

1.5 User Interface Developer (Nutzerschnittstellenentwickler/in)

1.5.1 Kurzbeschreibung

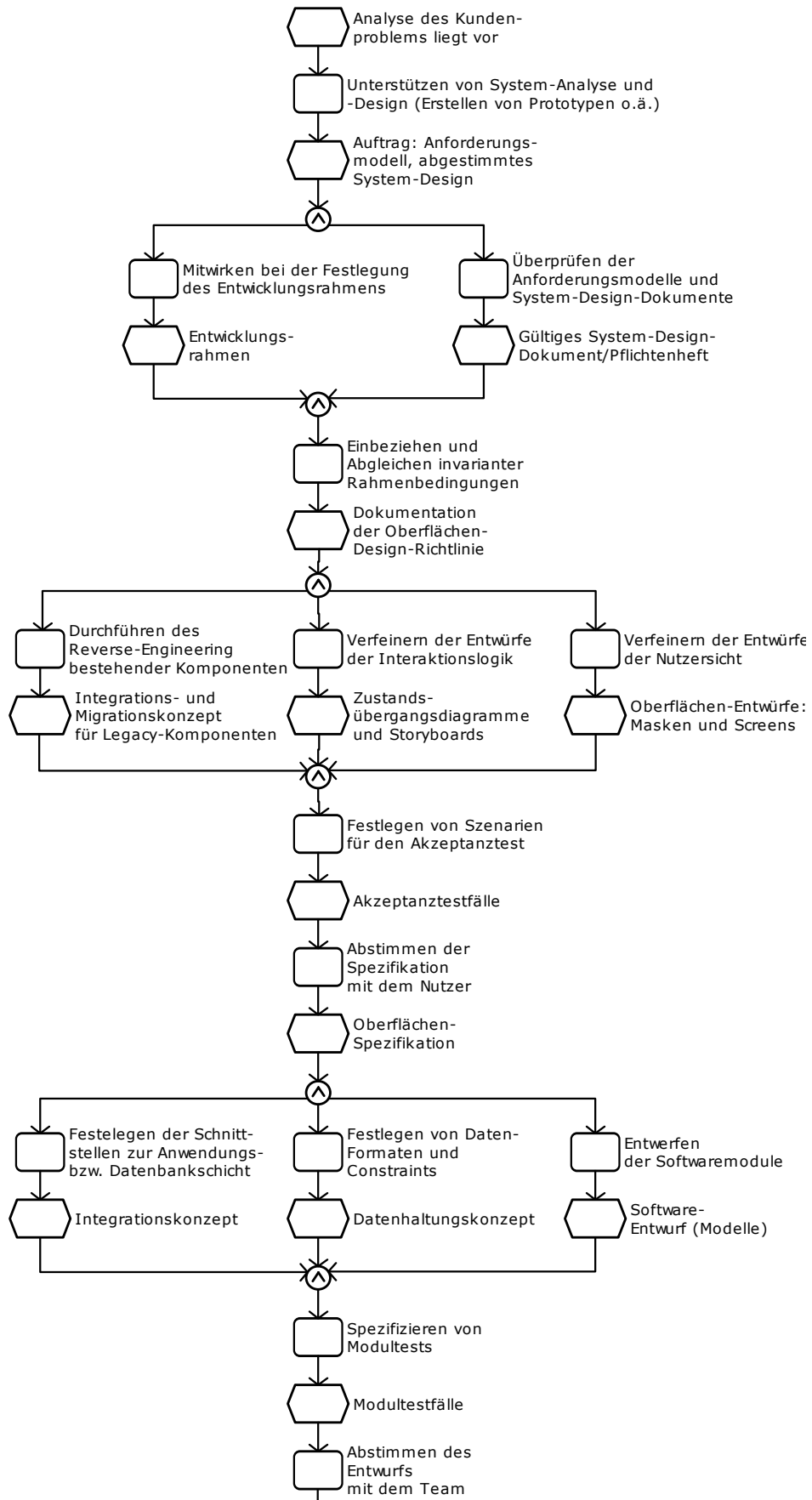
User Interface Developer konzipieren und implementieren Schnittstellen für die Interaktion zwischen IT-Systemen und deren Benutzern.

