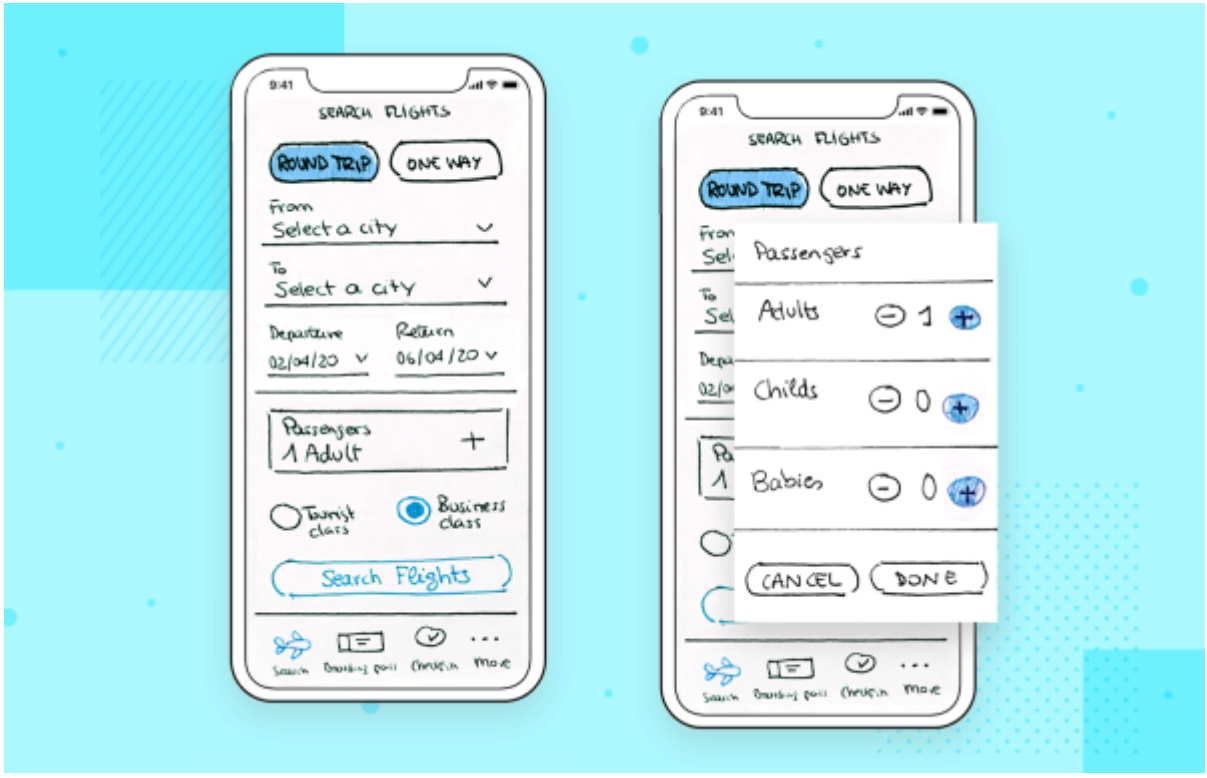
Übung: Wireflow erstellen

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:	– Überlegen Sie, welche Screens Ihre App haben muss (Startseite, Anmeldung, Aufgabenübersicht, Ergebnis etc.). – Zeichnen Sie Kästchen für jede Seite auf ein Blatt Papier. – Zeichnen Sie Pfeile, die zeigen, welcher Button wohin führt. – Markieren Sie Entscheidungspunkte (z. B. „Richtig/Falsch“).

2. Wireframes zeichnen

Sozialform:	Im Projektteam
Ergebnis:	Wireframes aller Screens auf Papier.
Vorgehen:	– Zeichnen Sie jeden wichtigen Screen auf ein separates Blatt. Mobile Screens: Handy-Format; Desktop Screens: Desktop-Format – Zeigen Sie grob Anordnung von Texten, Buttons, Listen oder Eingabefeldern. – Beschriften Sie alle wichtigen interaktiven Elemente. Tipp: Es muss nicht schön aussehen, nur verständlich und übersichtlich.

3. Wireflow zeichnen

Sozialform:	Im Projektteam
Ergebnis:	Wireflow auf Papier, ein grosses Papier mit den Wireframes und User Flows.
Vorgehen:	– Schneiden Sie die Wireframes aus. – Kleben oder legen Sie sie auf ein großes Blatt Papier in der Reihenfolge des User Flows. – Zeichnen Sie Pfeile zwischen den Screens, um Navigation und Interaktionen zu zeigen. – Fügen Sie kleine Notizen hinzu, z. B. „Button gedrückt → nächste Seite“.

4. Papierprototyp testen

Sozialform:	Im Projektteam
Ergebnis:	User Flow auf Papier, mit allen Entscheidungswegen.
Vorgehen:	– Führen Sie einen Testlauf durch und testen Sie den Prototypen innerhalb des Teams. – 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? – Notieren Sie Probleme oder Verbesserungsideen, die später umgesetzt werden können.

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322_2025/learningunits/lu06/aufgaben/lu6-aufgabe_4

Last update: **2026/09/15 15:28**