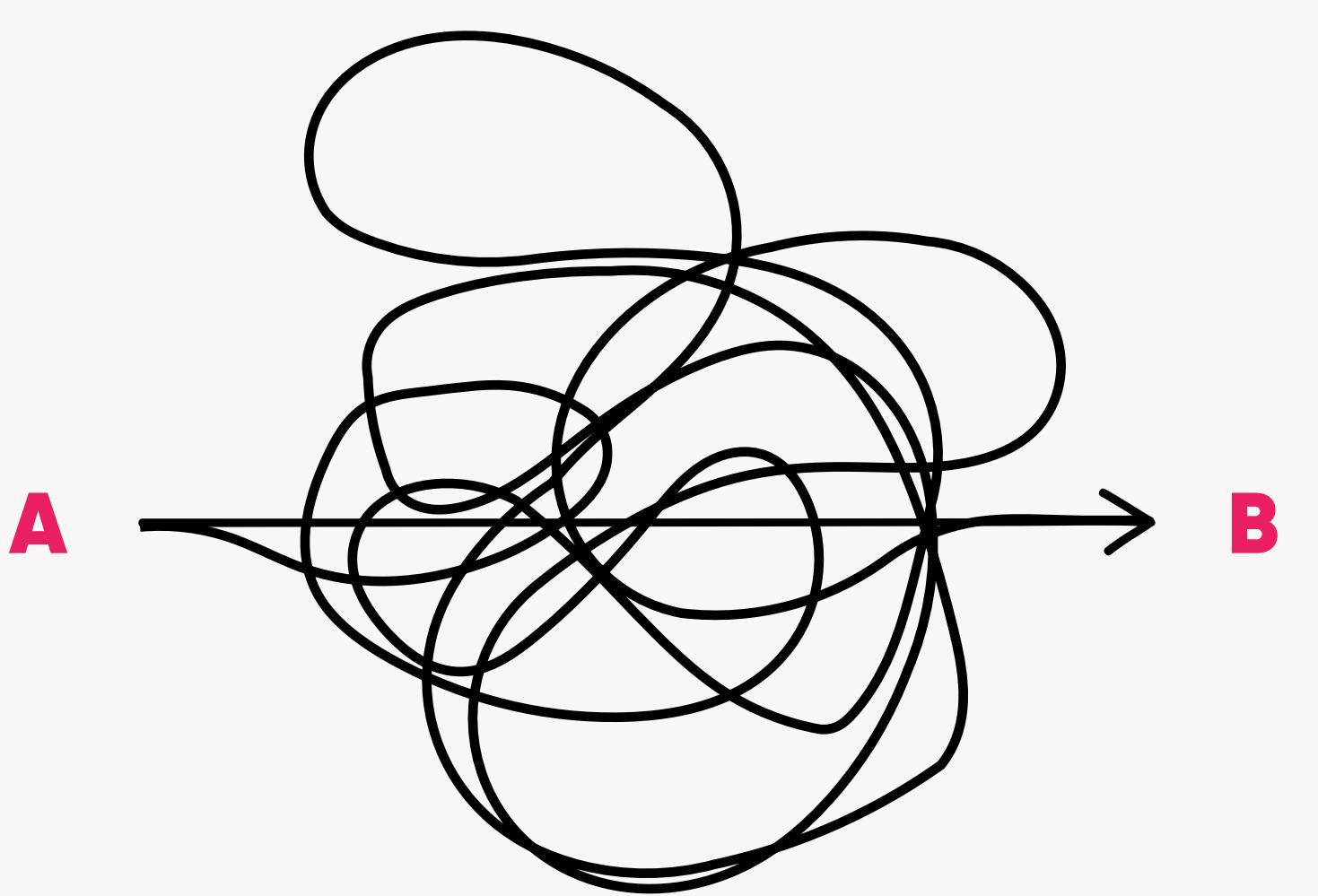




**A** —————→ **B**



## ARBEITSAUFRAG: DESIGNPROZESSE

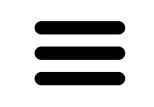
Recherchieren Sie

**DESIGNPROZESSE** oder  
**VORGEHENSWEISEN IM DESIGN**



Ziel

**Designprozesse kennen lernen**



Ergebnis

**Liste mit Prozessen oder Links auf Prozesse**



Zeit

**Sie haben 15 Minuten Zeit**

# **GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN**

# **GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN**

**Problem erkennen**

# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN

Problem erkennen

analysieren

# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN

Problem erkennen

analysieren

definieren

# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN

Problem erkennen

analysieren

