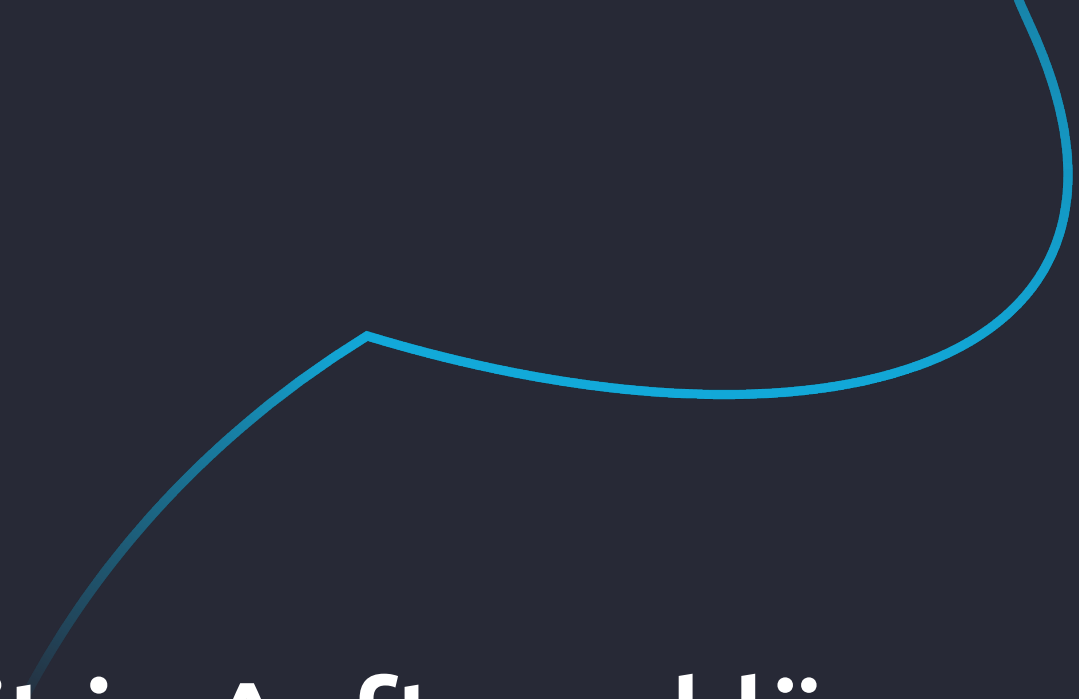




Nachhaltigkeit in Auftragsklärung und Konzeptarbeit

Ein Beitrag zum Bitkom Webevent "Ressourceneffizienz im Software Lifecycle"

Capgemini 



Nachhaltigkeit, Design und Digitalisierung

“Gutes Design ist umweltfreundlich.

Design leistet einen wichtigen Beitrag zur Erhaltung der Umwelt. Es bezieht die Schonung der Ressourcen ebenso wie die Minimierung von physischer und visueller Verschmutzung in die Produktgestaltung ein.”

Dieter Rams,
10 Thesen für gutes Design

„Gutes Digital Design ist nachhaltig und schafft Nachhaltigkeit“

Digital Design Manifest /
IREB DDP Handbuch

„Nachhaltigkeit und Digitalisierung gehören untrennbar zusammen, da die Digitalisierung nicht nur Teil von Lösungen, sondern auch häufig Teil der global herausfordernden Probleme ist“

Bitkom Digital Design
Jahrbuch 2023



Nachhaltigkeit unter Druck

Menü SZ Meine SZ SZ Plus Regierungsbildung USA Ukraine Politik Wirtschaft Meinung Panorama Sport >

Home > Politik > Die Grünen > Europäische Union: Warum die Öko-Parteien in den Ländern einen schweren Stand haben

Europäische Union

Die grünen Jahre sind vorbei

1. Oktober 2024, 17:03 Uhr | Lesezeit: 4 Min. | 39 Kommentare



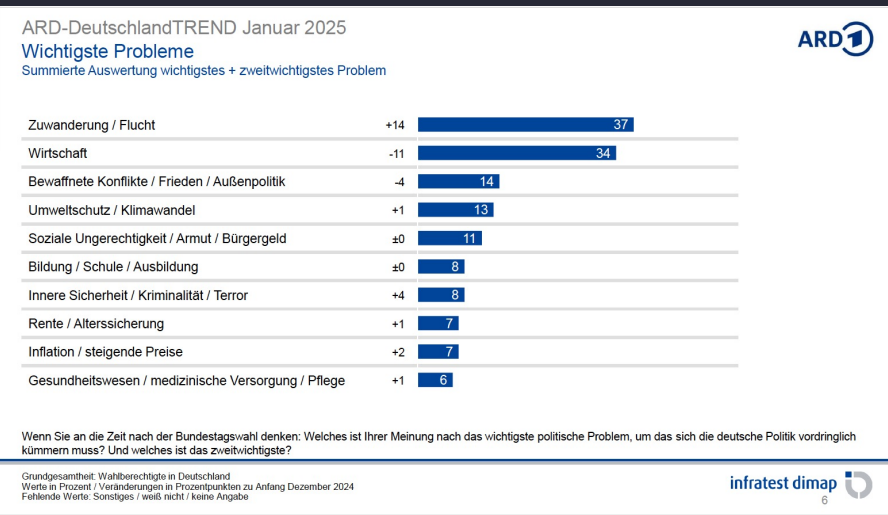
Noch ist das Licht nicht aus bei den Grünen, aber bei einer Berliner Wahlparty zur Europawahl im Juni war die Tanzlaune eher eingeschränkt.
(Foto: Christoph Soeder/dpa)

Die deutschen Grünen sind nicht allein, quer durch die EU haben die Öko-Parteien einen schweren Stand. Im Europäischen Parlament wollen sie nun vom „Green Deal“ retten, was es zu retten gibt.

„Windmühlen der Schande“? Energieökonominnen kritisieren die Aussagen von AfD-Parteichefin Alice Weidel scharf. Auch Branchenverbände sind entsetzt.

NEW Zusammenfassung Anhören Merken 313 Teilen Drucken

Windräder sind mittlerweile in vielen Ländern ein zentraler Bestandteil der Stromversorgung, doch nicht überall beliebt. Für Friedrich Merz sind sie



klimareporter⁺ Klimapolitik Energiewende Klimaforschung

Großteil der Deutschen unterstützt Klimaschutz, Tendenz sinkend

Grundsätzlich kann der Klimaschutz auf einen großen Rückhalt in der Bevölkerung zählen. Laut der Bertelsmann-Studie sind 54 Prozent der Bevölkerung sehr besorgt angesichts des Klimawandels. 69 Prozent der Befragten unterstützen die Energiewende, 56 Prozent die Verkehrswende.

Die PACE-Studie zeigt, dass einem Drittel der Befragten die aktuell ergriffenen Maßnahmen zur Eindämmung des Klimawandels nicht weit genug gehen. Sie wollen mehr.

Allerdings ist die Unterstützung im Vergleich zu den Vorjahren gesunken.

Im Sommer 2022 fand noch fast die Hälfte aller Befragten, dass die Klimamaßnahmen nicht weit genug gehen. Das ist fast doppelt so viel wie heute. Und während 2022 nur rund 20 Prozent der Befragten die Klimaschutzmaßnahmen, die damals ergriffen wurden, als stark übertrieben empfanden, sind es heute 36 Prozent.

