

# PROJEKTBERICHT

Aufgabenstellung zum Kurs: DLBMIUID02 – User Interface Design

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>1.</b>	<b>Aufgabenstellung</b> .....	<b>2</b>
1.1.	Aufgabenstellung 1: Website Konzeption .....	2
1.2.	Aufgabenstellung 2: Website Relaunch.....	3
1.3.	Aufgabenstellung 3: App Design.....	4
1.4.	Zusatzinformation zur Bearbeitung der Aufgaben .....	4
<b>2.</b>	<b>Zusatzinformationen zur Bewertung des Projektberichts</b> .....	<b>9</b>
<b>3.</b>	<b>Betreuungsprozess</b> .....	<b>9</b>

## 1. AUFGABENSTELLUNG

Für den Projektbericht stehen folgende Aufgabenstellungen zur Auswahl. Bitte entscheide Dich für eine davon, die Du in Deinem Projektbericht bearbeiten möchtest.

Wir weisen darauf hin, dass grundsätzlich eine Anonymisierung von personenbezogenen Daten erfolgen soll, sodass kein Rückschluss auf eine bestimmte oder bestimmbare Person möglich ist. Dies gilt ebenso für unternehmensbezogene Daten.

### 1.1. Aufgabenstellung 1: Website Konzeption

**Hintergrund:** Webpräsenzen sind für Organisationen und Unternehmen ein zentraler Bestandteil in der Kundenkommunikation. Sie dienen der Auffindbarkeit, vermitteln deren Werte und prägen das Image. Website-Besucher sollten zielgerichtet die gesuchten Informationen auffinden. Weiterhin sollte die Website den Nutzer:innen ein interessantes Erlebnis bieten. Aufgrund der Vielfalt an Informationen im Internet sowie deren schneller Zugänglichkeit können die Nutzer auch sehr schnell die Website wieder verlassen. Daher ist eine benutzerfreundliche Gestaltung von Websites essenziell.

**Aufgabenstellung:** Entwickle für eine Organisation (ein Sportverein, ein lokales Restaurant, eine NGO, ein kleines Unternehmen) ein Website-Konzept. Lege den Fokus dabei auf eine benutzerfreundliche Gestaltung und eine hohe Usability.

Dein Projekt sollte dabei nach einem **nutzerzentrierten Prozessmodell** geplant und durchgeführt werden. Wichtige Schritte in der Konzeption sind eine **systematische Analyse der Ausgangssituation** und eine **direkte Auseinandersetzung** mit der/den geplanten Zielgruppe(n), eine **iterative Entwicklung** von Informationsarchitektur, Navigationsstruktur, Seitenlayout und Interaktionsdesign sowie eine **Evaluation** des Konzepts. Erläutere das gewählte Vorgehen und begründe dabei die Auswahl der einzelnen Schritte und die Vorgehensweise.

Setze das Konzept in **zwei verschiedenen Versionen** um. Beide Versionen sollten unterschiedliche Schwerpunkte in der Umsetzung zeigen (z.B. in der Optimierung für unterschiedliche Nutzergruppen, der Ausrichtung auf bestimmte Darstellungsgrößen, der Umsetzung der Informationsarchitektur oder des Navigationskonzepts...) Setze beide Versionen in Form **statischer Mockups** mit hoher Darstellungstreue (pixelgenaue Darstellung des Websitelayouts) um. Jedes Mockup sollte **mindestens zwei unterschiedliche zentrale Seiten** der Website darstellen, **jeweils in zwei Bildschirmbreiten** dargestellt. Beide Variationen sollten als **responsive Layouts** angelegt und die Art der Responsivität anhand der Mockups deutlich nachvollziehbar illustriert werden.

#### Literatur:

Erlhofer, S./Brenner, D. (2017). *Website-Konzeption und Relaunch: Das Handbuch für die Praxis*. Rheinwerk Computing, Bonn.