definieren

Ideen entwickeln

# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN

Problem erkennen

analysieren

definieren

Ideen entwickeln

entscheiden

# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN

Problem erkennen

analysieren

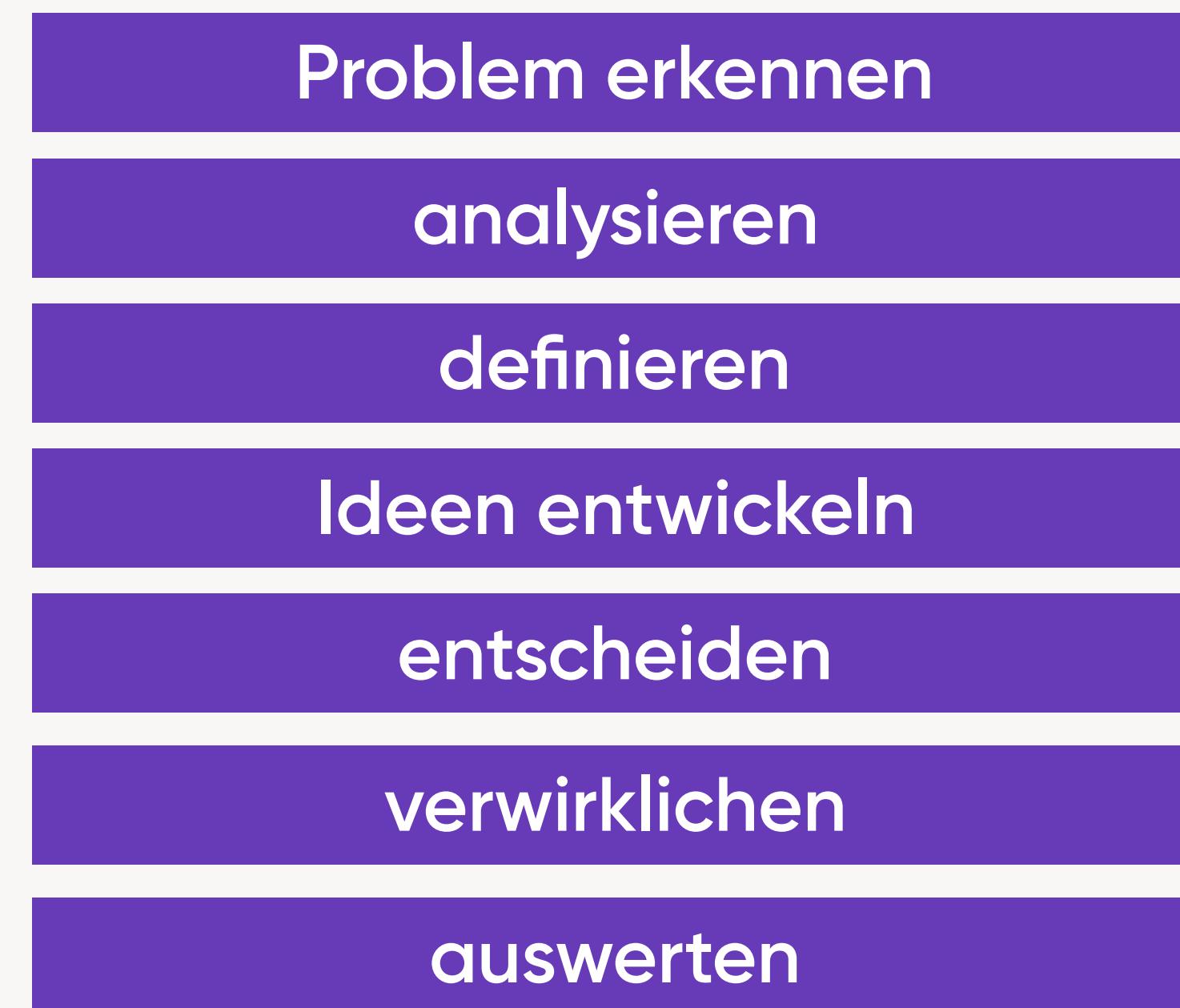
definieren

Ideen entwickeln

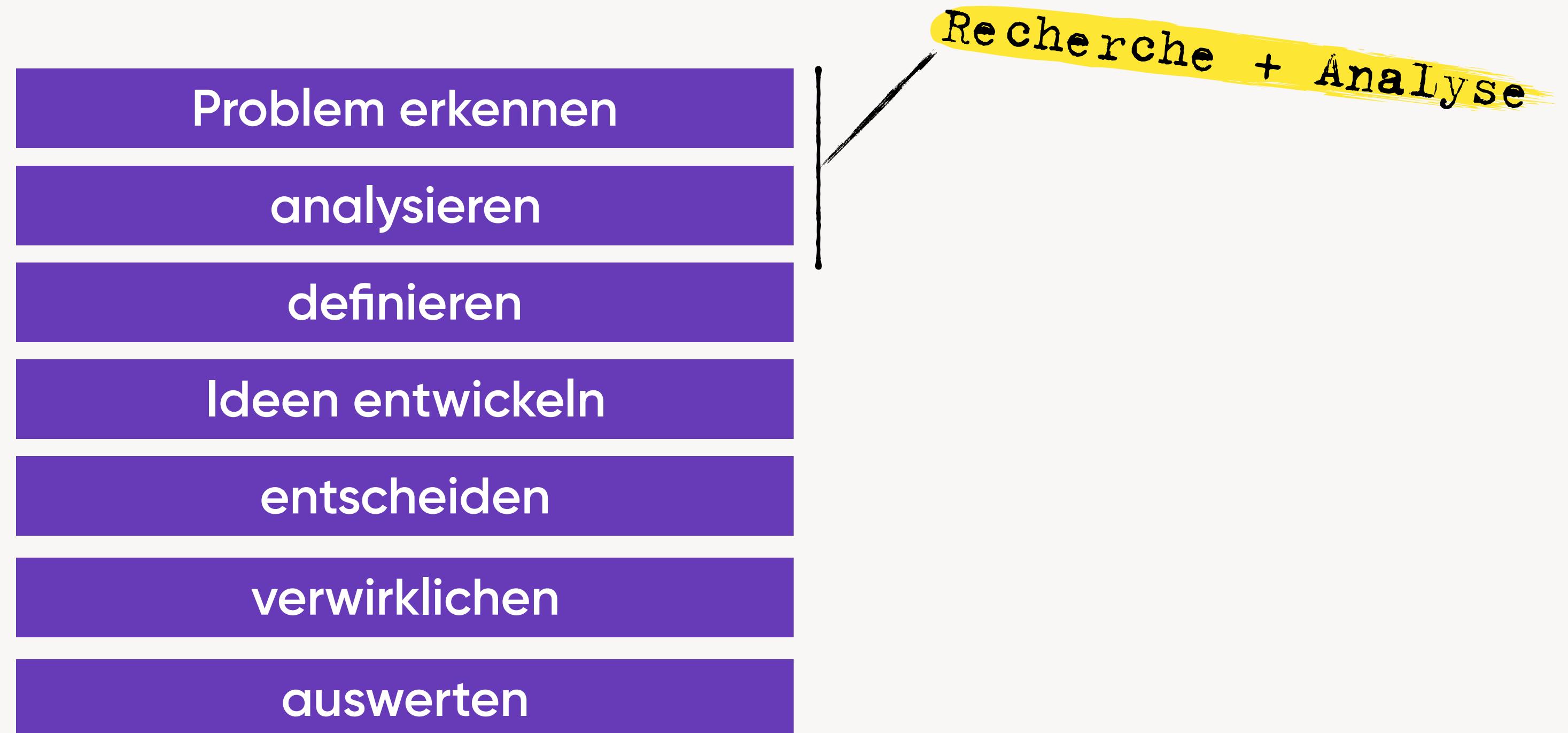
entscheiden

verwirklichen

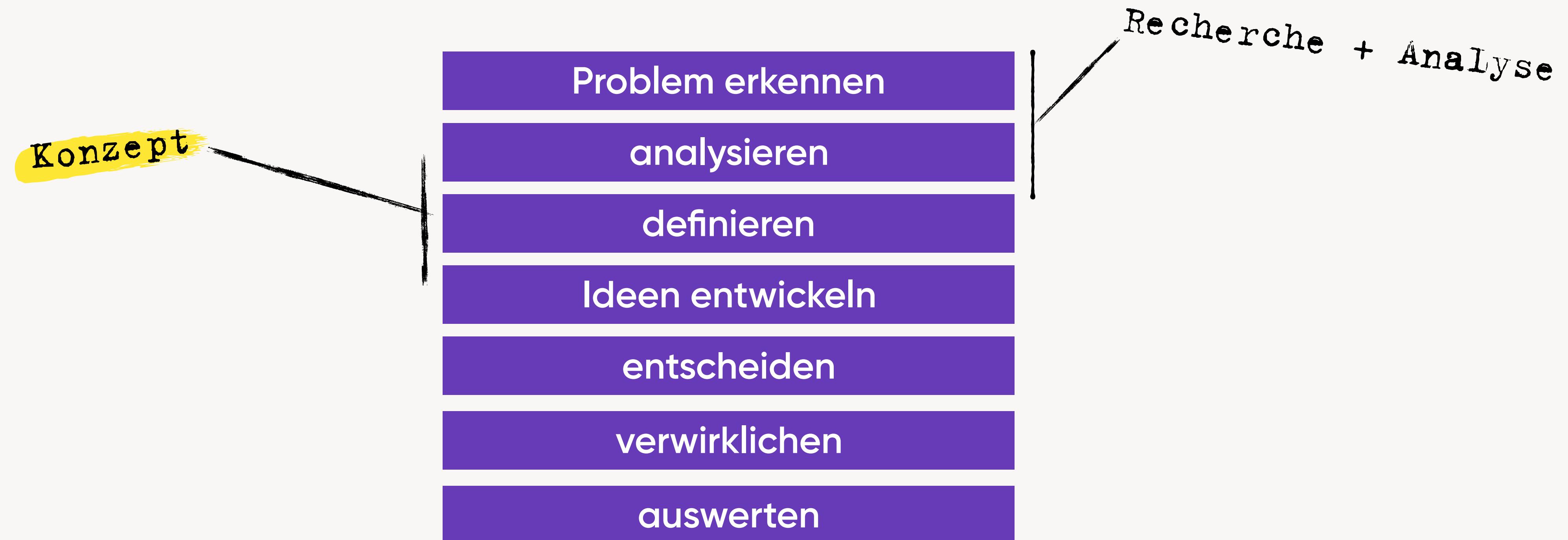
# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN



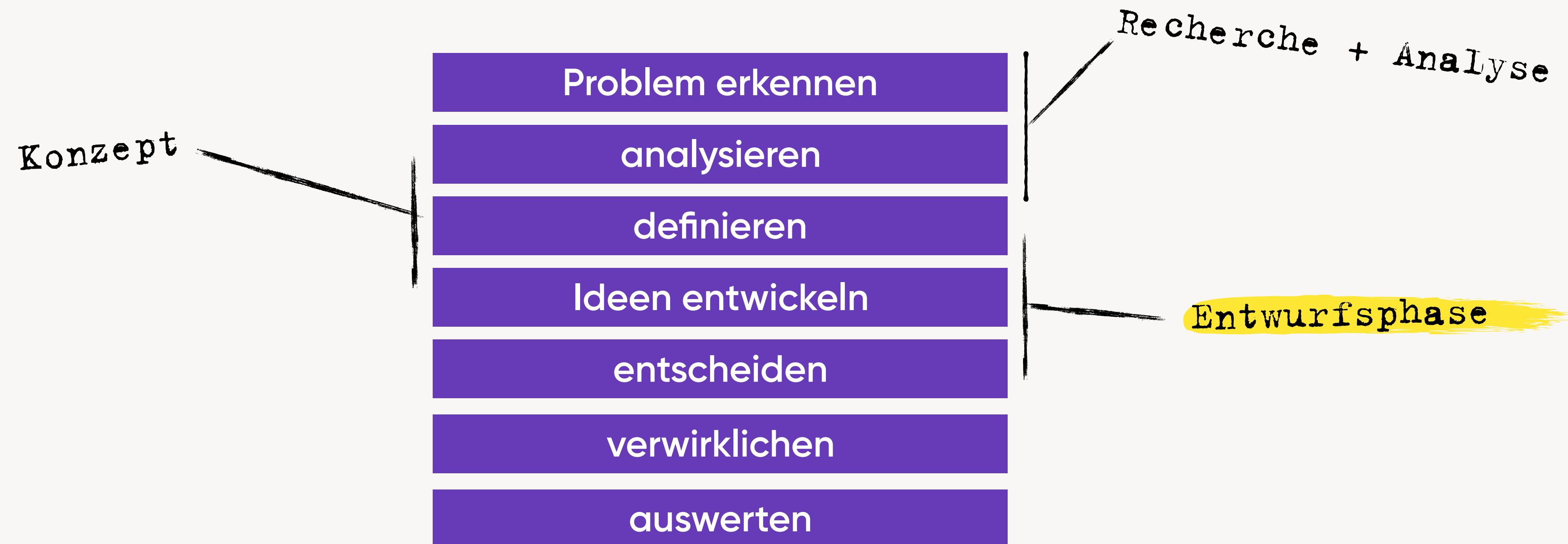
# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN



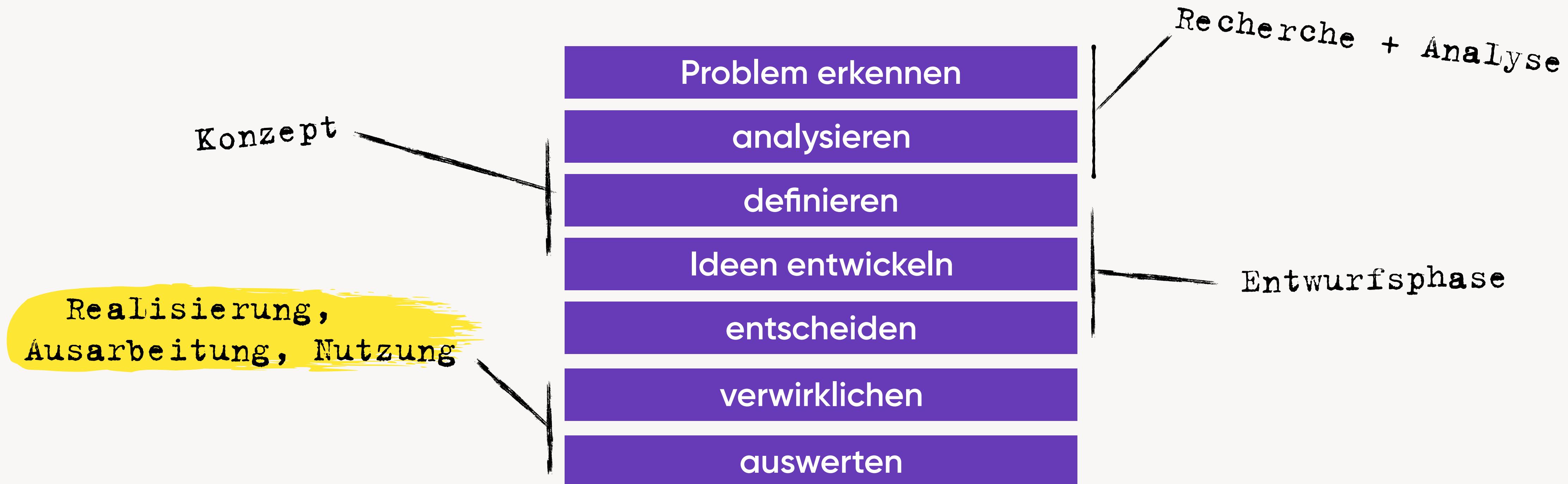
# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN



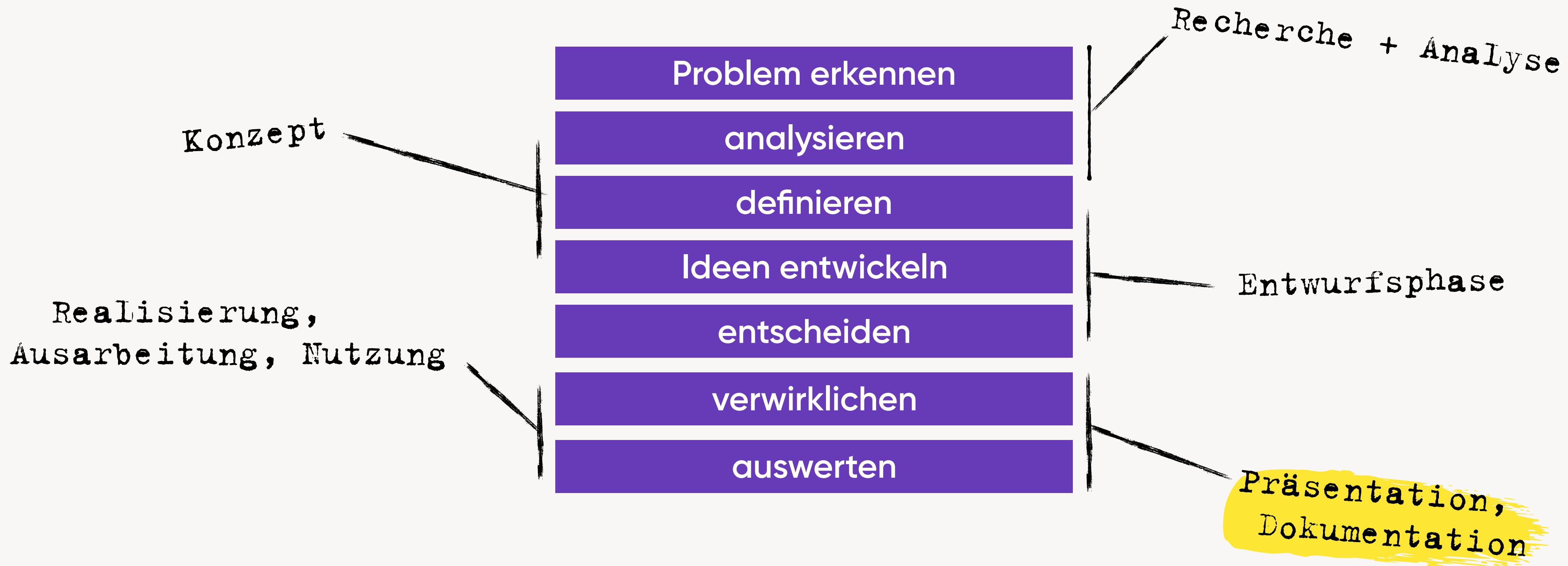
# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN



