

1. Einleitung

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

Da ein umfassendes UX-Design 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.

Gegen Ende des Moduls soll ein Entwurf mittels Programm (Python) oder WEB-Site (HTML/CSS) umgesetzt werden.

1.3 Collaboratives UX-Design

(Als Grundlage dient das Buch "Collaborative UX Design" von Toni Steimle und Dieter Wallach, 2. Auflage 2022)



Abb. 1-1: Vorgehensmodell für UX-Design

Scoping Workshop

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

Research Workshop

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

Synthese Workshop

Hier wird eine Plausibilisierung der bis anhin ertsellten Dokument, Aussagen und Annahmen getroffen. Auch wird der Projektauftrag reflektiert und mit den Ergebnissen verglichen. So können Chancen und Risiken abgewogen werden, um das Produkt für die Nutzerinnen und Nutzer optimal zu gestalten.

Ideation Workshop

Unter Nutzung von Kreativmethoden entsteht ein Ideenkatalog zur Produktgestaltung.

Konzept Workshop

Aus dem Ideenkatalog wird nach und nach ein kohärentes Lösungskonzept erarbeitet. Es entstehen (erstmal) konkrete Visualisierungen von Screens und deren Abfolge, um die Erreichung von Arbeitszielen zu veranschaulichen.

Prototyping Workshop

In dieser Phase werden auf Grund der ersten Entwürfe Szenarien für die Validierung festgelegt (test first). So soll sichergestellt werden, dass nicht die skizzierte Funktion sondern die Soll-Vorgabe überprüft wird.

Auf dieser Basis wird ein funktionaler Prototyp (z.B. mit Wireframes) erstellt.

Validierung Workshop

Der erstellte Prototyp wird gemäss der Validierungsliste 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 Überabreitung des Konzepts.

Roadmap Workshop

coming soon



© René Probst

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

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/modul/m322_2025/learningunits/lu01/theorie/lu1-kapitel_1

Last update: **2025/11/17 08:33**

