

Übung: Proto Problem Statement Map

Sie finden auf ihrem Miro eine vorbereitete Problem Statement Map. Bearbeiten Sie der Reihe nach die konkreten Aufgaben. Beachten Sie auch die Sozialform, die angewendet wird.

Sozialform:	Gruppenarbeit, im Projektteam
Dauer:	45 Minuten
Artefakte:	Das Miro-Board ist um die entsprechenden Kärtchen erweitert.

1. Nutzende identifizieren

Ergebnis:	Zwei bis drei Karten, die Nutzergruppen beschreiben.
Vorgehen:	Diskutieren Sie in der Gruppe die möglichen Nutzergruppen und halten Sie diese auf Kärtchen (in ihrem Miro-Board) fest.

2. Probleme erörtern

Ergebnis:	Zwei bis drei Karten, die Probleme aus der Sicht der Personas beschreiben.
Vorgehen:	Diskutieren Sie in der Gruppe die mögliche Probleme und halten Sie diese auf Kärtchen (in ihrem Miro-Board) fest.

3. Lösungsansätze suchen

Ergebnis:	Zwei bis drei Karten, die einen Lösungsansatz zu den in 2. benannten Problemen liefern.
Vorgehen:	Diskutieren Sie in der Gruppe mögliche Lösungsideen und halten Sie diese auf Kärtchen fest.

4. Metriken festlegen

Ein Ziel ist nur dann gut, wenn es am Ende überprüft werden kann. Dazu muss vor der Realisierung festgelegt werden, was und wie geprüft werden soll. Dabei sollen die Ziele anhand messbarer Kriterien überprüfbar sein. Es genügt also nicht „das System ist schneller“ als Metrik anzugeben, das dies nicht quantifizierbar ist.

Die im Miro-Board vorgegebenen Metriken sind quantifiziert und somit messbar.

Ergebnis:	Zwei bis drei Karten, die einen Lösungsansatz zu den in 2. benannten Problemen liefern.
Vorgehen:	Diskutieren Sie in der Gruppe mögliche Lösungsideen und halten Sie diese auf Kärtchen fest.

5. Weitere Anspruchsgruppen

Ergebnis:	Zwei bis drei Karten, die Anspruchsgruppen beschreiben, die indirekt von Ihrem Projekt betroffen sind.
Vorgehen:	Diskutieren Sie in der Gruppe die möglichen Stakeholder und halten Sie diese auf Kärtchen (in ihrem Miro-Board) fest.

6. Randbedingungen festlegen

Um Randbedingungen festlegen zu können, stellen Sie sich am besten eine Autobahnspur vor. Diese ist durch Leitplanken eingegrenzt, das sind Strukturen, die Sie nicht verändern können. In dem Zwischenraum, sprich der Autospur, können Sie sich frei bewegen.

Ergebnis:	Zwei bis drei Karten, die Anspruchsgruppen beschreiben, die indirekt von Ihrem Projekt betroffen sind.
Vorgehen:	Diskutieren Sie in der Gruppe, was ihr Lösungsansatz an Randbedingungen erfordert.

7. Risiken definieren

Risiken sind Faktoren, die unbedingt mitgedacht oder beobachtet werden sollten. Bei Websites und Applikationen könnten dies zB. das Thema Datenverlust, Hacking, Cyber Mobbing sein.

Ergebnis:	Zwei bis drei Karten, die Anspruchsgruppen beschreiben, die indirekt von Ihrem Projekt betroffen sind.
Vorgehen:	Diskutieren Sie in der Gruppe, was ihr Lösungsansatz für Risiken bestehen könnten..



© René Probst

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322_2025/learningunits/lu02/aufgaben/lu2-aufgabe_1?rev=1756892695

Last update: **2025/09/03 11:44**

