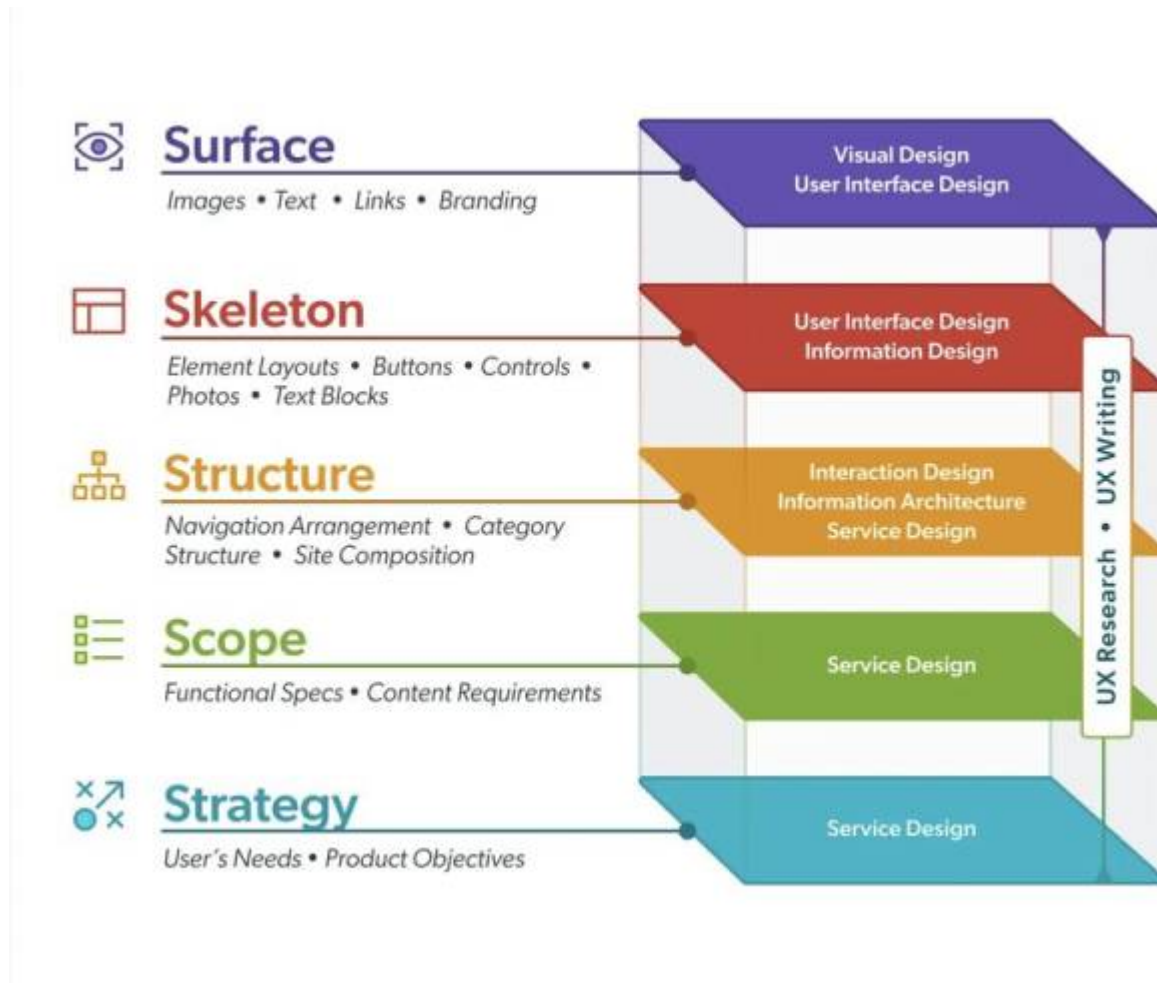


01 5S Modell von Jesse James Garrett

Das Ziel des 5S-Modells von Garrett ist es, digitale Produkte wie Webseiten oder Apps strukturiert zu planen und zu gestalten, sodass Nutzer:innen eine klare, verständliche und angenehme Erfahrung haben. Es hilft dabei, vom Warum (Strategy) über das Was (Scope) und das Wie (Structure und Skeleton) bis hin zum Look & Feel (Surface) systematisch vorzugehen. Dadurch wird sichergestellt, dass die Inhalte sinnvoll angeordnet sind, die Navigation logisch funktioniert und die Gestaltung auf die Bedürfnisse der Nutzer:innen abgestimmt ist. Das Modell unterstützt Designer:innen dabei, die Komplexität großer Projekte zu reduzieren und ein konsistentes, nutzerfreundliches Produkt zu entwickeln.



Wir befinden uns jetzt in der Phase Konzeption nach Lean UX, in der es vor allem darum geht, das „Wie“ zu gestalten. Das bedeutet, dass wir uns auf die Struktur und das Skelett unseres Produkts konzentrieren. In dieser Phase geht es darum, zu überlegen, wie die Inhalte und Funktionen logisch angeordnet werden, wie Nutzer:innen durch die App oder Webseite navigieren und wie die wichtigsten Elemente auf den Bildschirmen platziert werden. Ziel ist es, eine klare, intuitive Informationsarchitektur zu entwickeln und erste Wireframes zu erstellen, die zeigen, wie das Produkt aufgebaut ist und wie die Nutzer:innen es erleben werden.

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m322_2025/learningunits/lu06/theorie/lu6-kapitel_5

Last update: **2025/09/16 21:43**

