

# Modulidentifikation

Modulnummer	510																
Titel	Benutzerschnittstelle für komplexe Applikation entwerfen																
Kompetenz	Entwirft mit einem benutzerzentrierten Ansatz eine komplexe Benutzerschnittstelle und gewährleistet eine optimale Gebrauchstauglichkeit (Usability) der Benutzeroberfläche.																
Handlungsziele	<table><tr><td>1</td><td>Erhebt die Bedürfnisse der Zielgruppen einer Applikation und beschreibt den Kontext mit den Nutzergruppen, deren Aufgaben und den Nutzungsszenarien.</td></tr><tr><td>2</td><td>Definiert unter Einbezug der Zielgruppen die Nutzungsanforderungen und Anwendungsfälle für die Benutzerschnittstelle im gegebenen Kontext und leitet auf der Basis der Nutzungsanforderungen mögliche Auswirkungen auf die Architektur und das Design der Applikation ab.</td></tr><tr><td>3</td><td>Unterteilt und strukturiert die Inhalte der Applikation in logische Bereiche, konzipiert die Navigation zwischen den Bereichen und die Suche nach Inhalten und stellt die Anordnung der Elemente und die Benutzerführung grafisch dar.</td></tr><tr><td>4</td><td>Konzipiert die Aggregation, Filterung, Paginierung und Visualisierung relevanter Informationen aus grossen Datenmengen in der Benutzerschnittstelle.</td></tr><tr><td>5</td><td>Konzipiert die Umsetzung von Anforderungen zur Barrierefreiheit, Internationalisierung und Lokalisierung in der Benutzerschnittstelle.</td></tr><tr><td>6</td><td>Definiert unter Berücksichtigung der Vorgaben zur Identität und dem Erscheinungsbild des Unternehmens die Gestaltungsrichtlinien für die Benutzerschnittstelle und dessen UI-Komponenten.</td></tr><tr><td>7</td><td>Erarbeitet unter Berücksichtigung der Gebrauchstauglichkeit (Usability) die grafischen Lösungsentwürfe (Mockups, Prototypen) für die einzelnen Bereiche und Anwendungsfälle der Applikation.</td></tr><tr><td>8</td><td>Validiert die Nutzererfahrung der Lösungsentwürfe mit geeigneten Testmethoden, wertet die Tests aus und adaptiert die Konzepte und Entwürfe solange iterativ, bis sie den Bedürfnissen der Nutzer entsprechen.</td></tr></table>	1	Erhebt die Bedürfnisse der Zielgruppen einer Applikation und beschreibt den Kontext mit den Nutzergruppen, deren Aufgaben und den Nutzungsszenarien.	2	Definiert unter Einbezug der Zielgruppen die Nutzungsanforderungen und Anwendungsfälle für die Benutzerschnittstelle im gegebenen Kontext und leitet auf der Basis der Nutzungsanforderungen mögliche Auswirkungen auf die Architektur und das Design der Applikation ab.	3	Unterteilt und strukturiert die Inhalte der Applikation in logische Bereiche, konzipiert die Navigation zwischen den Bereichen und die Suche nach Inhalten und stellt die Anordnung der Elemente und die Benutzerführung grafisch dar.	4	Konzipiert die Aggregation, Filterung, Paginierung und Visualisierung relevanter Informationen aus grossen Datenmengen in der Benutzerschnittstelle.	5	Konzipiert die Umsetzung von Anforderungen zur Barrierefreiheit, Internationalisierung und Lokalisierung in der Benutzerschnittstelle.	6	Definiert unter Berücksichtigung der Vorgaben zur Identität und dem Erscheinungsbild des Unternehmens die Gestaltungsrichtlinien für die Benutzerschnittstelle und dessen UI-Komponenten.	7	Erarbeitet unter Berücksichtigung der Gebrauchstauglichkeit (Usability) die grafischen Lösungsentwürfe (Mockups, Prototypen) für die einzelnen Bereiche und Anwendungsfälle der Applikation.	8	Validiert die Nutzererfahrung der Lösungsentwürfe mit geeigneten Testmethoden, wertet die Tests aus und adaptiert die Konzepte und Entwürfe solange iterativ, bis sie den Bedürfnissen der Nutzer entsprechen.
1	Erhebt die Bedürfnisse der Zielgruppen einer Applikation und beschreibt den Kontext mit den Nutzergruppen, deren Aufgaben und den Nutzungsszenarien.																
2	Definiert unter Einbezug der Zielgruppen die Nutzungsanforderungen und Anwendungsfälle für die Benutzerschnittstelle im gegebenen Kontext und leitet auf der Basis der Nutzungsanforderungen mögliche Auswirkungen auf die Architektur und das Design der Applikation ab.																
3	Unterteilt und strukturiert die Inhalte der Applikation in logische Bereiche, konzipiert die Navigation zwischen den Bereichen und die Suche nach Inhalten und stellt die Anordnung der Elemente und die Benutzerführung grafisch dar.																
4	Konzipiert die Aggregation, Filterung, Paginierung und Visualisierung relevanter Informationen aus grossen Datenmengen in der Benutzerschnittstelle.																
5	Konzipiert die Umsetzung von Anforderungen zur Barrierefreiheit, Internationalisierung und Lokalisierung in der Benutzerschnittstelle.																
6	Definiert unter Berücksichtigung der Vorgaben zur Identität und dem Erscheinungsbild des Unternehmens die Gestaltungsrichtlinien für die Benutzerschnittstelle und dessen UI-Komponenten.																
7	Erarbeitet unter Berücksichtigung der Gebrauchstauglichkeit (Usability) die grafischen Lösungsentwürfe (Mockups, Prototypen) für die einzelnen Bereiche und Anwendungsfälle der Applikation.																
8	Validiert die Nutzererfahrung der Lösungsentwürfe mit geeigneten Testmethoden, wertet die Tests aus und adaptiert die Konzepte und Entwürfe solange iterativ, bis sie den Bedürfnissen der Nutzer entsprechen.																
Kompetenzfeld	Application Engineering																
Objekt	Benutzerschnittstelle (User Interface) für Anwendungsfälle mit komplexen Anforderungen an eine performante, barrierefreie und mehrsprachige Präsentation von Inhalten und grossen Datenmengen.																
Modulversion	1.0																
Erstellt am	17.04.2023																

# Handlungsnotwendige Kenntnisse

Handlungsnotwendige Kenntnisse beschreiben Wissen, das die kompetente Ausführung der Handlungen eines Moduls unterstützt. Diese Kenntnisse dienen der Orientierung und sind nicht abschliessend definiert. Die daraus folgende Konkretisierung der Lernziele und das Festlegen des Lernwegs für den Kompetenzerwerb sind Sache der Bildungsanbieter.

Modulnummer	510
Titel	Benutzerschnittstelle für komplexe Applikation entwerfen
Kompetenz	Entwirft mit einem benutzerzentrierten Ansatz eine komplexe Benutzerschnittstelle und gewährleistet eine optimale Gebrauchstauglichkeit (Usability) der Benutzeroberfläche.
Handlungsziele und handlungsnotwendige Kenntnisse	
Modulversion	1.0
Erstellt am	17.04.2023