

Buchbesprechung: „Basiswissen Digital Design“ von Kim Lauenroth

Andrea Herrmann

Seit Jahren verfolgt Dr. Kim Lauenroth das Ziel, eine Lücke zu schließen zwischen Ästhetik und Nützlichkeit, Requirements Engineering und Programmierung, Usability Engineering und technischen Randbedingungen. Seine Vision: den neuen Beruf des Digital Designers als „Gestaltungsfprofession“ zu erschaffen, um durch die „ganzheitliche Gestaltung digitaler Lösungen und Systeme auf der Basis einer fundierten Kompetenz in digitalem Material“ die Digitale Transformation von Wirtschaft und Gesellschaft erfolgreich zu gestalten. Dazu hat er 2018 gemeinsam mit einem bitkom-Arbeitskreis das Digital Design Manifest (<https://www.bitkom.org/Digital-Design-Manifest>) und 2022 mit dem IREB einen Lehrplan und ein Handbuch für das Foundation Level des Digital Design Professional entwickelt. Seit 2022 lehrt er Digital Design an der Fachhochschule Dortmund. Nun, 2024, kam die Erstauflage von Lauenroths Buch im dpunkt.verlag heraus. Im Vergleich zum IREB-Handbuch (<https://www.digitaldesign.org/de/syllabus>) enthält dieses Buch zusätzliche Erklärungen, anschauliche Beispiele und Reflexionsfragen an jedem Kapitelende, was es zu einem didaktisch aufbereiteten Lehrbuch macht, das die Selbstausbildung und die Prüfungsvorbereitung unterstützt.

Das Buch führt einige interessante Modelle ein, die als Rahmenwerk für den Digital Design-Prozess dienen: Das FFQ-Modell unterscheidet bei einem digitalen Produkt zwischen Form, Funktion und Qualität, sowohl auf einer wahrnehmbaren als auch einer nicht wahrnehmbaren Ebene. Die Form beschreibt Struktur oder Aufbau, die Funktion die Aufgabe oder den Zweck und die Qualität die Erfüllung definierter Merkmale. Diese drei Sichten ähneln der Informationsstruktursicht, der dynamischen Sicht und der Qualitätssicht aus dem CPRE Advanced Level für Anforderungs-Modellierung, mit dem Unterschied, dass sie sich nicht auf die Anforderungen, sondern auf die technische Lösung beziehen, entweder auf das Gesamtsystem oder eines seiner Elemente.

Hinzu kommen drei weitere dreiteilige Modelle:

1. Das Modell der drei Designperspektiven auf die Qualität einer digitalen Lösung: Mensch (Erwünschtheit), Business (Tragfähigkeit) und Technologie (Machbarkeit).

2. Das Modell der drei Ebenen einer digitalen Lösung: Lösung (Vision des Auftraggebers), System (Wertversprechen an den Kunden) und Element (Nutzen für die Nutzer).
3. Das Modell der drei essenziellen Schritte des Bauprozesses: Auftragsklärung, Konzeption und Entwicklung / Betrieb.

Die magische Drei scheint die optimale Anzahl an Perspektiven, Ebenen und Projektphasen zu sein und spannt einen Betrachtungsraum auf, den es dann kompetent zu füllen gilt. Konkrete Beispiele illustrieren mögliche Inhalte eines Bauprozesses, bleiben aber etwas abstrakt. Als praktisch verantwortlicher Mensch hätte ich mir gewünscht, dass noch konkretere Methoden für die Einzelschritte vorgestellt würden. Vorlagen sind einige enthalten.

Beim Lesen begleitete mich die Frage, ob Digital Design über das Software Engineering hinaus geht. Dieses bringt ja ebenfalls alle Stakeholder des Softwareentwicklungs- und -nutzungsprozesses zusammen und vereint sowohl technische Kompetenzen („Kompetenz in digitalem Material“) als auch Gestaltungs-, Werkzeug- und Querschnittskompetenzen. Ich glaube, es handelt sich um eine geringfügige Verschiebung des Blickwinkels. Das Software Engineering denkt auch ans Projektmanagement, an Budgets und Termine, das Digital Design mehr an Ästhetik und die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten des digitalen Materials, ähnlich wie die Medieninformatik.

Überraschenderweise werden Anforderungen und Requirements Engineering in diesem Buch nur am Rande erwähnt. Zusammenarbeit und Schnittstellen zwischen Requirements Engineering und Digital Design bleiben undefiniert. Beispielsweise der Arbeitsauftrag (Digital Design Brief) des Digital Designers enthält Kontext, Vision, Lösungsraum und Randbedingungen, aber keine Anforderungen. So bleibt für mich offen, ob das Requirements Engineering zum Digital Design dazu gehört oder eine externe Anforderungsquelle darstellt.

Kim Lauenroth: „Basiswissen Digital Design – Konzepte und Werkzeuge für die ganzheitliche Gestaltung digitaler Lösungen und Systeme“. dpunkt.verlag, 2024.

Hardcover ISBN 978-3-98889-000-9

PDF ISBN 978-3-98890-114-9

ePub ISBN 978-3-98890-115-6