Bisherige Aktivitäten reichen nicht aus, um Nachhaltigkeits-Ziele zu erreichen



CLIMATE CHANGE

IS HUMANITY'S "CODE RED" WARNING

OUR WINDOW TO AVOID CLIMATE CATASTROPHE IS CLOSING RAPIDLY

Quelle: UN SDG Report

Quelle: Statistisches Bundesamt (Destatis), 2025

Bisherige Aktivitäten reichen nicht aus, um Nachhaltigkeits-Ziele zu erreichen



[Startseite](#) [Über uns](#) [News](#) [Termine](#) [Publikationen](#)

EN | DE Suche

Fortschritte beim Klimaschutz nicht ausreichend – Klimapolitik breiter denken

Gutachten gemäß § 12 Abs. 4 KSG

Berlin, 05.02.2025 – Der Expertenrat für Klimafragen hat heute sein Zweijahresgutachten veröffentlicht. Darin untersucht er im Rahmen seines gesetzlichen Auftrags die Entwicklungen und Trends der Treibhausgasemissionen und bewertet die bisherigen Klimaschutzmaßnahmen hinsichtlich ihrer Wirksamkeit, Wirtschaftlichkeit und sozialen Verteilungswirkungen. Darüber hinaus gibt der Expertenrat eine Einordnung zur Ausrichtung der zukünftigen Klimaschutzpolitik Deutschlands und formuliert dabei Anforderungen an das Klimaschutzprogramm, das eine neue Bundesregierung innerhalb des ersten Jahres der Legislaturperiode vorlegen muss.

Quelle: Expertenrat für Klimafragen, 2025

WORLD
METEOROLOGICAL
ORGANIZATION
Weather Climate Water

[Activities](#) [Topics](#) [News](#) [Resources](#) [Community](#) [About WMO](#)

[Home](#) / Climate change impacts grip globe in 2024

Climate change impacts grip globe in 2024

NEWS

30 December 2024

Climate change impacts gripped the globe in 2024, with cascading impacts from mountain peaks to ocean depths and on communities, economies and the environment.

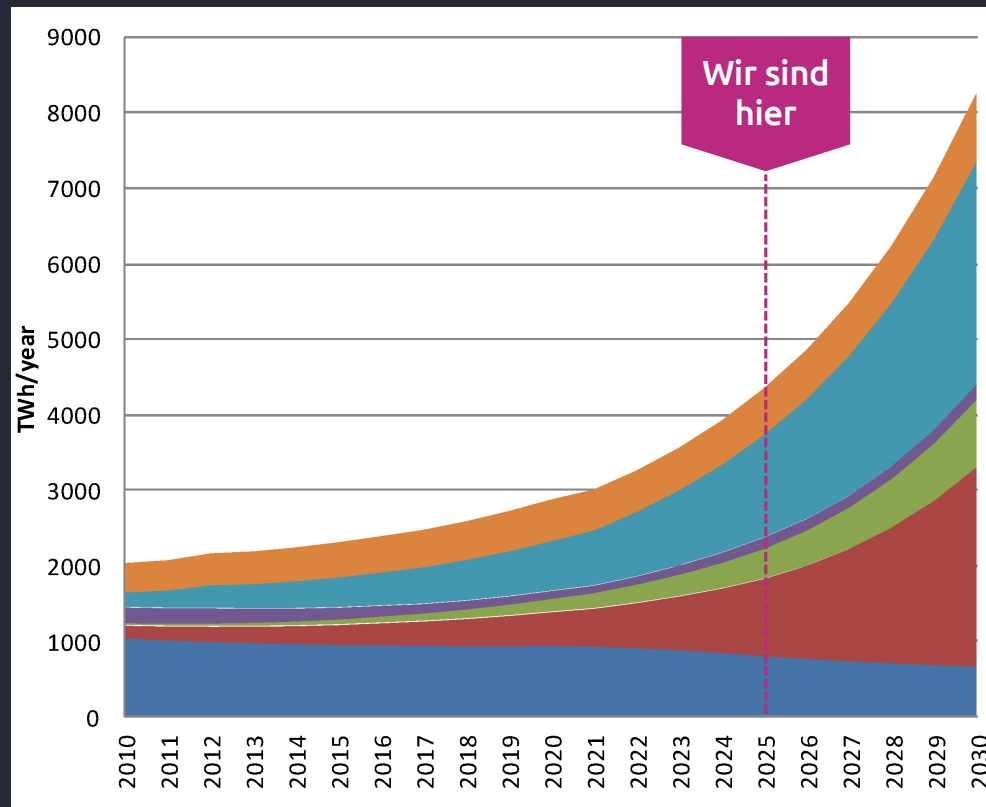
Related Topics:

- [Climate change](#)
- [Greenhouse gases](#)
- [Cryosphere](#)

Related Publication

Quelle: World Meteorological Organization, 2024

Auswirkungen der Nutzung von digitaler Kommunikationstechnologie sind enorm, z.B. Entwicklung des Stromverbrauchs

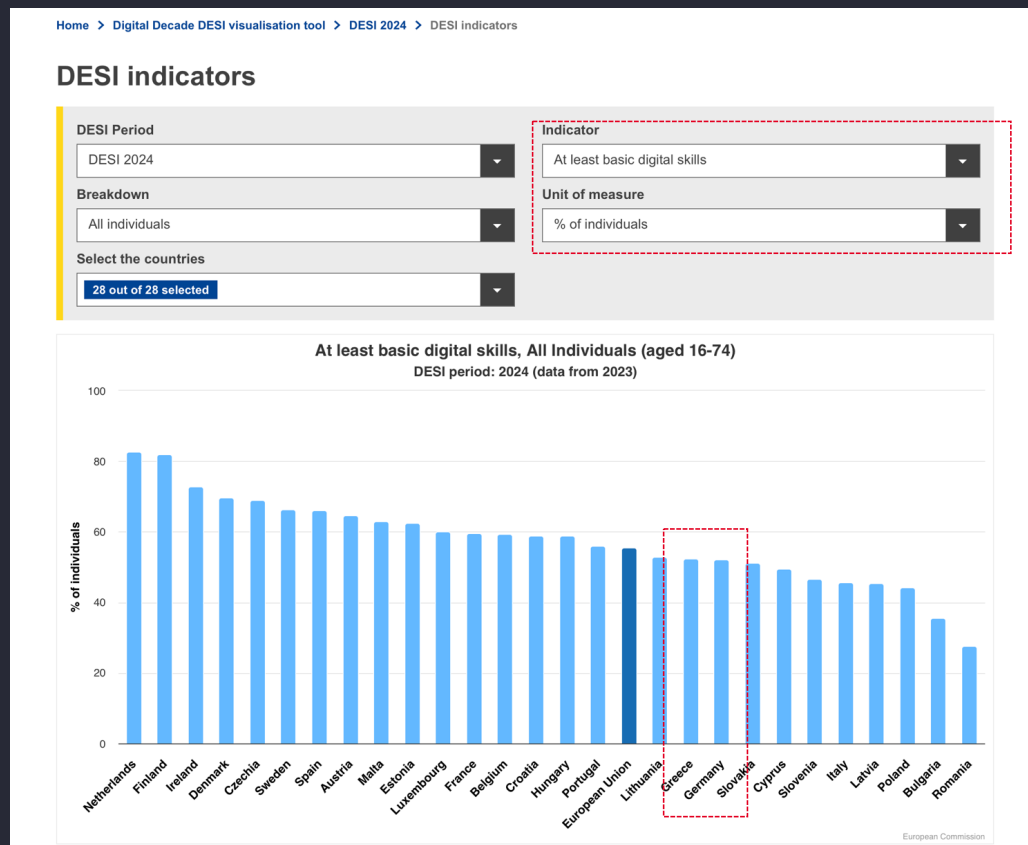


Erwartetes Szenario für die Entwicklung des Stromverbrauchs von digitaler Kommunikationstechnologien.

