kleinste empfohlene Darstellungsgröße ist ein Tablet im Landscape-Format. Auf kleineren Geräten, wie Smartphones im Hochformat, kann es zu Einschränkungen in der Darstellung und Bedienung kommen.

Um mit einem Buddy in Kontakt treten zu können, müssen Nutzenden nach dem Fragespiel ihren Namen und ihre E-Mail-Adresse angeben. Diese Angaben sind erforderlich, damit sich ein Buddy im Anschluss melden kann. Der Datenschutz wird dabei berücksichtigt. Personenbezogene Daten werden ausschließlich zur Kontaktaufnahme verwendet und nicht an Dritte weitergegeben.

05 REALISIE- RUNG

Anpassung des Konzepts

Die wohl elementarste Anpassung unseres Projekts, war die Umgestaltung des klassischen Anmeldungsformulars zu einem interaktiven Fragespiel. Diese Entscheidung spiegelt den Charakter unserer Anwendung passend wider. Studieninteressierte sollen sich nicht wie bei einem bürokratischen Prozess fühlen, sondern Spaß und unbeschwert an das Thema Studienwahl herangeführt werden.

Auch das visuelle Erscheinungsbild wurde überarbeitet. Anfangs nutzten wir einen cremefarbenen Hintergrund in Kombination mit einem wärmeren Violett. Später entschieden wir uns für frischere und lebendigere Farben mit

einem futuristischeren Look, um die Zielgruppe besser abzuholen. Als Akzentfarbe verwenden wir ein Limettengrün, das vor allem die Call-to-Action-Elemente hervorheben und Nutzende zur Interaktion motivieren soll. Im weiteren Designprozess ergänzten wir zusätzlich ein Neonpink, um wichtige Textelemente hervorzuheben und die Lesbarkeit in bestimmten Kontrasten zu verbessern.

Definition des Walkthroughs

Ein zentraler Bestandteil der Anwendung ist das Buddy-Matching System. Dieses wird erreicht, indem sich die Nutzenden durch ein Spiel mit Entweder-Oder-Fragen klicken und am Ende basierend auf deren Auswahl einen passenden Buddy zugeteilt bekommen, welcher gleiche Interessen hat. Die Nutzer*innen haben dann die Möglichkeit, sich das Profil des Buddies in Ruhe anzuschauen und durchzulesen – sie können sich aber auch direkt anmelden, ohne vorher das Profil angesehen zu haben. Beide Schritte sind unabhängig voneinander und frei wählbar.

Bei der Anmeldung werden nur Vorname, Pronomen und E-Mail-Adresse benötigt, damit sich der Buddy bestmöglich auf den persönlichen Kontakt

vorbereiten kann.

Nach dem Eingeben der Daten meldet sich der Buddy per E-Mail bei den Studieninteressierten und macht ein persönliches Treffen an der Hochschule aus und steht natürlich für weitere Fragen zur Verfügung.

Wahl der Umsetzungsmittel

Für die Umsetzung des Projekts kamen verschiedene digitale Werkzeuge zum Einsatz, die eine strukturierte Zusammenarbeit und effiziente Organisation ermöglichten.

Zur Sammlung und Ablage von Ideen und Arbeitsergebnissen nutzten wir **Conceptboard**, da wir damit schon seit dem ersten Semester arbeiten und am meisten vertraut sind.

Trello diente zur Erstellung und Verwaltung unserer Wochenpläne sowie des gesamten Projektplans. Wir finden Trello sehr übersichtlich und intuitiv, was es zu einem idealen Projektmanagement-Tool macht.

Unsere wöchentlichen Online-Meetings führten wir über **Google Meet** durch, um uns regelmäßig abzustimmen und den Fortschritt zu besprechen. Es ist kostenlos und einfach zu bedienen. Besonders

praktisch war die Möglichkeit, den Bildschirm direkt mit den anderen zu teilen – so konnten wir uns zum Beispiel gegenseitig beim Coden helfen.

Die Animationen haben wir mit **Figma** umgesetzt, da wir bereits Vorkenntnisse hatten und es uns dadurch leichter fiel, eine Animation damit zu erstellen. Stella hat zusätzlich Animationen mit **CSS** erstellt.

Adobe XD nutzten wir zur Erstellung klickbarer Wireframes, um die Navigation und Nutzerführung zu veranschaulichen. Besonders hilfreich war hier die Möglichkeit zur Zusammenarbeit in Echtzeit, was den Bearbeitungsprozess deutlich beschleunigt hat.

Für die Präsentationen kam **Canva** zum Einsatz, um Inhalte übersichtlich und ansprechend aufzubereiten. Auch hier war es ein großer Vorteil, gleichzeitig an einer Präsentation arbeiten zu können. Durch die große Auswahl an Vorlagen und Layouts gelang es uns schnell, ein passendes Design zu unseren Themen zu finden.