Ertel, A./ Laborenz, K. (2017). *Responsive Webdesign: Konzepte, Techniken, Praxisbeispiele*. Rheinwerk Computing.

Hahn, M. (2017). *Webdesign: Das Handbuch zur Webgestaltung*. Rheinwerk Computing, Bonn.

Ippen, J. (2016): *Web Fatale. Wie Du Webseiten gestaltest, denen niemand widerstehen kann*. Rheinwerk Design, Bonn.

Steve, K. (2014). Don't make me think, revisited – a common sense approach to web and mobile usability. New Riders.

## 1.2. Aufgabenstellung 2: Website Relaunch

**Hintergrund:** Aufgrund eines stetigen technologischen Fortschritts und innovativen Produktentwicklungen nimmt die Vielzahl und Varianz an Geräten, die auf Websites zugreifen, stetig zu. Auch die im Internet für Nutzer:innen verfügbare Informationsmenge steigt kontinuierlich an. Daher ist es nötig, die Webpräsenz von Unternehmen und Organisationen stetig zu optimieren. Webpräsenzen sind ein Aushängeschild und sollten ein positives Image vermitteln. Für die Nutzer:innen ist ein schnelles, zielgerichtetes Auffinden von Informationen und ein positives Website-Erlebnis besonders wichtig, um nicht mit einem Klick die Website wieder zu verlassen.

**Aufgabenstellung:** Optimiere die Darstellung einer bestehenden Webpräsenz (eines Restaurants, eines Sportvereins, eines Unternehmens, einer NGO) hinsichtlich der Benutzerfreundlichkeit.

Die Komplexität dieses Themas erfordert auf der einen Seite eine systematische Analyse des derzeitigen Ist-Zustandes unter Berücksichtigung der spezifischen Nutzergruppen. Auf der anderen Seite gilt es, die Website entlang der Nutzeranforderungen zu optimieren. Dies kann die Informationsarchitektur, das Navigationssysteme sowie die Gestaltung und Anordnung der Seitenelemente betreffen.

Erläutere das gewählte Vorgehen, diskutiere die Optimierungen und zeige diese anhand von **zwei Varianten**, dargestellt als **statische Mockups mit hoher Darstellungstreue** (pixelgenaue Darstellung des Websitelayouts). Beide Versionen sollten unterschiedliche Schwerpunkte in der Umsetzung zeigen (z.B. in der Optimierung für unterschiedliche Nutzergruppen, der Ausrichtung auf bestimmte Darstellungsgrößen, der Umsetzung der Informationsarchitektur oder des Navigationskonzepts...). Jedes Mockup sollte mindestens **drei unterschiedliche zentrale Seiten** der Website **in je zwei Bildschirmbreiten** darstellen. Beide Variationen sollten als **responsive Layouts** angelegt und die Art der Responsivität anhand der Mockups deutlich nachvollziehbar illustriert werden.

Dein Projekt sollte dabei nach einem **nutzerzentrierten Prozessmodell** geplant und durchgeführt werden, idealerweise mit direktem Kontakt zur Nutzergruppe. Wichtige Schritte in der Konzeption sind eine **Usability-Analyse der bestehenden Website** mit entsprechender Schlussfolgerung für die Änderungen bei einem Relaunch, eine **iterative Entwicklung** von veränderter Informationsarchitektur, Navigationsstruktur, Seitenlayout und Interaktionsdesign sowie eine **Evaluation** des Konzepts. Erläutere das gewählte Vorgehen und begründe dabei die Auswahl der einzelnen Schritte und die Vorgehensweise.

### Literatur:

Erlhofer, S./Brenner, D. (2017). *Website-Konzeption und Relaunch: Das Handbuch für die Praxis*. Rheinwerk Computing, Bonn.

Ertel, A./ Laborenz, K. (2017). *Responsive Webdesign: Konzepte, Techniken, Praxisbeispiele*. Rheinwerk Computing, Bonn

Hahn, M. (2017). *Webdesign: Das Handbuch zur Webgestaltung*. Rheinwerk Computing, Bonn.