Quelle: On Global Electricity Usage of Communication Technology: Trends to 2030, <https://www.mdpi.com/2078-1547/6/1/117>, 2015



Digitales Kompetenzniveau in Deutschland im Vergleich zu den führenden Nationen eher gering



Einstellung zu Digitalisierung in Deutschland

88%

stehen der Digitalisierung sehr positiv oder eher positiv gegenüber.

85%

sehen die Digitalisierung weit überwiegend oder eher als Chance.

41%

fühlen sich sehr häufig oder eher häufig von digitalen Technologien überfordert.

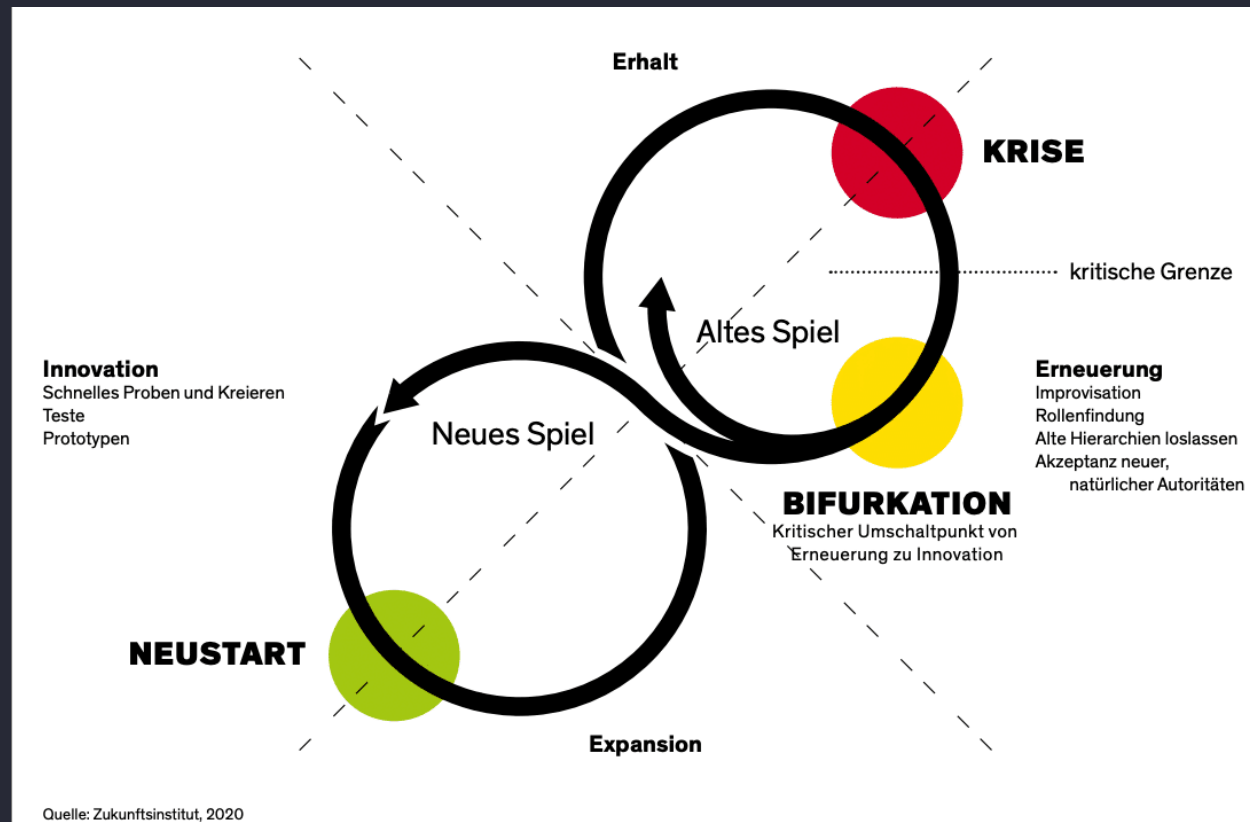
Quelle: <https://www.bitkom.org/Laenderindex>

Quelle: <https://digital-decade-desi.digital-strategy.ec.europa.eu/datasets/desi/charts>



Wie können wir Software so gestalten, dass sie effizient, langlebig und nachhaltig ist?

Mindshift mit Unterstützung aus der Resilienzforschung: Adaptive Cycle oder „Lazy Eight“



Quelle: Zukunftsinstitut



Web Sustainability Guidelines (WSG) 1.0 – Seit Dezember 2024 Teil des W3C

Web Sustainability Guidelines (WSG) 1.0
Draft Community Group Report 17 December 2024

Latest published version:
<https://w3c.github.io/sustyweb/>

Latest editor's draft:
<https://w3c.github.io/sustyweb/>

Editor:
[Alexander Dawson](#)

Chairs:
[Ines Akrap](#) (Storyblok)
[Mike Gifford](#) (CivicActions)
[Tim Frick](#) (Mightybytes)

Feedback:
[GitHub w3c/sustyweb](#) (pull requests, new issue, open issues)

Implementation:
[Sustainable Web Design](#)

Supplements:
[Sustainable Tooling And Reporting \(STAR\)](#)
[At A Glance](#)
[Introduction to Web Sustainability](#)
[Laws & Policies](#)
[Quick Reference](#)
[Checklist](#)

Copyright © 2024 the Contributors to the Web Sustainability Guidelines (WSG) 1.0 Specification, published by the Sustainable Web Design Community Group under the [W3C Community Contributor License Agreement \(CLA\)](#). A human-readable [summary](#) is available.

Abstract

Web Sustainability Guidelines (WSG) 1.0 covers a wide range of recommendations for making websites and products more sustainable. Following these guidelines which utilize planetary, people, and prosperity (PPP) principles throughout the decision-making processes, you can minimize your environmental impact through a mixture of user-centered design, performant web development, renewable infrastructure, sustainable business strategy, and (with metrics) various combinations of those mentioned. It should be noted that these guidelines will not address every possible mechanism or strategy to become sustainable, as such, these guidelines (which are notably Web oriented and focused) should be seen as a starting point in a sustainability journey (coverage does not extend for example to manufacturing or shipping of physical products). Following these guidelines will

TABLE OF CONTENTS

Abstract

Status of This Document

1. Introduction

1.1 Background on WSG

1.2 WSG Layers of Guidance

1.2.1 Principles

1.2.2 Guidelines

1.2.3 Success Criteria

1.2.4 Advisory Techniques

1.3 Interpretation

1.4 Conformance

1.4.1 Conformance Requirements

1.4.2 Conformance Claims

1.4.3 Greenwashing

1.5 WSG Supporting Documents

1.6 Requirements for WSG

1.7 Versions of Guidance

2. User-Experience Design

2.1 Undertake Systemic Impacts Mapping

2.2 Assess and Research Visitor Needs

2.3 Research Non-Visitor's Needs

2.4 Consider Sustainability in Early Ideation

2.5 Account for Stakeholder Issues

2.6 Create a Lightweight Experience by Default

2.7 Avoid Unnecessary or an Overabundance of Assets

2.8 Ensure Navigation and Way-Finding Are Well-Structured

2.9 Respect the Visitor's Attention

Quelle: <https://w3c.github.io/sustyweb>

- User Experience Design
- Web Development
- Hosting, Infrastructure and Systems
- Business Strategy and Product Management

W3C® Standards Groups Get involved Resources News & events About Q Sign in

Home > Discover W3C groups > Interest Groups > Sustainable Web

Sustainable Web Interest Group

The mission of the Sustainable Web Interest Group is to improve digital sustainability so that the Web works better for all people and the planet.