Die technische Umsetzung erfolgte mithilfe von **HTML**, **CSS** und **JavaScript** im Editor **Visual Studio Code**. Da wir bereits im ersten und auch im Laufe des zweiten Semesters mit Visual Studio Code gearbeitet hatten, fiel es uns leicht, damit direkt weiterzuarbeiten.

Mit dem Framework **Astro** konnten wir die Website übersichtlich und modern aufbauen. Ein weiterer Vorteil von Astro ist, dass man Komponenten erstellen und diese anschließend

in die Seiten einpflegen kann, was eine einfache Wiederverwendbarkeit ermöglicht.

Die gemeinsame Arbeit am Code und die Versionsverwaltung wurde über **GitHub** organisiert. Das Tool ist übersichtlich, und wir konnten jederzeit nachvollziehen, woran die anderen Teammitglieder gearbeitet haben.

Technische Umsetzung

Die technische Umsetzung der Anwendung wurde durch den Einsatz von Code realisiert, wobei hauptsächlich HTML und CSS von uns verwendet wurde.

Dabei war es besonders wichtig, dass die Seite responsiv ist und sie sowohl für desktop als auch für tablet landscape gleichermaßen gut funktioniert.

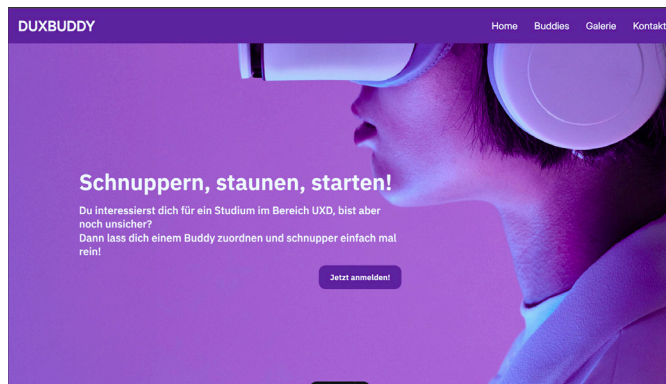
Mit Hilfe von JavaScript konnten wir interaktive Elemente einbauen, wie zum Beispiel Buttons mit Hover-Effekt oder die Formulare auf unserer Website.

Einschränkungen

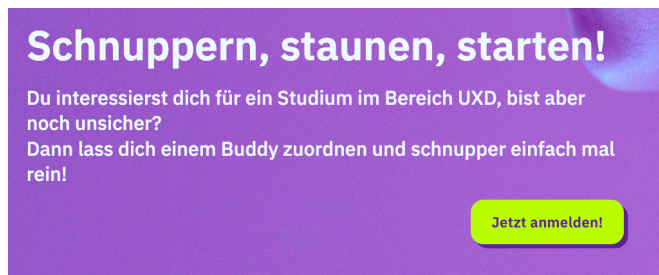
Bei der Umsetzung des Projekts stießen wir an zeitliche und technische Grenzen. Die Website ist derzeit nur in vereinfachter Form umgesetzt. So ist es aktuell noch nicht möglich, dass der Buddy eine Benachrichtigung erhält und aktiv auf eine Kontaktanfrage reagiert. Die Interaktion ist also noch nicht beidseitig möglich.

Auch das Matching-System basiert bisher auf einer allgemeinen Lösung. Unabhängig vom individuellen Antwortverlauf wird nur ein Beispielpprofil angezeigt. Wir konnten es noch nicht lösen, dass nach jedem individuell durchlaufenen Pfad ein passendes Buddy-Profil angezeigt wird, welches auf die Interessen der Studieninteressierten zugeschnitten ist.

06 PRODUKT/ SYSTEM



Auszug aus der Homepage

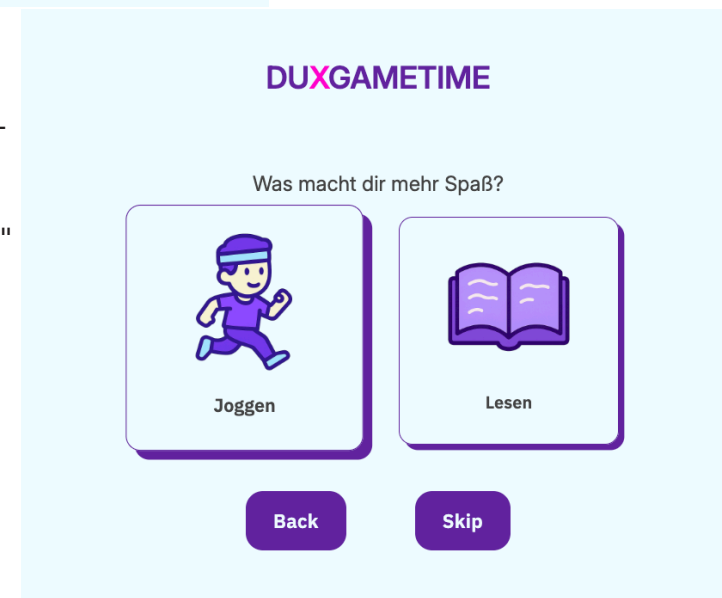


Hier sieht man den Button im Hover-State, der zur

Matching-Funktion führt.



