

Modulinformation



Titel: UX-Design

IHK-Bezug:

- Anforderungen an die Softwareergonomie benennen und beurteilen können
- Benutzeroberfläche gestalten können (Usability - User-Experience)
- Prototypen (Mock-ups) erstellen können

Lernziele:

- Notwendigkeit erkennen, dass eine gelungene Softwareentwicklung ein nutzerzentriertes UX-Design voraussetzt.
- Methoden des UX-Designs kennen lernen und für das eigene Programmierprojekt auswählen und passend kombinieren können.
- Weitere prüfungsrelevante Begriffe wie Barrierefreiheit kennen lernen.

Geschätzter Zeitaufwand:

4 Storypoints (entspricht 4 Unterrichtsstunden)

Benötigte Software:

- Software zum Erstellen von Wireframes/Mockups: <https://www.figma.com/de/> (optional)

Einführung (Im Plenum)	
Einführung	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die konstruktivistische Sicht der Wahrnehmung und der Kommunikationsschwierigkeiten zwischen Menschen (Kunde <-> Softwareentwickler) • Vorstellung erfolgter UX Ansätze Schulhomepage und Stolpersteinwebseite <p><i>Material:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation • Modulskript
Vertiefung (Gruppenpuzzle)	
Methoden erarbeiten	<p>Aufgabe: Erstellen Sie in der Ihnen zugeteilten Expertengruppe für die Ihnen zugewiesene Methode des UX-Designs eine passende Zusammenfassung der Methodenbeschreibung. Nutzen Sie hierzu die Methodenüberblicksvorlage und speichern Sie Ihre Methodenbeschreibung anschließend im Teamsordner <i>UX-Design</i> ab.</p> <p><i>Material:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Methodenbeschreibung • Methodenüberblicksvorlage
Methoden vorstellen	Aufgabe: Bereiten Sie sich darauf vor, Ihre Methode vorzustellen. Timebox: maximal 7 Minuten je Gruppe
Praktische Anwendung (in Projektgruppe)	
Projektbezogener Arbeitsauftrag	<p>Aufgabe: Erstellen Sie nun ein <u>Konzept</u> für Ihren eigenen UX-Prozess für das Programmierprojekt Ihrer Gruppe.</p> <p>Dokumentieren Sie Ihren geplanten UX-Prozess in der Projektphase (Gewählte UX-Methoden als Stichpunkt, jeweiliges Ziel der Methode sowie deren geplante Reihenfolge mit Begründung in Bezug auf das Projekt) und legen Sie dieses Dokument in Ihrem Portfolioordner ab. Auch dieses Dokument geht in die Bewertung mit ein.</p>
Vertiefung Barrierefreiheit	<p>Aufgabe: Schauen Sie sich das verlinkte Video zum Thema digitale Barrierefreiheit an und diskutieren Sie in Ihrer Gruppe anschließend darüber, inwiefern dieser Aspekt in Ihrer Projektarbeit berücksichtigt werden sollte. Notieren Sie im Skript zudem eine griffige Definition des Begriffes.</p> <p><i>Material:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Videolink (Youtube)
QA-Begriffe	<p>Aufgabe: Lösen Sie nun folgende Quiz-Aufgaben. Gerne können Sie das leere Quiz-PDF als Mitschrift nutzen.</p> <p><i>Material:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Quiz • Quiz-PDF leer
QA-Projektbezogener Arbeitsauftrag	Aufgabe: Informieren Sie Ihre Lehrkraft darüber, dass Sie bereit sind, Ihren Lernfortschritt zu besprechen.

Optionale Vertiefung

Kollaboratives UX-Design	<p>Sofern Sie noch mehr über UX-Design und dies in einer kollaborativen, iterativen Art und Weise erfahren wollen (optional), ist nachfolgendes Dokument sicherlich eine interessante mögliche Ausgangsbasis hierfür.</p> <p><u>Material:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Dokument Kollaboratives UX-Design
--------------------------	---

Reflexion

Feedback	<p>Aufgabe: Helfen Sie uns, dieses Modul zu verbessern. Äußern Sie daher bitte beifolgender Befragung Verbesserungsvorschläge, die Sie zur Optimierung dieses Moduls einfallen.</p> <p><u>Material:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Befragung
Retrospektive	<p>Aufgabe: Besprechen Sie in Ihrer Gruppe, wie gut das gemeinsame Lernen gelungen ist. Diskutieren Sie auch darüber, was zukünftig besser gestaltet werden könnte.</p>
