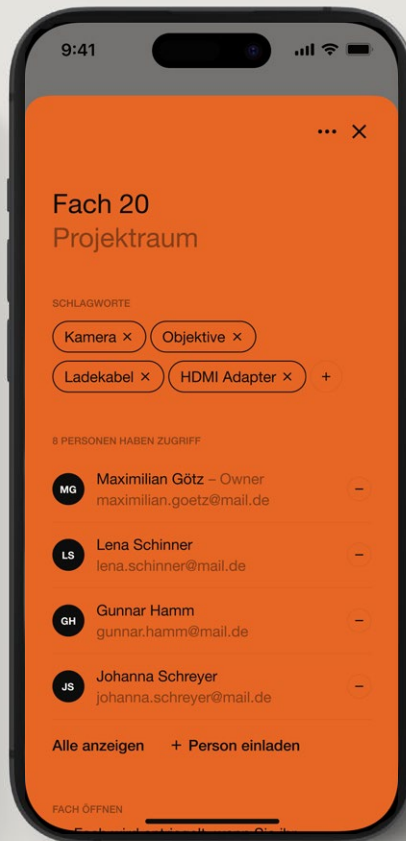
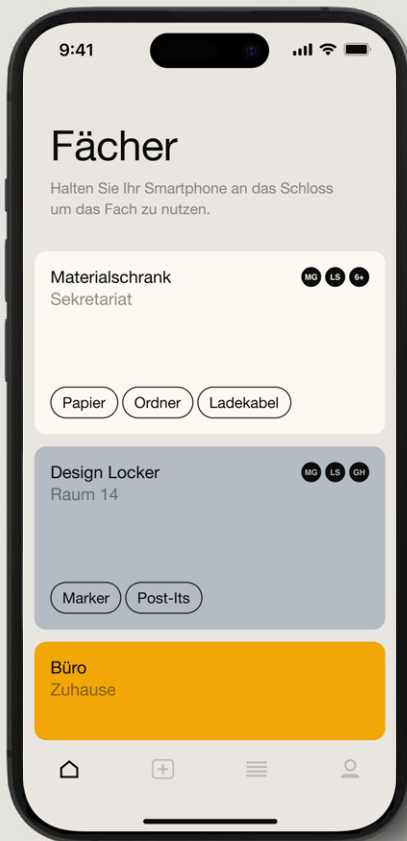


SCHLÜSSEL ROLLE

Text: Sonja Pham



Die Markensprache ehren und dennoch Personalisierung zulassen, so lautete für das Team der Digitalagentur Appsfactory die Devise, als es der Möbelhersteller USM mit einer komplexen Aufgabe betraute: Für das neue elektromechanische Schloss C für USM Haller sollte es eine dazugehörige App entwickeln. Diese hilft den Besitzer:innen der modularen Designklassiker dabei, ihren Stauraum zu organisieren und zu verwalten, ohne die ikonische Ästhetik des Möbelstücks außer Acht zu lassen.

Seit bald 60 Jahren stehen die eleganten, modularen Möbelstücke von USM für zeitloses Design und höchste Qualität und haben in der minimalistischen Bürogestaltung genauso Einzug gehalten wie im funktionalen Ladengeschäft oder gar im mitwachsenden Kinderzimmer. Nun hat das Schweizer Unternehmen eine Neuheit in seine Produktpalette integriert: das elektromechanische Schloss C für USM Haller, das dank dualer RFID- und Bluetooth-Technologie flexibel anwendbar ist und kraft der dazugehörigen App die Schlösser in vier Nutzungsmodi digital verwaltbar macht. Von Schließfächern, die temporär oder gemeinschaftlich genutzt werden, wie bei Garderoben oder Desksharing, bis hin zu personalisierten Schließfächern mit fester Zuordnung, die für langfristige Nutzer:innen eines Schließfaches mit vertraulichen Inhalten gedacht sind. »Um auch nach fast 60 Jahren am Ball zu bleiben, muss man sich etwas Neues einfallen lassen«, so Thomas Dienes, Group Product Development Director. »Neue Komponenten, neue Funktionen, kleine, aber feine Ergänzungen, die Nutzer:innen neue Anwendungen und noch mehr Komfort bieten und das clevere Möbelbausystem fit für die Zukunft machen.«