Darstellung des Matching-Spiels. Man kann hier gut erkennen, dass die Auswahl-Kacheln ebenfalls mit einem Hover belegt sind um zu suggerieren "Ich bin klickbar" und die Nutzer so zu einer Auswahl zu animieren



07 DISKUS- SION / FAZIT

Diskussion des eigenen Ergebnisses

Unser Team tendiert dazu perfektionistisch zu arbeiten. Um dem entgegenzuwirken, versuchten wir bewusst Dinge erstmal existieren zu lassen und danach auszubauen. Zur besseren Strukturierung unseres Arbeitsprozesses erstellten wir einen Semesterplan sowie wöchentliche Aufgabenübersichten, die wir in unseren regelmäßigen Online-Besprechungen stets aktualisierten. In diesen „Weeklys“ besprachen wir außerdem Aufgaben oder verteiltes Anstehendes. Dabei versuchten wir uns so gut wie möglich auf unsere individuellen Kompetenzen zu konzentrieren. Wir nutzten die angebotenen Coachings aktiv, um unser Projekt weiterzuentwickeln, Fragen zu klären und gezieltes Feedback einzuholen.

Rückblickend hätten wir einige Aufgaben bereits zu

Beginn klar zuweisen sollen, anstatt sie im Kollektiv zu bearbeiten. So gerieten wir gegen Ende des Semesters in zeitlichen Druck.

Nichtsdestotrotz sind wir mit dem Ergebnis sehr zufrieden. Wir sind überzeugt, dass unser Projekt für Studieninteressierte ein hilfreiches Werkzeug darstellen kann.

Offene Punkte

Aus zeitlichen Gründen konnten wir einige Tests nicht verrichten.

Zwar wurde unser Click-Dummy von einigen Kommiliton*innen kurz angesehen, jedoch zu wenig ausführlich, ohne Aufzeichnung und Dokumentation.

Gerne hätten wir zusätzlich Eyetracking-Tests auf der Anwendung durchgeführt, um die Orientierung der Nutzenden zu prüfen und gegebenenfalls Navigation, Anordnung oder Abläufe anzupassen.

Auch ein Screenreader-Test zur Prüfung der Barrierefreiheit ließ sich im Projektzeitraum leider nicht realisieren. Um eine inklusive Nutzung sicherzustellen, möchten wir darauf zukünftig näher eingehen.

Das Matchingverfahren wurde beim Coden aus

praktischen Gründen stark vereinfacht: Aktuell existiert nur ein Buddy-Beispielprofil. Idealerweise sollten die verschiedenen Antworten jedoch zu einem individuellen Profil führen, das auf die jeweiligen Interessen der Nutzenden abgestimmt ist.

Ausblick

Bisher ist DUXBUDDY nur auf den Studiengang „User Experience Design“ angepasst. Wir sind überzeugt davon, dass zukünftig auch viele andere Studiengänge von der Anwendung profitieren könnten. Dies würde Studieninteressierten eine interaktive Orientierungshilfe für alle gewünschten Fachrichtungen bieten.

08 QUELLEN

Literaturverzeichnis

Wie viele in Deutschland Studierende brechen ihr (Erst-) Studium ab und warum?

1 https://www.dzhw.eu/pdf/pub_fh/fh-201701.pdf Zugriff: 18.05.25, 18:20 Uhr 2 <https://www.che.de/2024/hochschulen-intensivieren-massnahmen-gegen-studienabbruch> Zugriff: 18.05.25, 18:50 Uhr 3 <https://studiumblog.de/studienabbruch-gruende-und-hintergruende> Zugriff: 19.05.25, 20:15 4 <https://www.einstieg.com/studium/news/studienabbruch-das-sind-die-faecher-mit-den-hoechsten-abbrecher-quoten.html> Zugriff: 19.05.25, 21:10 Uhr 5 <https://schreibmentoren.de/studien-kompakt/ursachen-von-studienabbruechen> Zugriff: 19.05.25, 21:17 Uhr

Welche Möglichkeiten haben Studieninteressierte, um sich über ihr künftiges Studium zu informieren?

