

Position 1 – Ausführen und Resultat der Arbeit

Recherche, Analyse und Konzeption

112 Die Recherche und die Analyse des Projektes sind breit abgestützt und es werden verschiedenen Methoden z.B. Interview, Umfragen, Internet-Recherche, Bücher usw. In Bezug auf Konkurrenz, Zielgruppe, Kunde, Markenimage und visuelle Erscheinung, usw. eingesetzt.

- Mehrere Recherchemethoden sind projektbezogen angewendet worden.
- Es werden mindestens zwei Recherchemethoden verlangt.
- Aus jeder Recherche z.B. einer Internetseite wird ein konkretes projektbezogenes Fazit gezogen z.B. welche Elemente können für das eigene Projekt übernommen werden? Was möchte man vermeiden? Wie möchte man sich abgrenzen/hervorheben (USP)?

113 Die Recherchemethoden sind für das Projekt geeignet und werden zielgerecht eingesetzt.

- Die Recherchemethoden müssen zwingend die geeignetsten für das Projekt sein.
- Die Durchführung der Recherchemethode ist strukturiert und zielfokussiert.
- Vor der Recherche muss klar sein, was man konkret herausfinden möchte. Diese Aspekte sind projektbezogen.

114 Die Ergebnisse der Recherche/Analyse fließen sichtbar in die Projektidee und weitere Projektarbeit ein.

- Diese Konklusion muss in Form von: Personas, Userjourneys, UseCases, FlowCharts, Moodboard, StyleGuide, usw. auftreten (je nach Projekt die passende Methode).
- Dem Kunden könnte man begründen/erläutern, warum man welche Projektentscheide getroffen hat. Nicht die eigenen Ideen, der eigene Geschmack werden umgesetzt, sondern zielgruppenrelevante Aspekte, welche in der Recherche herausgearbeitet worden sind.

115 Es wird mit verschiedenen visuellen und strukturellen Methoden bei der Recherche und Ideensuche gearbeitet im Hinblick auf die Konzeption.

Visuell = z.B. Moodboard, Beispielsammlung, Entwurfs-, Ideenskizzen

strukturell = z.B. Mindmap, Elevator Pitch, morphologischer Kasten, Userjourney, Personas, Statistiken

- Methoden der Ideensuche sind sichtbar z.B. Mindmap, Brainstorming, Skizzen, Kreativitätstechniken angewendet.
- Die Prozesssuche erfolgt mit verschiedenen Methoden wie Wandabbildungen mit vielen Zetteln, Skizzen, usw.
- Es müssen zwingend visuelle, wie auch strukturelle Methoden angewendet werden.
- Es werden mind. zwei visuelle und zwei strukturelle Methoden angewendet.

-

116 Die Konzeptidee für das Projekt ist fundiert erarbeitet worden (z.B. Storytelling, Zitate aus anderen Stilepochen, visuelle Idee, ...).

- Die Suche nach der visuellen Form oder nach dem «roten Faden» (*Storytelling*) des Produktes ist erarbeitet worden.
- Das Produkt stellt ein ästhetisches/inhaltliches/ethisches Ganzes dar, welches userzentriert konzipiert worden ist.
- Mit Konzeptidee ist die visuelle Vision wie auch z.B. das Einbetten des Produktes in ein vorhandenes Marketingkonzept oder das Bedienen von mentalen Modellen gemeint.
- Die Konzeptidee ist zwingend als Einheit zwischen der Grundidee des Projektes und der Umsetzungsidee für das Produkt zu sehen. Das geplante visuelle Erscheinungsbild ist passend zum Produkt wie auch zu den Usern.

117 Es werden verschiedene manuelle und digitale Skizzier- und Entwurfstechniken in verschiedenen Detaillierungsgraden angewendet.

- Über den gesamten Entwicklungs- und Entwurfsprozess hinweg werden mind. drei Skizzier- und Entwurfstechniken verwendet.
- Beispiele: Scribbles, detaillierte Skizzen von Details, digitale Varianten zum Testen von den für das Projekt optimalen Effekten/Farben/Designelementen, Prototypen mit verschiedenen Detaillierungsgraden und Tiefegraden (*zeigt eher Breite oder Tiefe einer Funktion*).
- An der Vorgehensweise erkennt man, dass das Skizzieren/Entwerfen ein wichtiger Prozessschritt ist, welcher die iterative Vorgehensweise unterstützt.