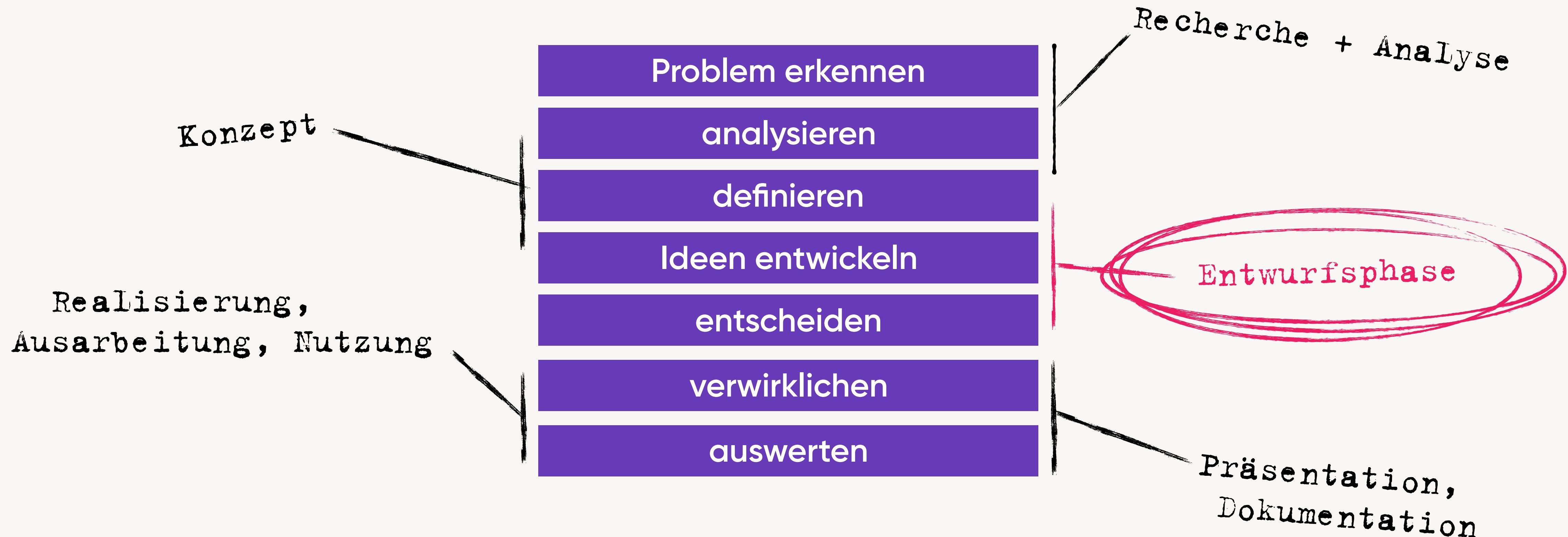
# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN



# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN



# GRUNDMUSTER VON DESIGNPROZESSEN



# **DESIGNPROZESS-MODELLE**

**TYP 1**

**TYP 2**

**TYP 3**

**TYP 4**

# DESIGNPROZESS-MODELLE

**1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7**

## TYP 1: LINEAR

ist eine lineare Abfolge von Schritten

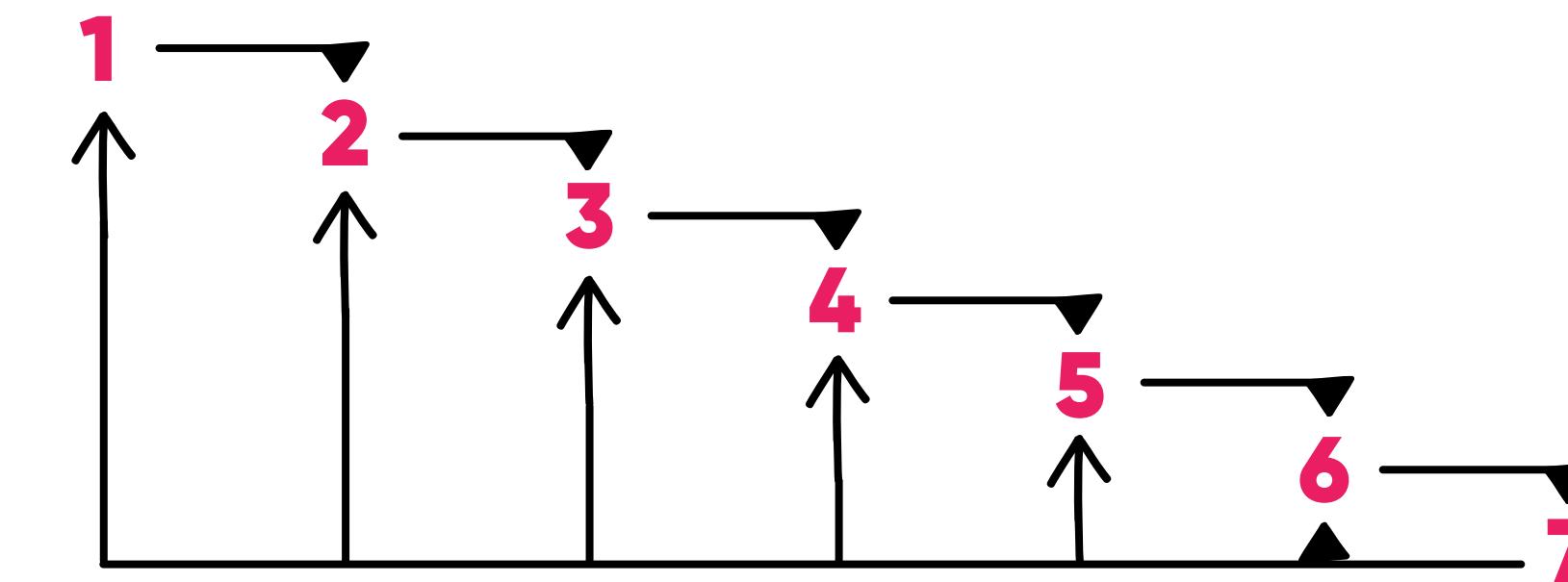
EINS ERGIBT SICH AUS  
DEM ANDEREN.  
SCHRITT FÜR SCHRITT.

# DESIGNPROZESS-MODELLE

1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7

## TYP 1: LINEAR

ist eine lineare Abfolge von Schritten



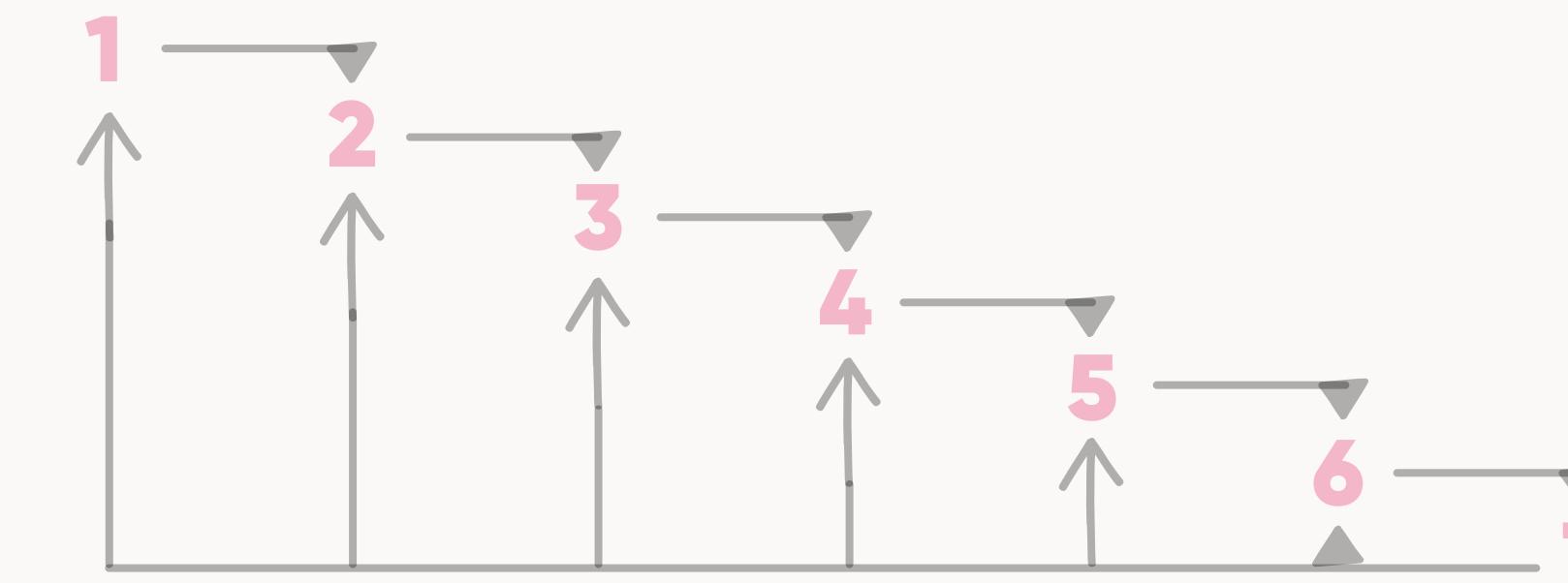
## TYP 2: RÜCKKOPPLUNG

ist ein Rückkopplungsprozess

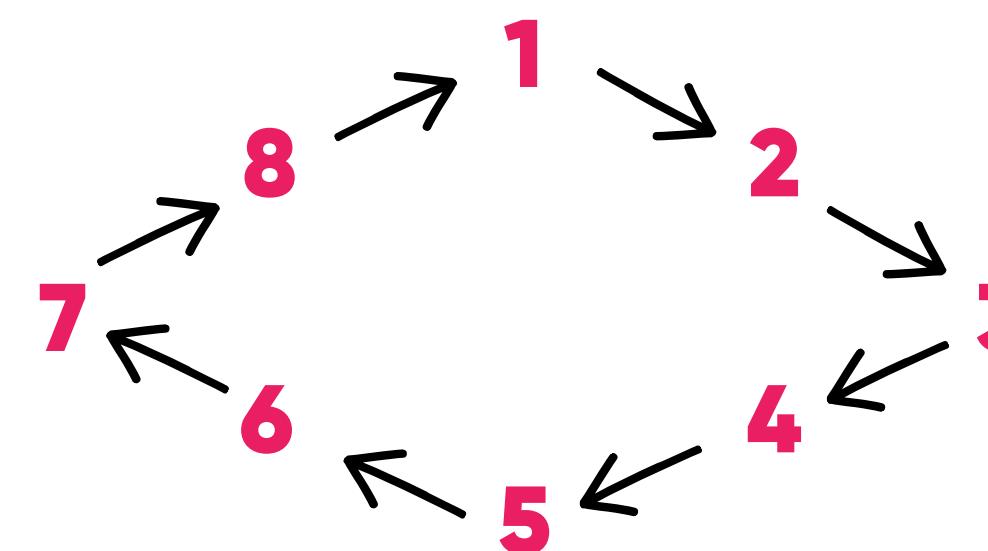
MAN MUSS SICH LAUFEND  
ÜBERPRÜFEN UND UNTER  
UMSTÄNDEN EIN STÜCK  
ZURÜCK GEHEN.

