Kompetenzband	HZ	Grundlagen	Fortgeschritten	Erweitert
Anforderungenen analysieren	1	A1G: Ich kann die Bestandteile einer Anforderungsanalyse nennen (z.B. User, Aufgaben, Kontext und Technologie)	A2F: Ich kann den Sinn und Zweck eines Vorgehensmodells erklären und seine Phasen erläutern (z.B. Design Thinking, User Centered Design).	A3E: Ich kann die gewonnenen Erkenntnisse aus der Anwendung einer Methode sinnvoll in Anforderungen überführen.
Anforderungen spezifizieren	1	A4G: Ich kann den Zweck einer methodischen Erfassung von Benutzereigenschaften, Zielen und Bedürfnissen begründen.	A5F: Ich kann eine Methode zur Dokumentation und Spezifikation von Nutzungsanforderungen anwenden (z.B. Use Cases, User Stories).	A5E: Ich kann eine Methode zur Bewertung und Priorisierung von Nutzungsanforderungen anwenden (z.B. Backlog).
Grundsätze der Dialoggestaltung verstehen	2	B1G: Ich kann das Konzept der Gebrauchstauglichkeit (Usability) erklären (Effektivität, Effizienz, Zufriedenstellung).	B1F: Ich kann die Interaktionsprinzipien einer bestehenden Benutzerschnittstelle erklären (z.B. nach ISO 9241-110).	B1E: Ich kann Interaktionsprinzipien für eine geforderte Benutzerschnittstelle festlegen.
Benutzerschnittstelle entwerfen	2	B2G: Ich kann einzelne Dialoge (Screens, z.B. als Wireframe) skizzieren.	B2F: Ich kann eine Abfolge (Flow) von Dialogen (Screens) als Papierprototyp präsentieren.	B2E: Ich kann eine Abfolge (Flow) einer Benutzerschnittstelle als Klickprototypen entwerfen.
Interaktionsprinzipien anwenden	2	B4G: Ich kann Regeln zur Kennzeichnung von Pflichtfeldern nennen (z.B. Sternchen).	B3F: Ich kann für eine Benutzerschnittstelle passende Interaktionselemente nach entsprechenden Konventionen auswählen und sinnvoll anordnen (z.B. semantischer Aufbau, Darstellung, Benennung, Struktur)	B5E: Ich kann sämtliche Hilfefunktionen und Feedbackinformationen einer Benutzerschnittstelle abbilden.
Benutzerschnittstelle erstellen und testen	3	C2G: Ich setze die entworfenen Skizzen in einen klickbaren Prototyp um.	C1F: Ich kann verschiedene Controls und Widgets für ein Interaktionsziel auswählen und sinnvoll platzieren.	C2E: Ich kann Probleme analysieren, Verbesserungsvorschläge anbringen und den Prototypen überarbeiten
Benutzerfreundlichkeit verbessern	3	C3G: Bezüglich der Benutzerfreundlichkeit erkenne ich schwierig umzusetzende Elemente	C3F: Ich kann Vorschläge zur Verbesserung Benutzerferundlichkeit unterbreiten	C3E: Ich kann aus einem Element bezüglich Benutzbarkeit eine bessere, einfachere und intuitive Lösung umsetzen (erarbeiten)
Usability testen	4	D1G: Ich kann einen Walktrough einer Benutzerschnittstellen-Abfolge mit jemandem durchführen	D1F: Ich kann einen Usability-Test für eine Abfolge von Benutzerschnittstellen bezüglich Benutzerfreundlichkeit durchführen	D1E: Ich kann einen Usability-Test für eine Abfolge von Benutzerschnittstellen bezüglich Benutzerfreundlichkeit und auch Business-Effizienz planen und durchführen.

Kompetenzband	HZ	Grundlagen	Fortgeschritten	Erweitert
Usability quantifizieren und verbessern	4	D2G: Ich kann einen standardisierten Fragebogen (SUS, HEART) erklären.	D2F: Ich kann anhand des Fragebogens (SUS, HEART) eine Nachbefragung durchführen und auswerten.	D2E: Ich kann Ergebnisse (Metrik) analysieren und Verbesserungsvorschläge anbringen.
Barrierefreiheit prüfen	5	E1G: Ich kann die Anforderungen an eine barrierefreie Benutzerschnittstelle nennen und kann erklären worauf es beim Entwurf einer Anwendung ankommt.	E2F: Ich kann eine Benutzerschnittstelle gemäss Checkliste auf Barrierefreiheit prüfen.	E2E: Ich kann die Barrierefreiheit einer Benutzerschnittstelle nachweisen.

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322_2025/kompetenzraster

Last update: **2024/03/28 14:07**