Homepage [This page](#)

Charter [Chartered until 31 October 2026 \(history\)](#)

Shortname sustainableweb

Summary

[Participants](#)

[Tools](#)

[Publications](#)

[Calendar](#)

[JPR](#)

Participation

To join or leave this group, please [sign in](#) to your account.

[Patent Policy status](#) [How to join](#)

Leadership

Chairs

Ines Akrap
Tim Frick
Mike Gifford

Quelle: <https://www.w3.org/groups/ig/sustainableweb>



Beispiel für Web Sustainability Guideline:

2.6 „Create a Lightweight Experience by Default“

Wenn die Möglichkeit angeboten wird, etwas herunterzuladen, zu speichern, auszudrucken oder online abzurufen, sollte die leichtgewichtige Variante mit den wenigsten Funktionen gewählt werden, um die Emissionen durch passives Browsen zu reduzieren; wobei unwichtige Informationen vom Bildschirm entfernt und bei Bedarf angezeigt werden.

Erfolgskriterien für diese Empfehlung

Effiziente Nutzerführung

Der Weg, um zu einem Service zu gelangen sollte so effizient und einfach wie möglich sein

- Benötigte Zeit, um eine angezeigte Aktion abzuschließen
- Anzahl Auswahlmöglichkeiten reduzieren
- Sicherstellen, dass Nutzer am Anfang eines komplexen Prozesses wissen, welche Voraussetzungen bestehen

Designvorlagen für Effizienz

Die Users Journeys sollten so „smooth“ wie möglich sein. User-Research ist hierfür genauso entscheidend wie die Verwendung von etablierten Design-“Pattern“, die von den Nutzern bereits verstanden sind.

Ablenkungsfreies Design

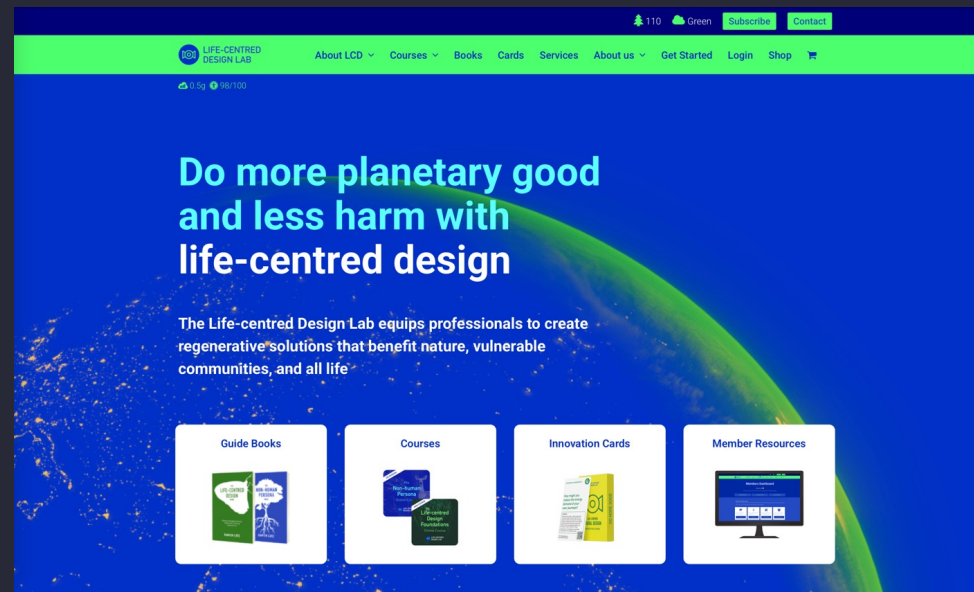
Nutzer können Aufgaben erledigen, ohne dass Ablenkungen oder unwichtige Funktionen im Weg sind.

Nicht-wesentliches weglassen

Die Besucher sehen nur die Informationen, die für sie relevant sind, und es werden keine unwichtigen Informationen auf dem Bildschirm angezeigt.



Life-Centered Design Lab (Damien Lutz, Australien)



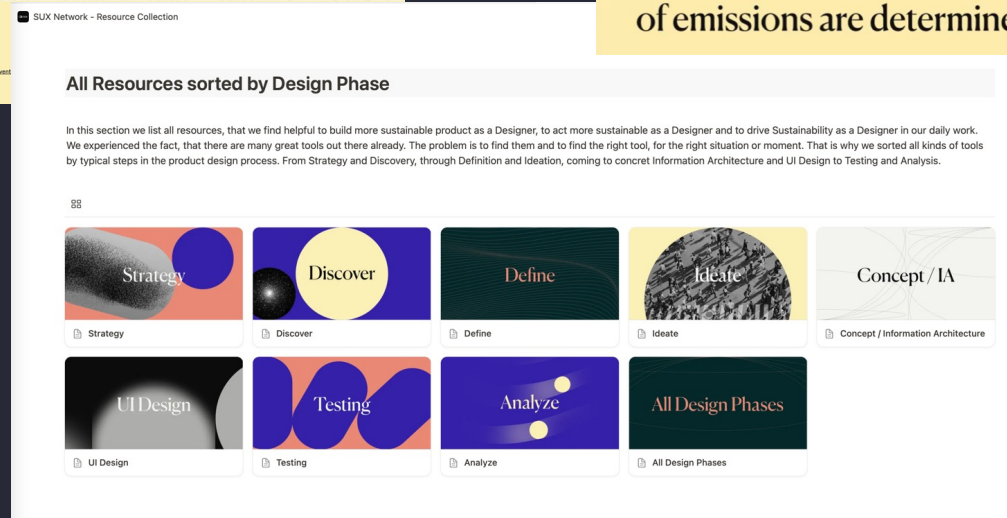
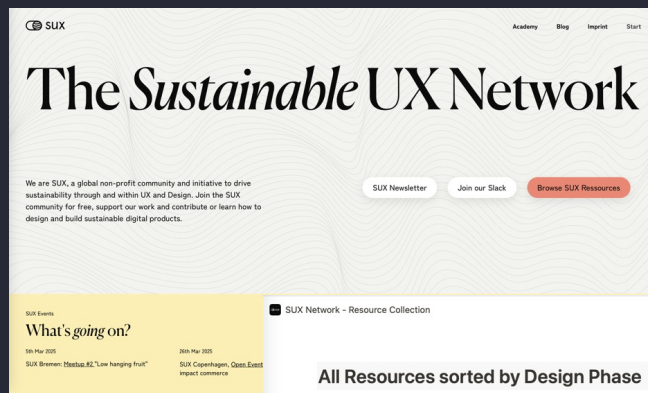
Quelle: <https://lifecentred.design>

Public © Capgemini 2025. All rights reserved | 13

Verwendung von Ich-Erzählungen und wörtlicher Rede zur Personifizierung der nicht-menschlichen Persona, um das Einfühlungsvermögen des Teams zu fördern.