1 <https://imd.medien-campus.h-da.de/Studienverlauf/> Zugriff: 19.05.2025, 22:37 Uhr 2 <https://h-da.de/studium/beratung/studienberatung/campustag> Zugriff: 19.05.2025, 21:15 Uhr 3 <https://www.einstieg.com/kein-plan/ausbildungs-und-berufsmessen-studienmessen-und->

[fachzeitschriften.html](#) Zugriff: 19.05.2025, 21:39 Uhr 4 <https://hobit.de/events/hobit-contact-2025/> Zugriff: 19.05.2025, 22:50 Uhr 5 <https://h-da.de/studium/orientierungssemester/wofuer> Zugriff: 19.05.2025, 22:03 Uhr 6 <https://www.arbeitsagentur.de/bildung/welche-ausbildung-welches-studium-passt> Zugriff: 19.05.2025, 22:21 Uhr

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Foto von Michelangelo Buonarroti (Pexels)

Abbildung 2: Stakeholdermap von Joline Krones

Abbildung 3: Anwendungscharakter von stella Umlauf

Abbildung 4: Experiencemap & Touchpoints von Joline Krones

Abbildung 6: Raster von Stella Umlauf

Abbildung 7: Icons von Lucide und Phosphoricons

Abbildung 8: Swimlane-Diagramm von Emily Zimmermann

Abbildungen 9-12: Screenshots der Website

09 ANHANG

INTERVIEW-LEITFÄDEN

Dramaturgie:

1. Einstieg – Orientierung und Selbstbild
2. Entscheidungsfindung – Motivation und Einflussfaktoren
3. Entscheidungsprozess & emotionale Komponente
4. Zwischenmenschliche Aspekte & Studienkultur
5. Informationsverhalten – Recherchestrategien und Kanäle
6. Erwartungen und Vorstellungen vom Studium
7. Konkrete Bedürfnisse und Wünsche – Unterstützung & Orientierungshilfen
8. Abschlussfrage

Fragebogen:

1. Einstieg – Orientierung und Selbstbild

- Was ist dein aktueller Plan nach dem Abitur?
- Was interessiert dich grundsätzlich – Ausbildung, Studium oder etwas anderes?
- Wie sicher bist du dir dabei?
-

2. Entscheidungsfindung – Motivation und Einflussfaktoren

- Was spricht für dich für ein Studium?
- Gibt es etwas, das dich davon abhält oder verunsichert?
- Wie haben Familie, Freunde oder Lehrkräfte deine Entscheidung beeinflusst?
-

3. Entscheidungsprozess & emotionale Komponente

- Was macht dir aktuell noch Bauchschmerzen bei der Entscheidung für ein Studium?
- Was brauchst du, um dich innerlich sicher zu fühlen, dass der Studiengang zu dir passt?
- Gibt es Dinge, die dich eher abschrecken, obwohl du grundsätzlich studieren möchtest?

4. Zwischenmenschliche Aspekte & Studienkultur

- Wie wichtig ist dir die Stimmung und das Miteinander in einem Studiengang?
- Was würde dir helfen, dir besser vorstellen zu können, wie es ist, Teil eines Studiengangs zu sein?

5. Informationsverhalten – Recherchestrategien und Kanäle

- Wie würdest du vorgehen, um den passenden Studiengang zu finden?
- Wo informierst du dich?
- Wie bewertest du diese Infos – helfen sie dir wirklich weiter?
-

6. Erwartungen und Vorstellungen vom Studium

- Was stellst du dir unter einem Studium eigentlich vor?
- Gibt es etwas, das dir besonders wichtig wäre?
- Würdest du dir wünschen, vor der Bewerbung mal in einen Studienalltag reinschnuppern zu können?
-

7. Konkrete Bedürfnisse und Wünsche – Unterstützung & Orientierungshilfen

- Welche Informationen fehlen dir noch, um dich sicher zu entscheiden?
- Was wäre dir bei einer Plattform oder Webseite besonders wichtig, die dir bei der Studienwahl helfen soll?
- Stell dir vor, du hättest einen Studierenden als Buddy – was würdest du ihn oder sie unbedingt fragen?
- In welchen Momenten wärst du froh, wenn dir jemand aus dem Studiengang zur Seite stehen würde?
- Welche Art von Unterstützung würdest du dir vor der Bewerbung konkret wünschen?
-

8. Abschlussfrage

- Gibt es noch etwas, das du zum Thema Studienwahl wichtig findest oder was du dir gewünscht hättest in diesem Prozess?

Einstieg – Orientierung und Selbstbild

- Kannst du uns etwas über dich erzählen? Wie heißt du, was machst du aktuell?
- Was ist dein aktueller Plan nach dem Abitur?
- Was interessiert dich grundsätzlich – Ausbildung, Studium oder etwas anderes?
- Wie sicher bist du dir dabei?

Entscheidungsfindung – Motivation und Einflussfaktoren

- Was spricht für dich für ein Studium?
- Gibt es etwas, das dich davon abhält oder verunsichert?
- Haben Familie, Freunde oder Lehrkräfte deine Entscheidung beeinflusst und wenn ja, wie?

Entscheidungsprozess & emotionale Komponente

- Was freut dich am meisten an deiner zukünftigen Ausbildung?
- Was macht dir aktuell noch Bauchschmerzen bei der Entscheidung für ein Studium?
- Was brauchst du, um dich innerlich sicher zu fühlen, dass der Studiengang zu dir passt?
- Gibt es Dinge, die dich eher abschrecken, obwohl du grundsätzlich studieren möchtest?