# DESIGNPROZESS-MODELLE

**EWIGER KREISLAUF -  
DA EINE PROBLEMLÖSUNG  
NIEMALS ABSOLUT  
ODER ENDGÜLTIG IST.**



**TYP 2: RÜCKKOPPLUNG**  
ist ein Rückkopplungsprozess



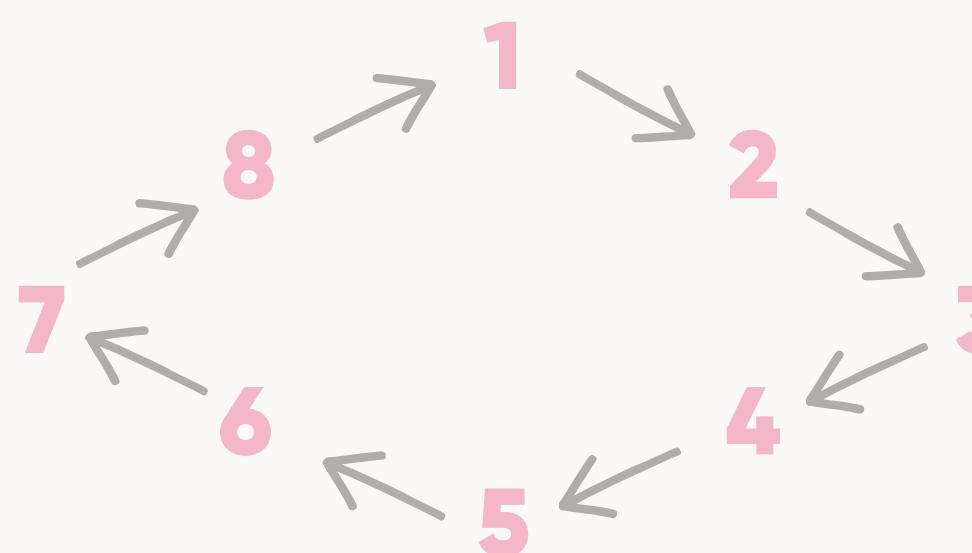
**TYP 3: KREISLAUF**  
ist ein sich wiederholender Kreislauf

# DESIGNPROZESS-MODELLE

1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7

## TYP 1: LINEAR

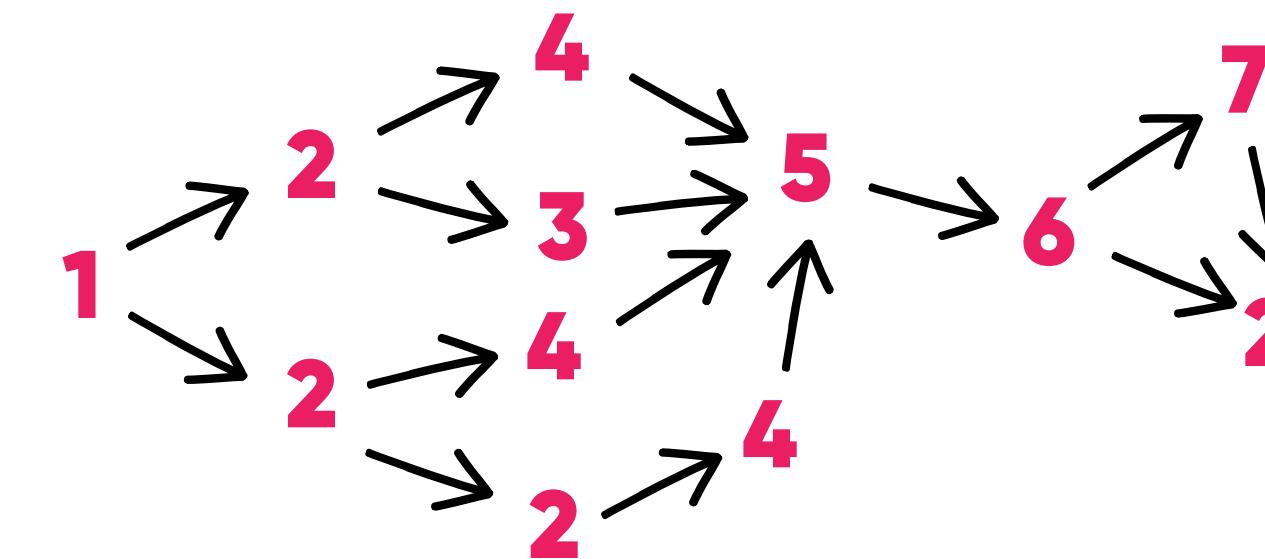
ist eine lineare Abfolge von Schritten



## TYP 3: KREISLAUF

ist ein sich wiederholender Kreislauf

ZIELE ERREICHT MAN  
HÄUFIG ÜBER UMWEGE.

