

## LU05.A02: Wireflow erstellen

### Ziel:

- Fertiger Low-Fidelity-Papierprototyp der App oder Webseite
- User Flow, Wireframes und Wireflow auf Papier dargestellt
- Prototyp kann direkt für erste Tests verwendet werden



### Dauer:

- User Flow: 20 Minuten
- Wireframes zeichnen: 45 Minuten
- Wireflow zusammenstellen: 30 Minuten
- Testen: 20 Minuten
- Gesamt: ca. 1,5 Stunden

### Artefakte:

Alle auf Papier, fotografiert und in Miro hochgeladen für Dokumentation:

1. User Flow-Diagramm
2. Einzelne Wireframes
3. Wireflow auf großem Papier
4. Notizen aus dem Test

## 1. User Flow zeichnen

Sozialform: Im Projektteam

|           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ergebnis: | User Flow auf Papier, mit allen Entscheidungswegen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Vorgehen: | <ul style="list-style-type: none"><li>- Überlegen Sie, welche Screens Ihre App haben muss (Startseite, Anmeldung, Aufgabenübersicht, Ergebnis etc.).</li><li>- Zeichnen Sie Kästchen für jede Seite auf ein Blatt Papier.</li><li>- Zeichnen Sie Pfeile, die zeigen, welcher Button wohin führt.</li><li>- Markieren Sie Entscheidungspunkte (z. B. „Richtig/Falsch“).</li></ul> |

## 2. Wireframes zeichnen

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sozialform: | Im Projektteam                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Ergebnis:   | Wireframes aller Screens auf Papier.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Vorgehen:   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Zeichnen Sie jeden wichtigen Screen auf ein separates Blatt. Mobile Screens: Handy-Format; Desktop Screens: Desktop-Format</li><li>- Zeigen Sie grob Anordnung von Texten, Buttons, Listen oder Eingabefeldern.</li><li>- Beschriften Sie alle wichtigen interaktiven Elemente.</li></ul> <p>Tipp: Es muss nicht schön aussehen, nur verständlich und übersichtlich.</p> |

## 3. Wireflow zeichnen

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sozialform: | Im Projektteam                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Ergebnis:   | Wireflow auf Papier, ein grosses Papier mit den Wireframes und User Flows.                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Vorgehen:   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Schneiden Sie die Wireframes aus.</li><li>- Kleben oder legen Sie sie auf ein großes Blatt Papier in der Reihenfolge des User Flows.</li><li>- Zeichnen Sie Pfeile zwischen den Screens, um Navigation und Interaktionen zu zeigen.</li><li>- Fügen Sie kleine Notizen hinzu, z. B. „Button gedrückt → nächste Seite“.</li></ul> |

## 4. Papierprototyp testen

|             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sozialform: | Im Projektteam                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Ergebnis:   | User Flow auf Papier, mit allen Entscheidungswegen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Vorgehen:   | <ul style="list-style-type: none"><li>- Führen Sie einen Testlauf durch und testen Sie den Prototypen innerhalb des Teams.</li><li>- Nutzen Sie ihn, um erste Usability-Tests mit anderen Lernenden zu machen: Kann man die Aufgaben ohne Probleme erledigen? Sind Buttons und Navigation verständlich? Macht der Ablauf Sinn? Fehlt etwas wichtiges?</li><li>- Notieren Sie Probleme oder Verbesserungsideen, die später umgesetzt werden können.</li></ul> |

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

Permanent link:  
<https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322/learningunits/lu05/aufgaben/02>

Last update: **2026/09/16 09:28**

