

WEGLEITUNG

zur

Prüfungsordnung User Experience / User Interface Designer (UX/UI-Designer) mit eidgenössischem Fachausweis vom

Die Prüfungskommission erlässt, gestützt auf Ziffer 2.21 Bst. a der Prüfungsordnung über die Berufsprüfung für User Experience / User Interface Designer (UX/UI-Designer) folgende Wegleitung:

1 EINLEITUNG

1.1 Zweck der Wegleitung

Die Wegleitung enthält ergänzende Informationen zur Prüfungsordnung vom 16.05.2022 über die Berufsprüfung zum Erlangen des Titels User Experience / User Interface Designer (UX/UI-Designer) mit eidg. Fachausweis.

1.2 Adressaten

Die vorliegende Wegleitung richtet sich an die Kandidatinnen/Kandidaten der Berufsprüfung sowie an die Expertinnen/Experten.

1.3 Gültigkeit

Zum Zeitpunkt der Ausschreibung der Abschlussprüfung ist die für die ausgeschriebene Prüfung gültige Wegleitung auf den Internetseiten der Prüfungsträger publiziert.

1.4 Prüfungskommission

Die Prüfungskommission setzt sich paritätisch aus neun Vertreterinnen und Vertretern der drei Prüfungsträger zusammen. Die Prüfungskommission konstituiert sich selbst. Die Landessprachen Deutsch, Französisch und Italienisch sind angemessen vertreten.

Die Prüfungsexpertinnen/-experten

- erstellen die Prüfungsaufgaben und die Prüfungsraster unter Anleitung der Prüfungskommission;
- legen allfällige Hilfsmittel fest;
- stellen Qualität und Quantität der Prüfungsunterlagen sicher;
- nehmen die Prüfungen ab;
- halten die Ergebnisse der Prüfungsteile in den vorgegebenen Dokumenten beziehungsweise Prüfungsraster schriftlich fest;
- nehmen an den Weiterbildungen der Prüfungskommission für Expertinnen/Experten teil;
- nehmen an den Prüfungskonferenzen teil (Vorbereitungssitzungen, Debriefings etc.);
- verpflichten sich, über Ablauf und Inhalt der Prüfungen Stillschweigen zu bewahren.

1.5 Prüfungssekretariat

Das Sekretariat wird durch die Prüfungskommission bestimmt. Die Adresse ist auf den Internetseiten der Prüfungsträger aufgeführt.

2 INFORMATIONEN ZUM ERLANGEN DES FACHAUSWEISES

2.1 Administratives Vorgehen

- 2.11 Die Prüfung wird auf den Internetseiten der Prüfungsträger ausgeschrieben.
- 2.12 In der Ausschreibung wird auf die Wegleitung hingewiesen, die für die ausgeschriebene Prüfung gültig ist.
- 2.13 **Nachteilsausgleich für Menschen mit Behinderung**
Bei Einschränkungen und Behinderungen kann ein Nachteilsausgleich, soweit begründet und zumutbar, schriftlich, spätestens zusammen mit der Prüfungsanmeldung beantragt werden. Weitergehende Informationen zur Chancengleichheit können dem Merkblatt des SBFI «Nachteilsausgleich für Menschen mit Behinderungen bei Berufsprüfungen und höheren Fachprüfungen» entnommen werden. Das Merkblatt kann auf der Internetseite des SBFI <https://www.sbf.admin.ch/sbf/de/home/bildung/hbb/eidgenoessische-pruefungen/kandidierende-und-absolvierende.html> heruntergeladen werden.

Die Prüfungskommission prüft und entscheidet in derartigen Fällen individuell und im Sinne der Gleichstellung.

- 2.14 Der Nachweis der beruflichen Praxis ist gemäss dem Anmeldeformular auf den Internetseiten der Prüfungsträger zu dokumentieren. Die verlangte Praxis wird bis zum Zeitpunkt der Prüfung angerechnet.
- 2.15 Dem Anmeldeformular sind die in Ziff. 3.2 der Prüfungsordnung genannten Unterlagen als Kopie beizulegen.

2.2 Gebühren

Die anfallenden Kosten werden mit der Ausschreibung der Prüfung publiziert.

Für eine Abmeldung, die in einem Zeitraum von weniger als 4 Wochen vor Prüfungsbeginn erfolgt, werden einer Kandidatin oder einem Kandidaten die folgenden Kosten verrechnet:

- | | |
|---|-------------------------|
| a) Abmeldung vor Erhalt des Prüfungsaufgebots ohne entschuld bare Gründe laut Ziffer 4.22 der Prüfungsordnung | 40% der Prüfungsgebühr |
| b) Abmeldung nach Erhalt des Prüfungsprogramms ohne entschuld bare Gründe laut Prüfungsordnung Ziffer 4.22 | 100% der Prüfungsgebühr |
| c) Nichterscheinen zur Prüfung | 100% der Prüfungsgebühr |
| d) Nichterscheinen zur Prüfung infolge belegten entschuld baren Gründen laut Ziffer 4.22 der Prüfungsordnung | 20% der Prüfungsgebühr |
| e) Rücktritt während der Prüfung | 100% der Prüfungsgebühr |

Für Repetentinnen/Repetenten legt die Prüfungskommission die Gebühren fest.