118 Es wird während des Projektes mindestens ein Testing (z.B. Funktionskontrolle, Expert Review, Benutzertest) durchgeführt. Die dokumentierten Erkenntnisse fließen in die weitere Arbeit ein.

- Das Testing ist passend in dieser Projektphase, die Methode passend zum Projekt.
- Was wird konkret am Projekt geändert/bestätigt => iteratives Vorgehen.
- Die in der Dokumentation festgehaltenen Erkenntnisse fließen in das Projekt ein, das Testing zieht konkrete Änderungen am Produkt nach sich.

119 Das Bedienkonzept bzw. Projektarbeit ist aussagekräftig, überzeugend und adressatengerecht.

- Das entwickelte/modifizierte/definierte Interaktions- bzw. Bedienkonzept basiert auf der Recherche.
- Die Projektarbeit überzeugt den potenziellen Kunden und besticht durch klare «Aussagen», die überzeugend wirken. Diese Aussagen können nonverbal sein, das Produkt selbst «wirbt für sich» und der Fokus der Bedienung ist usercentered. Die Personas können sich mit dem Produkt identifizieren, die Bedienung geht auf deren Bedürfnisse/Ansprüche/Begebenheiten ein.
- Das umgesetzte Projekt/Produkt entspricht der Aufgabenstellung.

Position 1 – Ausführen und Resultat der Arbeit

Resultat der Arbeit

120 Funktionen und Interaktionen für interaktive digitale Kommunikationsmittel sind spezifiziert und adressatengerecht umgesetzt worden.

- Die Erkenntnisse aus der Recherche (evtl. auch das Berücksichtigen von definierten Anforderungen) sind im Bedienkonzept (Interaktionskonzept) sichtbar (z.B. Berücksichtigung von Accessibility, Demografie, Umgebungsbedingungen).
- Das fertiggestellte und umgesetzte Interaktionskonzept ist auf die User angepasst, bedient ihre mentalen Modelle und ist projektbezogen nachvollziehbar/vollständig.
- Die Interaktionselemente sind auf das gewählte Device abgestimmt, sie sind bedienbar (Grösse des aktiven Bereiches mit ausreichend Leerraum drumherum), die Umgebungsbedingungen und User abgestimmt (z.B. Höhe des Bedienfeldes einer Stele oder Accessibility).
- Funktionen wie auch Interaktionen sind projektspezifisch im geforderten Detaillierungsgrad umgesetzt worden.

122 Die Konzeptideen sind zu einem einheitlichen gestalterischen Gesamtkonzept zusammengeführt und konsistent angewendet worden.

- Das Visualesign basiert auf einem Konzept und ist konsistent definiert worden. Die Projektarbeit ist in der visuellen Gestaltung konsistent umgesetzt worden.
- Beispiel 1: Aktive Elemente wurden visuell so unterstützt, damit der User instinktiv erkennt, dass diese aktiv und bedienbar sind.
- Beispiel 2: Ein definierter Styleguide würde ein (später zu erfolgendes) Visualesign so sicherstellen, dass eine konsistente Gestaltung umsetzbar ist.
- Gestaltgesetze der Prägnanz, der Nähe, der Umrandung unterstützen die visuelle Struktur.

123 Inhaltliche Konzeptentscheide sind konsistent angewendet worden. (z.B. Begrifflichkeiten)

- Einmal getroffene Konzeptentscheide z.B. die Anforderungen oder die umzusetzenden Bestandteile des Projektes werden konsequent verfolgt.
- Begriffe innerhalb des Projektes werden immer gleich verwendet (z.B. *Benutzer und nicht parallel dazu User*) oder Funktionen im Projekt heissen immer gleich.

124 Die Gestaltung, Narration und/oder Bedienung ist für die Zielgruppe ansprechend/nachvollziehbar.

- Dieser Bewertungspunkt bezieht sich auf das fertige Gesamtprojekt, auf den Gesamteindruck.
- Die Einheit von visueller, struktureller Umsetzung ist so auf die User abgestimmt, dass diese (auch bei kleineren Fehlern im Interaktionskonzept => das Interaktionskonzept wird oben bewertet und hier nicht noch einmal konkret angeschaut) motiviert und fähig sind, das Produkt zu bedienen.
- Die Narration bei der Bedienung oder bei der Verwendung von Storyboards, Bildkonzepten, Animationen/Videos ist nachvollziehbar und stimmig.

