Wozu Scoping?

Beispiel-Projekt für den ganzen Input: Eine Mensa-App für die BZZ

---

1. Was ist Scoping?

□□ „Scoping“ bedeutet den Umfang eines Projekts festlegen und eingrenzen.

Bevor wir mit UX-Arbeit starten, müssen wir wissen:

1. Was gehört zum Projekt, was explizit nicht?
2. Mit wie viel Zeit und welchen Ressourcen?
3. Und: Für wen machen wir das eigentlich?

Beispiel Mensa-App: Geht es nur ums Bestellen von Essen? Oder auch um Bezahlung, Allergien-Filter, Feedback? Wer entscheidet das? Genau das klärt Scoping.

---

2. Der "Project Management Triangle"

Scoping hängt immer mit drei Grössen zusammen, die sich gegenseitig beeinflussen:

- Zeit (Wie viel Zeit haben wir?)
- Kosten / Ressourcen (Wer arbeitet mit, welches Budget haben wir?)
- Umfang / Qualität (Was und wie gut wird es umgesetzt?)

Kernaussage: Ändert man eine Ecke, wirkt sich das auf die anderen aus. Wollen wir bei der Mensa-App zusätzlich noch einen Allergie-Filter (mehr Umfang), brauchen wir entweder mehr Zeit, mehr Leute oder wir müssen an anderer Stelle etwas weglassen.

□□ Scoping beduetet also: Wir entscheiden bewusst, wie wir dieses Dreieck balancieren.

---

3. Warum Scoping kein einmaliger Schritt ist

Wichtig: Scoping macht man nicht nur am Anfang, sondern immer wieder während des ganzen Projekts.

Warum?

- Man lernt during dem Prozess Neues über Nutzende und Kontext dazu
- Zeit oder Ressourcen können sich ändern
- Erste Ideen entpuppen sich als zu gross oder zu klein

Bei der Mensa-App merken wir vielleicht erst nach ersten Gesprächen mit Schüler:innen, dass „Wartezeiten anzeigen“ viel wichtiger ist als gedacht und etwas anderes dafür weniger relevant. Also müssen wir den Scope neu justieren. Würden wir das nicht machen, wird das Projekt viel zu teuer, dauert viel zu lange oder ist an der Zielgruppe vorbei entwickelt.

□□ Scoping ist ein wiederkehrender Reality-Check: Passt unser Umfang noch zu Zeit, Ressourcen und Zielgruppe?

3.5 Werkzeug fürs Scoping: Maps

Um den Scope greifbar und diskutierbar zu machen, arbeitet man oft mit Maps.

Maps sind zweidimensionale Strukturen aus einzelnen Karten, die sich leicht anordnen, ergänzen und wieder verändern lassen. Ideal, um im Team gemeinsam den Scope laufend anzupassen.

Drei Beispiele, die Ihnen in diesem Modul begegnen:

- Problem Statement Map: Hilft, das eigentliche Problem einzugrenzen: Wer hat welches Problem, in welchem Kontext?
- Persona: Bündelt Annahmen oder Erkenntnisse über eine Nutzergruppe auf einer „Karte“
- Journey Map: Zeigt den Ablauf, den eine Person durchläuft, Schritt für Schritt

□□ Das Prinzip aller Maps: Einzelne Elemente (Karten) lassen sich flexibel verschieben, gruppieren, löschen oder ergänzen.

© Gaby Jenni

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322/learningunits/lu02/theorie/01?rev=1787642193

Last update: **2026/08/25 09:16**