2.3 Zulassung

2.3.1 Die Zulassung ist unter Ziffer 3.3 der Prüfungsordnung geregelt.

Die Prüfungskommission entscheidet, ob die genannte Berufspraxis für die Zulassung Gültigkeit besitzt. Sie begründet ihren Entscheid.

3 ABSCHLUSSPRÜFUNG

3.1 Bestandteile der Prüfung

Die Prüfung besteht aus den folgenden Prüfungsteilen:

Prüfungsteil	Art der Prüfung	Zeit	Gewichtung des Prüfungsteils
1	Projektarbeit	schriftlich	vorgängig erstellt dreifach
2	Präsentation	mündlich	20 Min einfach
3	Fachgespräch	mündlich	40 Min doppelt
Total		60 Min	

Prüfungsteil 1, Projektarbeit

In der Projektarbeit entwickeln die Kandidatinnen und Kandidaten ein digitales interaktives Produkt oder einen Service. Das Projekt muss alle Handlungskompetenzbereiche umfassen.

Für die Projektarbeit wird mit der Anmeldung zur Prüfung ein Exposé eingereicht, welches von der Prüfungskommission validiert wird. Das Exposé umfasst:

- Projektziel
- Projektinhalt
- Prozessbeschreibung (Strukturierung, Zeitmanagement, Testkonzept)
- Abgrenzung des Projektumfanges (Interessengruppe/Nutzergruppe/Stakeholder, Benutzerbedürfnisse)

Die Projektarbeit wird vorgängig erstellt.

Detaillierte Hinweise zur Erstellung und zum Zeitrahmen sind im Merkblatt „Projektarbeit, Präsentation und Fachgespräch“ enthalten.

Prüfungsteil 2, Präsentation

Die Kandidatinnen und Kandidaten präsentieren den Expertinnen und Experten die wichtigsten Aspekte ihrer Projektarbeit. Dabei setzen sie Hilfsmittel zum Präsentieren angemessen ein.

Das Merkblatt „Projektarbeit, Präsentation und Fachgespräch“ listet die Anforderungen an die Präsentation auf.

Prüfungsteil 3, Fachgespräch

Die Kandidatinnen und Kandidaten beantworten Fragen der Expertinnen und Experten zur Projektarbeit und zur Präsentation.

Das Merkblatt „Projektarbeit, Präsentation und Fachgespräch“ listet die Vorgaben für das Fachgespräch auf.

Bei allen Positionen können sämtliche Handlungskompetenzen geprüft werden. Details und Leistungskriterien sind im Qualifikationsprofil im Anhang der Wegleitung enthalten.

3.3 Hilfsmittel

Die erlaubten Hilfsmittel werden von der Prüfungskommission bekannt gegeben und falls nötig zur Verfügung gestellt. Andere Hilfsmittel sind nicht erlaubt. Bei Verwendung nicht erlaubter Hilfsmittel entscheidet die Prüfungskommission gemäss Ziffer 2.21 der Prüfungsordnung über den Ausschluss der Kandidatin oder des Kandidaten.

3.4 Beurteilungskriterien

Der Prüfungsstoff entspricht dem Berufsbild gemäss Punkt 1.2 der Prüfungsordnung und den Handlungskompetenzbereichen A bis D im Anhang zur Wegleitung. Die in den Handlungskompetenzbereichen aufgeführten Leistungskriterien definieren Inhalt und Niveau der Prüfungen.

3.5 Notengebung

Die einzelnen Handlungen und das erwartete Verhalten werden aufgrund der Punkte bewertet, die im Voraus festgelegt wurden. Die Anzahl Punkte hängt vom Umfang und vom Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe ab.

Die Notengebung wird aus dem Prüfungsraster beziehungsweise aus dem Prüfungsprotokoll abgeleitet. Die Note wird auf die nächste halbe oder ganze Note auf- oder abgerundet.

Für jede Position werden ganze oder halbe Noten erteilt. Die Noten der Prüfungsteile werden aufgrund der Positionsnoten gerechnet und auf Dezimale gerundet. Die Gesamtnote der Prüfung ist das Mittel aus den Noten der einzelnen Prüfungsteile.

Die Gesamtnote wird auf eine Dezimale gerundet.