Ippen, J. (2016). *Web Fatale: Wie Du Webseiten gestaltest, denen niemand widerstehen kann*. Rheinwerk Design, Bonn.

Steve, K. (2014). Don't make me think, revisited – a common sense approach to web and mobile usability. New Riders.

### 1.3. Aufgabenstellung 3: App Design

**Hintergrund:** In Folge der weiten Verbreitung von Smartphones, werden zahlreiche Apps zur Erledigung und Vereinfachung verschiedener alltäglicher Abläufe und Prozesse genutzt. Durch die Vernetzung unterschiedliche Nutzergruppen werde so neue Geschäftsmodelle und Services ermöglicht.

**Aufgabenstellung:** Entwickle für eine Organisation (ein lokaler Verein, eine NGO, ein kleines Unternehmen) eine mobile App für Smart Phones. Lege den Fokus dabei auf eine zielgruppengerechte Funktionalität und eine hohe Usability.

Die Aufgabe erfordert ein genaues Verständnis des **Nutzungskontextes** und die Identifikation der Bedürfnisse unterschiedlicher Nutzergruppen. Beginne daher mit einer **Researchphase** in welcher der Problemraum umfassen untersucht und analysiert wird, bevor Du dich auf bestimmte **Nutzeranforderungen** fokussierst.

Kombiniere in einer anschließenden Designphase **Variantenbildung** mit der schrittweisen Selektion eines Lösungsszenarios. Entwickle zwei unterschiedliche Varianten in Form **statischer Mockups**. Visualisiere **je drei zentrale Screen der App für zwei Nutzergruppen**. Die Screens sollten so gewählt werden, dass die Kernfunktionalität der App klar ersichtlich wird. Lasse beide Konzepte in Form einer **Nutzerevaluation** bewerten. In der Ausarbeitung der Mockups und Konzeption der Navigationsstruktur und des Interaktionsdesign sind wesentliche Konventionen und Prinzipien der zugrundeliegenden Plattform (Android oder iOS) zu berücksichtigen.

#### Literatur:

Semmler, J./Tschiereck, K. (2019). *App Design: Das umfassende Handbuch*. Rheinwerk Computing, Bonn.

Mroz, R. (2016). App-Marketing für iPhone und Android: Planung, Konzeption, Vermakrung von Apps im Mobile Business. MITP, Frechen.

Google (2022). *Material Design 3*. <https://m3.material.io>

Apple (2022). *Human Interface Guidelines*: <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/overview/themes/>

### 1.4. Zusatzinformation zur Bearbeitung der Aufgaben

#### Eine Organisation wählen

Wähle für die Aufgabenstellungen eine existierende Organisation aus. Für die Aufgabenstellung App Design muss die Organisation nicht notwendigerweise als Betreiber der App auftreten. Für die Aufgabenstellung Website Konzeption und Website Relaunch nimmt die Organisation die Rolle des Auftraggebers ein. Für die Aufgabenstellung Website Konzeption sollte nach Möglichkeit keine Website vorhanden sein bzw. eine Vorgehensweise gewählt werden, die keine bestehenden Strukturen einbezieht. Für die Aufgabenstellung Website Relaunch muss es sich um eine Organisation mit einer existierenden Website handeln.

Die Organisation solltest Du so auswählen, dass Du leicht **in Kontakt mit Vertretern der Organisation und den aktuellen oder potenziellen Benutzern der Website/App treten** kannst, z.B. ein Restaurant oder ein Sportverein in der Nähe. Wenn Du vorhandenes Material nutzt (Logos, Texte, Bilder), ist es wichtig, die Genehmigungen der Urheber einzuholen und darauf auch in der Dokumentation hinzuweisen. Auch dafür ist die Kontaktaufnahme wichtig. Dokumentiere die Art der Zusammenarbeit mit der Organisation. Der Zugang zu potenziellen Nutzern ist eine wichtige Informationsquelle für den benutzerzentrierten Prozess.

