

1. Wozu dient Scoping

(Auszugsweise aus "Collaborative UX Design" von Steimle, Wallach, 2. Auflage)

Scoping hilft UX-Designern, die Ziele des Projekts zu verstehen sowie die Ressourcen zu identifizieren, die benötigt werden, um das Projektziel zu erreichen.

Scoping hilft auch, die Kosten und den Zeitrahmen des Projekts zu bestimmen und sicherzustellen, dass alle Beteiligten auf demselben Stand sind. Durch Scoping können UX-Designer sicherstellen, dass das Projekt auf eine Weise gestaltet wird, die den Anforderungen der Benutzer entspricht und die Ziele des Projekts erreicht.

Wir werden in einer vereinfachten Form einige Aspekte des Scoping betrachten und in Gruppenarbeiten diese anwenden. Konkret handelt es sich um die folgenden Artefakte:

- Problem Statement Map
- Persona
- Journey Map

Ein häufig genutztes Werkzeug sind Maps. Es handelt sich hier um zweidimensionale, aus einzelnen Karten bestehende Strukturen, die sich leicht arrangieren und verändern lassen.

Beispiel 1: Party organisieren

Um eine Party zu organisieren, braucht es ganz viel Planung. Es kommen Ideen zusammen, die besprochen werden müssen. Es sind Aufträge zu erledigen. Oft muss man auch Annahmen treffen, um gewisse Überlegungen vorantreiben zu können usw.

Eine Map zu diesem Projekt könnte z.B. wie folgt aussehen:

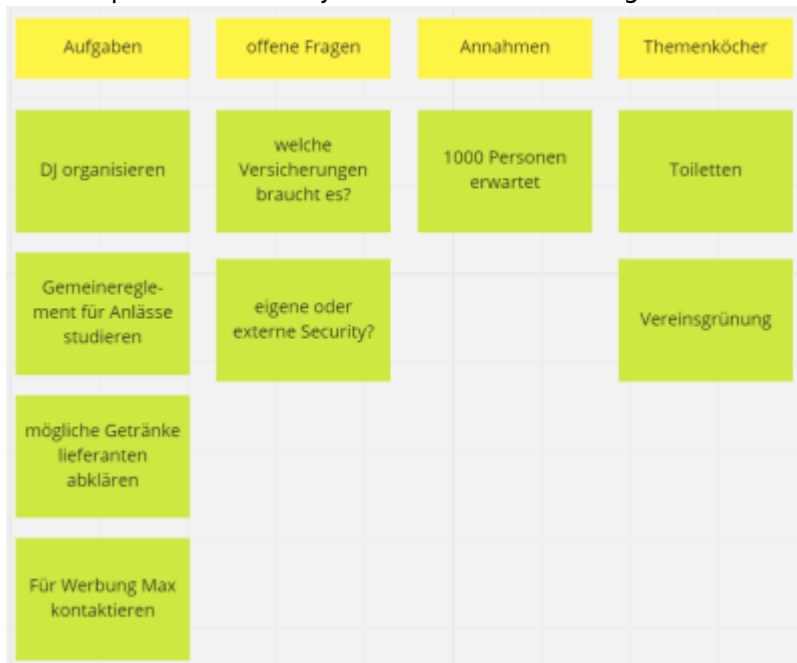


Abb. 2-1: Beispiel einer Problem Statement Map

Das Beispiel zeigt, wie einfach diese Methode für die Erarbeitung von Ideen ist. Es können ohne weiteres zusätzliche Themenfelder ergänzt und Überlegungen zugeordnet werden. Auch lassen sich die Karten sehr einfach verschieben, ergänzen oder auch löschen.

So könnte z.B. die Idee „Vereinsgründung“ irgendwann konkret werden und die Karte würde dann zum Thema „Aufgaben“ verschoben.

Aus „Collaborativ UX Design“

Ziel

- Klärung des Projektauftrags

Ergebnisse

- Problem Statement Map
- Personas
- Journey Map

Ablauf

- Problem Statement Map erstellen
 - Personas formulieren
 - Journey Map formulieren
 - Annahmen priorisieren
-

 © René Probst

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m322/learningunits/lu02/theorie/lu2-kapitel_1

Last update: **2024/03/28 14:07**