Zwischenmenschliche Aspekte & Studienkultur

- Wie wichtig ist dir die Stimmung und das Miteinander in einem Studiengang?
- Was würde dir helfen, dir besser vorstellen zu können, wie es ist, Teil eines Studiengangs zu sein?

Informationsverhalten – Recherchestrategien und Kanäle

- Wie würdest du vorgehen, um den passenden Studiengang zu finden?
- Wo informierst du dich?
- Wie bewertest du diese Infos – helfen sie dir wirklich weiter?
-

6. Erwartungen und Vorstellungen vom Studium

- Was stellst du dir unter einem Studium eigentlich vor?
- Gibt es etwas, das dir besonders wichtig wäre?
- Würdest du dir wünschen, vor der Bewerbung mal in einen Studienalltag reinschnuppern zu können?
-

7. Konkrete Bedürfnisse und Wünsche – Unterstützung & Orientierungshilfen

- Welche Informationen fehlen dir noch, um dich sicher zu entscheiden?
- Was wäre dir bei einer Plattform oder Webseite besonders wichtig, die dir bei der Studienwahl helfen soll?
- Stell dir vor, du hättest einen Studierenden als Buddy – was würdest du ihn oder sie unbedingt fragen?
- In welchen Momenten wärest du froh, wenn dir jemand aus dem Studiengang zur Seite stehen würde?
- Welche Art von Unterstützung würdest du dir vor der Bewerbung konkret wünschen?
-

8. Abschlussfrage

- Gibt es noch etwas, das du zum Thema Studienwahl wichtig findest oder was du dir gewünscht hättest in diesem Prozess?

Einverständniserklärungen Interview

h_da hochschule darmstadt
fachbereich media

member of
EUT+
EUROPEAN UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY

Einverständniserklärung zur Erhebung und Verarbeitung von Interviewdaten

Vielen Dank, dass Sie an diesem Interview teilnehmen!

1. Erläuterung

Sie erklären sich dazu bereit, im Rahmen des Semesterprojekts SS25 von Joline Krones, Stella Umlauf und Emily Zimmermann an einem Interview teilzunehmen.

Sie wurden über Art, Umfang und Ziel sowie den Verlauf des o.g. Forschungsvorhabens informiert.

Die Daten werden im Rahmen eines mündlichen Gesprächs erhoben, das mit einem Aufnahmegerät aufgezeichnet wurde. Zum Zwecke der Datenanalyse werden die mündlich erhobenen Daten **verschriftlicht** (Transkription), wobei die Daten anonymisiert werden.

Eine Identifizierung der interviewten Person ist somit ausgeschlossen.

Ihre personenbezogenen Kontaktdaten werden von Interviewdaten getrennt für Dritte unzugänglich gespeichert und vertraulich behandelt.

Die gewonnenen anonymisierten Daten, sowie das personenbezogene Tonmaterial werden nach der Auswertung ausschließlich an die Auftraggeber Joline Krones, Stella Umlauf und Emily Zimmermann dieser Untersuchung weitergegeben und gehen in deren Besitz über. Die Auftraggeber werden die Daten zu internen Zwecken, wie z.B. der Verbesserung des Semesterprojekts SS25 verwenden. Ihre persönlichen Daten werden von uns nur soweit erhoben, als sie zur Organisation und Auswertung der Untersuchung notwendig sind. Sie können das Interview zu jedem beliebigen Zeitpunkt unterbrechen oder auch abbrechen.

Die mit diesem Interview erhobenen Daten werden bei der Hochschule, Darmstadt gespeichert und nach Ablauf der gesetzlichen Frist (10 Jahre für Forschungsdaten) gelöscht. Diese Einverständniserklärung wird getrennt von den anderen Versuchsmaterialien und Unterlagen aufbewahrt und nach Ablauf dieser Frist vernichtet.

2. Information über meine Rechte

Verantwortliche Stelle für die Datenerhebung ist die Hochschule, Darmstadt. Die Hochschule Darmstadt hält sich an die Vorgaben der (EU-Datenschutzgrundverordnung („DSGVO“) und des Hessischen Gesetzes für Datenschutz und Informationsfreiheit („HDSIG“) sowie an die anerkannten ethischen Standards der wissenschaftlichen Forschung. Rechtsgrundlage der Datenerhebung ist Art. 6 I a) DSGVO (Einwilligung).

Gegenüber der Hochschule Darmstadt besteht ein Recht auf **Auskunft** über Ihre personenbezogenen Daten, ferner haben Sie ein Recht auf **Berichtigung**, **Löschung** oder **Einschränkung**, ein **Widerspruchsrecht** gegen die Verarbeitung und ein Recht auf **Datenübertragbarkeit**. Zudem steht Ihnen ein **Beschwerderecht** bei der Landesbeauftragten für den Datenschutz und die Informationsfreiheit Hessen zu. Weitere Informationen finden Sie unter www.h-da.de/datenschutz.

