

Einführung UX Design

1. Einleitung

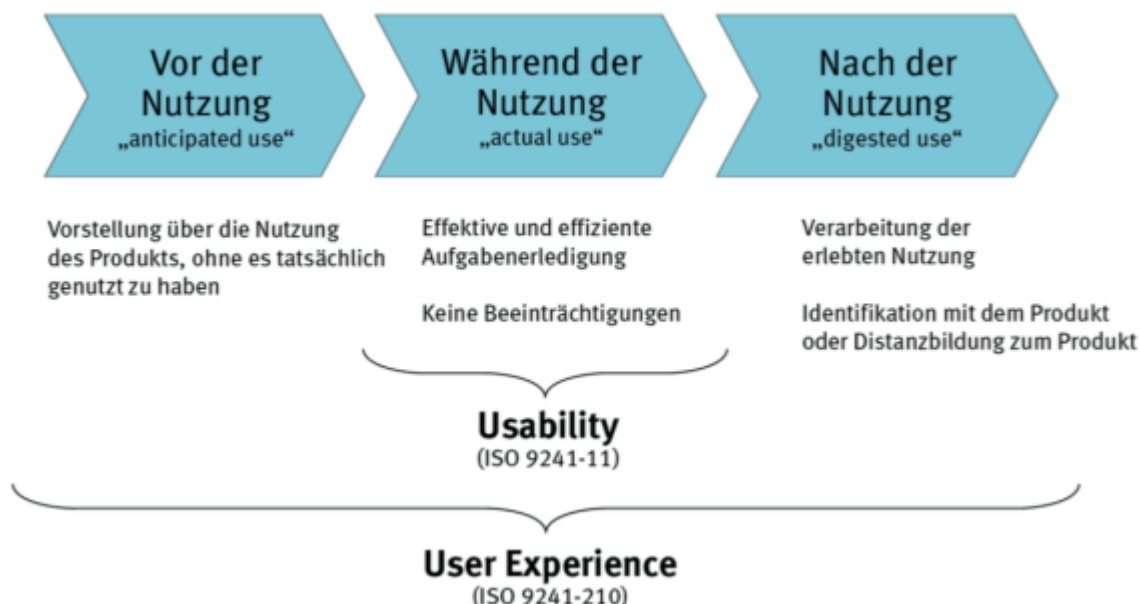
1.1 Was ist UX-Design und warum ist es wichtig?

UX-Design ist ein Fachgebiet, das sich mit dem **Gestalten und Optimieren von Benutzeroberflächen** beschäftigt. Es ist ein wichtiges Element in der Informatik, da es die **Benutzerfreundlichkeit** und die **Interaktion** zwischen Mensch und Maschine verbessern kann. Beispielsweise ist das UX-Design ein wichtiges Element bei der Entwicklung von Software und Web-Anwendungen. Es ist eine Kombination aus visueller Gestaltung, Interaktionsdesign, Usability-Tests, Informationsarchitektur und vielem mehr.

Wenn man sich mit UX-Design beschäftigt, befasst man sich mit einer Vielzahl von Disziplinen, die in der Informatik zusammenarbeiten müssen. Interdisziplinäre Gruppen können eine effektivere Benutzerinteraktion ermöglichen, indem sie verschiedene Ansichten und Techniken kombinieren.

1.2 Definitionen

UX-Design konzentriert sich auch auf die Gestaltung von Websites und Apps, um die Benutzerfreundlichkeit („Usability“) und das Nutzungserlebnis („User Experience“) zu verbessern und den Benutzern eine komfortable, **effiziente und effektive Interaktion** zu ermöglichen.



Definition von „User Experience“ (Benutzungserlebnis)

Die ISO 9241-210:2011 definiert „User Experience“ als Wahrnehmungen und Reaktionen einer

Person, die aus der tatsächlichen und/oder der erwarteten Benutzung eines Produkts, eines Systems oder einer Dienstleistung resultieren.

Definition von „Usability“ (Gebrauchstauglichkeit)

In DIN EN ISO 9241-11 ist Usability definiert als Ausmaß, in dem ein System, ein Produkt oder eine Dienstleistung durch bestimmte Benutzer in einem bestimmten Nutzungskontext genutzt werden kann, um festgelegte Ziele effektiv, effizient und zufriedenstellend zu erreichen.

1.3 Umsetzung am BZZ

Ein umfassendes UX-Design erfordert Kenntnisse aus verschiedensten Bereichen wie Design, Psychologie, Marketing, Produktentwicklung, Programmierung, Accessibility usw.

Ziel dieses Modul ist die nutzerzentrierte Entwicklung eines klickbaren Prototyp für Desktop oder mobile Geräte. Neben der Vermittlung der methodischen Grundlagen wird ein typischer User Centered Design Prozess (UCD Prozess) durchlaufen.

Das kollaborative Vorgehensmodell, das wir in diesem Kurs behandeln werden, steht auf vier Grundpfeilern:

1) Menschzentriert

Im Gegensatz zum Begriff „nutzerzentriert“, umfasst der Begriff „menschzentriert“ noch viel mehr. Es stellt nicht nur den Nutzer und seine Bedürfnisse in den Fokus, sondern viel mehr noch die technischen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen.

2) Kollaborativ

Die Mitglieder des Teams bringen Kompetenzen in verschiedenen Bereichen mit: Marketing, UX Design, Entwicklung, Testen und Betrieb. Designentscheidungen bei der Produktentwicklung sind das Ergebnis der Zusammenarbeit des gesamten Teams.

