

# MINT-Onlineworkshop

## SOFTWARE USABILITY IM ALLTAG

Designe zielgruppengerechte und nutzerfreundliche Produkte.



### ZIELGRUPPE:

Bist Du in der 10.-13. Klasse und hast Interesse Methoden zur Entwicklung nutzerfreundlicher Produkte kennenzulernen und diese konzeptuell selbstständig umzusetzen? Dann sei dabei in unserem 4-Tages-Online-Workshop!

### INHALTE:

Im ersten Block lernst Du in Diskussionsrunden, Selbstexperimenten und Gruppenarbeit alles rund um die Themen Design, Wahrnehmung und Gedächtnis sowie Gestalt-Gesetze als Grundlage für die Erarbeitung guter Designs kennen.

Im zweiten Block designst ihr in Gruppenarbeit eine Maus für Captain Hook und stellt Euer Produkt anschließend vor. Du lernst etwas über zielgruppengerechte Produkterstellung und erstellst für verschiedene Anwendungsbereiche Personas und wendest die Aspekte der kommunikativen Usability auf den Aufbau einer Webseite an. Im letzten Block entwickelt ihr nutzerfreundliche und zielgruppengerechte Produkte in der Gruppen-Projektarbeit „Gesundheit“ unter Berücksichtigung der erlernten Methoden. Dabei formuliert ihr im Team Ideen, bestimmt die Zielgruppen und arbeitet Personas aus. Danach wendet ihr die Gestalt-Laws auf das Produkt an und skizziert die Funktionalität. Es wird ein Prototyp mithilfe von Karteikarten erstellt und das Produkt wird getestet und Feedback eingearbeitet. Abschließend werden die Produkte und der Entwicklungsprozess der Gruppen gegenseitig präsentiert.

### BERUFSBILDER:

Wir stellen Dir auch die Berufe UX-Designer/in, Entwickler/in Digitale Medien und Webdesigner/in vor.

### ÜBERSICHT:

**Termine:** Auf Anfrage  
**Dauer:** 4 Online-Meetings á 3 Std.  
**Klasse:** 10.-13.  
 (Max.!%0 Teilnehmer – Höhere Teilnehmerzahlen auf Anfrage möglich)



**Eure Dozentin:**

Claudia Gerke

M. Sc. Technik-Kommunikation

Unser zielgruppengerechter Workshop, der Dich bei der Berufswahl unterstützt.

### Unsere Forschungsergebnisse:



- ✓ Wir sind die Erfinder des neuen Lernkonzeptes „Erklärvideos kann jeder!“
- ✓ Du profitierst von unseren Erfahrungen und Forschungsergebnissen.



**Draw my Business**  
 Institut für Digitalisierung & Digital Storytelling