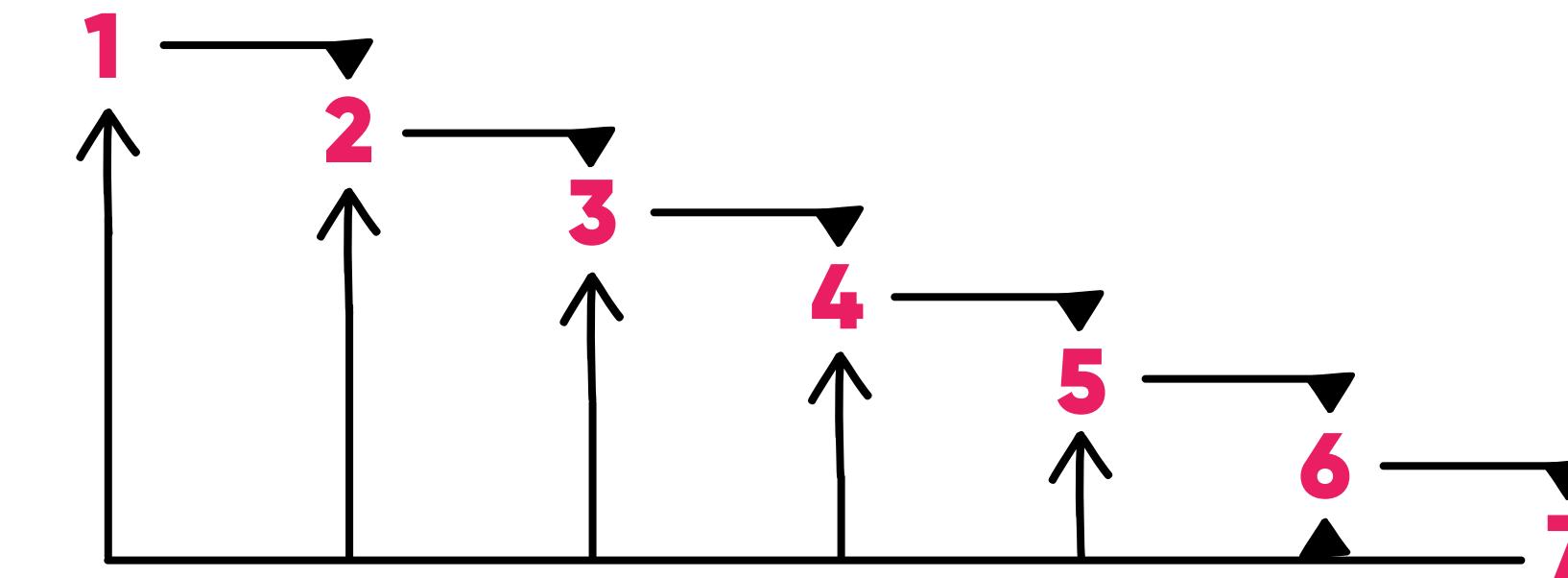


## TYP 4: VERÄSTELUNG

ist ein Verästelungsprozess

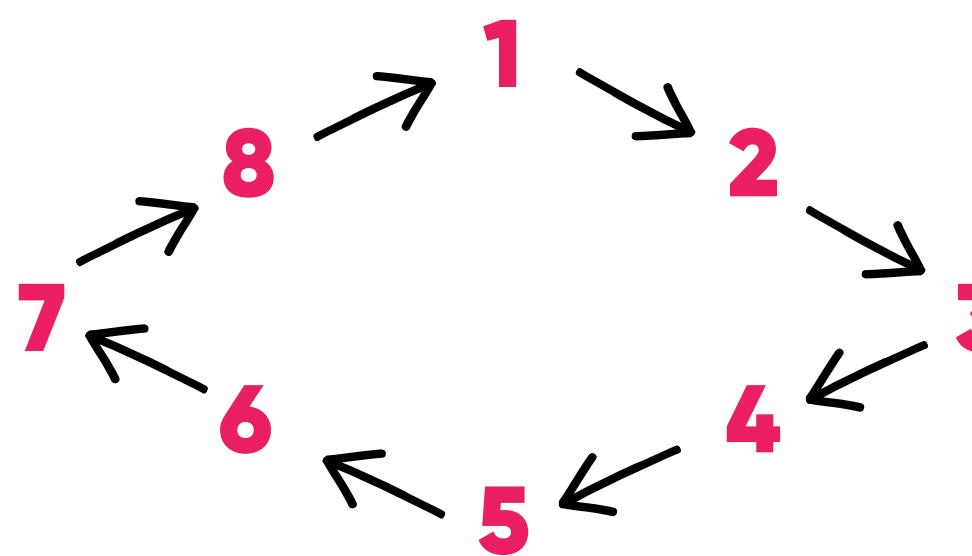
# DESIGNPROZESS-MODELLE

**1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7**



## TYP 1: LINEAR

ist eine lineare Abfolge von Schritten

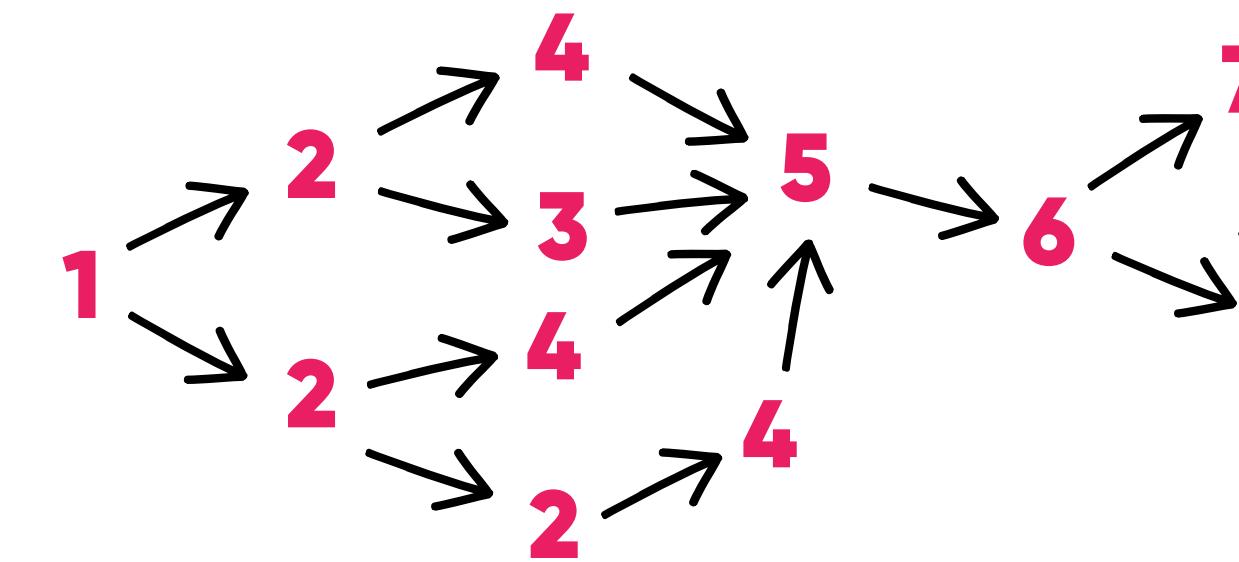


## TYP 3: KREISLAUF

ist ein sich wiederholender Kreislauf

## TYP 2: RÜCKKOPPLUNG

ist ein Rückkopplungsprozess

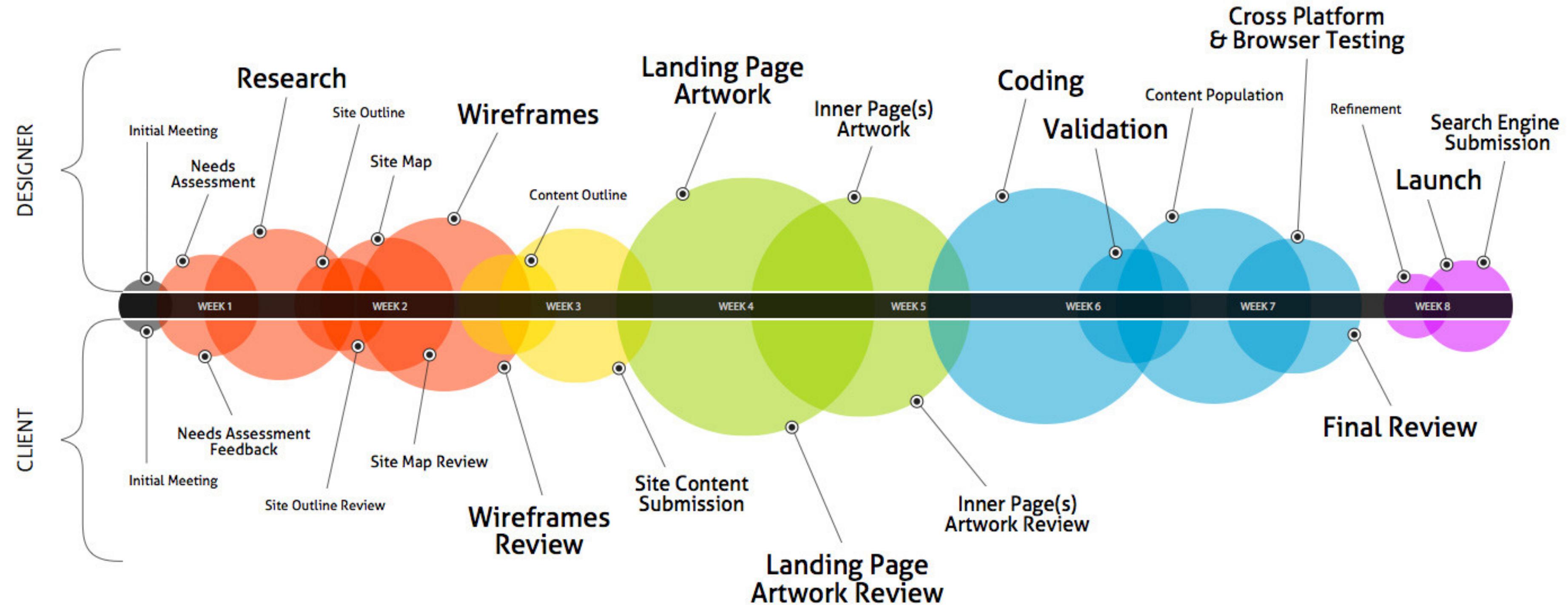


## TYP 4: VERÄSTELUNG

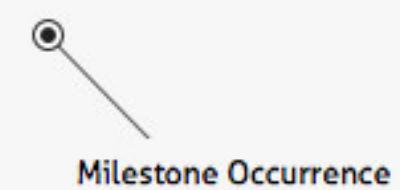
ist ein Verästelungsprozess

# A Web Site Designed

MILESTONES, INVOLVEMENT, IMPORTANCE & TIMELINE

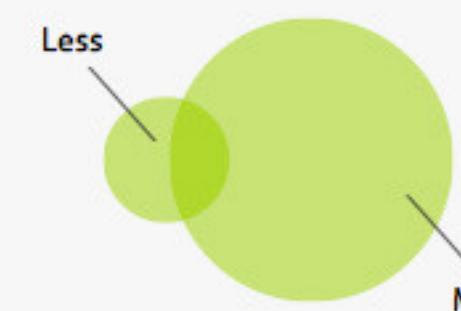


## MILESTONES



Milestone Occurrence

## INVOLVEMENT



Less

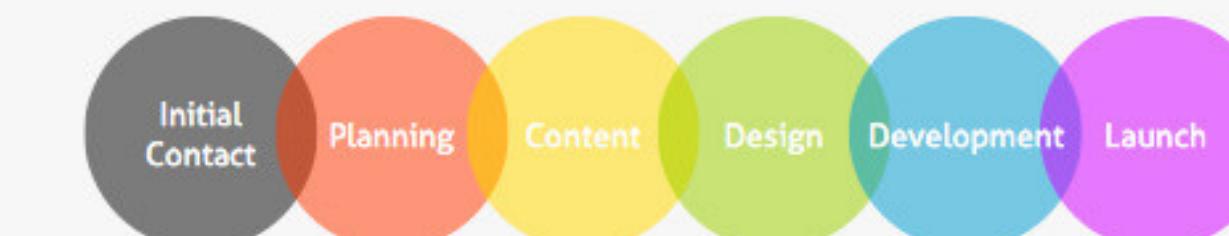
More

## IMPORTANCE

Average

Greater

## PHASE



Initial Contact

Planning

Content

Design

Development

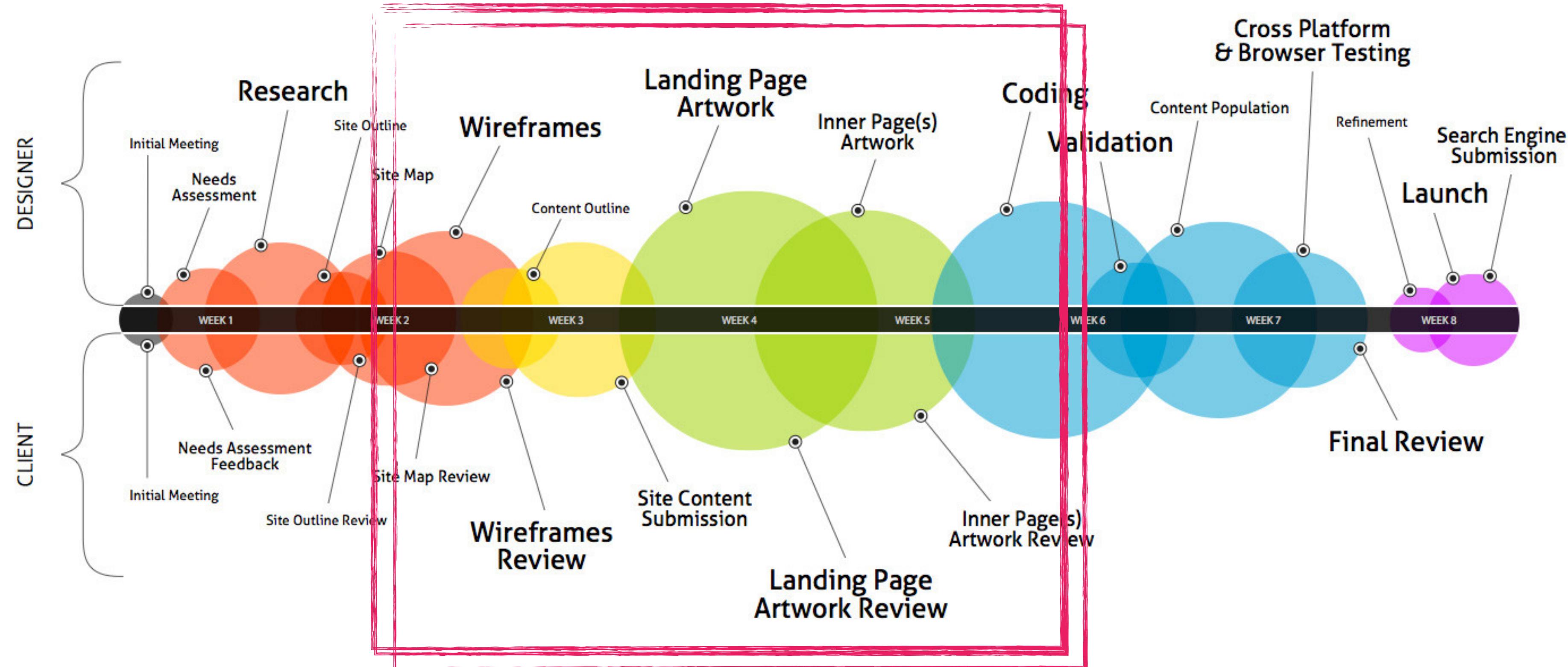
Launch

A Web Site Designed was created by John Furness of Simple Square. © 2011 - All rights reserved.