125 Im Projekt verwendete Texte sind stilgerecht sowie grammatikalisch und orthografisch fehlerfrei.

- Alle im Produkt verwendeten für den Auftraggeber im Fokus stehende Texte sind stilistisch, grammatikalisch wie auch orthografisch fehlerfrei.

Beispiele: Im finalen Prototyp, dem Intro und Outro von Videos, Animationen, skizzierten Texten im finalen Storyboard fallen keine Fehler auf.

- Das Produkt könnte ohne Nachbesserung mit gutem Gewissen auf einer Kundenpräsentation gezeigt werden.

126 Die im Projekt verwendeten Texte sind nach typografischen Grundsätzen und Regeln angewendet worden.

- Alle im Produkt verwendeten für den Auftraggeber im Fokus stehende Texte sind nach regulären typografischen Grundsätzen verwendet worden.

Beispiele: Die Verwendung der korrekten Kupplungs- oder Halbgeviertstriche, Geldbeträge werden korrekt angezeigt, die Verwendung der typografischen Elemente ist im ganzen Produkt konsistent, Zeilentrennungen (nur in Headlines oder anderen wesentlichen Elementen wie Daten/Namen) sind mit HTML-tags beeinflusst worden, bei Sprachwechsel wird die im anderen Land übliche Typografie berücksichtigt, usw.

- Das Produkt könnte ohne Nachbesserung mit gutem Gewissen auf einer Kundenpräsentation gezeigt werden.

127 Der Einsatz und die Umsetzung von Inhalten wie z. B. Bildern / Grafiken / Piktogrammen/Infografiken / Video / Animationen ist qualitativ hochstehend und konsistent.

- Alle im Produkt verwendeten Inhalte sind so aufbereitet worden, dass diese den für das entsprechende Produkt/Device notwendigen Qualitätsanforderungen entsprechen.

Beispiele: Metadaten in den Bildern mit Copyright, Alternativtexten, Titeln, usw. versehen, Bildern in der für das Device optimalen Auflösung und Farbtiefe (Ladegeschwindigkeit) wie auch dem optimalen Speicherformat, wenn gefordert für verschiedene Devices verschiedene Grössen/Auflösungen zur Verfügung stellen oder in den Spezifikationen einfügen, Grafiken je nach Device im Pixel- oder Vektorformat absichern bzw. das in den Spezifikationen aufnehmen, Animationen/Videos in der optimalen Framerate/Grösse/Codec/Format bzw. für das jeweilige Device dieses planen und in die Spezifikationen aufnehmen.

- Mit dieser Bewertung wird das professionelle Datenhandling angeschaut, auch wenn im Auftrag keine konkreten Ausgabe-Daten bzw. Highend-Daten verlangt werden, muss mittels einer weitergehenden Planung (Aufnahme der Elemente in den Spezifikationen des Projektes, die Spezifikationen als solches werden allerdings weiter unten bewertet) auf diese Punkte eingegangen werden.

128 Die technische Ausführung entspricht branchenüblichen Qualitätsansprüchen (geltende Normen wurden eingehalten).

- Dieser Punkt bezieht sich nicht auf die Einzelelemente, sondern auf das Produkt als Ganzes.
- Die Aufbereitung des Produktes ist so geplant/umgesetzt worden, dass es allen Qualitätsansprüche des gewählten Devices entspricht.

Beispiele: Screengrößen, -formate beachtet, Anforderungen verschiedener Betriebssysteme/ Browser berücksichtigt bzw. eingeplant (in Spezifikationen aufführen), nicht änderbare Elemente bzw. fixe Elemente von z.B. Browsern berücksichtigt, Umgebungseinflüsse/ Bedingungen z.B. bei Monitoren oder Screens im öffentlichen Raum mit in die Planung einfließen lassen, Leseabstand bei der Verwendung Devices berücksichtigt, Anforderungen an Kontrast/Fontgrößen/Elementdetails für die unterschiedlichen Screenarten/Bedingungen bzw. auch Uservoraussetzungen bedacht.

