Auftrag 15: Key Screen skizzieren

Aus den vorliegenden Artefakte kann ein Key Screen (typischerweise der „Hauptschirm“) der Anwendung skizziert werden.

1. Key Screen erstellen

Sozialform:	Einzelarbeit
Ergebnis:	Ein Key Screen (Handskizze) zu einer ausgewählten User Story Map.
Vorgehen:	Jedes Teammitglied wählt eine der erstellten User Story Maps aus und skizziert dazu einen Key Screen. Die Skizze (Handskizze) muss alle relevanten Elemente in ihrer Art (Schaltfläche, Label, Textfel usw.) wiedergeben. Zudem sind Gestaltungsaspekte - wie in Unit 1 vermittelt - zu beachten.
Dauer:	30 Minuten (je nach Komplexität braucht es evtl. mehr (Hausaufgaben-) Zeit.)
Artefakte:	Foto von Ihren skizzierten Key Screens in Miro.

2. Digitalisierter Key Screen

Sozialform:	Einzelarbeit (Hausaufgabe)
Ergebnis:	digitalisierter Key Screen aus Aufgabe 1.
Vorgehen:	Überarbeiten Sie die Handskizze aus Aufgabe 1 mit einem Tool wie Miro, Visio, Balsamiq usw. (vergl. dazu die Theorie). Wählen Sie aus den verfügbaren Bibliotheken (Wireframe Library) jeweils die sinngemäss richtige Darstellung der Elemente aus. Das Ergebnis darf sich nicht allzu stark von der Handskizze aus Aufgabe 1. absetzen.
Dauer:	30-45 Minuten
Artefakte:	Key Screens (mit Wireframe Library) in Miro.

© René Probst

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322_2025/learningunits/lu06/aufgaben/lu6-aufgabe_3

Last update: **2025/03/27 11:11**