3.7 Beschwerden

Die Merkblätter zu Beschwerde und Akteneinsichtsrecht können auf der Website des SBFi eingesehen werden:

<https://www.sbf.admin.ch/sbf/de/home/bildung/hbb/eidgenoessische-pruefungen/kandidierende-%0bund-absolvierende.html>

Aarau, Bern, Zürich

Swiss Graphic Designers
SGV Schweizer Grafiker Verband
viscom

Die Prüfungskommission:



Ursula Heilig
Präsidentin



Susann Mäusli Bruggisser
Geschäftsführerin

ANHANG

Übersicht der beruflichen Handlungskompetenzen Anforderungsniveau, mit Leistungskriterien

ÜBERSICHT DER HANDLUNGSKOMPETENZEN

Handlungskompetenz- Handlungskompetenzen bereiche

a	Erarbeitung der konzeptionellen Grundlagen	a1: Projektauftrag verifizieren und Rahmenbedingungen präzisieren	a2: Nutzergruppen und Nutzerverhalten mit qualitativen und quantitativen Recherchemethoden analysieren und interpretieren	a3: Konkurrenzanalyse erstellen	a4: Ein bestehendes Produkt methodisch auf Schwachstellen und Potential prüfen und analysieren	
b	Bestimmung des funktionalen Produktumfangs	b1: Anforderungen an das zu erstellende Produkt interpretieren und User Stories ableiten (Briefing)	b2: Ganzheitliches Benutzererlebnis anhand einer User Journey definieren	b3: Touchpoints zwischen digitalen Produkten und Anwender/innen identifizieren	b4: Use Cases gemäss Briefing und konzeptionellen Grundlagen beschreiben	b5: Scoping des Produktumfangs definieren
c	Strukturierung von Funktion und Inhalt	c1: Informationsarchitektur aus funktionalem Produktumfang ableiten	c2: Use Cases mittels Wireframes visualisieren	c3: Prototypen für das Usertesting erstellen	c4: Strukturierte User Tests durchführen und Erkenntnisse einbringen	
d	Gestaltung der Interaktion und der grafischen Oberfläche	d1: Inhalte prüfen, benutzerzentriert strukturieren und aufbereiten	d2: Look-and-feel der Benutzeroberfläche erarbeiten	d3: Funktionale und visuelle Gestaltung ausarbeiten	d4: Responsive Layouts für Screengrößen erstellen	d5: Benutzeroberfläche mit Mockups und A/B-Tests untersuchen

ANFORDERUNGSNIVEAU (LEISTUNGSKRITERIEN)

Handlungskompetenzbereich A – Erarbeitung der konzeptionellen Grundlagen	
Beschreibung des Handlungskompetenzbereichs	<p>UX/UI-Designer erarbeiten für die auszuführenden Projekte die konzeptionellen Grundlagen. Sie klären als erstes den Projektauftrag. Dazu gehört die selbständige Analyse der Ziele und der Rahmenbedingungen des Projekts. Die Ergebnisse dieser Analyse besprechen sie mit der Auftraggeberin oder dem Auftraggeber und/oder mit dem Projektteam, damit die verantwortlichen Personen Offerten, Budgets und Projektabläufe erstellen können. Eine weitere wichtige Grundlage ist das Erfassen des Nutzerverhaltens, um die Produkte so zu gestalten, dass diese den Bedürfnissen der Zielgruppe genau entsprechen. Dazu wenden UX/UI-Designer verschiedenste Methoden an, von der Datenanalyse über Interviews bis zur Durchführung von Workshops. Die Ergebnisse der Recherchen arbeiten sie so auf, dass die Schlussfolgerungen nachvollziehbar sind. Um wettbewerbsfähige Produkte zu erarbeiten, analysieren UX/UI-Designer den Markt und die Mitbewerber. Die gesammelten Informationen und Daten lassen sie in die Produkterstellung und Markteinführung einfließen. Bestehende Produkte analysieren sie auf ihre Schwachstellen bzw. auf ihr Potential und schlagen Verbesserungsvorschläge für die zukünftige Nutzbarkeit vor.</p>
Kontext	<p>Die sorgfältige Analyse des Auftrags ist wesentlich für die effiziente und bedarfsgerechte Realisierung des Projekts. Zentral dabei ist das korrekte Erfassen der Nutzerbedürfnisse. Die Zielgruppe soll das Produkt intuitiv und einfach benutzen können; das heisst, das Produkt soll möglichst barrierefrei konzipiert sein. Deshalb beziehen UX/UI-Designer mögliche Einschränkungen von Nutzerinnen und Nutzern von Anfang an mit ein. Sie berücksichtigen dabei die Richtlinien und Vorgaben des Bundes sowie die Empfehlungen der Stiftung «Zugang für alle» (access-for-all.ch).</p> <p>Um das Nutzerverhalten zu verstehen und die konkreten Nutzerbedürfnisse an das Produkt ableiten zu können, führen UX/UI-Designer qualitative wie quantitative Recherchen durch. Sie wenden geeignete Befragungsmethoden selbständig an, analysieren die Daten und stellen die Ergebnisse statistisch dar. Ihre Recherche- und Analysefähigkeiten setzen sie auch beim Erstellen von Marktanalysen ein. Diese bilden eine wichtige Grundlage für die erfolgreiche Positionierung des Produkts am Markt.</p>