129 Das Ergebnis ist branchenorientiert und innovativ/einfallsreich.

- Das Produkt ist für die User und branchenspezifisch definiert worden und setzt nicht den eigenen Geschmack um oder kopiert einen aktuellen Trend.
- Das Produkt erscheint als eine eigene/neuartige Kreation, hebt sich von ähnlichen Produkten ab, ohne dabei den Bezug zu den Usern und der Branche eingebüsst zu haben. Diese Innovation bzw. dieser Einfallsreichtum ist das Produkt einer fundierten Recherche und zeigt, dass die Basisidee erfolgreich umgesetzt worden ist.
- Die verwendeten Elemente müssen nicht neu erfunden worden sein, wenn die Analyse der Recherche ergab, dass eine Neukombination von vorhandenen Elementen für diese Branche, dieses Produkt einen Mehrwert erbringt. In diesem Fall auch diese erarbeitete Schlussfolgerung als innovativ und einfallsreich zu definieren.

130 Die verwendeten Programme und technischen Hilfsmittel wurden angemessen eingesetzt.

- Während der IPA-Zeit werden Programme bzw. technische Hilfsmittel verwendet, welche für die Projektarbeit passend und zielführend waren.

Beispielsweise wird nicht mit einer professionellen Fotoausrüstung bzw. -umgebung gearbeitet, wenn lediglich ein einmal zu verwendendes Foto in geringer Auflösung benötigt wird. Oder man erstellt die Projektplanung mit den Milestones in einem dafür bekannten und optimalen Programm, der Änderungen und Zwischenspeicherungen zulässt.

Position 2 – Dokumentation

Projektbeschreibung

215 Die verschiedenen analysierten Herausforderungen des Auftrags sind dokumentiert.

- Mind. drei Herausforderungen müssen auftrags-, projektbezogen formuliert sein.
- Herausforderungen können sein:
Es werden Aussenaufnahmen verlangt und man benötigt auf jeden Fall Ersatztermine, um Wittereinflüsse auszugleichen.
ODER
Man muss eine Umfrage erstellen und weiss, dass es schwierig sein wird, eine repräsentative Rückmeldung zu erhalten.
ODER
Man muss mehrere Experteninterviews führen und weiss, dass es schwierig werden wird, die Termine innerhalb der IPA-relevanten Zeit zu erhalten.
ODER
Die Kundenvorgaben sind recht eng definiert mit Styleguide und anderen Vorgaben, man möchte trotzdem ein innovatives/gestalterisch spezifisches Produkt erstellen usw.

216 Die verschiedenen Recherchemethoden z.B. Interview, Umfragen, Internet-Recherche, Bücher, usw. sind visualisiert und deren Erkenntnisse dokumentiert.

- Dieser Bewertungspunkt bezieht sich ausschliesslich darauf, dass man in der Dokumentation oder im Anhang die Recherchemethoden angewendet und separate Erkenntnisse notiert hat.
- Mehrere Recherchemethoden sind angewendet worden.
- Es werden mindestens zwei verlangt.
- Aus jeder Recherche z.B. einer Internetseite wird ein konkretes, projektbezogenes Fazit gezogen z.B. *welche Elemente können für das eigene Projekt übernommen werden? Was möchte man vermeiden? Wie möchte man sich abgrenzen/hervorheben (USP)?*

217 Die Recherchen, Ideen, ihre Machbarkeit und die getroffenen Entscheidungen werden erklärt.

- Dieser Bewertungspunkt bezieht sich ausschliesslich darauf, dass man in der Dokumentation die verwendeten Methoden und deren Entscheidungen dazu begründet.
- Warum hat man konkret die spezifischen Methoden bei der Recherche (Interview, Umfragen, Internet-Recherche, ...), Ideensuche (Mindmap, Morphologischer Kasten, ...), usw. angewendet und keine andere?
- Es werden mind. zwei Recherchemethoden, mind. zwei visuelle und mind. zwei strukturelle Ideenfindungsmethode begründet.
- Ist eine Machbarkeitsanalyse erstellt worden? *Beispielsweise hat man bei der Recherche eine tolle Interaktion entdeckt. Bei der Machbarkeitsanalyse stellt man fest, dass diese nicht für das eigene Projekt umsetzbar ist. Die Plattform könnte unpassend sein, die Branche verfehlen ... Diese Erkenntnis wird in der Dokumentation festgehalten.*

