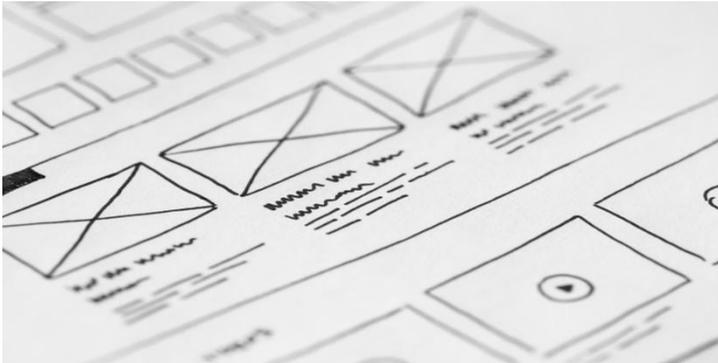


User Interface Sketching



Quelle: <https://pxhere.com>

Schon im Jahr 2007 stellt Bill Buxton die These auf, dass das Fehlen eines expliziten Designprozesses der wichtigste Grund dafür ist, warum Organisationen an der Entwicklung von neuer Software scheitern und benannte Sketching als wichtigen Bestandteil des Designprozesses. Ein Sketch beziehungsweise eine Skizze ist eine Darstellung mit einer niedrigen Genauigkeit. Der Grad der Wiedergabetreue muss seinem Zweck entsprechen, eine Skizze sollte "gerade genau genug" für die aktuelle Stufe der Argumentbildung sein.

Sketches kennzeichnen sich dadurch, dass sie schnell zu erstellen und preisgünstig sind. Außerdem können sie leicht korrigiert werden und sind wenig detailreich. Das gemeinschaftliche Sketchen ermöglicht ein aktives Brainstorming.

BASIC UI-ELEMENTE



Image



Button



Checkboxes



Tabs



Tooltip



Diagramm

WANN: Am Anfang des Designprozesses, zwischendurch bei Änderungen oder um Alternativen auszuprobieren

WER: Designer, Developer, UX Designer

DAUER: ca 5 Minuten pro Iteration

WOMIT: Stift und Papier

MATERIALIEN

- Bleistift
- (Grid-)Papier
- **Optional:** Textmarker, Fineliner, Dickliner, UI-Schablonen, Post-Its

Am schnellsten und einfachsten ist es meist, direkt auf Papier zu sketchen. Es gibt allerdings auch eine Reihe an Software, mit denen man nach kurzer Einarbeitungszeit ebenfalls gut arbeiten kann, beispielsweise mit SketchUp.

VORTEILE VON SKETCHING

- schnellste Möglichkeit, Ideen zu visualisieren
- keine Limitationen, man kann seinen Gedanken freien Lauf lassen
- fördert die Kreativität und weitere Ideen, die direkt validiert werden können
- Ergebnisse können den Stakeholdern schnell und einfach präsentiert werden
- beim Sketchen zeigt sich der Flow des Benutzers und Schwachstellen oder Limitationen des Users können direkt entdeckt und behoben werden

WEITERE SKETCHING ARTEN

- Photo Tracing: Abpausen von Fotos
- Hybrid Sketches: Ergänzungen auf Fotos
- Wireframes: Darstellung von Seitenvorlagen



IHRE AUFGABE

Sketchen Sie Ihr Produkt oder eine Website Ihrer Wahl!

Sie haben für diese Aufgabe ein Zeitlimit von drei Minuten.
Beachten Sie deshalb, sich nicht zu sehr mit Details aufzuhalten, sondern die Kernelemente der Seite zu sketchen.

PRAXISTIPPS

- Nutzen Sie einen dicken Stift, um nicht zu detailreich und genau zu arbeiten.
- Konzentrieren Sie sich auf die Idee, das Konzept und den Kontext.
- Durch das Hinzufügen von Schatten kann Fokus auf einzelne Elemente gelegt werden.
- Um stark abgerundete Ecken zu vermeiden und Linien möglichst parallel zu zeichnen ist es sinnvoll, mit mehreren Linien zu arbeiten, anstatt ein Element aus einer fortlaufenden Linie zu erstellen.
- Ästhetik spielt beim Sketchen eine untergeordnete Rolle, ein Sketch soll eine Idee kommunizieren.

RÜCKBLICK AUFGABE

Bitte reflektieren Sie kurz folgende Fragen:

- Wie kamen Sie mit dem Zeitlimit zurecht?
- Was ist schwer gefallen?/ Was hat gut funktioniert

LITERATUR/ QUELLEN

Buxton, B. (2010). Sketching user experiences: getting the design right and the right design.

Morgan Kaufmann. Greenberg, S., Carpendale, S., Marquardt, N., & Buxton, B. (2011). Sketching user experiences: The workbook. Elsevier.