Beim Erstellen der konzeptionellen Grundlagen ziehen UX/UI-Designer weitere Fachpersonen aus der Forschung, der Kommunikation und der Entwicklung mit ein. UX/UI-Designer weitere Fachpersonen aus der Forschung, der Kommunikation und der Entwicklung mit ein.

Handlungskompetenzen	Ergänzung zu Handlungskompetenzen (falls nötig)	Leistungskriterien
		UX/UI-Designer sind fähig,
a1: Projektauftrag verifizieren und Rahmenbedingungen präzisieren		<ul style="list-style-type: none"> • die Herausforderungen, die Zielvorgaben, den Projektumfang und weitere Rahmenbedingungen des Projektauftrags selbständig zu verifizieren • allfällige Unklarheiten oder Widersprüche in Zusammenarbeit mit den Auftraggebenden zu identifizieren • strukturierte Rückfragen an die Auftraggebenden oder für die Besprechung im Projektteam zu formulieren • Gespräche mit den Auftraggebenden selbständig zu führen und Erkenntnisse und Antworten aufzunehmen • erste Ideen zur Umsetzung zu visualisieren • die Erkenntnisse, Ideen und Fragen innerhalb des fachlichen Projektteams zu diskutieren und zu klären um daraus einen Anforderungskatalog zu erstellen • Vorabklärungen hinsichtlich der technischen Aspekte und Machbarkeit zu treffen • den Arbeitsaufwand als Grundlage für die Erstellung von Budgets und der Projektplanung einzuschätzen • im Auftrag der Projektleitung weitere Elemente für die Offerterstellung beizusteuern
a2: Nutzergruppen und Nutzerverhalten mit qualitativen und quantitativen Recherchemethoden analysieren und interpretieren	Statistik Verhaltensforschung Interview- und Befragungstechniken HCD-Methoden	<ul style="list-style-type: none"> • geeignete Methoden des Human-centered Design und des Design Thinking einzusetzen • Nutzerstatistiken zusammenzutragen und zu analysieren • Nutzergruppen zu analysieren und zu strukturieren • geeignete Fragestellungen abzuleiten und Umfragen zu generieren • Nutzerinterviews oder Nutzerbeobachtungen durchzuführen • Workshops mit Nutzern durchzuführen

		<ul style="list-style-type: none"> • Recherchematerial aufzubereiten, die Ergebnisse zu vergleichen und zu interpretieren • die Probleme, Bedürfnisse und Motivationen der Nutzerinnen und Nutzer zu definieren • die Ergebnisse zu Nutzertypen, Nutzerverhalten und Nutzerbedürfnisse methodisch zu dokumentieren und darzustellen (z.B. in Personas)
a3: Konkurrenzanalyse erstellen	Vergleichstabelle Scoring-Modell	<ul style="list-style-type: none"> • mit einem systematischen Vorgehen (z.B. Vergleichstabelle erstellen, Mustereinkäufe tätigen) Daten und Informationen über Mitbewerber zu sammeln • ein Scoring-Modell zu entwickeln, um die gesammelten Daten hinsichtlich Relevanz bewerten und auswerten zu können • Ergebnisse periodisch zu überprüfen und Vorgehen gegebenenfalls anzupassen • Erkenntnisse für die erfolgreiche Positionierung (Alleinstellungsmerkmal/USP) des digitalen Produkts zu definieren und in den Konzeptionsprozess einzubringen
a4: Ein bestehendes Produkt methodisch auf Schwachstellen und Potential prüfen und analysieren	Psychologie Heuristikmethoden	<ul style="list-style-type: none"> • mit mentalen Modellen die Annahmen und Vorstellungen von Nutzergruppen zu erfassen • anhand von geeigneten Heuristikmethoden Benutzerschwierigkeiten aufzudecken • die Mängel hinsichtlich der Nutzbarkeit dokumentieren • Vorschläge für die bessere Nutzbarkeit des Produkts (Benutzerführung) aufzuzeigen und zu begründen • alle bestehende Informationen und Inhalte in einem Inventar (Content Audit) zusammenzufassen

