

1. Wozu dient das Konzept?

Beim Erstellen eines Konzepts geht es darum, aus all den bisher gesammelten Ideen einen möglichen Lösungsvorschlag zu erarbeiten. Dazu werden in einem ersten Schritt Szenarien entworfen und daraus User Story Maps erstellt. In einem zweiten Schritt wird das Konzept für ein User Interface konkretisiert.

Als Ergebnis dieser Arbeiten resultiert ein Entwurf (auf Papier), der Abläufe von Tätigkeiten skizziert (sog. Wireflows) und auch Key Screens wiedergibt.

Beispiel 11: aus „UX Design“

Aus verschiedenen rudimentären Idee im Ideation-Workshop (vergl. dazu Abb. 5-1) entstehen konkrete Entwürfe für ein User Interface.

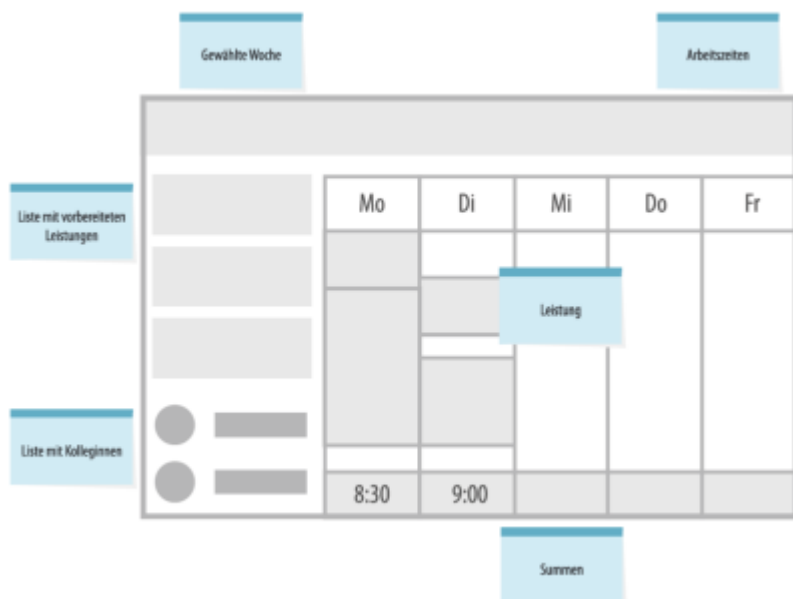


Abb. 6-1: Skizze zu Key Screen

Aus diesen Entwürfen folgt ein Drahtmodell, das einen realen Einblick in die geplante Anwendung gibt.

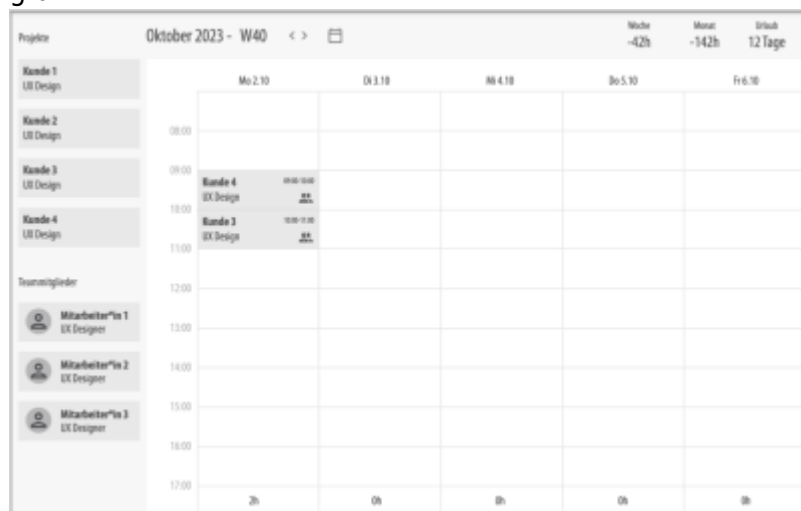


Abb. 6-2: Drahtmodell des Key Screen

Der Lösungsansatz muss auch aufzeigen, wie die Benutzerführung für einen bestimmten Anwendungsfall (Use Case) ablaufen soll. Dazu dienen Wireflows.

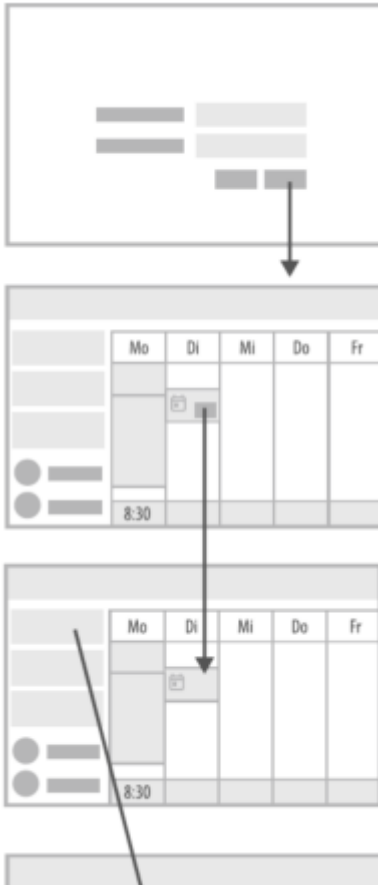


Abb. 6-3: Ablauf als Wireflow dargestellt

Aus „Collaborativ UX Design“:
(in leicht angepasster Form)

Ziel

- Lösungskonzept visualisieren

Ergebnisse

- User Story
- Keyscreens
- Wireflows

Ablauf

- User Story ableiten
- Keyscreens definieren
- Wireflows erstellen



© René Probst

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m322/learningunits/lu06/theorie/lu6-kapitel_1?rev=1711631267

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

