Auftrag 16: Wireflow erstellen

Zu dem in Auftrag 15, Aufgabe 1 erstellten Key Screen wird ein Wireflow erstellt.

1. Wireflow erstellen

Sozialform:	Einzelarbeit
Ergebnis:	Ein Wireflow zu der in Aufgabe 1. ausgewählten User Story Map.
Vorgehen:	Skizzieren Sie zuerst eine vereinfachte Sicht Ihres Key Screens aus Auftrag 15. Vergleichen Sie dazu in der Theorie die Abbildung 6-12. Zeigen Sie die typischen Durchläufe und beteiligten Screens auf. Aus der Graphik muss klar hervorgehen, welches Element zu welcher Aktion führt und was als Ergbebnis (z.B. Dialogfenster usw.) resultiert.
Dauer:	45 Minuten (je nach Komplexität braucht es evtl. mehr (Hausaufgaben-) Zeit.)
Artefakte:	Wireflow mit Wireframe Library in Miro.

2. Wireflows diskutieren

Sozialform:	Gruppenarbeit
Ergebnis:	Je ein ausgewähltes Artefakt aus den Aufgaben 1. und 2.
Vorgehen:	Stellen Sie sich in Ihrem Team gegenseitig die erstellten Wireflows vor. Stellen Sie kritische Fragen an den Autor und diskutieren Sie unterschiedliche Lösungsvarianten. Definieren Sie welche Lösungsvarianten Sie für den Prototyp in Figma verwenden möchten.
Dauer:	20 Minuten
Artefakte:	Key Screens als Wireflow in Miro hinterlegt.

© René Probst

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m322/learningunits/lu06/aufgaben/lu6-aufgabe_4

Last update: **2025/03/27 15:01**