Handlungskompetenzbereich B – Bestimmung des funktionalen Produktumfangs	
Beschreibung des Handlungskompetenzbereichs	<p>UX/UI-Designer legen im Rahmen des Projektauftrags anhand von Recherchen und Informationssammlungen den Umfang und den Inhalt des zu erstellenden Produkts fest. Sie interpretieren die Daten und Informationen, die sie im Zusammenhang mit der Erarbeitung der konzeptionellen Grundlagen aufgearbeitet haben und definieren User Storys, Use Cases und Touchpoints. Sie erstellen Funktionspakete und halten den funktionalen Umfang an das Produkt für die Entwickler fest (Scope). Weiter evaluieren sie die Rechercheergebnisse mit allen Beteiligten (wie z.B. Auftraggeber, IT-Spezialisten, Softwareentwickler, Statistiker/Daten-Analytiker, Marktforscher). Ziel ist es, die Bedürfnisse der Nutzer mit einem digitalen Produkt abzudecken.</p>
Kontext	<p>Um den Inhalt und den Umfang des zu realisierenden Projekts festzulegen, erstellen UX/UI-Designer sogenannte User Stories. Diese «Nutzergeschichten» sind ein wichtiges Werkzeug, um agile Projekte inhaltlich zu steuern; damit werden die Anforderungen der Kundinnen und Kunden an das Produkt beschrieben. Die User Stories beinhalten neben den Erwartungen an das zukünftige Produkt auch die Anforderungen an die technischen Lösungen. In User Journeys halten UX/UI-Designer den optimalen Weg fest, der die Nutzerinnen und Nutzer zum gewünschten Ziel führt. Um diese «Reise» ideal zu gestalten, setzen UX/UI-Designer ihre psychologischen Fähigkeiten ein. Sie fühlen sich in die Nutzer ein und antizipieren Nutzungssituationen. UX/UI-Designer beschäftigen sich intensiv mit diesen Prozessen; sie verstehen mentale Modelle und sind in der Lage, den Nutzerinnen und Nutzern neue Strategien anzubieten.</p> <p>UX/UI-Designer dokumentieren diese Erwartungen und Anforderungen als Grundlage für alle am Projekt Beteiligten in geeigneter Form. Neben Beschreibungen in Textform stellen sie die Wege mit allen Schritten und Erfahrungen mit visuellen Methoden dar. Die in den Designprozess involvierten Fachpersonen erhalten so die nötigen Informationen, welche funktionalen Anforderungen an das Projekt gestellt werden.</p>

Handlungskompetenzen	Ergänzung zu Handlungskompetenzen (falls nötig)	Leistungskriterien
b1: Anforderungen an das zu erstellende Produkt interpretieren und User Stories ableiten (Briefing)		UX/UI-Designer sind fähig, <ul style="list-style-type: none"> • sämtliche Informationen aus der Erarbeitung der konzeptionellen Grundlagen zusammenzustellen und zu interpretieren • die Informationen aus allen Recherchen und Analysen schematisch darzustellen • User Stories aus den Anforderungen an das zu erstellende Produkt zu beschreiben
b2: ganzheitliches Benutzererlebnis anhand einer User Journey definieren		<ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Anwendungsfälle aus den Rechercheergebnissen zu entwerfen • die Schritte der Nutzer in Form von Anwendungsszenarien zu visualisieren (User Journeys)
b3: Touchpoints zwischen digitalen Produkten und Anwender*innen identifizieren		<ul style="list-style-type: none"> • das Verhalten der potentiellen Nutzer zu identifizieren und schematisch darzustellen • Touchpoints anhand der Anwendungsszenarien herzuleiten • Anforderungen der Schnittstellen zum digitalen Produkt in Zusammenarbeit mit der Softwareentwicklung zu definieren und festzuhalten
b4: Use Cases gemäss Briefing und konzeptionellen Grundlagen beschreiben		<ul style="list-style-type: none"> • Überschneidungen der definierten Anwendungsszenarien zu bereinigen und Synergien aufzuzeigen • Use Cases als Beschreibung oder als Flussdiagramm festzuhalten • die Ergebnisse aus den Recherchen mit allen Beteiligten (Auftraggeber, IT-Spezialisten, Softwareentwickler, Statistiker/Daten-Analytiker, Marktforscher) zu evaluieren
b5: Scope (funktionaler Umfang für das digitale Produkt / Service) definieren		<ul style="list-style-type: none"> • Use Cases zu priorisieren • funktionale Anforderungen an MVP (Minimal Viable Product) zu beschreiben und zu definieren • Scope (Funktionsumfang) anhand der vorgegebenen Projektzeit und des Budgets auszuwählen • Funktionspakete für die nächsten Prozessschritte festzulegen • Screengrößen für das Anwendungsszenario zu definieren