Der inhaltliche Schwerpunkt des Projekts sollte auf der Auseinandersetzung mit einer Zielgruppe und ihren Bedürfnissen liegen.

### **Varianten erstellen**

Die Aufgabenstellung erfordert, dass Du unterschiedliche Varianten für die Website/App herstellst. Damit sind **signifikante Unterschiede** in der Organisation, Erscheinungsform oder Funktionalität der Website/App gemeint. Leite eine solche Unterscheidung der Varianten aus dem benutzerzentrierten Prozess ab. Mache die Gründe und Ursachen für die Unterscheidung im Projektbericht nachvollziehbar: Gehst Du auf zwei sehr unterschiedliche Nutzergruppen ein? Stellen die Varianten jeweils eine andere Art von Service in den Vordergrund? Haben die Varianten einen anderen Gestaltungsansatz, nach dem sie aufgebaut sind?

Was für Dein Projekt eine sinnvolle Unterscheidung ist, kann variieren. Es kann sich also darum handeln, unterschiedliche Nutzergruppen anzusprechen, die verschiedene Bedürfnisse an das Aussehen und die Organisation der Website haben, oder um unterschiedliche Zugänge zur Informationsarchitektur, oder um unterschiedliche Funktionen, die die verschiedenen Versionen der Website erfüllen. Es reicht allerdings nicht, ausschließlich visuelle Eigenschaften (Typografie, Farbe) zu verändern.

### **Usability-Aspekte einer Website**

Sowohl für die Usability-Evaluation bestehender Websites als auch für die Konzeption der eigenen Arbeit sind folgende Usability-Aspekte zu beachten:

- **Informationsarchitektur:** Welche Inhalte sollen dargestellt werden? Wie sind die Inhalte auf der Site oder innerhalb der App angeordnet? Welcher Typ von Unterseite ist für den Inhalt geeignet? Wie sieht die Sitemap aus?
- **Navigation:** Ist der Navigationsbereich gut erkennbar und ist die Gliederung der Navigation klar ersichtlich? Wird für den Nutzer sichtbar, wo in der Seitenhierarchie er sich gerade befindet?
- **Interaktion:** Sind interaktive Elemente klar als solche zu identifizieren und erschließt sich ihre Funktion? Entspricht die Funktion interaktiver Elemente den Erwartungen der Nutzer?
- **Typografie:** Ist die gewählte Schrift gut lesbar? Gibt es einen ausreichenden und gut erkennbaren Farb- und Helligkeitskontrast zwischen Schrift und Hintergrund?
- **Darstellung des Inhalts:** Sind die Inhalte klar verständlich dargestellt? Ist bei Abbildungen nachvollziehbar, was sie zeigen und wie sie sinnvoll eingesetzt? Sind die Texte in der Länge angemessen, sinnvoll gegliedert und stilistisch passend formuliert?
- **Farbe:** Unterstützt die farbliche Gestaltung die Orientierung auf der Website oder in der App und ermöglicht sie es, dass alle Elemente gut erkannt und zugeordnet werden können?

## Informationsarchitektur

Die Informationsarchitektur betrifft zum einen die Organisation des gesamten Inhalts der Website oder der App, zum anderen die Art, wie diese Informationen auf einer spezifischen Webseite oder einem Screen präsentiert werden. Die Informationsarchitektur umfasst also auch Inhalte der Website, die Du nicht in Form von Mockups visualisiert. Aus dem Projektbericht sollte deutlich werden, wie die Makro- und Mikro-Informationsarchitektur aussieht und warum dies so ist. Verwendet zur Darstellung auch Grafiken und Diagramme, wo dies sinnvoll und hilfreich für das Verständnis ist.

## Navigation

Im Zusammenhang mit der Informationsarchitektur stehen auch die Navigationsmöglichkeiten. Richte Dich bei der Planung der Navigation nach den Bedürfnissen Deiner Zielgruppe und begründe die Entscheidung für ein bestimmtes Navigationssystem, z.B. in Bezug auf die Organisation der Inhalte, die Platzierung und das Verhalten.

