

1. Einführung UX Design

1.1 Was ist UX Design und warum ist es wichtig?

(durch ChatGPT generierter Abschnitt) UX-Design ist ein Fachgebiet, das sich mit dem Gestalten und Optimieren von Benutzeroberflächen beschäftigt. Es ist ein wichtiges Element in der Informatik, da es die Benutzerfreundlichkeit und die Interaktion zwischen Mensch und Maschine verbessern kann. Als Informatiker/in ist es wichtig, sich mit dem UX-Design auseinanderzusetzen, da es eine Schnittstelle zu anderen Gebieten der Informatik ist. Beispielsweise ist das UX-Design ein wichtiges Element bei der Entwicklung von Software und Web-Anwendungen. Es ist eine Kombination aus visueller Gestaltung, Interaktionsdesign, Usability-Tests, Informationsarchitektur und vielem mehr. UX-Design konzentriert sich auf die Benutzerinteraktion und den Entwurf von Benutzeroberflächen, die den Benutzern eine komfortable, effiziente und effektive Interaktion ermöglichen. Es konzentriert sich auch auf die Gestaltung von Websites und Apps, um die Benutzerfreundlichkeit und den Nutzen für die Benutzer zu verbessern. Wenn man sich mit dem UX-Design beschäftigt, befasst man sich mit einer Vielzahl von Disziplinen, die in der Informatik zusammenarbeiten müssen. Es ist wichtig, dass die Informatiker die Grundlagen der interdisziplinären Zusammenarbeit verstehen, um das UX-Design zu verbessern. Interdisziplinäre Gruppen können eine effektivere Benutzerinteraktion ermöglichen, indem sie verschiedene Ansichten und Techniken kombinieren.

1.2 Umsetzung am BZZ

Ein umfassendes UX-Design erfordert Spezialisten aus Bereichen wie Marketing, Kundendienst, Produktentwicklung, Projektplanung, Usability, Programmierung usw. erfordert, beschränken wir uns auf einen generellen Überblick und eine Vertiefung in einzelnen - der Informatikanwendung nahestenden - Bereichen. Ziel dieses Modul ist die Kreation eines klickbaren Prototyps in Figma.

1.3 Vier Grundpfeiler

Das kollaborative Vorgehensmodell, das wir in diesem Kurs behandeln werden, steht auf vier Grundpfeilern:

1) Menschzentriert Im Gegensatz zum Begriff „nutzerzentriert“, umfasst der Begriff „menschzentriert“ noch viel mehr. Es stellt nicht nur den Nutzer und seine Bedürfnisse in den Fokus, sondern viel mehr noch die technischen und wirtschaftlichen Rahmenbedingungen.

2) Kollaborativ Die Mitglieder des Teams bringen Kompetenzen in verschiedenen Bereichen mit: Marketing, UX Design, Entwicklung, Testen und Betrieb. Designentscheidungen bei der Produktentwicklung sind das Ergebnis der Zusammenarbeit des gesamten Teams.

3) Hypothesenbasiert Zu Beginn eines Projekts werden Annahmen getroffen, sogenannte Hypothesen. Wir formulieren klare Annahmen und überprüfen deren Gültigkeit mit Experimenten und User Testings.