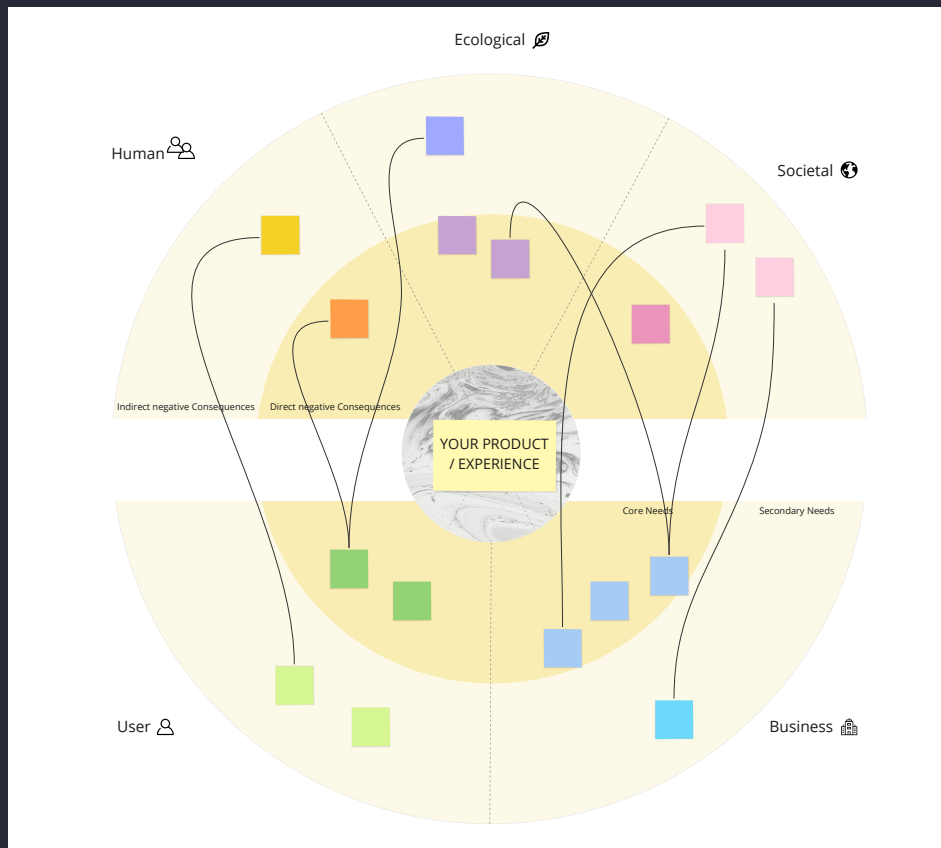


Sustainable UX Network (Thorsten Jonas, Deutschland)



Quelle: <https://sustainableuxnetwork.com>

Beispiele aus SUX Network Sammlung: Need to Consequences Mapping



Needs to Consequences Mapping

Goal:

Understand the negative consequences of your product or services and create a basis for evaluating your user- and business needs in the context of its negative impacts.

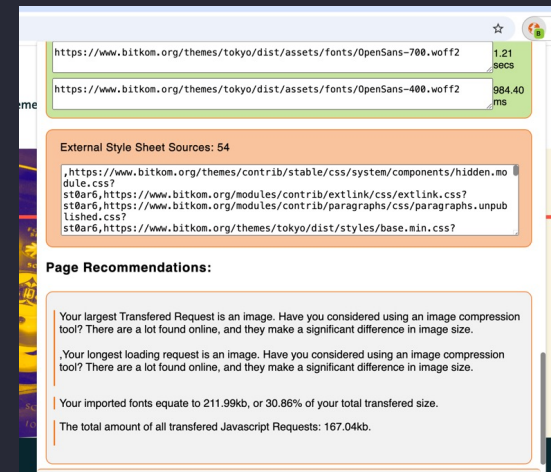
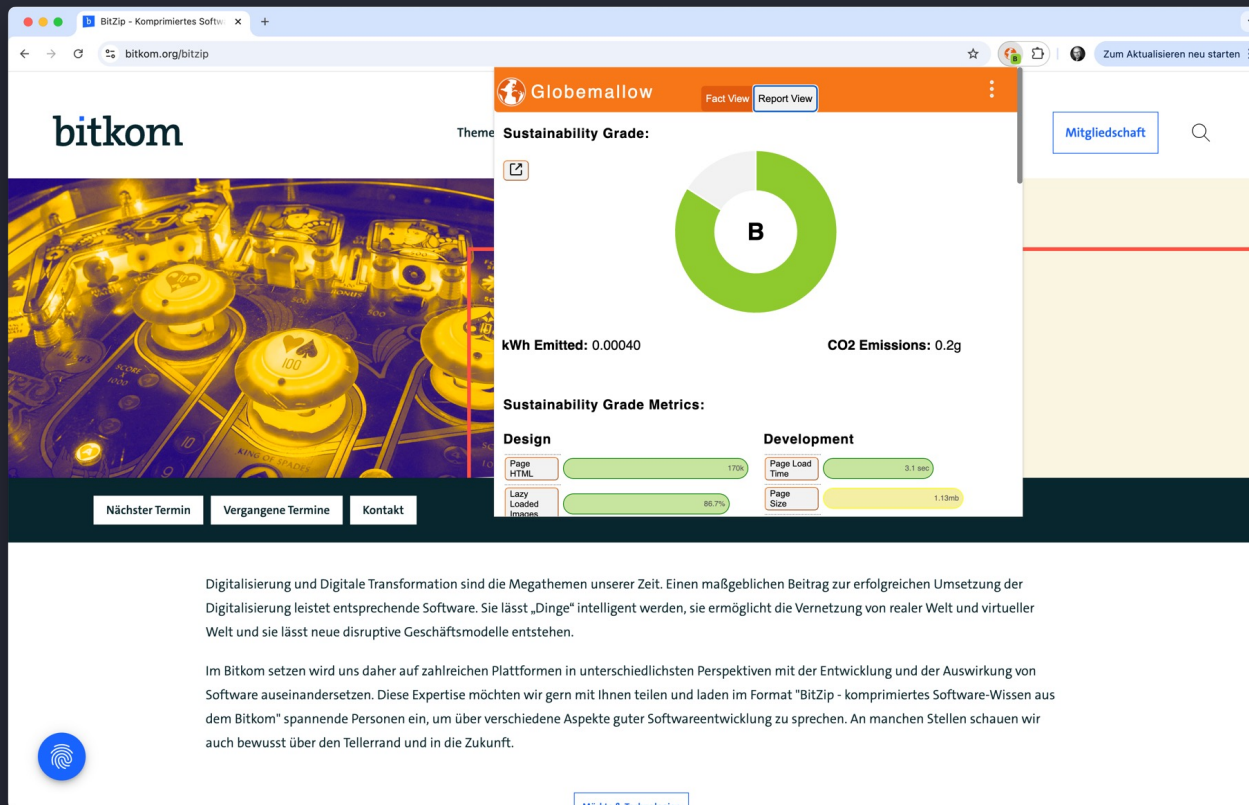
What to do:

1. Place your product / service / experience / idea in the center
2. Put your business- and user-needs to the lower part of the circle. Separate them by primary and secondary needs
3. Identify possible negative consequences of every need, place them in the upper half in the according part (Ecological, Societal, Human) and connect them to the according needs
4. **Identify additional negative consequences of the product. Look for relations between these and the existing needs**