## Interaktion

Visuelle Elemente am Bildschirm erscheinen erst einmal alle gleich. Es ist daher notwendig, interaktive und statische Elemente im Erscheinungsbild und Verhalten voneinander abzugrenzen. Dabei gilt: Von Elementen, die gleich aussehen, wird auch das gleiche Verhalten erwartet. Hebe interaktive Elemente mit passenden gestalterischen Mitteln hervor, wähle aussagekräftige Label-Beschriftungen und klare Positionierungen für sie. Dabei kannst Du Dich auf bestehende Interaktionsmuster beziehen, die Du für passend hältst (z.B. zur Darstellung von Bildern: Bildbühne, Karussell, Slideshow o.ä.).

## Typografie

Bildschirmtypografie unterscheidet sich in seinen Vorgaben leicht von Typografie im Printbereich. Informiere Dich über gute Praxis im Umgang mit Text auf Bildschirmen, wenn es um Zeichengröße und Zeilenabstand, Zeilenlänge und Textgliederung geht. Sorge dafür, dass der Schrift-Hintergrund-Kontrast hoch genug ist und die Schrift gut lesbar ist.

## Inhalte

Die präsentierten Inhalte sollten ebenso wie die visuelle Gestaltung an die Bedürfnisse der Zielgruppe(n) angepasst sein. Alle Inhalte sollten eine gute Qualität haben. Verwende für die Mockups keinen Platzhaltertext und authentisches Bildmaterial, wo dies möglich ist. Achte auch bei der Benennung von Kategorien darauf, dass diese verständlich und eindeutig ist.

## Farbe

Wähle für die Website ein passendes Farbschema und achte dabei darauf, dass die Farben einen ausreichenden Kontrast haben und in ihrer Kombination für die Bildschirmdarstellung geeignet sind. Setze die Farben ein, um wichtige Bereiche hervorzuheben, zusammengehörige Elemente miteinander zu verbinden und um interaktive und statische Elemente zu unterscheiden. Beachte dabei, dass hierbei Farbe nicht das einzige Unterscheidungsmerkmal sein sollte.

## Statische Mockups

Statische Mockups sind **pixelgenaue Darstellungen der Webseiten/App**, in denen alle Elemente so erscheinen, wie sie auf einer funktionierenden Webseite/App auch aussehen würden. Die Mockups kannst Du auf unterschiedliche Weise erstellen: Entweder handelt es sich dabei um Bildschirmfotos von existierenden Webseiten, oder um Bildexporte aus gängigen Layout- und Bildbearbeitungsprogrammen. Es empfiehlt sich die Verwendung von UI-Design Software wie Adobe XD, Sketch oder Figma. **Das Hinzufügen von Interaktivität ist nicht notwendig.**

Füge die Mockups dem schriftlichen Projektbericht als Sonderseiten im Anhang hinzu. Achte darauf die Mockups in ausreichender Größe darzustellen. Die Darstellung von besonders hochformatigen Webseiten kann auf mehrere Seiten verteilt werden

## Responsives Layout

Erstelle für jede Variation der Website der Aufgabenstellung Website Relaunch und Website Konzeption **mindestens eine Ansicht in Desktop- und eine in Smartphone-Bildschirmbreite**. Informiere Dich bei der Auswahl der Umbruchpunkte vorher über gängige Bildschirmformate. Wähle für die Darstellung der Website in mobiler Version einen passenden responsiven Layoutansatz und angemessene Navigations- und Interaktionselemente. Leite die Auswahl des Layoutansatzes aus dem benutzerzentrierten Designprozess her und begründe Deine Auswahl.