Die Herausforderungen, ein klassisches Designmöbelstück ins digitale Zeitalter zu überführen, beschreibt das UX-Team von Appsfactory zwar als ziemlich groß – insbesondere wenn es sich um eine ikonische Marke wie USM handelt –, doch eben auch als absoluten Traumjob. Um eine solide Basis zu schaffen, ging man erst mal in die Recherche, erzählt Gunnar Hamm, Director Creation & User Experience bei Appsfactory: »Als wir wussten, dass es mit dem Auftrag klappen könnte, unterhielten wir uns in den Flagshipstores mit den Angestellten, um die Bedürfnisse und Probleme vor Ort zu verstehen.«

Intensiv beschäftigte man sich auch mit dem modularen Möbelbausystem selbst, so Lead UX/UI Designer Maximilian Götz: »Wir haben es uns genau angesehen: Wie schließt es, wie fühlt es sich an, welche Farben gibt es? Für den Designprozess waren die Details sehr wichtig, denn die App sollte der Marke USM entsprechen, also eine Bühne für das Produkt bauen,

und aber funktional in den Hintergrund treten.« Zurückhaltend, aber Raum gebend – ein schmaler Grat, für den das UX-Design team zahlreiche Entwürfe anfertigte: Von der Startseite habe es knapp vierzig Entwürfe gegeben, erzählt Maximilian Götz, bis man sich Stück für Stück angenähert habe. »Ein erstes Designmerkmal war, dass es – entsprechend den Möbeln – keine abgeschnittenen Ecken innerhalb der App gibt. Visuell ist sie ganz simpel und sauber gelöst.« Insgesamt sollte sie sich genauso unaufgeregt anfühlen wie die Regale selbst – die sich je nach eigener Präferenz personalisieren lassen: »Wir haben die Tatsache aufgegriffen, dass es darauf ankommt, was die Leute selbst draus machen – man kann einen schlichten weißen Counter aufstellen, aber genauso gut eine kunterbunte Installation.« In der App können Repräsentanten der Möbelfächer durch Farbgebung, Zugrifflisten und Notizen individualisiert werden.

»Das Design funktioniert vor allem dann fantastisch, wenn man direkt vor dem Möbel steht und die komplette Formensprache aufgegriffen findet«, erklärt Gunnar Hamm. »Würde man die USM Haller Möbel nicht kennen, wäre dieser Effekt nicht da, aber weil man sie samt Schloss vor sich hat, fällt die Simplizität der App erst richtig auf: Man sieht das eigene Möbel übertragen aufs Digitale.«

Neben den visuellen und organisatorischen Elementen bestand die Aufgabe seitens Appsfactory darin, die technischen Funktionen des elektromechanischen Schlosses nachvollziehbar zu machen. Um diese selbst zu verstehen, gab es in der Schweiz ein Kick-off mit den verschiedenen Stakeholdern: Neben USM und dem Appsfactory-Team saßen die Verantwortlichen des Schlossherstellers BURG mit am Tisch. Dieses Treffen habe die App final stark beeinflusst, sagt Lena Schinner, Senior UX/UI Designerin bei der Appsfactory: »Einerseits ist die Konfiguration des Schlosses relativ kompliziert, das wollten wir so einfach wie möglich halten und mit Infos zu den Abläufen stark stützen. Andererseits bestand die Herausforderung darin, dass man selten bis nie digitale Schlösser für Möbel konfiguriert, im Gegensatz vielleicht zur Einrichtung von AirPods oder ähnlichem. Diesen relativ komplexen Prozess wollten wir mit dem Design gut abbilden.« Um User:innen alle relevanten Funktionen zu erklären, habe man gezielt mit Illustrationen und Animationen gearbeitet. In der technischen Umsetzung nutzte das Team eine auf Google Flutter basierende Softwareentwicklung, um den Herausforderungen des Designstandards gerecht zu werden.

In die Weiterentwicklung der App sollen wieder Rückmeldungen von User:innen fließen, betont Gunnar Hamm: »Wir sind im Roll-out-Prozess und schauen, wie es angenommen wird.« Die Herangehensweise spiegelt die Philosophie von USM wider, die auf Qualität und Langlebigkeit setzt, ohne lautstarkes Marketing. Die smarte Integration von Technologie in ein klassisches Designobjekt zeigt, dass es möglich ist, moderne Funktionalitäten zu bieten, ohne die ikonische Ästhetik zu kompromittieren.

www.appsfactory.de ↗