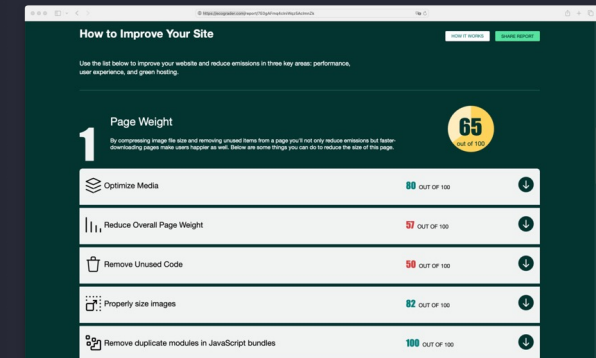
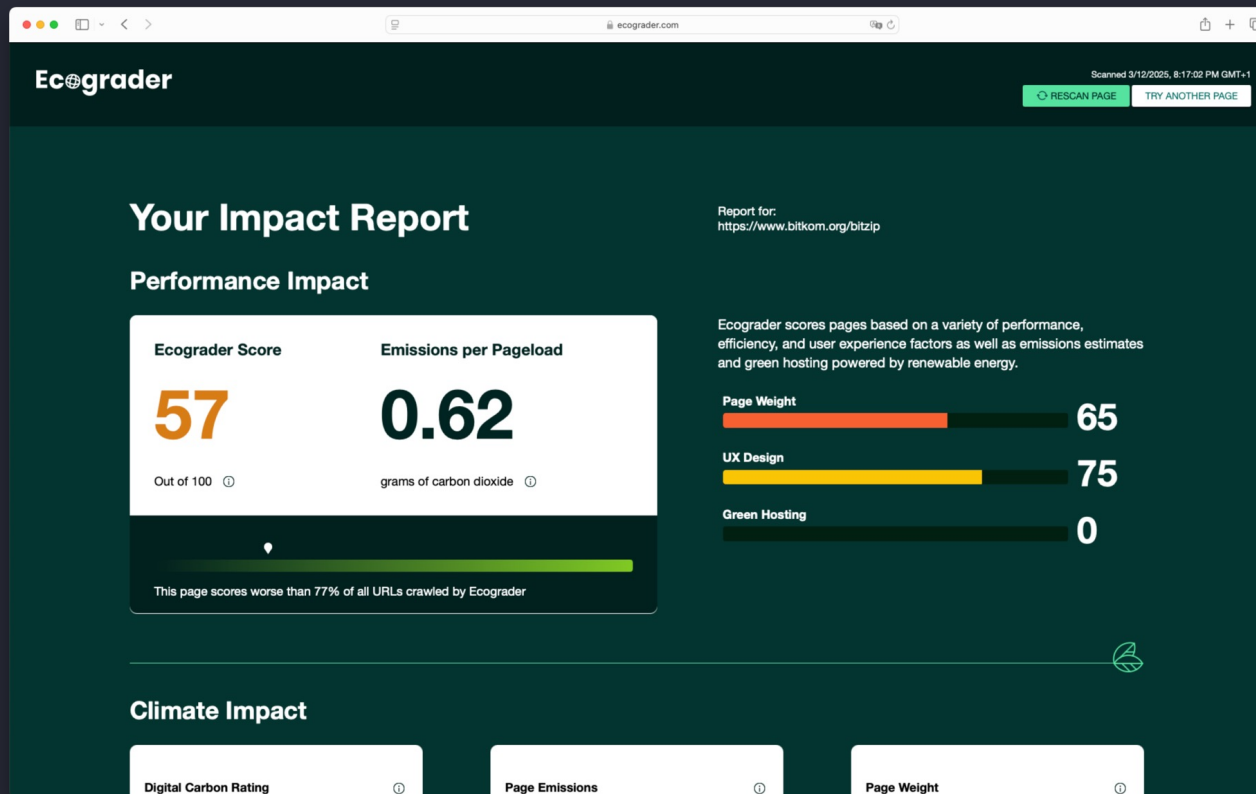
Needs to Consequences Mapping © 2023 by Thorsten Jonas, SUX Network is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Beispiele aus SUX Network Sammlung: Globemallow Plugin



Quelle: <https://globemallow.io>

Beispiele aus SUX Network Sammlung: Ecograder



Quelle: <https://ecograder.com/>



GermanUPA Arbeitskreis Design for Sustainability

**GERMAN UPA**
Berufsverband der Deutschen Usability
und User Experience Professionals

Shop  Mitgliederlogin  Suche 

ProfessionalsJobsArbeitskreiseRegionalgruppenEventsMediathekWissenGerman UPA

Startseite / Arbeitskreise / Arbeitskreis Design for Sustainability

Arbeitskreis Design for Sustainability

Themenfeld

Der Klimawandel, Hunger, Armut und weitere ökonomische, ökologische und soziale Herausforderungen verlangen nach einem Wandel. Das zunehmende Bewusstsein für die nachhaltige Entwicklung von Produkten, Systemen und Dienstleistungen fordert und fördert die Entstehung von neuartigen Gestaltungsansätzen wie z.B. Life-centered Design. Im Human-centered Design wird Nachhaltigkeit als Ziel ausdrücklich betont, jedoch fehlen in der Praxis konkrete Werkzeuge und leitende Prinzipien. Nachhaltigkeit als Anforderung zu Beginn von Projektvorhaben spielt in vielen Unternehmen zudem noch eine untergeordnete Rolle.

Ziele, Motivation & angestrebte Ergebnisse

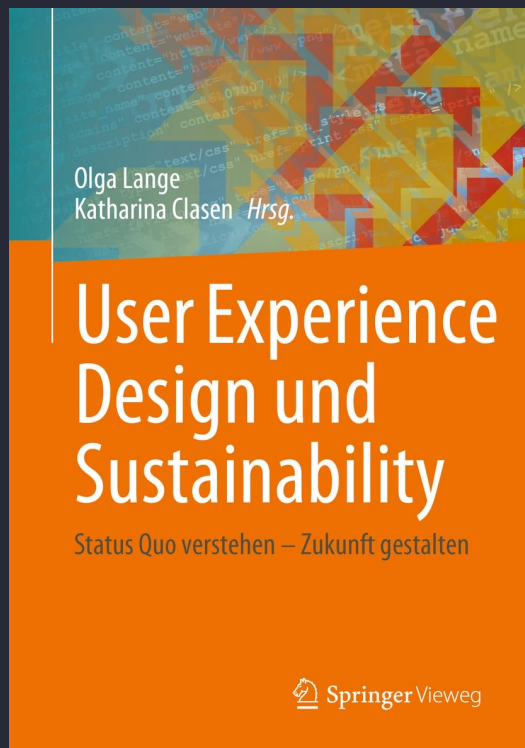
- Ein Bewusstsein für die Wichtigkeit von Nachhaltigkeit bei UX-Professionals schaffen
- Zusammenstellung von aktuellen Informationen (Methoden, Werkzeuge, Prinzipien...)
- Weiterentwicklung & Umsetzung methodischer Grundlagen und Werkzeuge
- Veröffentlichung neuer Erkenntnisse (z.B. aus Case Studies)
- Netzwerken
- Austausch zu aktuellen Themen – auch mit anderen Stakeholdern
- Sammeln, Diskussionen und Einordnung von Begriffen (z.B. Life-centered Design, Sustainable)

Quelle: <https://germanupa.de/arbeitskreise/arbeitskreis-design-sustainability>





User Experience Design und Sustainability: Status Quo verstehen – Zukunft gestalten



Neuartige Begriffe wie "Life-Centered Design" oder "Planet-Centric Design" deuten auf das Bedürfnis hin, Nachhaltigkeit fest in den Gestaltungsprozess zu integrieren. Im Human-Centered Design ist sie als Ziel bereits verankert. In der Praxis fehlen jedoch konkrete Werkzeuge und leitende Prinzipien.

Dieses Buch richtet sich an alle UX-Professionals, die mit User Experience (UX) Design mehr zur nachhaltigen Entwicklung von Produkten, Systemen und Dienstleistungen beitragen möchten – von UX-Strategie, über UX-Management, UX-Research und UX-Architektur bis hin zum User Interface Design.

Als Grundlage für dieses Werk diente eine Umfrage des Arbeitskreises "Design for Sustainability" unter UX-Professionals sowie Sekundärforschung und die Expertise der Autorinnen und Autoren.