Handlungskompetenzbereich C – Strukturierung von Funktion und Inhalt	
Beschreibung des Handlungskompetenzbereichs	<p>UX/UI-Designer bringen die zu vermittelnden Inhalte in eine sinnvolle und zielführende Struktur, d.h. sie definieren die Informationsarchitektur. Ziel ist eine möglichst zielgruppengerechte und nutzerfreundliche Unterteilung und Darstellung der Inhalte, die in einem digitalen Produkt vermittelt werden. Der Benutzer soll die von ihm gesuchte Information möglichst schnell finden. Weiter erstellen UX/UI-Designer Wireframes (grobe Darstellungen der grafischen Schnittstellen); diese machen die Interaktion zwischen Anwenderinnen und Anwendern und digitalem Produkt sichtbar. Anhand der Wireframes wird erkennbar, ob die Interaktionen wie vorgesehen stattfinden, ob die Informationen fließen und ob Nutzerinnen und Nutzer die anvisierten Ziele erreichen können. Die fertigen Wireframes dienen als Grundlage für die Erstellung der grafischen Oberfläche und zur Softwareentwicklung. UX/UI-Designer erstellen interaktive Prototypen in verschiedenen Ausarbeitungsstufen und benützen diese für Kundenpräsentationen und User Tests. Mit strukturierten User Tests erhalten UX/UI-Designer eine Rückmeldung, ob ein Produkt oder Prozess von der Benutzerin resp. vom Benutzer verstanden wird. Die Ergebnisse aus den Tests bringen die UX/UI-Designer iterativ in den Design-Prozess ein.</p>
Kontext	<p>Bei der Strukturierung von Funktion und Inhalt des Produkts arbeiten UX/UI-Designer «vom Groben ins Feine». Sie gehen dabei iterativ und agil vor; das heisst sie sind in der Lage, bei Bedarf auf gewisse Projektschritte zurückzukommen, diese anzupassen und das Projekt auf der neuen Ausgangslage weiter zu entwickeln. Dies verlangt selbständiges und ausdauerndes Arbeiten. UX/UI-Designer finden kreative Lösungen, testen diese aus und passen sie bei Bedarf an. Weiter sind hohe planerische und organisatorische Fähigkeiten verlangt, um den Überblick über das Projekt zu behalten.</p> <p>UX/UI-Designer arbeiten in dieser Phase mit verschiedenen IT-Verantwortlichen wie Softwareentwicklerinnen und -entwicklern, Programmiererinnen und Programmierern, Applikationsentwicklerinnen und -entwicklern zusammen. Dies verlangt sehr gute Team- und Kommunikationsfähigkeiten.</p> <p>Beim Testen halten UX/UI-Designer Vertraulichkeitsvereinbarungen und Geheimhaltungsverträge ein.</p>

Handlungskompetenzen	Ergänzung zu Handlungskompetenzen (falls nötig)	Leistungskriterien
		UX/UI-Designer sind fähig,
c1: Informationsarchitektur aus funktionalem Produktumfang ableiten		<ul style="list-style-type: none"> • die zu vermittelnden Inhalte zu ordnen und in eine Struktur zu bringen • zu definieren, wie sich die Nutzerinnen und Nutzer innerhalb dieser Struktur bewegen können • die erstellte Informationsarchitektur in adäquater Form zu visualisieren
c2: Use Cases mittels Wireframes visualisieren		<ul style="list-style-type: none"> • anhand der funktionalen und inhaltlichen Anforderungen Wireframes zu erstellen • während der Erstellung der Wireframes den nötigen Text zu formulieren oder ihn weiterzuentwickeln • die Nutzerinteraktionen in die Wireframes einzuplanen • die Wireframes iterativ zu testen und zu verbessern
c3: Prototypen für das Usertesting erstellen		<ul style="list-style-type: none"> • interaktive Prototypen zu erstellen, mit denen eine ganze Anwendung wie auch einzelne Abläufe getestet werden können • Low Fidelity-Prototypen mittels Scribbles zu erstellen • High Fidelity-Prototypen mittels Wireframes oder Screendesign (Mockups) auszuarbeiten • die Interfaces und Nutzerinteraktionen zu gestalten • technische Spezifikationen für fortgeschrittene Prototypen zu schreiben • je nach Projekt das geeignete Prototyping-Tool zu definieren • eine Testplattform für Stakeholders und für Tester einzurichten
c4: Strukturierte User Tests durchführen und Erkenntnisse einbringen		<ul style="list-style-type: none"> • für strukturierte User Tests die Testpersonen zu definieren, zu rekrutieren und einzuladen • die Researchfragen zu definieren und die Testszenarien zu schreiben • die Infrastruktur zu planen und zu organisieren • Wireframes, Klickdummies und Prototypen zu testen

