

LU01.A01: Expert:innen Runde

Lernziele

1. Sie erklären die Kernaussagen ihres Themas (ISO 9241, Gestaltungsprinzipien, UI Patterns oder Dark Patterns) in eigenen Worten.
 2. Sie identifizieren passende Praxisbeispiele für ihr Thema und wenden das erarbeitete Wissen an, indem Sie es der Stammgruppe verständlich vermitteln.
-

Rahmenbedingungen Expert:innenphase

- Sozialform: Expert:innengruppe (3-5 Lernende)
 - Zeitbudget: 25 Minuten
 - Erwartetes Ergebnis: Die Expert:innengruppe erstellt ein Dokument (Miro-Board), das für die nachfolgende Präsentation in der Austauschgruppe geeignet ist.
-

Rahmenbedingungen Austauschphase

- Sozialform: Vermischte Gruppen (1 Lernende:r pro Thema)
 - Zeitbudget: 20 Minuten
 - Erwartetes Ergebnis: Die Expert:innengruppe erstellt ein Dokument (Miro-Board), das für die nachfolgende Präsentation in der Austauschgruppe geeignet ist.
-

Ablauf

- Stammgruppen (3-5 Personen) → jede Person wird zu einem Thema Expert:in.
- Expertengruppen: Alle mit gleichem Thema treffen sich, bearbeiten den Auftrag gemeinsam.
- Zurück in Stammgruppe: Jede:r erklärt sein Thema den anderen (ca. 5 Min. pro Thema).
- Ziel: Am Ende kennt jede Person alle 4 Themen.

Gruppe 1: ISO 9241

Lesen Sie den Theorieteil zu [ISO 9241](#). Video: Was ist Usability? (ISO 9241)

Auftrag: Erklären Sie in eigenen Worten, was die ISO 9241 regelt und warum sie für UX-Arbeit relevant ist. Finden Sie je 1 Praxisbeispiel zu den Prinzipien. Die Beispiele müssen von Websites / Produkten aus Ihrer Lebensrealität sein.

Gruppe 2: Gestaltungsprinzipien

Lesen Sie den Theorieteil zu den [Gestaltungsprinzipien](#) und schauen Sie sich das dortige Video in Ruhe an. Auftrag: Zeigen Sie je 1 Beispiel (App/Website) pro Gestaltungsprinzip, wo Sie das Prinzip erkennen. Die Beispiele müssen aus Ihrer Lebensrealität sein.

Gruppe 3: UI Patterns

Lesen Sie den Theorieteil zu [UI Patterns](#). Video: Design Patterns For Complex Apps and Workflows (NN/g) Auftrag: Nennen Sie 3 bekannte UI Patterns und erklären Sie, welches Problem sie jeweils lösen.

Gruppe 4: Dark Patterns

Lesen Sie den Theorieteil zu [Dark Patterns](#). Video: What Makes a Dark UI Pattern? (NN/g) Auftrag: Jede Person findet mindestens 1 eigenes Beispiel für ein Dark Pattern (z.B. Screenshot/Beschreibung) und erklärt, warum es eines ist und wo sie dem Dark Pattern schon begegnet ist.

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322/learningunits/lu01/aufgaben/01?rev=1785846140>

Last update: **2026/08/04 14:22**

