

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: **2026/06/08 11:23**