3. Einwilligungserklärung

Hiermit willige ich in die unter 1. geschilderte Datenverarbeitung ein. Diese Einwilligung ist freiwillig und kann für die Zukunft jederzeit per Mail an uselab.fbmd@h-da.de widerrufen werden. Durch den Widerruf der Einwilligung wird die Rechtmäßigkeit der aufgrund der Einwilligung bis zum Widerruf erfolgten Verarbeitung nicht berührt. Soweit die Einwilligung nicht widerrufen wird, gilt sie für die Dauer des Zwecks der Verarbeitung.

13.05.2025

Datum

Unterschrift Testteilnehmer/in

Senai Kristos

Bitte Ihren Namen in Druckbuchstaben schreiben

3. Einwilligungserklärung

Hiermit willige ich in die unter 1. geschilderte Datenverarbeitung ein. Diese Einwilligung ist freiwillig und kann für die Zukunft jederzeit per Mail an uselab.fbmd@h-da.de widerrufen werden. Durch den Widerruf der Einwilligung wird die Rechtmäßigkeit der aufgrund der Einwilligung bis zum Widerruf erfolgten Verarbeitung nicht berührt. Soweit die Einwilligung nicht widerrufen wird, gilt sie für die Dauer des Zwecks der Verarbeitung.

20.05.2025

Datum

Unterschrift Testteilnehmer/in

Nastasya Buling

Bitte Ihren Namen in Druckbuchstaben schreiben

Einverständniserklärung zur Erhebung und Verarbeitung von Interviewdaten

Vielen Dank, dass Sie an diesem Interview teilnehmen!

1. Erläuterung

Sie erklären sich dazu bereit, im Rahmen des Semesterprojekt SS25 von Joline Krones, Stella Umlauf und Emily Zimmermann an einem Interview teilzunehmen.

Sie wurden über Art, Umfang und Ziel sowie den Verlauf des o.g. Forschungsvorhabens informiert.

Die Daten werden im Rahmen eines mündlichen Gesprächs erhoben, das mit einem **Aufnahmegerät** aufgezeichnet wurde. Zum Zwecke der Datenanalyse werden die mündlich **erhobenen Daten** **verschriftlicht** (Transkription), wobei die Daten anonymisiert werden.

Eine Identifizierung der interviewten Person ist somit ausgeschlossen.

Ihre personenbezogenen Kontaktdaten werden von Interviewdaten getrennt für Dritte unzugänglich gespeichert und vertraulich behandelt.

Die gewonnenen anonymisierten Daten, sowie das personenbezogene Tonmaterial werden nach der Auswertung ausschließlich an die Auftraggeber Joline Krones, Stella Umlauf und Emily Zimmermann dieser Untersuchung weitergegeben und gehen in deren Besitz über.

Die Auftraggeber werden die Daten zu internen Zwecken, wie z.B. der Verbesserung des Semesterprojekt SS25 verwenden. Ihre persönlichen Daten werden von uns nur soweit erhoben, als sie zur Organisation und Auswertung der Untersuchung notwendig sind. Sie können das Interview zu jedem beliebigen Zeitpunkt unterbrechen oder auch abbrechen.

Die mit diesem Interview erhobenen Daten werden bei der Hochschule, Darmstadt gespeichert und nach Ablauf der gesetzlichen Frist (10 Jahre für Forschungsdaten) gelöscht. Diese Einverständniserklärung wird getrennt von den anderen Versuchsmaterialien und Unterlagen aufbewahrt und nach Ablauf dieser Frist vernichtet.

2. Information über meine Rechte

Verantwortliche Stelle für die Datenerhebung ist die Hochschule, Darmstadt. Die Hochschule Darmstadt hält sich an die Vorgaben der (EU-Datenschutzgrundverordnung („DSGVO“) und des Hessischen Gesetzes für Datenschutz und Informationsfreiheit („HDSIG“) sowie an die anerkannten ethischen Standards der wissenschaftlichen Forschung. Rechtsgrundlage der Datenerhebung ist Art. 6 I a) DSGVO (Einwilligung).

Gegenüber der Hochschule Darmstadt besteht ein Recht auf **Auskunft** über Ihre personenbezogenen Daten, ferner haben Sie ein Recht auf **Berichtigung**, **Löschung** oder **Einschränkung**, ein **Widerspruchsrecht** gegen die Verarbeitung und ein Recht auf **Datenübertragbarkeit**. Zudem steht Ihnen ein **Beschwerderecht** bei der Landesbeauftragten für den Datenschutz und die Informationsfreiheit Hessen zu. Weitere Informationen finden Sie unter www.h-da.de/datenschutz.

Tea Kargandita

Protokolle

Protokoll T1 - 14.05.2025

00:15 *Wie war es denn bei dir, hattest du einen Plan für nach dem Abitur?*

Ja...also ich weiß, dass ich super viele Sachen im Kopf hatte, die ich mir halbwegs vorstellen konnte, aber nicht so richtig... ich wollte auf jeden Fall studieren, weil ich mich nicht um ein FSJ oder ähnliches gekümmert hatte und ich dachte, ja... Ausland oder so könnte ich danach auch noch machen... Ich hab dann relativ spontan entschieden, als es darum ging zu entscheiden, was man studiert.