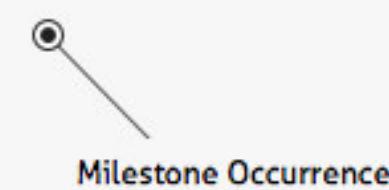
# A Web Site Designed

MILESTONES, INVOLVEMENT, IMPORTANCE & TIMELINE

## Visueller Prototyp



### MILESTONES



Milestone Occurrence

### INVOLVEMENT



Less

More

### IMPORTANCE

Average

Greater

### PHASE



Initial Contact

Planning

Content

Design

Development

Launch

# Responsive **WORKFLOW**

Jonas Hellwig

Jonas Hellwig

- Responsive Design -
  - flexibles Design
  - Grafiken für alle Display-Qualitäten
  - Browserspezifische Aktionenweise
  - Device-Optimierung

## Status Quo

- unzählige Displaygrößen
  - viele Browser
  - Websites sind viel interaktiver

# ZIEL

ZIELE  
USER zufrieden BETREIBER



Funktioniert  
auf allen Geräten

Hat unterschiedliche Designs auf den Geräten



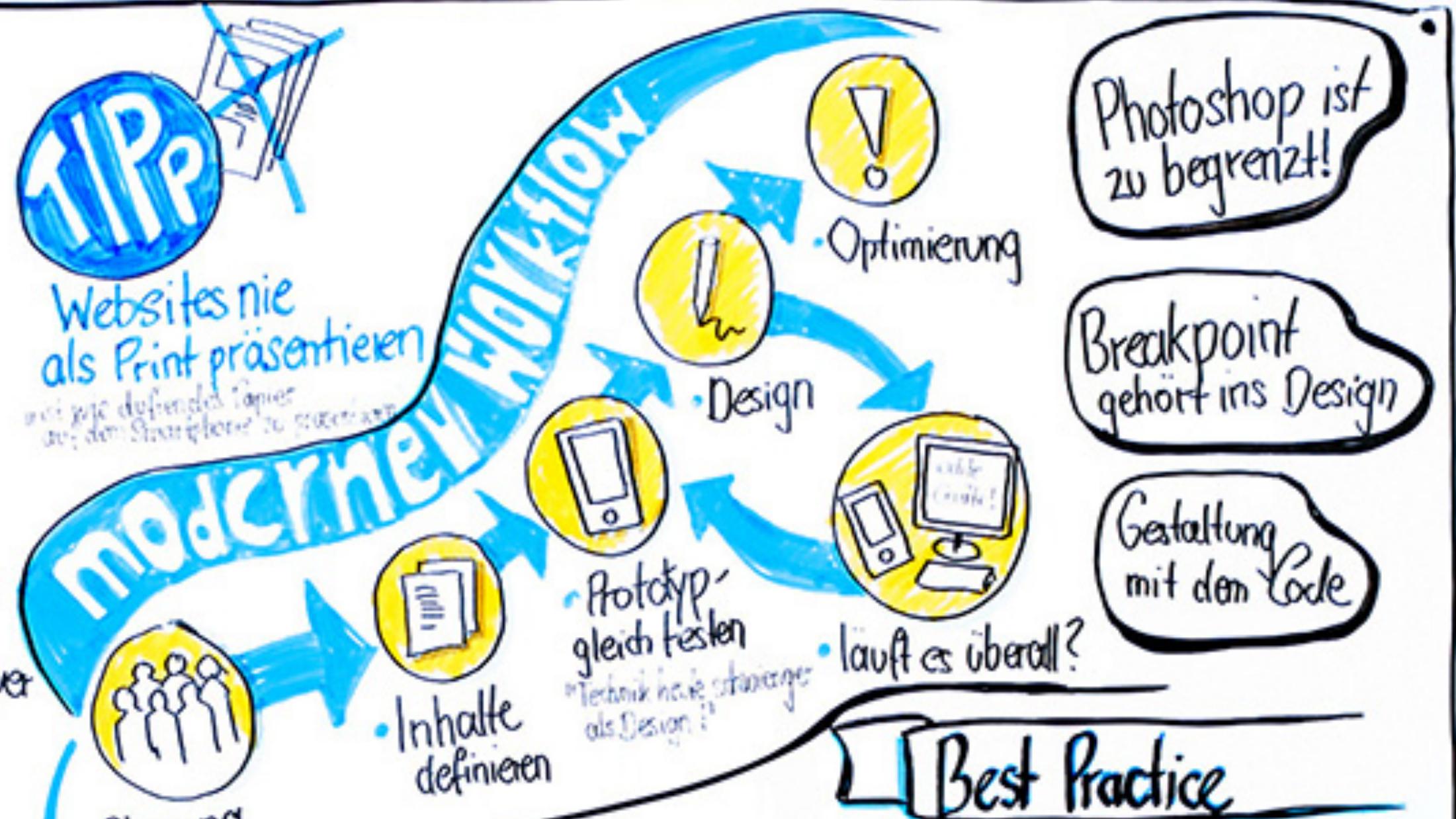
Module 1

Design  
Inhalte  
darstellen

mit dem  
schlechtesten  
Ergebnis beginnen

## → interaktive Style Guide erstellen

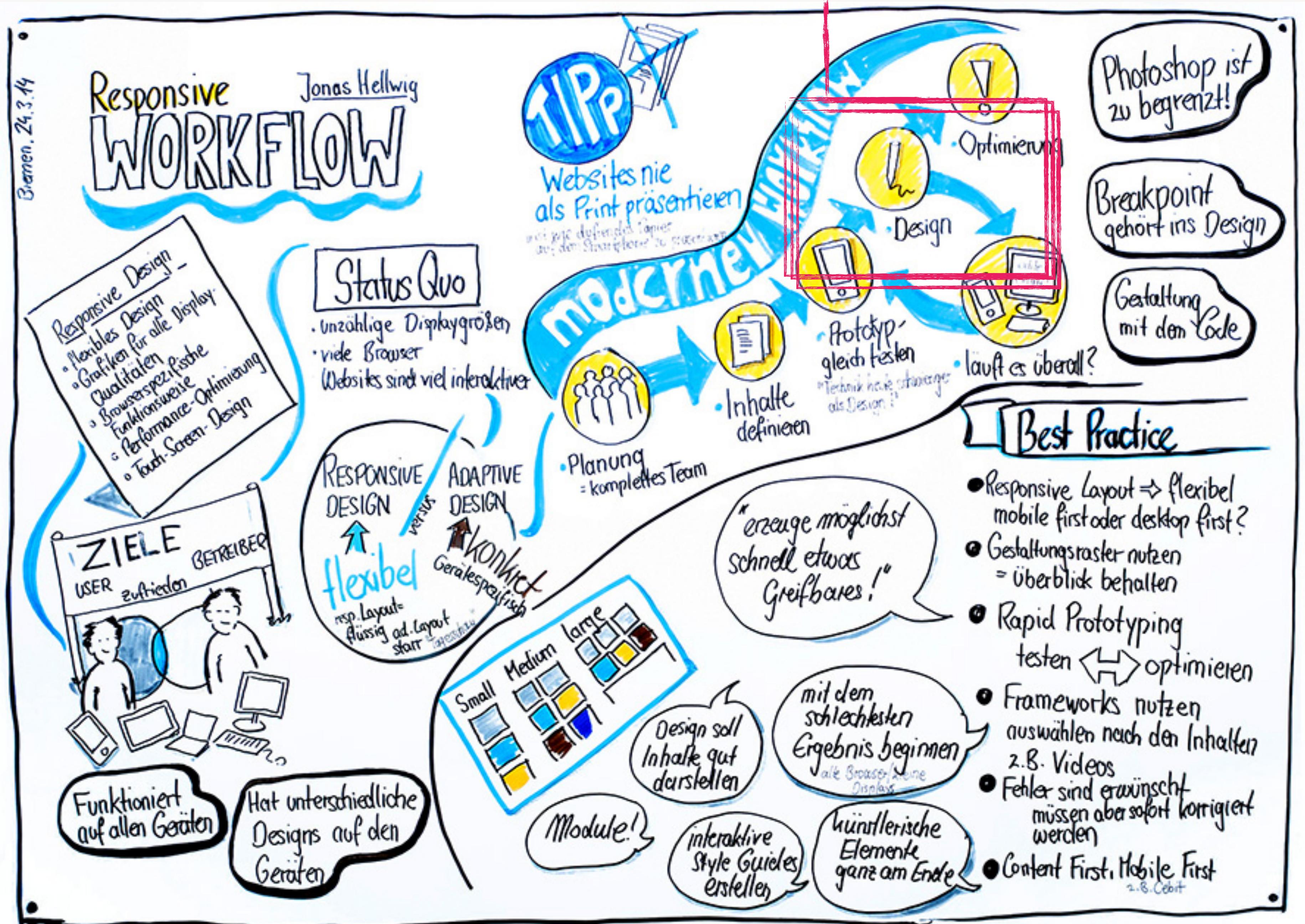
hüttlerische  
Elemente  
ganz am Ende



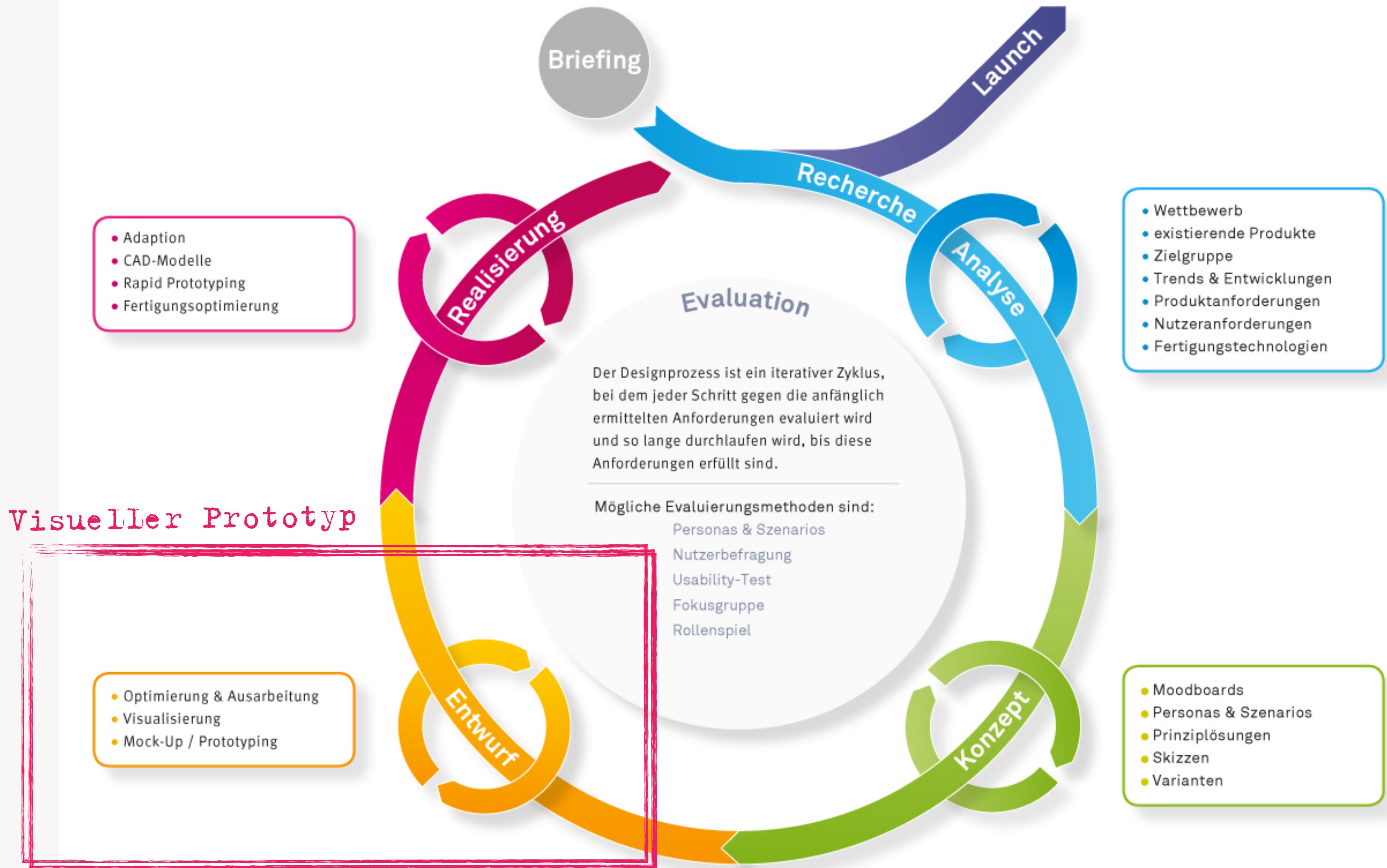
## Best Practice

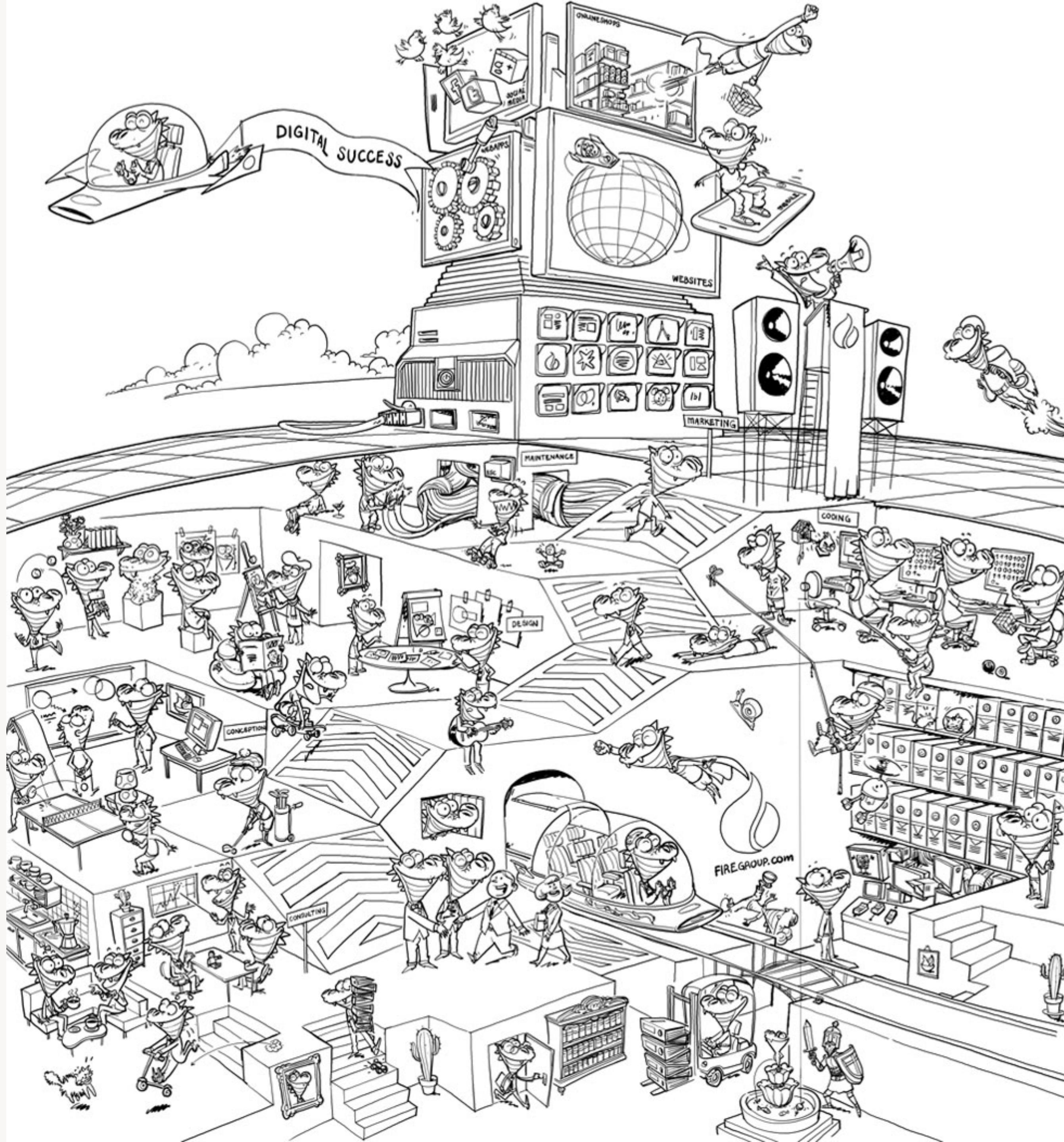
- Responsive Layout  $\Rightarrow$  flexibel  
mobile first oder desktop first?
  - Gestaltungsraster nutzen  
 $\Rightarrow$  Überblick behalten
  - Rapid Prototyping  
testen  $\leftrightarrow$  optimieren
  - Frameworks nutzen  
auswählen nach den Inhalten  
z.B. Videos
  - Fehler sind erwünscht  
müssen aber sofort korrigiert werden
  - Content First, Mobile First  
z.B. Celbit

