

02 Szenarien

Ein Szenario beschreibt eine konkrete Nutzungssituation einer Person (Persona/Nutzer:in) mit einem Produkt oder Prototyp. Es macht die User Story greifbarer, indem es den Ablauf einer Handlung als kurze Geschichte darstellt: „Wer tut was, in welchem Kontext, mit welchem Ziel?“

Szenarien helfen, Abläufe zu strukturieren, Usability-Probleme früh zu erkennen und ein realistisches Bild vom Nutzen zu bekommen.

Bei der Beschreibung der Szenarien muss zwischen dem „normalen“ Ablauf (happy case) und den Sonderfällen (edge case) unterschieden werden.

Happy Case (Idealablauf):

Der ideale, reibungslose Ablauf ohne Probleme oder Störungen.

- Reibungsloser Ablauf: „Nutzerin Lisa öffnet die Lern-App, findet sofort die richtige Übung und beendet sie erfolgreich.“
- Fokus: Erwarteter Nutzen und einfachster Weg zum Ziel.

Szenario „Happy Case“:

1. Lisa öffnet die Lern-App auf ihrem Tablet.
 2. Auf der Startseite sieht sie direkt die Übung „Bruchrechnen – Aufgabe 3“.
 3. Sie klickt auf die Übung, liest die Aufgabe und bearbeitet sie ohne Probleme.
 4. Alle Antworten werden korrekt gespeichert.
 5. Nach Abschluss sieht Lisa sofort ihr Ergebnis und erhält eine positive Rückmeldung.
 6. Lisa fühlt sich motiviert und bereit für die nächste Übung.
-

Edge Case (Problem-/Randfall):

Szenarien, in denen etwas schief läuft oder vom Standard abweicht.

- Fehlerhafter Ablauf: „Lisa öffnet die App, die Übung lädt aber nicht, weil das WLAN ausfällt.“
- Fokus: Wie geht das System mit Fehlern, Sonderfällen oder untypischen Situationen um?

Szenario „Happy Case“:

1. Lisa öffnet die Lern-App, doch die Startseite lädt nur sehr langsam, weil das WLAN instabil ist.
2. Die Übung „Bruchrechnen – Aufgabe 3“ wird zunächst nicht angezeigt.
3. Lisa versucht, die App neu zu starten, und sieht plötzlich eine Fehlermeldung.
4. Nach einigen Versuchen kann sie die Übung starten, aber eine vorherige Antwort wurde nicht gespeichert.
5. Lisa ist frustriert und muss die Übung wiederholen.

Worauf man bei der Erstellung achten muss

- Klarheit: einfache, kurze Beschreibungen in Alltagssprache.
- Perspektive: immer aus Sicht des Nutzers, nicht des Systems.
- Kontext: Situation und Ziel des Nutzers klar machen.
- Konsequenz: zeigen, was am Ende passiert (erfolgreich oder problematisch).
- Vergleich: Happy Case und Edge Case nebeneinanderstellen, um die Robustheit des Designs zu prüfen.

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322_2025/learningunits/lu06/theorie/lu6-kapitel_2

Last update: **2025/09/16 21:16**