3) Hypothesenbasiert

Zu Beginn eines Projekts werden Annahmen getroffen, sogenannte Hypothesen. Wir formulieren klare Annahmen und überprüfen deren Gültigkeit mit Experimenten und User Testings.

4) Agile

Es gibt einen einfachen Trick: Umfangreiche Projekte werden in viele kleine Etappen, sogenannte Inkremente, unterteilt. So wird in jedem „Sprint“ ein Etappenziel vollständig erreicht und die Software immer ein Stück weiter entwickelt. Denn Design erfordert kontinuierliches Feedback und nicht erst ganz zum Schluss, wenn es häufig schon zu spät ist.

1.4 Das Vorgehensmodell

Als Grundlage dient das Buch „Collabortive UX Design“ von Toni Steimle und Dieter Wallach, 2. Auflage 2023

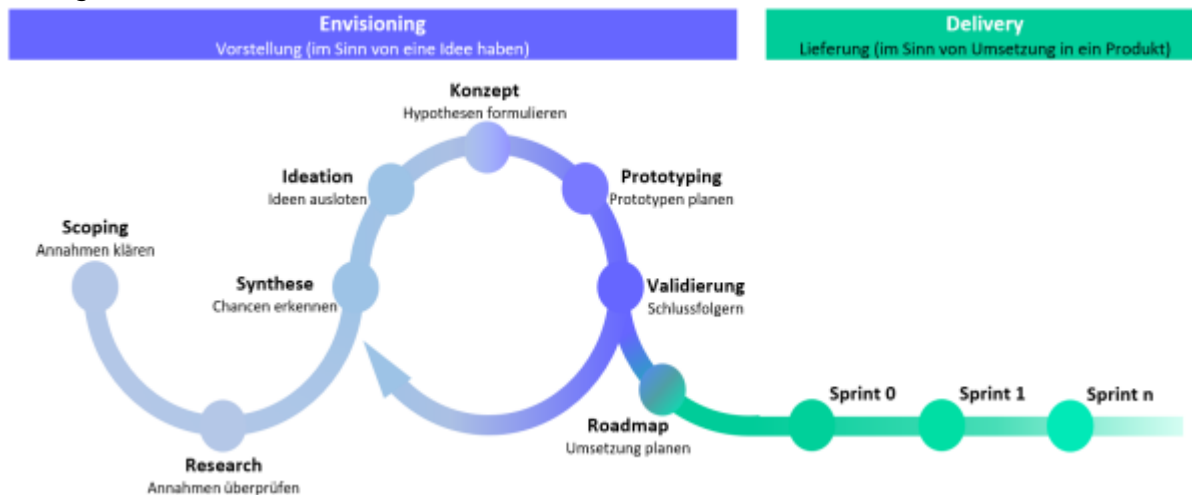


Abb. 1-1: Vorgehensmodell für UX-Design

Der kollaborative Ansatz fusst auf acht Workshops, die aufeinander aufbauen. Es ist ein iterativer Prozess, was so viel bedeutet, wie: Es kann jeder Zeit wieder ein Schritt zurück gemacht und Anpassungen vorgenommen werden.

1) Scoping Workshop

Beim Scoping werden die zu erreichenden Ziele und Randbedingungen konkretisiert sowie quantitative Metriken für die Tests festgelegt.

Ziel: Klärung des Projektauftrags und -umfangs

2) Research Workshop

Mittels Interviews, Beobachtungen oder Tagebücher wird empirisch überprüft, ob die Ziele und Randbedingungen aus dem Scoping auch zutreffen.

Ziel: Forschungsplan aufstellen

3) Synthese Workshop

In diesem Workshop werden die Forschungsergebnisse zusammengeführt, Personas werden validiert

und der ursprünglich formulierte Projektauftrag wird überprüft, ob er so immer noch Gültigkeit hat.

Ziel: Ergebnisse aus der Nutzerforschung auswerten

4) Ideation Workshop

Unter Nutzung von Kreativmethoden entsteht ein Ideenkatalog zur Produktgestaltung.

Ziel: Generieren und Visualisieren von Lösungen.

5) Konzept Workshop

Aus dem Ideenkatalog wird nach und nach ein zusammenhängendes Lösungskonzept erarbeitet. Es entstehen (erstmalig) konkrete Visualisierungen von Screens und deren Abfolge, sogenannte User Journeys.

Ziel: Lösungskonzept definieren

6) Prototyping Workshop

In dieser Phase werden Szenarien definiert, an denen man die vorher getroffenen Annahmen testet. Auf dieser Basis wird ein funktionaler Prototyp (z.B. mit Wireframes) erstellt.

Ziel: Planung der Konzeptvalidierung

7) Validierung Workshop

Der erstellte Prototyp wird gemäss Kriterien überprüft. Dabei werden Endnutzer als Testpersonen beigezogen und deren Handhabung sowie Rückmeldungen aufgenommen. Werden die gestellten Forderungen erreicht, kann ein erster (vereinfachter) Release umgesetzt werden. Im andern Fall erfolgt eine weitere Iteration zur Überarbeitung des Produkts.

Ziel: Überprüfung eines Prototyps, ggf. Anpassungen

8) Roadmap Workshop

Nun werden die erkundeten Konzeptideen zur Realität und einzelne Releases werden geplant. In fortlaufender Folge werden jeweils eine Vielzahl kleiner, um neue Features erweiterte Releases lanciert.

Ziel: Planung eines MVP (minimal viable product) und Folge-Releases

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322/learningunits/lu01/theorie/01?rev=1785842477>

Last update: **2026/08/04 13:21**