# Visueller Prototyp

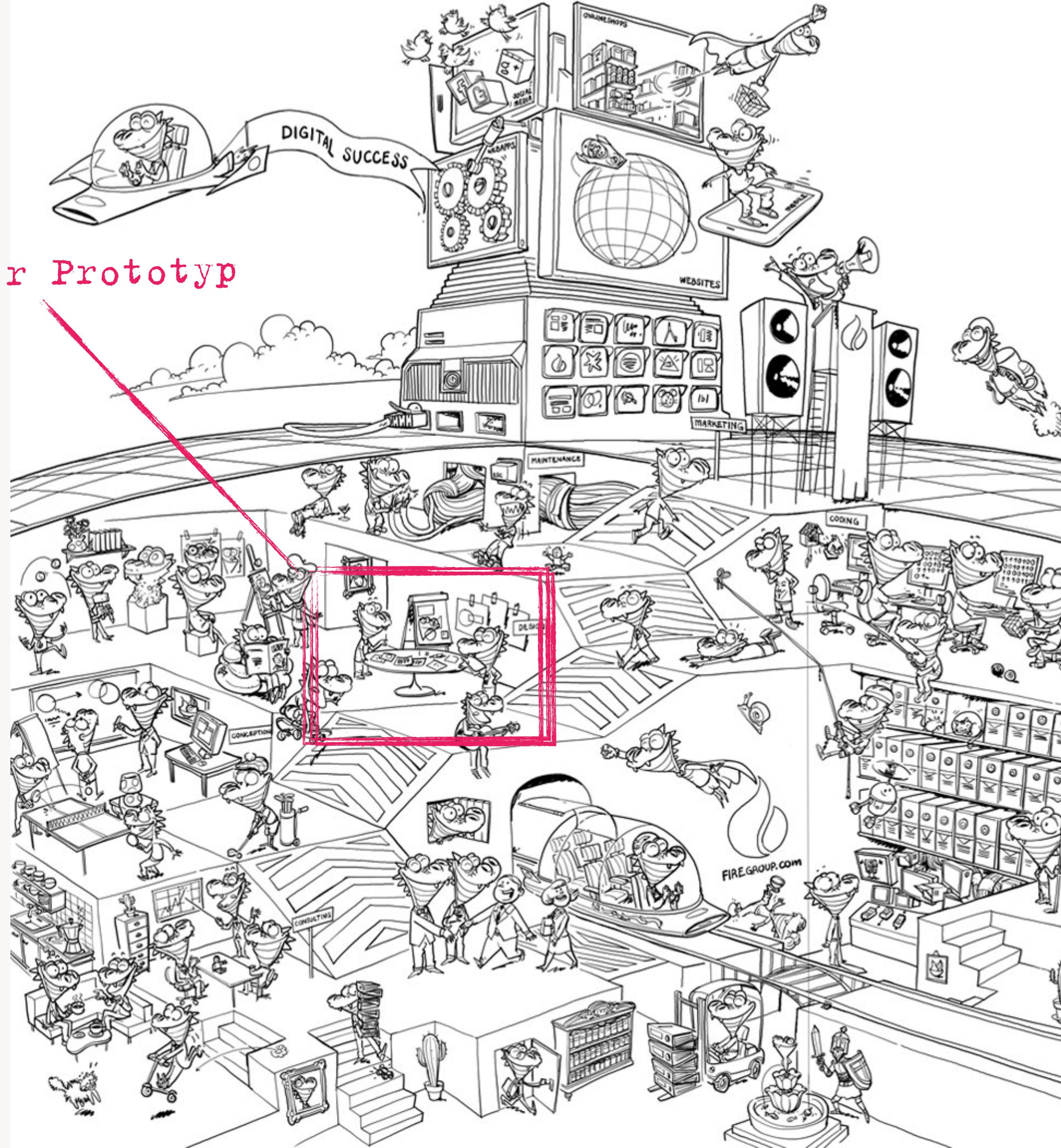




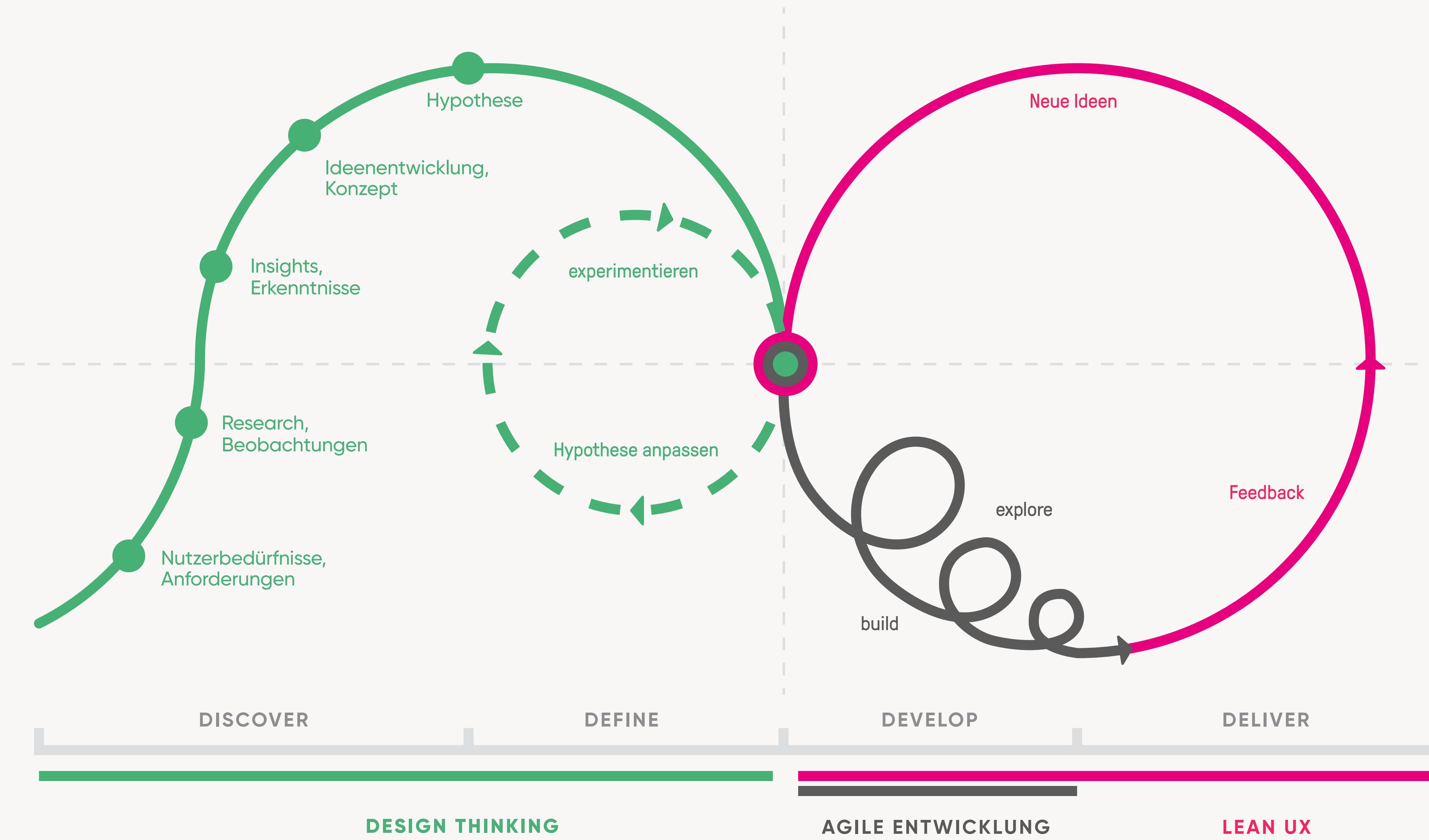


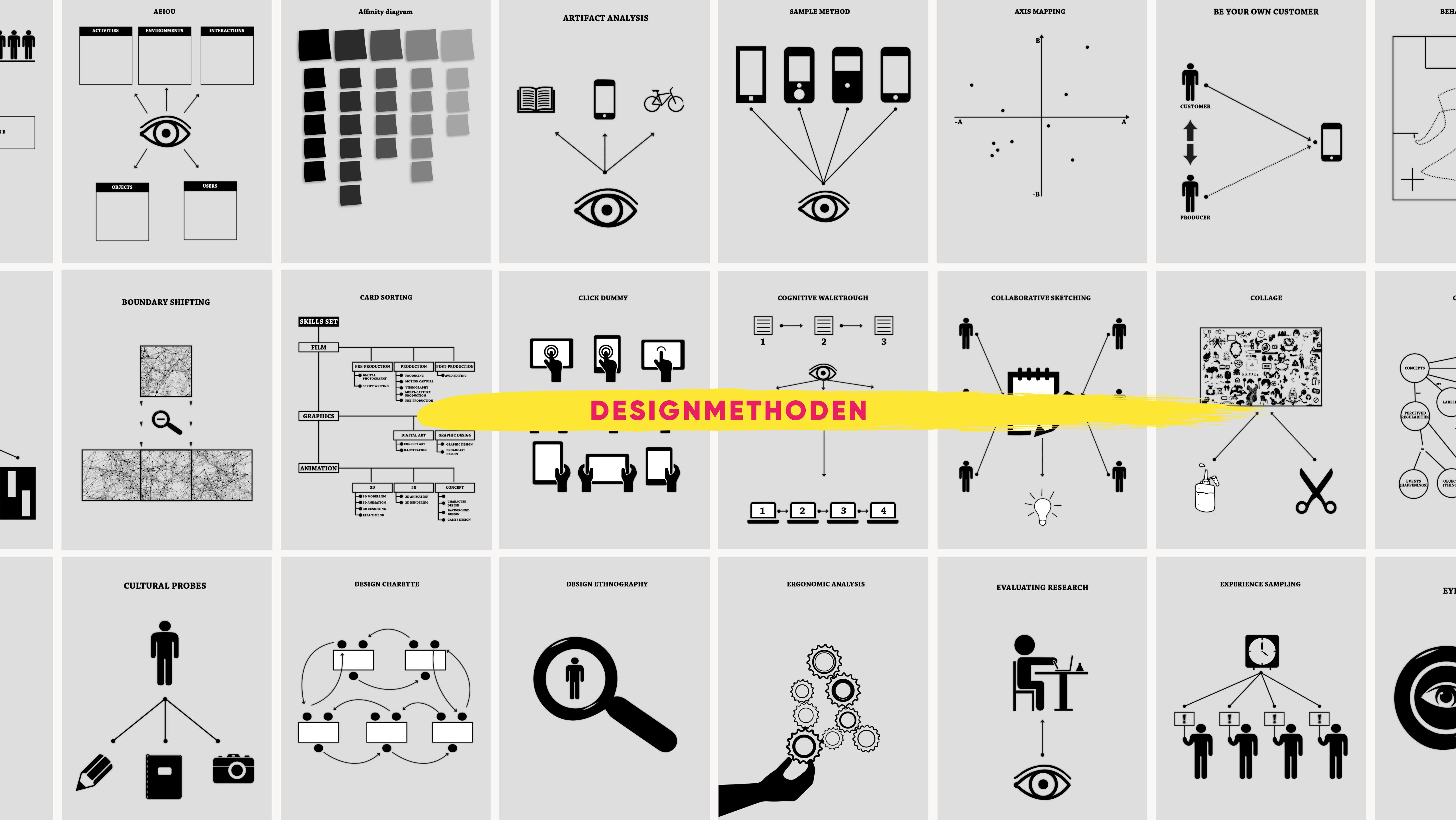


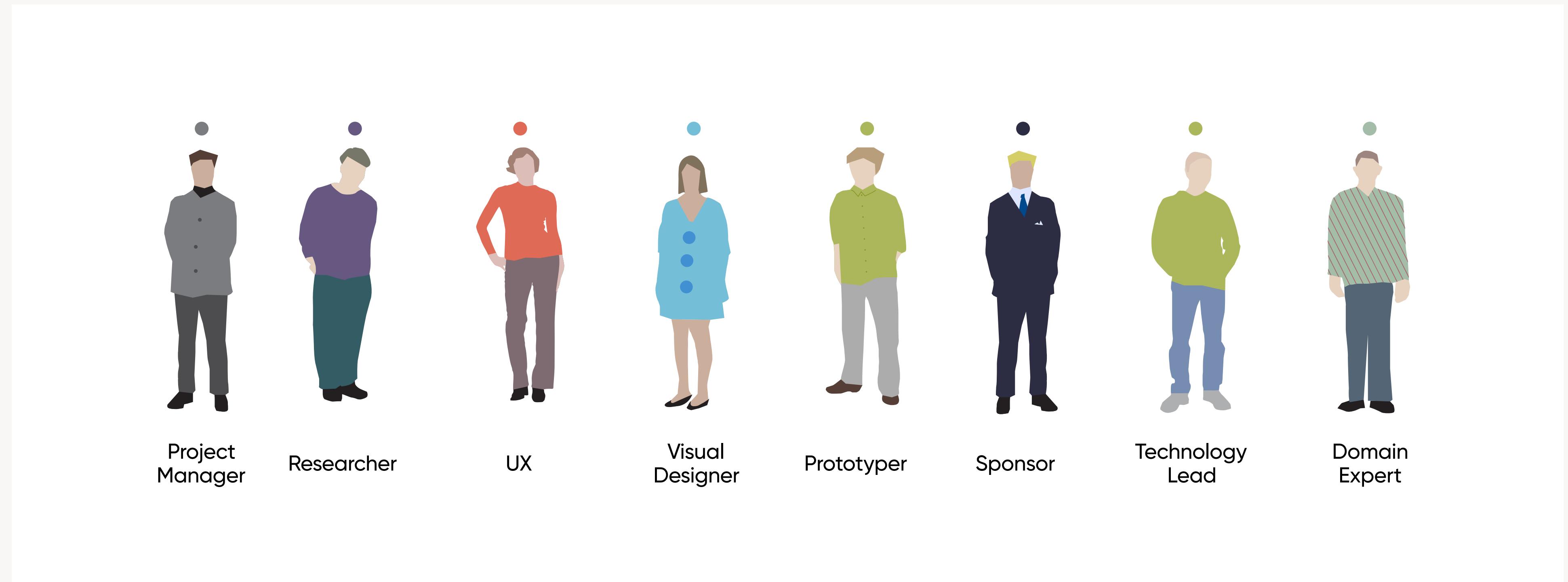
## Visueller Prototyp



# UNSER DESIGNPROZESS BEI RAILSLOVE







A close-up photograph of a woman with short brown hair, wearing a dark blazer over a light-colored top. She is speaking into a black condenser microphone with a foam cover, which is mounted on a stand. Her mouth is open as if she is in the middle of a sentence. The background is a soft-focus indoor setting.

*Einen Plan zu haben, ist besser  
als keinen Plan zu haben,  
denn dann weiss man,  
wovon man abweicht.*

*Dr. Birte Englich*

OBACHT

Plane stets die gleiche Zeit fürs Verwerfen wie fürs Entwerfen

**Ein Plan befreit von Unsicherheit, Ängstlichkeit, Verwirrung**

**Ein Plan befreit von Unsicherheit, Ängstlichkeit, Verwirrung**

**erleichtert die Kommunikation und Koordination  
in der Arbeitsgruppe bzw. mit dem Auftraggeber**

**Ein Plan befreit von Unsicherheit, Ängstlichkeit, Verwirrung**

**erleichtert die Kommunikation und Koordination  
in der Arbeitsgruppe bzw. mit dem Auftraggeber**

**berücksichtigt die zur Verfügung stehende Zeit durch das  
Einteilen des Prozesses in einzelne Etappen**