		<ul style="list-style-type: none">• die Tests mit verschiedenen Methoden wie Notizen, Audio, Video, Screenrecording, Eyetracking, Heatmap etc. zu dokumentieren
--	--	---

Handlungskompetenzbereich D – Gestaltung der Interaktion und der grafischen Oberfläche	
Beschreibung des Handlungskompetenzbereichs	<p>UX/UI-Designer gestalten die digitale Interaktion; das heisst, sie setzen die Konzept- oder Projektinhalte gestalterisch um. Dabei orientieren sie sich an den zuvor recherchierten Nutzerbedürfnissen und berücksichtigen die Erkenntnisse über das Nutzerverhalten. In Zusammenarbeit mit Entwicklerinnen und Entwicklern prüfen sie die technische Machbarkeit der geplanten Realisation. Sie kontrollieren die Inhalte auf deren Sinnhaftigkeit und passen sie bei Bedarf an. Für die Umsetzung erarbeiten UX/UI-Designer Benutzeroberflächen vom Look-and-Feel bis zur detaillierten Ausarbeitung der Screens. Sie gehen dabei systematisch vor und erarbeiten sinnvolle und wiederverwendbare Gestaltungs- und Interaktionselemente. Um den künftigen Nutzerinnen und Nutzern die Bedienung zu erleichtern (Benutzererlebnis), setzen sie Mikro-Interaktionen und Animationen ein. Sie sind in der Lage, den Inhalt optimal für verschiedene Screengrössen zu gestalten. Neben den visuellen Details erarbeiten sie auch die funktionalen Vorgaben wie Buttons, Eingabefelder etc. Alle erarbeiteten Designelemente stellen sie in einem Styleguide zusammen, welchen sie den Entwicklerinnen und Entwicklern übergeben. Diese Übergabe kann auch schrittweise erfolgen; UX/UI-Designer planen die Übergabe so, dass die Programmierung und die weitere Designentwicklung bestmöglich aufeinander abgestimmt sind. Während dieses Prozesses prüfen UX/UI-Designer die umgesetzten Elemente und optimieren diese bei Bedarf. Sie dokumentieren den gesamten Designprozess und machen die Ergebnisse allen Projektbeteiligten zugänglich.</p>
Kontext	<p>UX/UI-Designer vereinfachen die Bedienung komplexer digitaler Systeme; dabei setzen sie den Fokus auf die grafische Oberfläche. Während der Designphase sind sie in der Lage, frühzeitig zu erkennen ob der Inhalt sinnvoll und vollständig ist. Mit dieser Prüfung verhindern sie Mehraufwände und Zeitverlust in späteren Phasen des Projektes wie z.B. in der Entwicklung. UX/UI-Designer stellen die Kommunikation mit den Beteiligten (Kundinnen und Kunden wie Entwicklerinnen und Entwickler) sicher; so kann der Prozess bei Bedarf rechtzeitig verbessert werden. Sie berücksichtigen technische Grenzen und stellen so die Umsetzbarkeit sicher. Damit tragen sie zur Steigerung der Zeit- und Kosteneffizienz im Projekt bei. Die Ausarbeitung aller relevanten Screens sowie die systematische Aufstellung der Gestaltungs- und Interaktionselemente als Styleguide zuhanden der Entwicklerinnen und Entwickler beschleunigt den Umsetzungsprozess massiv.</p>

Handlungskompetenzen	Ergänzung zu Handlungskompetenzen (falls nötig)	Leistungskriterien
		UX/UI-Designer sind fähig,
d1: Inhalte prüfen, benutzerzentriert strukturieren und aufbereiten		<ul style="list-style-type: none"> • die gelieferten Inhalte (Texte, Bilder, Video, Audio etc.) auf Qualität, Vollständigkeit und Sinnhaftigkeit zu prüfen • die Inhalte benutzerzentriert auf das Design anzuwenden • bei unpassenden oder fehlenden Inhalten Alternativen anzubieten
d2: Look-and-feel der Benutzeroberfläche erarbeiten		<ul style="list-style-type: none"> • Grobentwürfe für eine visuelle Sprache zu entwickeln • zielgruppengerechte Designs zu erstellen • wiederverwendbare Grundbausteine (wie Eingabefelder, Buttons etc.) und Gestaltungselemente basierend auf geliefertem Inhalt zu erarbeiten • zentrale Screens gemäss Wireframes/Prototyp zu definieren und auszuarbeiten
d3: Funktionale und visuelle Gestaltung ausarbeiten		<ul style="list-style-type: none"> • Look-and-feel auf verschiedene Screentypen und Inhalte (Informationsstruktur) mit Hilfe von Wireframes, Prototypen anzuwenden • intuitiv bedienbare Interaktionselemente zu definieren und zu erstellen • wiederverwendbare, modulübergreifende Interaktionskonzepte festzulegen und zu beschreiben • ausgearbeitete Screens für die Präsentation oder weiteres Prototyping vorzubereiten
d4: Responsive Layouts für Screengrößen erstellen		<ul style="list-style-type: none"> • das Verhalten des Designs über verschiedene Screengrößen darzustellen • gestalterische Lösungsansätze zu erarbeiten, damit der Inhalt auf den vorher bestimmten Screengrößen optimal dargestellt wird
d5: Benutzererlebnis mit Mikro-Interaktionen und Animationen unterstützen		<ul style="list-style-type: none"> • neue Trends und Möglichkeiten für Animationen zu erkunden • für einzelne Prozesse und Elemente Interaktionszustände (Stati) zu definieren