Quelle: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-45048-9>

Auswahl verschiedener Werkzeuge und Praktiken für UX-Design for Sustainability bezogen auf den HCD Prozess



Phase (orientiert am HCD)	Werkzeuge (W) und Praktiken (P)
Prozess planen	Sustainable Business Model Canvas (W) Sustainability Strategy Canvas (W) UX KPI Management (P)
Kontext verstehen und beschreiben	User Research (P) System Mapping (W) Actant Mapping (W) (Proto) Personas (User, Non-user, Non-human) (W) Behavioral Impact Canvas (W) Sustainable User Journey Mapping (W) Jobs to be done (JTBD) (W) Needs to Consequences Mapping (W) Lifecycle Analysis (W/P)
Anforderungen spezifizieren	User Requirements Management (P)
Lösungen gestalten	Sustainable Journey Mapping (W) Behavioral Impact Canvas (W) Design for Accessibility (P) Ressourcenschonendes Design (P) Inclusive Design (P) Positive Nudging (P)
Lösungen evaluieren	Impact Ripple Canvas (W) Usability Evaluation (P) Needs to Consequences Mapping (W)

4.6.1 Ressourcenschonendes Design

Prozessphasen: Insbesondere Lösungen gestalten; aber auch Lösungen evaluieren
Dimensionen: Zeitlich und inhaltlich
Einflussnahme: Direkt
Rollenbilder: Insbesondere UX Architektur, UI Design, UI Development, Accessibility

Auch in der konkreten Informationsarchitektur und im UI Design kann auf den Ressourcenverbrauch eines digitalen Produkts Einfluss genommen werden. Generell lässt sich vereinfachend feststellen: weniger Daten, die gespeichert und übertragen werden müssen, führen zu weniger Serverauslastung, was zu einer besseren Klima- und Ressourcen-Bilanz des digitalen Produkts führt. Es werden weniger CO₂-Emissionen erzeugt (Greenwood 2021) und ebenso weniger Frischwasser zur Kühlung der Server benötigt (Farfan und Lohrmann 2023). Außerdem kann indirekt Einfluss genommen werden, indem digitale Produkte gebaut werden, die auf möglichst vielen, auch älteren Geräten lauffähig sind, da so dazu beigetragen wird, dass Menschen ihre Geräte länger benutzen können. Die Produktion der Endgeräte (Smartphones, Computer, Tablets, etc.), auf denen Softwareanwendungen genutzt werden, bedingt einen erheblichen Teil des Umwelteinflusses: Rohstoffe (u. a. Seltene Erden), die abgebaut werden müssen, Aufwände für Produktion und Transport – wo meist CO₂ anfällt – und etliches mehr. Je länger Menschen ihre Geräte nutzen, desto geringer der Einfluss bedingt durch neue Geräte, die produziert werden müssen. Um ein Beispiel hierfür zu nennen: 83 % der CO₂ Emissionen eines iPhone 11 fallen in Herstellung, Transport und Entsorgung an (Greenwood 2021).

Es gibt viele Techniken und Methoden, die angewandt werden können, um Websites und andere digitale Produkte nachhaltiger zu gestalten. Im Folgenden werden einige Kern-Techniken und Methoden beschrieben.

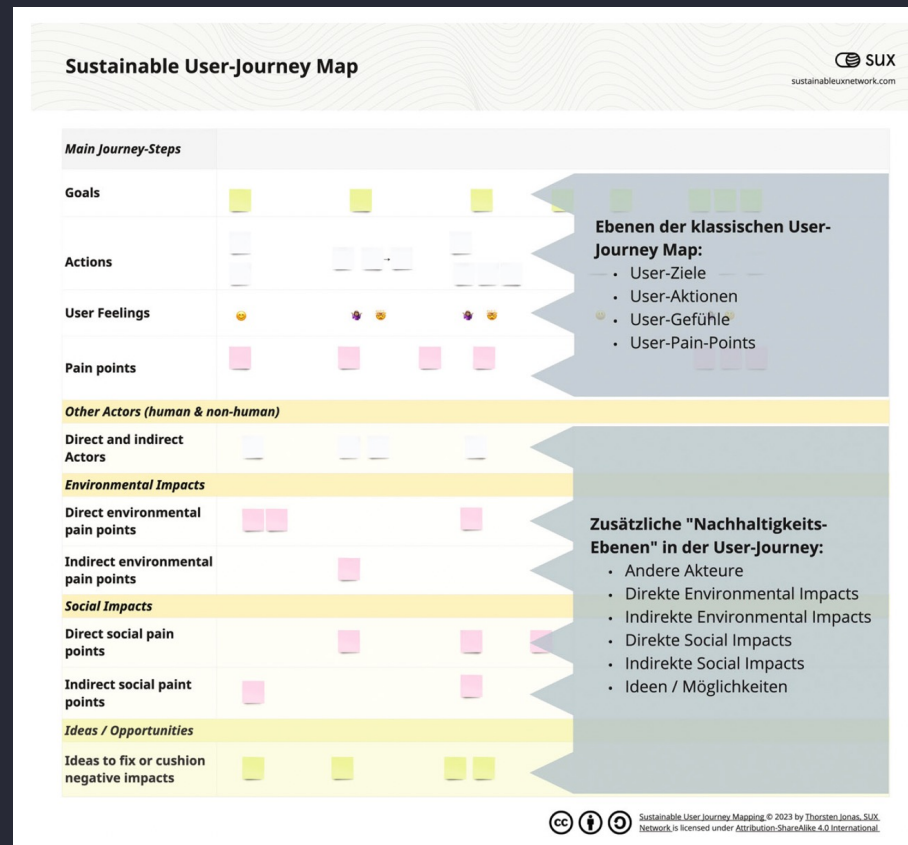
Kürzere User-Journeys:

Bessere UX und Nachhaltigkeit gehen hier Hand in Hand. Eine kürzere User Journey ist fast immer besser für die Nutzenden (es dürfen natürlich keine essentiellen Schritte ausgelassen werden) und bedeutet ebenso fast immer, dass beispielsweise im Falle einer Website weniger Seiten aufgerufen und/oder weniger Daten geladen werden müssen. Indem User Journeys verkürzt werden, wird direkt zur Reduktion der CO₂-Emissionen des digitalen Produkts beigetragen (Dawson und Frick 2023).

Elemente:

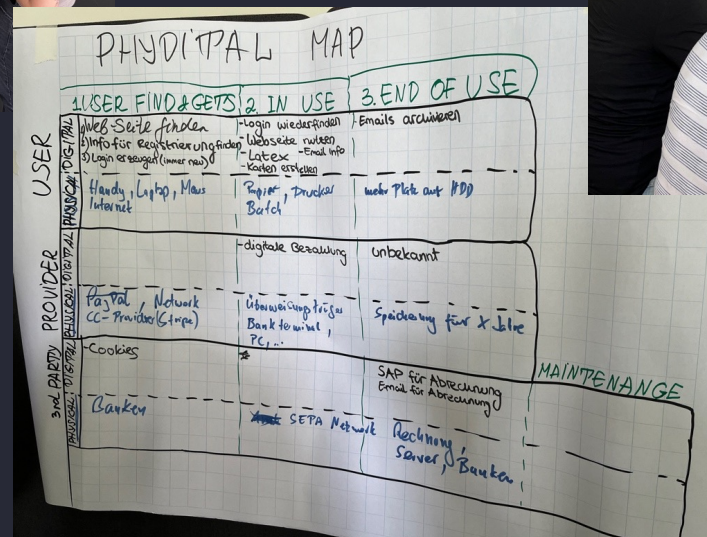
Durch Entscheidungen für die Verwendungen bestimmter Medien und Inhalte nehmen wir ebenfalls direkten Einfluss auf die Menge an Daten, die übertragen und gespeichert werden müssen. Es sollte sehr genau abgewägt werden, welche Medien und Inhalte verwendet

Beispiel Methode: Sustainable User-Journey Map



Quelle: <https://suxnetwork.notion.site>

Methoden-Verprobungs Workshop auf Mensch und Computer 2024





IREB Special Interest Group zu Nachhaltigkeit - SIGsus

Die IREB Special Interest Group zu Nachhaltigkeit - SIGsus

Requirements Engineering und Digital Design sind entscheidend für die Berücksichtigung von Nachhaltigkeit im Software-Engineering. Bereits in den frühen Phasen des Entwicklungsprozesses – der Anforderungsdefinition und der Gestaltung digitaler Lösungen – wird festgelegt, wie nachhaltig eine Lösung ökologisch, ökonomisch und sozial sein sollte.