**Ein Plan befreit von Unsicherheit, Ängstlichkeit, Verwirrung**

**erleichtert die Kommunikation und Koordination  
in der Arbeitsgruppe bzw. mit dem Auftraggeber**

**berücksichtigt die zur Verfügung stehende Zeit durch das  
Einteilen des Prozesses in einzelne Etappen**

**und wenn man sich total verschätzt hat, gewinnt  
man dadurch die Ruhe zur Konzentration auf die  
jeweiligen Teilbereiche**

**ARBEITSAUFRAG:**  
**KEYWORDS ANSCHREIBEN**

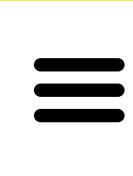
Sammeln Sie die

**ENTSCHEIDENDEN SCHLÜSSELWORTE**

die im Anschreiben enthalten sein sollten  
und clustern Sie die Begriffe auf der Pinnwand.



Ziel  
**Wesentliche Inhalte ermitteln**



Ergebnis  
**Keyword Map**



Zeit  
**Sie haben 10 Minuten Zeit**

## ARBEITSAUFRAG: ANSCHREIBEN

### VOM CLUSTER ZUM TEXT

Formulieren Sie einen Text für Ihr  
Anscreiben an den Auftraggeber.



Ziel

**Form und Vollständigkeit des Anscreibens sicher stellen**



Ergebnis

**Ausformuliertes Anscreiben**



Zeit

**Sie haben 15 Minuten Zeit**

## ARBEITSAUFTAG: ANSCHREIBEN

Machen Sie eine

### ÜBERSICHT ÜBER DIE PROJEKTPHASEN

Ihres konkreten Projekts. Schätzen Sie die Dauer der unterschiedlichen Phasen und erläutern Sie die Funktion der jeweiligen Phase.



Ziel

**Segmentierung des Projekts erstellen und argumentieren können**



Ergebnis

**Axis Map der Projektphasen**



Zeit

**Sie haben 20 Minuten Zeit**

@liane\_kirschner