# Lern- und Arbeitsauftrag

|  |  |
| --- | --- |
| Titel: | Schlechtes Design |
| Modul: | 322 Informatiker/in EFZ |
| Hilfsmittel: | * Persönlicher Laptop |
| Nachweis | - |
| Sozialform | Einzelarbeit / Partnerarbeit |
| *Leistungsziele* | analysieren, weiterentwickeln, synthetisieren, beurteilen |

## Ausgangslage

Im Modul 322 geht es um den Entwurf und die Implementation von Benutzerschnittstellen. Benutzerschnittstellen sind nicht nur in der digitalen Welt vorhanden, wie zum Beispiel bei Smartphone Applikationen oder Webseiten, auch alltägliche Gegenstände können «schlecht designt» sein und dadurch schlecht handhabbar.

## Aufgabenstellung

Suchen Sie aus Ihrem Alltag oder aus den weiten des Internets einen Gegenstand, der Ihrer Meinung nach schlecht designt wurde.

## Teilaufgabe 1: Beispiel suchen und hochladen

* Laden Sie ein Bild des schlecht designten Gegenstandes auf Teams (Dateien/Unterricht/Schlechtes Design) hoch, falls nicht ersichtlich, beschreiben Sie den Sinn und Zweck des Gegenstandes.
* Machen Sie sich Gedanken zum Gegenstand und überlegen Sie, warum Sie den Gegenstand als schlecht unpraktisch empfinden.

## Teilaufgabe 2: Gedanken zu anderen Beispielen

* Schauen Sie sich die Beispiele aus der Klasse an und überlegen Sie, weshalb die Gegenstände als unpraktisch empfunden werden.

## Teilaufgabe 3: Besprechen mit Partner

* Besprechen Sie Ihr Beispiel mit einem Partner.

## Gütekriterien

Der Lern- und Arbeitsauftrag ist erfüllt, wenn …

* Sie ein Bild eines Gegenstandes auf Teams (Dateien/Unterricht/Schlechtes Design) hochgeladen haben.
* Sie sich Gedanken gemacht habe, warum der Gegenstand schlecht handhabbar ist.
* Sie die Beispiele der Klasse angeschaut haben.

## Zusätzliche Angaben zum Auftrag

Keine

## Mögliche Erweiterungsaufträge

Keine