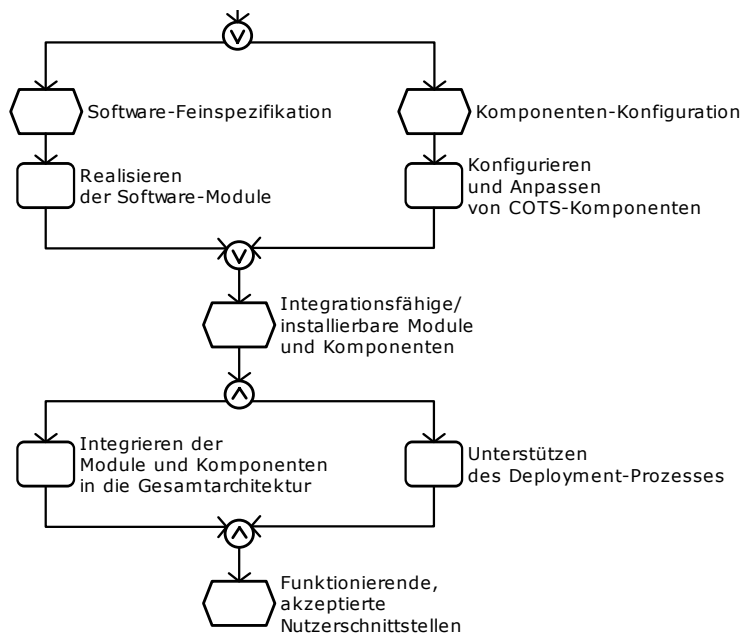
1.5.2 Arbeitsgebiete und Aufgaben

User Interface Developer planen und konzipieren ergonomische Benutzerschnittstellen und implementieren diese bedarfsgerecht und wirtschaftlich zum Beispiel durch den Einsatz von Case-Toolketten (sog. GUI-Builder). Sie unterstützen IT-Systemanalytiker und IT-Systemplaner in Fragen der Ergonomie und der Realisierbarkeit von Benutzerschnittstellen. Sie kommunizieren dabei mit den Fachexperten der Anwendungsdomäne sowie den Endnutzern der Systeme und entwickeln ein tiefes Verständnis für Belange des Problemfeldes. Allgemeine kulturelle, psychologische Prinzipien, ergonomische Richtlinien und Standards aber auch unternehmenspolitische bzw. -strategische Erwägungen geben einen entsprechenden Rahmen für die Gestaltung der Benutzeroberfläche vor.

User Interface Developer berücksichtigen Kundenwünsche durch eine iterativ inkrementelle Vorgehensweise und durch die Erstellung von Benutzeroberflächen-Prototypen. Sie integrieren ihre Arbeit in die Architektur und den Entwicklungszyklus des Gesamtsystems.

1.5.3 Referenzprozess





1.5.4 Prozesskompass

1. Unterstützen von System-Analyse und -Design (Erstellen von Prototypen o.ä.)
2. Mitwirken bei der Festlegung des Entwicklungsrahmens
3. Überprüfen der Anforderungsmodelle und System-Design-Dokumente
4. Einbeziehen und Abgleichen invarianter Rahmenbedingungen
5. Durchführen des Reverse-Engineering bestehender Komponenten
6. Verfeinern der Entwürfe der Interaktionslogik
7. Verfeinern der Entwürfe der Nutzersicht
8. Festlegen von Szenarien für den Akzeptanztest
9. Abstimmen der Spezifikation mit dem Nutzer
10. Festlegen der Schnittstellen zur Anwendungs- bzw. Datenbankschicht
11. Festlegen von Daten - Formaten und Constraints
12. Entwerfen der Softwaremodule
13. Spezifizieren von Modultests
14. Abstimmen des Entwurfs mit dem Team
15. Realisieren der Software-Module
16. Konfigurieren und Anpassen von COTS-Komponenten
17. Integrieren der Module und Komponenten in die Gesamtarchitektur
18. Unterstützen des Deployment-Prozesses

1.5.5 Profilprägende Kompetenzfelder

Die Beherrschung der profiltypischen Arbeitsprozesse setzt Kompetenzen unterschiedlicher Reichweite in den nachstehend aufgeführten beruflichen Kompetenzfeldern voraus. Den Kompetenzfeldern sind Wissen und Fähigkeiten sowie typische Methoden und Werkzeuge unterschiedlicher Breite und Tiefe zugeordnet.

Grundlegend zu beherrschende, gemeinsame Kompetenzfelder:

- Unternehmensziele und Kundeninteressen,
- Problemanalyse, -lösung,
- Kommunikation, Präsentation,
- Konflikterkennung, -lösung,
- Fremdsprachliche Kommunikation (englisch),
- Projektorganisation, -kooperation,
- Zeitmanagement, Aufgabenplanung und -priorisierung,
- Wirtschaftliches Handeln,
- Selbstlernen, Lernorganisation,
- Innovationspotenziale,
- Datenschutz, -sicherheit,
- Dokumentation, -standards,
- Qualitätssicherung.

Fundiert zu beherrschende, gruppenspezifische Kompetenzfelder:

- Methoden und Werkzeuge der Softwareentwicklung,
- Engineering-Prozesse,
- System-Analyse,
- Entwicklungsstandards (Leistungsfähigkeit, Sicherheit, Verfügbarkeit, Innovation),
- Qualitätsstandards,
- Datenbanken, Netzwerke.

Routiniert zu beherrschende, profilspezifische Kompetenzfelder:

- Analysetechniken und -werkzeuge,
- Moduldesign, Designmuster,
- Programmier- und Darstellungssprachen,
- Visuelle Gestaltung und Typographie,
- Ergonomie und Softwareergonomie,
- Medien- und Urheberrecht,
- Nutzerorientierte Gestaltung.

1.5.6 Qualifikationserfordernisse

Im Regelfall wird ein hinreichendes Qualifikationsniveau auf der Basis einschlägiger Berufsausbildung oder Berufserfahrung vorausgesetzt.