00:45 *Warst du dir bereits sicher, dass du studieren wolltest?*

Auch nicht zu 100%, aber doch ja. Weil ich... dachte dann muss ich noch nicht ganz genau entscheiden, was ich wirklich mache (*sehr nachdenklich*) und hab noch ein bisschen Zeit (*lächelt*)

01:05 *Also eine Ausbildung oder FSJ wäre da erstmal nicht in Frage gekommen?*

Genau.

01:18 *Was hat denn bei dir für ein Studium gesprochen?*

Vor allem, dass man sich noch nicht komplett entscheiden muss, was man macht ... Ja und ich hatte irgendwie Lust ... - also man lernt ja natürlich auch was in einer Ausbildung oder einem FSJ - ich hatte in dem Moment noch Lust theoretisch Sachen zu lernen möglichst...

01:37 *Also war es für dich in dem Moment erstmal wichtiger, theoretische statt praktische Dinge zu lernen?*

Ja.... in dem Moment schon. ... Wenn ich es richtig in Erinnerung habe..

01:55 *Gab es auch etwas, das dich vom Studium abgehalten hat oder dich verunsichert hat?*

Ja, also ich weiß, dass dieser Bewerbungsprozess damals super komisch für mich war... da war ich total überfordert. ... und halt damit zu entscheiden, was ich machen will. Vor allem, weil ich noch nicht wusste, was ich dann danach damit machen will. Ja... das ist so das Wichtigste.

02:20 *Du hattest ja gesagt, dass du Biologie studiert hast. (Vor Aufzeichnung) Hatten deine Eltern, Freunde oder Lehrkräfte Einfluss auf deine Entscheidung?*

Polaritätenprofil

h_da

hochschule darmstadt
fachbereich media

member of

EUT+
EUROPEAN UNIVERSITY
OF TECHNOLOGY

Einverständniserklärung zur Erhebung und Verarbeitung von Interviewdaten

Vielen Dank, dass Sie an diesem Interview teilnehmen!

1. Erläuterung

Sie erklären sich dazu bereit, im Rahmen des Semesterprojekt SS25 von Joline Krones, Stella Umlauf und Emily Zimmermann an einem Interview teilzunehmen.

Sie wurden über Art, Umfang und Ziel sowie den Verlauf des o.g. Forschungsvorhabens informiert.

Die Daten werden im Rahmen eines mündlichen Gesprächs erhoben, das mit einem **Aufnahmegerät** aufgezeichnet wurde. Zum Zwecke der Datenanalyse werden die mündlich **erhobenen Daten verschriftlicht** (Transkription), wobei die Daten anonymisiert werden.

Eine Identifizierung der interviewten Person ist somit ausgeschlossen.

Ihre personenbezogenen Kontaktdaten werden von Interviewdaten getrennt für Dritte unzugänglich gespeichert und vertraulich behandelt.

Die gewonnenen anonymisierten Daten, sowie das personenbezogene Tonmaterial werden nach der Auswertung ausschließlich an die Auftraggeber Joline Krones, Stella Umlauf und Emily Zimmermann dieser Untersuchung weitergegeben und gehen in deren Besitz über.

Die Auftraggeber werden die Daten zu internen Zwecken, wie z.B. der Verbesserung des Semesterprojekt SS25 verwenden. Ihre persönlichen Daten werden von uns nur soweit erhoben, als sie zur Organisation und Auswertung der Untersuchung notwendig sind. Sie können das Interview zu jedem beliebigen Zeitpunkt unterbrechen oder auch abbrechen.

Die mit diesem Interview erhobenen Daten werden bei der Hochschule, Darmstadt gespeichert und nach Ablauf der gesetzlichen Frist (10 Jahre für Forschungsdaten) gelöscht. Diese Einverständniserklärung wird getrennt von den anderen Versuchsmaterialien und Unterlagen

Persona



Lara Schmidt

About

- Kommt gerade von ihrem Work & Travel
- kreativ & empathisch
- sozial & kommunikativ
- immer offen für Neues

Ziel

Ein Studium finden, dass ihre Stärken und Interessen fördert und sie mit Gleichgesinnten vereint, am liebsten im Bereich Medien.