218 Die verschiedenen visuellen und strukturellen Methoden der Ideensuche sind dokumentiert.

- Dieser Bewertungspunkt bezieht sich ausschliesslich darauf, dass man in der Dokumentation oder im Anhang die Methoden der Ideensuche angewendet hat.
- Methoden der Ideensuche sind sichtbar angewendet z.B. *Mindmap, Brainstorming, Skizzen, Kreativitätstechniken*. Die Dokumentation dieser Methoden können auch im Anhang erscheinen.
- Es können Fotos der Prozesssuche sein, Wandabbildungen mit vielen Zetteln, es können Skizzen eingescannt sein usw.
- Es müssen zwingend zwei visuelle, wie auch zwei strukturelle Methoden aufgeführt werden.
- Die Begründung des Methodeneinsatzes erfolgt im vorherigen Bewertungspunkt.

219 Die Erkenntnisse aus der Analyse, welche in die Projektarbeit eingeflossen sind, wurden dokumentiert.

- Damit ist eine Konklusion gemeint, welche der Elemente aus Recherche, Ideensuche (visuell wie auch strukturell) in den weiteren Prozess einfließt. Diese Konklusion ist in der Dokumentation explizit niedergeschrieben.
- Diese Konklusion kann auch auftreten in Form von: Personas, Userjourneys, UseCases, Flowcharts, Moodboard, Styleguide, usw. (je nach Projekt die passende Methode).
- Die Erkenntnisse sind dokumentiert.

220 Die wichtigsten Arbeitsschritte der Projektentwicklung sind begründet und spiegeln sich in den Abschnitten des Projektbeschriebs dokumentiert wieder.

- Dieser Bewertungspunkt bezieht sich ausschliesslich darauf, dass man in der Dokumentation alle verwendeten Methoden des Projektablaufes (*ausser die, welche unter Recherche, Ideensuche und Analyse bereits bewertet worden sind*) und deren Entscheidungen dazu begründet.
- Die Begründungen für die Verwendung von projektspezifischen Methoden sind dokumentiert.
- Warum nutzt man in diesem Projekt mögliche Methoden wie UserJourneys, UseCases, Papierprototyping, Wireframes, Storyboards, Designprototypen, Produktprototypen (*z.B. aus Pappe eine Stele oder ein Hörgerät mit Touchscreen*), Interviews, gewählte Testmethoden, usw.

221 Das Vorgehen beim Testing und den Einfluss auf das Projekt ist klar beschrieben.

- Testszenarien, -protokolle und ähnliche lange Dokumente, welche den Lesefluss stören, werden im Anhang integriert.
- Die Vorbereitung des Testes ist dokumentiert
z.B. Fragestellungen, Hypothesen aufgestellt, Testprotokoll vorbereitet.
- Die Testpersonen sind sichtbar ausgesucht und aufgebeten worden. Testpersonen basieren auf Personas. Die Menge der Testpersonen ist angemessen.
- Testdurchlauf und Testpersonen mit deren relevanten Eckdaten protokolliert, Ablauffotos sichtbar (*z.B. Screenshots, Fotos mit Testaufstellung, Fotos von Personen während Testing*).
- Testnachbereitung dokumentiert: Auswertung der Protokolle, Erkenntnisse in der Dokumentation dokumentiert.
- Fazit für das weitere Vorgehen ist in der Dokumentation dokumentiert: Was wird konkret am Projekt geändert/bestätigt => Iteration.

222 Die Fachsprache ist korrekt angewendet worden.

- Verwendete Begrifflichkeiten in der Dokumentation sind mit einem korrekten Bezug bzw. überhaupt mit dem richtigen Verwendungszweck eingesetzt worden.
- Die Methoden/Begriffe müssen nicht theoretisch erläutert werden, durch den Einsatz und die Begründung des Einsatzes wird den Experten klar sein, ob man die Begrifflichkeiten korrekt verstanden und diese auch im Projekt dadurch zielführend eingesetzt hat.