		<ul style="list-style-type: none"> • Animationen zur Unterstützung wechselnder Stati und Navigation durch die Screens zu definieren • den Nutzen und die Wirkung der Mikro-Interaktionen und Animationen zu überprüfen • die technische Machbarkeit mit der Entwicklerin oder dem Entwickler zu prüfen • die geeignete Darstellung für die Kundenpräsentation und die Übergabe an die Softwareentwicklung auszuwählen
d6: Styleguide erarbeiten und Gestaltungssysteme für Entwicklung spezifizieren		<ul style="list-style-type: none"> • alle Elemente der Gestaltung wie Einsatz von Schrift und Typografie, Farbpalette, Bildern, Icons erklärend aufzubereiten • einzelne Bestandteile des Designs (Module und kleinste Komponenten), ihre Statusformen und deren Verhalten (inklusive Animation) zu beschreiben und festzuhalten • die Systematik der Interaktions- und Gestaltungselemente (Regeln, Muster, Ordnung) aufzuzeigen • wiederkehrende Parameter für das Layout (z.B. Gridsystem, Breakpoints) zu definieren • Elemente wie Bilder, Logos, Schriften, Icons im richtigen Format und in der richtigen Qualität für die gewünschte Anwendung aufzubereiten • ein digitales Handbuch (pdf oder online) für die Frontend Entwickler zu erstellen
d7: Umsetzung der Entwicklung begleiten und prüfen und Akzeptanztests durchführen		<ul style="list-style-type: none"> • Verständnis für die Gestaltung, Interaktion und Animation bei Entwicklerinnen und Entwicklern sicherzustellen • die schrittweise Übergabe an die Softwareentwicklung zu planen und sicherzustellen • alle angewendeten Interaktionen und Animationen zu testen • die Umsetzung gemäss Styleguide zu überprüfen • die Browserkompatibilität auf Kohärenz zu prüfen • Fehler und Diskrepanzen zu erfassen • Akzeptanztests bei Endnutzerinnen und Endnutzer durchführen • die Testergebnisse für das weitere Vorgehen zu dokumentieren

Haltungen	Herausforderungen (exemplarisch, nicht abschliessend)	Handlungskompetenzbereiche			
		a	b	c	d
Kommunikationsfähigkeit	Im Projektteam verhandeln, Projektziel definieren	x			
	Projektfortschritt aktiv kommunizieren	x	x	x	x
	Projektbeteiligte involvieren	x	x	x	x
Analysefähigkeit	Aufträge nach verschiedenen Kriterien analysieren	x	x		
	Diverse Recherchemethoden professionell anwenden	x	x		
Selbständigkeit / Verantwortungsbewusstsein	Budget und Zeitvorgaben einhalten		x	x	x
	Projektbeteiligte im richtigen Moment einbeziehen / informieren	x	x	x	x
	Produkte laufend testen und verbessern		x	x	x
Unternehmerisches Denken und Handeln	Produkte auf Nutzerbedürfnisse ausrichten	x	x	x	
	Produkte gegenüber Mitbewerbern erfolgreich platzieren	x			
Einfühlungsvermögen / Empathie	Mögliche Einschränkungen von Nutzerinnen und Nutzern berücksichtigen	x		x	x
	Nutzerbedürfnisse analysieren und verstehen	x	x	x	
	Mentale Modelle verstehen und in die Prozesse einbeziehen		x	x	
	Benutzerzentrierte Haltung einnehmen		x	x	x
Innovation / Kreativität	Lösungsorientiert arbeiten / vernetzt denken	x	x	x	x
	Neue Strategien erarbeiten	x			
	Iterative Arbeitsweise anwenden		x	x	x
Teamfähigkeit	Interdisziplinär arbeiten	x	x	x	x
	Inputs von Projektbeteiligten aufnehmen und umsetzen	x	x	x	x
Organisationsfähigkeit	Projekte strukturiert bearbeiten	x	x	x	x