Bedürfnisse

- Kontakt & Austausch mit Peer Group
- Echte Einblicke statt polierte Fakten
- Zugehörigkeit

Barrieren

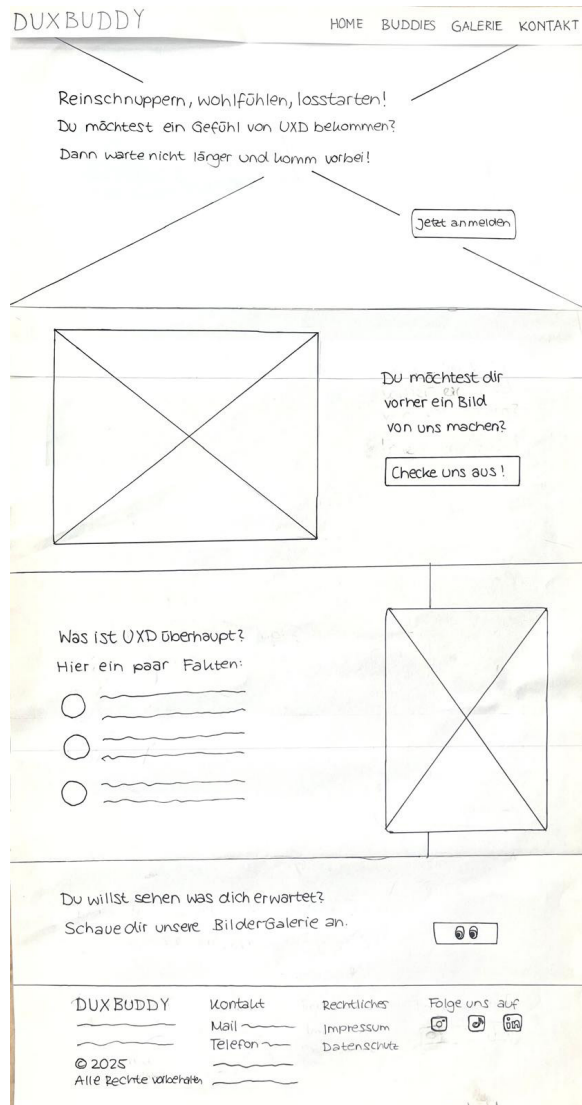
- Fehlendes Vertrauen in offizielle Infos
- Unentschlossenheit was wirklich zu ihr passt
- Überforderung durch Angebotsflut

„Die Stimmung meines Umfelds kann maßgeblich darüber entscheiden, ob ich morgens überhaupt aufstehen will. Doof, dass die nicht aus den Flyern der Hochschulen rauszulesen ist!“

Moodboard



Paper Prototype



DUXBUDDY

HOME BUDDIES GALERIE KONTAKT



Super, das hat geklappt
Dein Buddy wird sich in V
bei dir melden.
Wir freuen uns auf dich

Bilder ansehen

Buddy Test

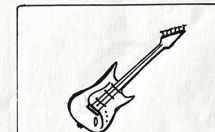
DUXBUDDY

HOME BUDDIES GALERIE KONTAKT

Welche Musik sagt dir eher zu?



Pop



Rock

Skip →

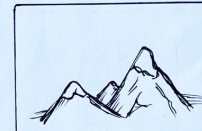
DUXBUDDY

H

Wo machst du lieber



Strand



Berge

Skip →

10 ERKLÄRUN- GEN

Eigenständigkeits- erklärung

Übertragung von Rechten und Erklärung zur Wahrung Rechte Dritter

„DUXBUDDY“ ist ein Projekt, das im Rahmen des Studiengangs User Experience Design der Hochschule Darmstadt – Fachbereich Media, im Sommersemester 2025 entstanden ist. Es ist eine Gruppenarbeit von: Joline Krones, Stella Umlauf und Emily Zimmermann (La Famiglia). Sie wurde betreut von Holger Bassareck, Martin Haas, Andrea Krajewski, Dieter Stasch, Torben Toepper und Thomas Zebis.

Wir, La Famiglia übertragen hiermit die nicht ausschließlichen und zeitlich nicht eingeschränkten Rechte zur Veröffentlichung und Präsentation der Ergebnisse des Projekts „DUXBUDDY“ an die oben genannten Professoren der Hochschule Darmstadt und die mit der wissenschaftlichen Betreuung dieses Projekts unmittelbar verbundenen Betreuer.

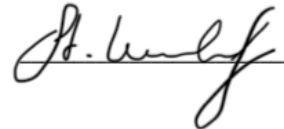
Zugleich erklärt das studentische Projektteam, dass mit dem Projekt keine Schutzrechte Dritter verletzt werden.

Dieburg, 08.07.2025

Joline Krones



Stella Umlauf



Emily Zimmermann



Rechte-Übertragung

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erklären wir, dass wir die vorliegende Arbeit selbständig erstellt und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel und Quellen verwendet haben. Soweit wir auf fremde Materialien, Texte oder Gedankengänge zurückgegriffen haben, enthalten unsere Ausführungen vollständige und eindeutige Verweise auf die Urheber und Quellen. Alle weiteren Inhalte der vorgelegten Arbeit stammen von uns im urheberrechtlichen Sinn, soweit keine Verweise und Zitate erfolgen. Uns ist bekannt, dass ein Täuschungsversuch vorliegt, wenn die vorstehende Erklärung sich als unrichtig erweist.

Dieburg, 09.07.25

Joline Krones Krones
Vorname Nachname

Stella Urdorf St. Urdorf
Vorname Nachname

Emily Zimmermann E. Zimmermann
Vorname Nachname