## Benutzerzentrierte Analyse und Evaluation

Ein zentrales Bewertungskriterium für den Projektbericht ist die Benutzerfreundlichkeit der erstellten Website- und Appvarianten. Diese betrifft alle Aspekte des Designs, also Funktionalität, Informationsarchitektur, Navigationssystem, Websitelayout, Platzierung und Auswahl der Interaktionselemente, Websitegestaltung und responsives Layout. Ausschlaggebend ist hierbei das passende Zusammenspiel aller Komponenten.

Plane Dein Projekt so, dass Du zu kritischen Zeitpunkten **direkten Kontakt mit potenziellen Nutzern** der Website suchst und geeignete Methoden zur Analyse und Evaluation durchführst. Bei der Nutzerforschung bieten sich aufgrund einer kurzen Projektlaufzeit qualitative Forschungsmethoden an. Hierbei sind nicht hohe Fallzahlen entscheidend, sondern die angemessene Interpretation qualitativer Daten. Es geht nicht um umfangreiche Studien; ein Test mit 5-8 Proband:innen ist in der Regel ausreichend. Die Proband:innen sollten möglichst gut die Zielgruppe repräsentieren. Jeder direkte Kontakt mit Nutzer:innen ist besser als kein Kontakt.

Bei der Befragung oder den Tests spielt die Benutzerfreundlichkeit der Website eine zentrale Rolle. Es geht nicht um ein Geschmacksurteil, sondern um Verständlichkeit, Erkennbarkeit und Orientierung. Dokumentiere im Bericht, wie Du die Nutzerforschung geplant und durchgeführt hast (z.B. durch anonymisierte Fotos der Analyse- und Evaluationssitzungen, Beschreibung der Zusammensetzung der Teilnehmer etc.).

Auch bei der Evaluation ist direkter Nutzerkontakt am hilfreichsten. Wenn Du Dich trotzdem dafür entscheidest, eine expertenbasierten Evaluation (z.B. nach Usability-Heuristiken) durchzuführen, dann dokumentiere die Analyse strukturiert und nach etablierten Kriterien.

## Benutzerzentrierter Gestaltungsprozess

Der benutzerzentrierte Gestaltungsprozess nach DIN EN ISO 9241 gibt Dir beispielhaft eine Vorgehensweise an die Hand, wie Du bei der Ausgestaltung Deines Entwurfs selbst vorgehen kannst. Er beinhaltet jedoch keine

Details zur konkreten methodischen Vorgehensweise und stellt auch nicht das einzige Prozessmodell in diesem Bereich dar. Der menschzentrierte Gestaltungsprozess sieht folgende Schritte vor:

- Planen des Prozesses: z.B. Arbeitsumfang und Laufzeit
- Verstehen und Festlegen des Nutzungskontexts: z.B. Beschreiben der Nutzergruppe und Nutzungssituation
- Festlegen der Nutzungsanforderungen: z.B. Problembeschreibung und Bedürfnisse
- Erarbeiten von Gestaltungslösungen: iterative Entwicklung eines Designvorschlags
- Evaluieren von Gestaltungslösungen: z.B. Benutzertests, -beobachtungen oder -befragungen

Je besser Du die Nutzergruppe beschreiben und eingrenzen kannst, desto besser kannst Du auch ableiten, was diese Nutzer von der Gestaltung erwarten. Eine reine Bezugnahme auf die Dienstleistung oder ein verbindendes Thema („Interesse an gutem Essen“, „Interesse an Sport“) reicht hierfür jedoch nicht aus. Angaben über den Lebensstil und den Geschmack sagen mehr über die Bedürfnisse und Erwartungen aus als demografische Angaben.

Fange beim Entwickeln von Gestaltungslösungen nicht gleich mit einem digitalen Entwurf an, sondern verwende Vor- und Zwischenversionen in Form von Skizzen. Setze einen Entwurf erst dann um, wenn Du mit der skizzierten Version zufrieden bist. Informiere Dich über benutzerorientierte Methoden und wähle passende Methoden für Deinen Prozess aus. Bekannte Methoden sind z.B. Card Sorting, Papierprototyping mit Skizzen oder Wireframes, Usability Reviews und Benchmarking- Analysen, aber es gibt noch sehr viele andere.

