

Software Developer (Softwareentwickler/innen)

→ User Interface Developer (Nutzerschnittstellenentwickler/in)

Kurzbeschreibung

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

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.

Referenzprozess (Grafik, siehe Rückseite) →

Teilprozesse

- | | |
|---|--|
| 01. Unterstützen von Systemanalyse und -Design | 09. Abstimmen der Spezifikation mit dem Auftraggeber |
| 02. Mitwirken bei der Festlegung des Entwicklungsrahmens | 10. Festlegen der Schnittstellen zur Anwendungs- bzw. Datenbankschicht |
| 03. Überprüfen der Anforderungsmodelle und Systemdesign-Dokumente | 11. Festlegen von Datenformaten und Constraints |
| 04. Einbeziehen und Abgleichen invarianter Rahmenbedingungen | 12. Entwerfen der Softwaremodule |
| 05. Verfeinern der Entwürfe der Interaktionslogik | 13. Spezifizieren von Modultests |
| 06. Verfeinern der Entwürfe aus Nutzersicht | 14. Abstimmen des Entwurfs mit dem Team |
| 07. Durchführen des Reverse Engineering bestehender Komponenten | 15. Konfigurieren und Anpassen von COTS-Komponenten |
| 08. Festlegen von Szenarien für den Akzeptanztest | 16. Realisieren der Software |
| | 17. Integrieren der Module und Komponenten in die Gesamtarchitektur |
| | 18. Unterstützen des Deployment-Prozesses |

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.

» Profilspezifische Kompetenzfelder:

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

» Gruppenspezifische Kompetenzfelder:

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

» Gemeinsame Kompetenzfelder für alle IT-Spezialisten:

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.

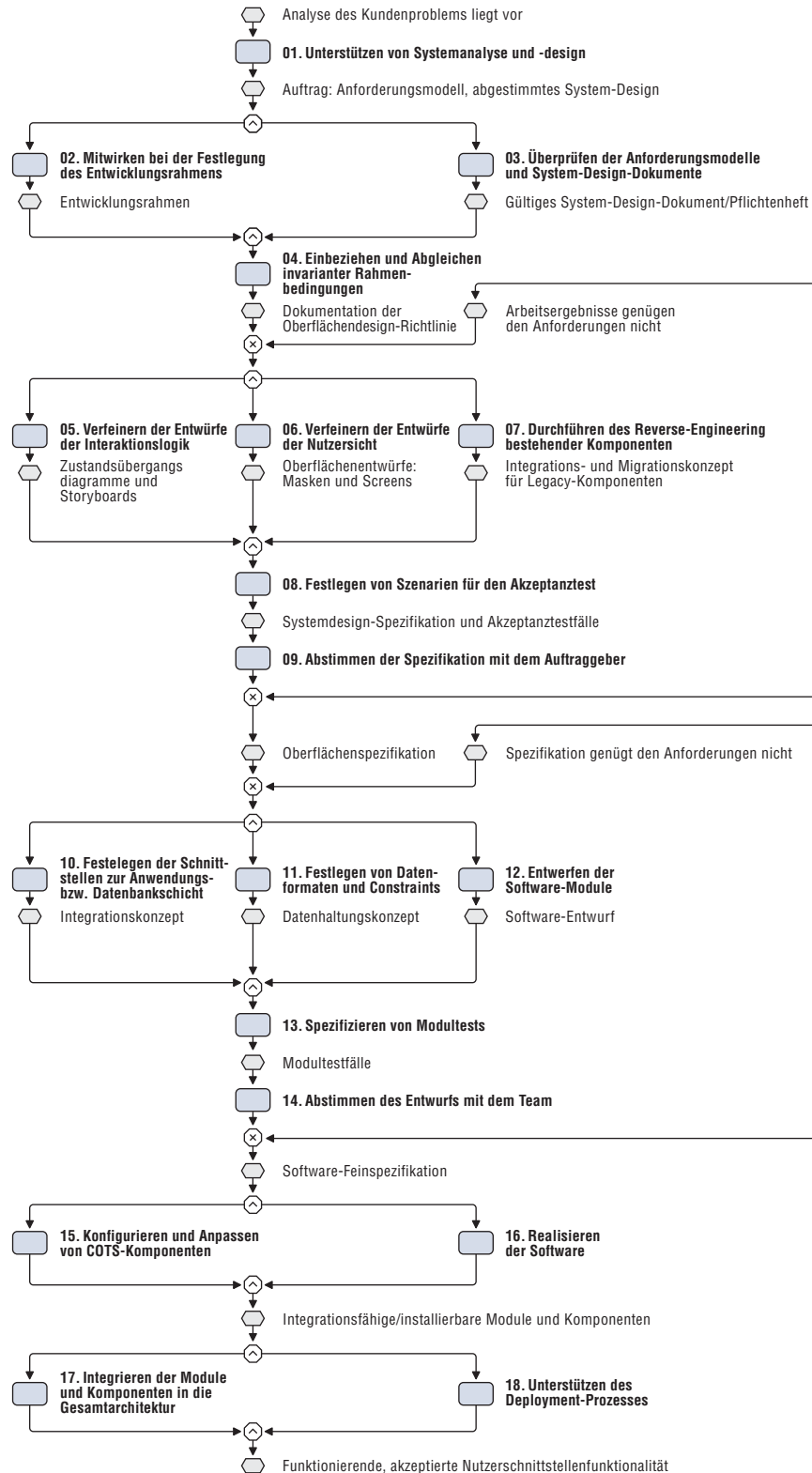
Qualifikationserfordernisse

Ein berufsqualifizierender Abschluss im IT-Bereich, ein berufsqualifizierender Abschluss in einem anderen Bereich mit einer mindestens einjährigen IT-Berufspraxis oder eine mindestens vierjährige IT-Berufspraxis - auch ohne Berufsabschluss.

Software Developer (Softwareentwickler/innen)


➔ **User Interface Developer (Nutzerschnittstellenentwickler/in)**

Referenzprozess: User Interface Developer





> SOFTWARE DEVELOPER >> USER INTERFACE DEVELOPER


➔ **LEGENDE**


 Tätigkeit/Teilprozess

 Ereignis: löst Tätigkeiten/oder Teilprozesse aus und ist ihr Ergebnis

 Schnittstellen zu anderen Projektbeteiligten

 UND-Verknüpfung

 ODER-Verknüpfung

 XOR-Verknüpfung (xor: „ausschließendes oder“, welches nur einen der angegebenen Pfade ermöglicht)