[Mehr erfahren](#)

Die Mission der SIGsus

Für IREB ist Nachhaltigkeit entscheidend für die Zukunft digitaler Lösungen. Die SIG Sustainability fördert nachhaltige Praktiken im Requirements Engineering.

IREB Roundtable: Sustainability in Software Engineering Education & Practice **LIVE**

2. Sustainability is broad. Are there systematic efforts among various software engineering communities to build solutions together?

SIGsus news

The SIGsus Newsletter by IREB shares all recent insights from our Sustainability Special Interest Group.

Von IREB 6.10K Follower:innen

Erstellt: 14. März 2025 923 Abonnenten

[Teilen](#) [Abonniert](#)

1 Ausgabe

Erstellt: vor 1 Woche

IREB SIGsus news

"By recognizing the need to act, we can foster a mindset shift toward sustainable software. We can use all our talent to have an impact and pursue our ambitions make the world a better place."

Ingo Wacławczyk, Edward C. Groen and the IREB SIGsus

[ireb.org](#)

SIGsus Snippet 1: Sustainability as a Standard Requirement

von Kim Lauenroth und 14 weitere Personen

Quelle: <https://ireb.org/de/community/special-interest-group/sig-sustainability>

Sustainable Software

Sustainable by Software



Praxis Beispiele für Digitale Nachhaltigkeit

Sustainable Software



Nachnutzung von Software in Digitalisierung der Verwaltung („Einer für alle“)



Datensparsamkeit in Cloud Lösung für digitale Verwaltung

Sustainable by Software

B2B Organisation: Dashboard für Auswahl von Produkten mit besserem Product Carbon Footprint (PCF, End2End)



Stadtplanung: Software zur Simulation von Lärm durch Verkehr





Ebenen und Designperspektiven von Digital Design – ergänzt um Nachhaltigkeit

Tabelle 5.7 – Fragestellungen zur Evaluation entlang der drei Ebenen und der drei Designperspektiven

	Mensch	Business	Technologie
Lösung Abschnitt 8.3	<i>Sind Kunden- und Benutzergruppen sinnvoll definiert und verstanden? Sind alle relevanten Stakeholder identifiziert? Ist die Lösung für den Auftraggeber und relevante Stakeholder, sowie die Kunden-/Benutzergruppen wünschenswert und attraktiv?</i>	<i>Kann die Lösung wirtschaftlich betrieben werden? Kann die Lösung wirtschaftlich realisiert werden?</i>	<i>Ist die Lösung technisch machbar? Nutzt die Lösung das Potenzial der vorhandenen Technologie aus?</i>
System Abschnitt 9.3	<i>Sind die Benutzertypen sinnvoll definiert und verstanden? Ist das System für den Auftraggeber und relevante Stakeholder, sowie für Benutzer wünschenswert und attraktiv?</i>	<i>Kann das System wirtschaftlich tragfähig betrieben werden? Kann das System wirtschaftlich tragfähig realisiert werden?</i>	<i>Ist das System technisch machbar? Nutzt das System das Potenzial der verfügbaren Technologie sinnvoll aus?</i>
Element Abschnitt 10.3	<i>Ist ein Element für den Auftraggeber und relevante Stakeholder, sowie für Benutzer wünschenswert und attraktiv?</i>	<i>Kann ein Element wirtschaftlich tragfähig betrieben werden? Kann ein Element wirtschaftlich tragfähig realisiert werden?</i>	<i>Ist ein Element als Ganzes technisch machbar? Nutzt ein Element das Potenzial der Technologie sinnvoll aus?</i>

Tabelle 5.7 – Fragestellungen zur Evaluation entlang der drei Ebenen und der drei Designperspektiven

	Mensch und Umwelt	Business	Technologie
Lösung Abschnitt 8.3	<i>Sind Kunden- und Benutzergruppen sinnvoll definiert und verstanden? Sind alle relevanten Stakeholder identifiziert? Ist die Lösung für den Auftraggeber und relevante Stakeholder, sowie die Kunden- und nachhaltig</i> und nachhaltig	<i>Kann die Lösung wirtschaftlich betrieben werden? Kann die Lösung wirtschaftlich realisiert werden?</i> und nachhaltig	<i>Ist die Lösung technisch machbar? Nutzt die Lösung das Potenzial der vorhandenen Technologie aus?</i> und nachhaltig
System Abschnitt 9.3	<i>Sind die Benutzertypen sinnvoll definiert und verstanden? Ist das System für den Auftraggeber und relevante Stakeholder, und nachhaltig</i> und nachhaltig	<i>Kann das System wirtschaftlich tragfähig betrieben werden? Kann das System wirtschaftlich tragfähig realisiert werden?</i> und nachhaltig	<i>Ist das System technisch machbar? Nutzt das System das Potenzial der verfügbaren Technologie sinnvoll aus?</i> und nachhaltig
Element Abschnitt 10.3	<i>Ist ein Element für den Auftraggeber und relevante Stakeholder, sowie für Benutzer wünschenswert und attraktiv? und nachhaltig</i> und nachhaltig	<i>Kann ein Element wirtschaftlich tragfähig betrieben werden? Kann ein Element wirtschaftlich tragfähig realisiert werden?</i> und nachhaltig	<i>Ist ein Element als Ganzes technisch machbar? Nutzt ein Element das Potenzial der Technologie sinnvoll aus?</i> und nachhaltig



Schritte auf dem Weg zu mehr Nachhaltigkeit im Digital Design

- Mindshift, Anspruch & Vision formulieren, positives Narrativ entwickeln
- Anfangen, auch mit kleinen Schritten
- Vorhandene Werkzeuge und Praktiken nutzen und um Dimension „Nachhaltigkeit“ ergänzen (dabei: Messbarkeit wichtig)
- Kooperation & Austausch mit allen relevanten Bereichen (Business, Anforderungsmanagement, Design, Entwicklung, Testen, Betrieb,...)
- Regulatorik antizipieren (Analog zu Barrierefreiheit)
- Beispielprojekte, Erfahrungen, best practices teilen



Get the future you want

About Capgemini

Capgemini is a global business and technology transformation partner, helping organizations to accelerate their dual transition to a digital and sustainable world, while creating tangible impact for enterprises and society. It is a responsible and diverse group of 340,000 team members in more than 50 countries. With its strong over 55-year heritage, Capgemini is trusted by its clients to unlock the value of technology to address the entire breadth of their business needs. It delivers end-to-end services and solutions leveraging strengths from strategy and design to engineering, all fueled by its market leading capabilities in AI, generative AI, cloud and data, combined with its deep industry expertise and partner ecosystem. The Group reported 2024 global revenues of €22.1 billion.

Get the future you want | www.capgemini.com



This presentation contains information that may be privileged or confidential and is the property of the Capgemini Group.

Copyright © 2025 Capgemini. All rights reserved.