## Ressourcenplanung

Beim Beschreiben der Ressourcenplanung geht es um den zeitlichen Aufwand und die Auswahl angemessener Methoden und Werkzeuge.

Maßstab für einen angemessenen Zeitaufwand ist der für das Modul vorgesehene Stundenumfang, der in Form von ECTS angegeben ist. Dieser Arbeitsaufwand wird bei der Bewertung der Projektberichte als zeitliche Ressource zugrunde gelegt. Wenn du für die Umsetzung der Mockups Vorlagen oder Libraries einsetzt, dann weise im Projektbericht unter Ressourcen ebenfalls darauf hin.

## Umgang mit Literatur

Recherchiere passende Literatur, bevor Du das Projekt planst. Vertiefe Deine Kenntnis von angemessenen Methoden, wenn Du sie in Deinem Projekt benutzen willst. Wähle als Literaturquellen ausschließlich wissenschaftliche Literatur, wenn es um Prozesse, Methoden und Daten geht. Dafür eignen sich Monografien, Kapitel in Anthologien, Aufsätze in wissenschaftlichen Fachzeitschriften oder Konferenzbeiträge. Informationen aus Blogs oder von Unternehmenswebseiten sind hier nicht ausreichend. Zitiere die Quellen an relevanten Stellen seitengenau.

## 2. ZUSATZINFORMATIONEN ZUR BEWERTUNG DES PROJEKTBERICHTS

Bei der Konzeption und Erstellung des Projektberichts sollten die im Prüfungsleitfaden aufgeführten Bewertungskriterien und Erläuterungen berücksichtigt werden.

**Transfer:** Beschreibe, wie Du den User Centered Design Prozess Design angewendet hast. Womöglich hast Du bestimmte Schritte konkretisiert oder abgewandelt. Welche konkreten Methoden hast Du ausgewählt und eingesetzt? Das solltest du anführen und begründen.

**Dokumentation:** Stelle zum Beispiel sicher, dass die Entstehungsgeschichte Deines User Interface Konzeptes lückenlos und verständlich ist. Methodik und Umfang von Nutzerevaluationen sollten sorgfältig dokumentiert werden. Nutze Abbildungen um deinen Gestaltungprozess nachvollziehbar zu beschreiben. Eine ausführliche textuelle Beschreibung der Mockups ist nicht erforderlich.

**Ressourcen:** Achte darauf, dass Du die zur Verfügung stehende Zeit und die eingesetzten Materialien effizient nutzt. Dokumentiere deine initiale Planung und analysiere die letztlich benötigten Kapazitäten.

**Prozess:** Dokumentiere ausführlich Dein Vorgehen und reflektiere es kontinuierlich, spätestens aber im abschließenden Kapitel.

**Kreativität:** Gibt es ein vergleichbares Produkt schon? Welche Innovationskraft geht aus der Lösung hervor?

**Qualität:** Löst das Ergebnis tatsächlich das zuvor beschriebene Nutzerproblem?

## 3. BETREUUNGSPROZESS

Für die Betreuung des Projektberichts stehen grundsätzlich mehrere Kanäle offen. Die jeweilige Inanspruchnahme liegt dabei im eigenen Verantwortungsbereich. Die Tutor:innen stehen für fachliche Rücksprachen zur Themenwahl einerseits sowie für formale und allgemeine Fragen zum wissenschaftlichen Arbeiten andererseits zur Verfügung. Eine Abnahme von Gliederungen, Textteilen oder -entwürfen durch die Tutor:innen ist hierbei jedoch nicht vorgesehen, da die eigenständige Erstellung Teil der zu erbringenden Prüfungsleistung ist und in die Gesamtbewertung einfließt. Es werden jedoch Hinweise zu Gliederungsentwürfen gegeben, um den Einstieg in die Strukturierung einer wissenschaftlichen Arbeit zu erleichtern.