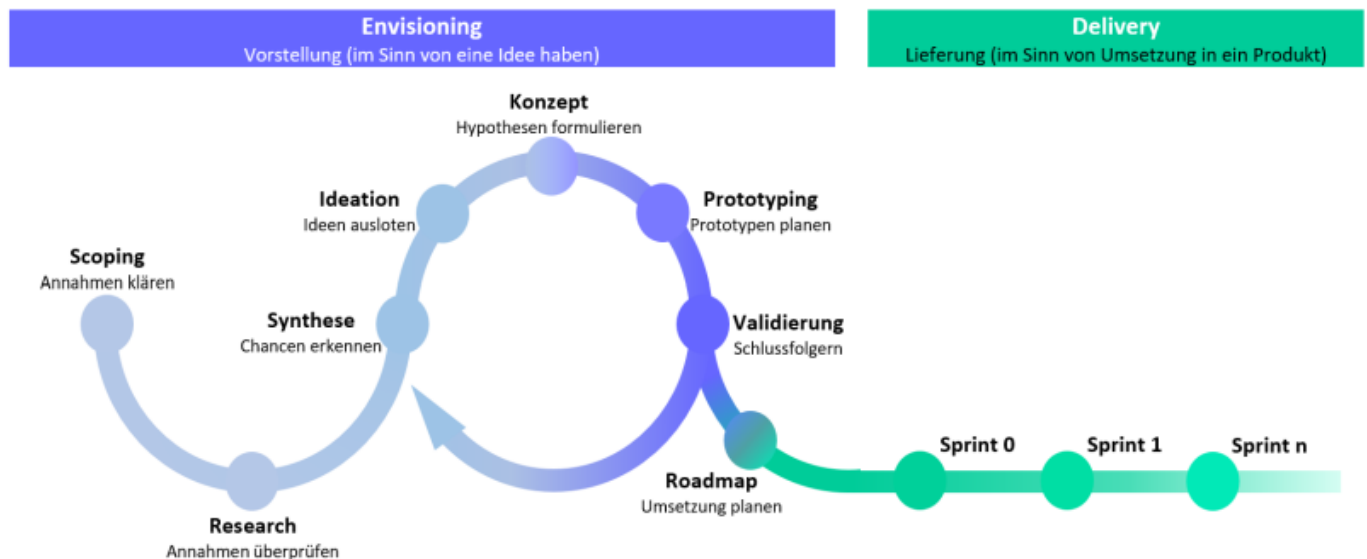
4) Agile Es gibt einen einfachen Trick: Umfangreiche Projekte werden in viele kleine Etappen, sogenannte Inkremente, unterteilt. So wird in jedem „Sprint“ ein Etappenziel vollständig erreicht und

die Software immer ein Stück weiter entwickelt. Denn Design erfordert kontinuierliches Feedback und nicht erst ganz zum Schluss, wenn es häufig schon zu spät ist.

== 1.4 Das Vorgehensmodell ==

(Als Grundlage dient das Buch „Collaborative UX Design“ von Toni Steimle und Dieter Wallach, 2. Auflage 2023)

Abb. 1-1: Vorgehensmodell für UX-Design



Der kollaborative Ansatz fusst auf acht Workshops, die aufeinander aufbauen. Es ist ein iterativer Prozess, was so viel bedeutet, wie: Es kann jeder Zeit wieder ein Schritt zurück gemacht und Anpassungen vorgenommen werden.

Scoping Workshop Beim Scoping werden die zu erreichenden Ziele und Randbedingungen konkretisiert sowie quantitative Metriken für die Tests festgelegt.

Ziel: Klärung des Projektauftrags und -umfangs

Research Workshop Mittels Interviews, Beobachtungen oder Tagebücher wird empirisch überprüft, ob die Ziele und Randbedingungen aus dem Scoping auch zutreffen.

Ziel: Forschungsplan aufstellen

Synthese Workshop In diesem Workshop werden die Forschungsergebnisse zusammengeführt, Personas werden validiert und der ursprünglich formulierte Projektauftrag wird überprüft, ob er so immer noch Gültigkeit hat.

Ziel: Ergebnisse aus der Nutzerforschung auswerten

Ideation Workshop Unter Nutzung von Kreativmethoden entsteht ein Ideenkatalog zur Produktgestaltung.

Ziel: Generieren und Visualisieren von Lösungen.

Konzept Workshop Aus dem Ideenkatalog wird nach und nach ein zusammenhängendes

Lösungskonzept erarbeitet. Es entstehen (erstmalig) konkrete Visualisierungen von Screens und deren Abfolge, sogenannte User Journeys.

Ziel: Lösungskonzept definieren

Prototyping Workshop In dieser Phase werden Szenarien definiert, an denen man die vorher getroffenen Annahmen testet. Auf dieser Basis wird ein funktionaler Prototyp (z.B. mit Wireframes) erstellt.

Ziel: Planung der Konzeptvalidierung

Validierung Workshop Der erstellte Prototyp wird gemäss Kriterien überprüft. Dabei werden Endnutzer als Testpersonen beigezogen und deren Handhabung sowie Rückmeldungen aufgenommen. Werden die gestellten Forderungen erreicht, kann ein erster (vereinfachter) Release umgesetzt werden. Im andern Fall erfolgt eine weitere Iteration zur Überarbeitung des Produkts.

Ziel: Überprüfung eines Prototyps, ggf. Anpassungen

Roadmap Workshop Nun werden die erkundeten Konzeptideen zur Realität und einzelne Releases werden geplant. In fortlaufender Folge werden jeweils eine Vielzahl kleiner, um neue Features erweiterte Releases lanciert.

Ziel: Planung eines MVP (minimal viable product) und Folge-Releases

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m322/learningunits/lu01/theorie/lu1-kapitel_1?rev=1754478548

Last update: **2025/08/06 13:09**

