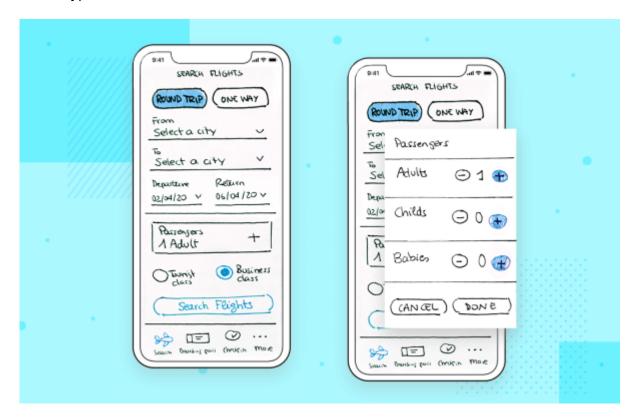
2025/11/06 09:43 1/2 Übung: Wireflow erstellen

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 MinutenWireflow zusammenstellen: 30 Minuten

Testen: 20 MinutenGesamt: 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

Im Projektteam Sozialform: Ergebnis: Wireflow auf Papier, ein grosses Papier mit den Wireframes und User Flows. - Schneiden Sie die Wireframes aus. Vorgehen: - 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 den Prototypen innerhalb des Teams durch. - 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: 2025/09/17 09:46



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/06 09:43