



Figma

by Nils M. Barner

1_ Ideenfindung



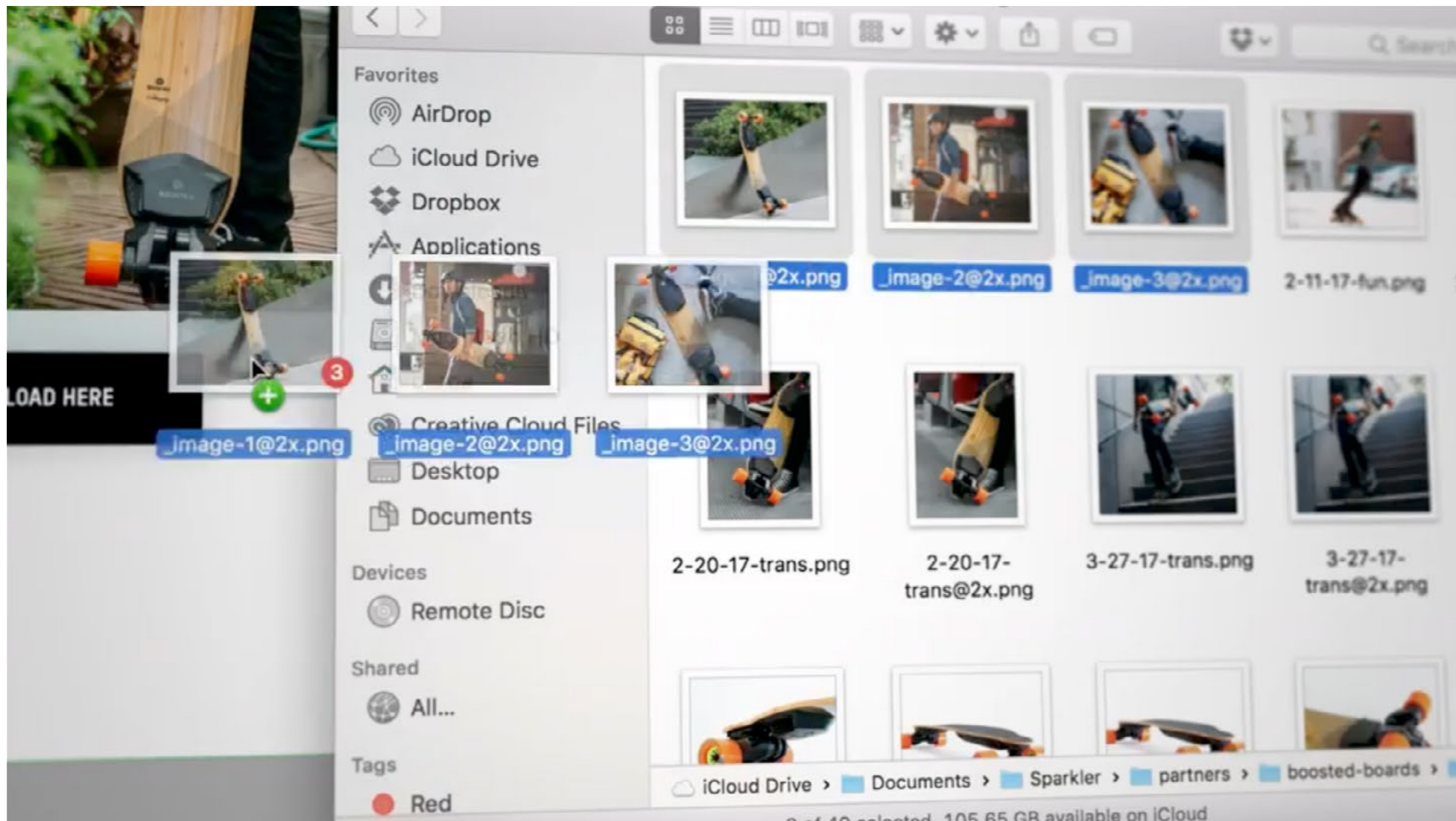
Quelle: www.adobe.com (Screenshot)

2_ Struktur + User Experience



Quelle: www.adobe.com (Screenshot)

3_ Design (User Interface)



Quelle: www.adobe.com (Screenshot)

4_ Definition (UX)

UX

- Abkürzung für “**User Experience**” = Erfahrungen des Nutzers mit dem Produkt
- DIN EN ISO 9241-210 definiert User Experience als „Wahrnehmungen und Reaktionen einer Person, die aus der tatsächlichen und / oder der erwarteten Benutzung eines Produkts, eines Systems oder einer Dienstleistung resultieren“
- umfasst alle Emotionen, Vorstellungen, Vorlieben, Wahrnehmungen, physiologischen und psychologischen Reaktionen, Verhaltensweisen und Leistungen, die sich vor, während und nach der Nutzung ergeben

5_ Definition (UXD)

UXD

- Abkürzung für “**User Experience Design**” = Ziel bei der Produktentwicklung eine möglichst positive User Experience zu erzeugen
- UX-Designer = jemand, der die User Experience designed
- gutes UX-Design erfordert Wissen darüber, wer die Nutzer sind, welche Ziele, Motivationen, Kenntnisse sie haben, um daraus Anforderungen ableiten zu können
- UX-Researcher = jemand, der sich hauptsächlich damit befasst und diese erforscht
- Usability-Engineer = jemand, der sich hauptsächlich mit der Usability (Gebrauchstauglichkeit) des Produktes bzw. dem Interface (Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine) befasst

6_ Definition (UID)

UID

- Abkürzung für “**User Interface Design**” = Aufgabe, die Bedienelemente eines Produktes zu gestalten
- dabei immer die Usability sowie die Information Architecture beachten
- “Information Architects” = befassen sich mit den Inhalten des Produktes (Strukturierung, Anordnung, Benennung von Informationseinheiten)
- welche Verantwortlichkeiten wo anfangen / aufhören, ist nicht fest definiert

7_ Definition (IxD)

IxD

- Abkürzung für “**Interaction Design**” = beschäftigt sich verstärkt mit der Entwicklung des Dialoges zwischen Mensch und Maschine (zum Beispiel Mobiltelefon, Navigationsgerät, Notebook) über einen gewissen Zeitraum hinweg
- Gestaltung früher Prototypen, um Konzept mit Hilfe von Benutzern auf Anwendbarkeit zu prüfen
- Suche nach einer Lösung für ein spezifisches Problem, aber niemals „DIE“ Lösung

8_ Besonderheiten von Figma

- **Online-UI-Design-Tool** zur Unterstützung des Produktdesign-Prozesses
- Hauptunterschied zu andern Prototyping-Tools:
Möglichkeit mit **gesamtem Team in Echtzeit** an Projekt arbeiten (**alles nur online!**)
- Integrierte **Kommentarfunktion & Feedback**
(= durch teilen von Links mit unterschiedlichen Berechtigungen)
- **Kostenfreier Zugriff** auf Bibliotheken anderer Ersteller, aber **eigene Inhaltsbibliotheken erstellen** nur in der **kostenpflichtigen Pro-Version** möglich
- Kostenlos **Symbole, Social-Media-Grafiken, Präsentationen, dynamische Inhalte & komplette Responsive Mockups** erstellen, bearbeiten und anpassen
- Beinhaltet unzählige **Vorgaben** (Schriftarten, Formen, Farben)
- Community based **Plugins** von anderen Designern & Entwicklern

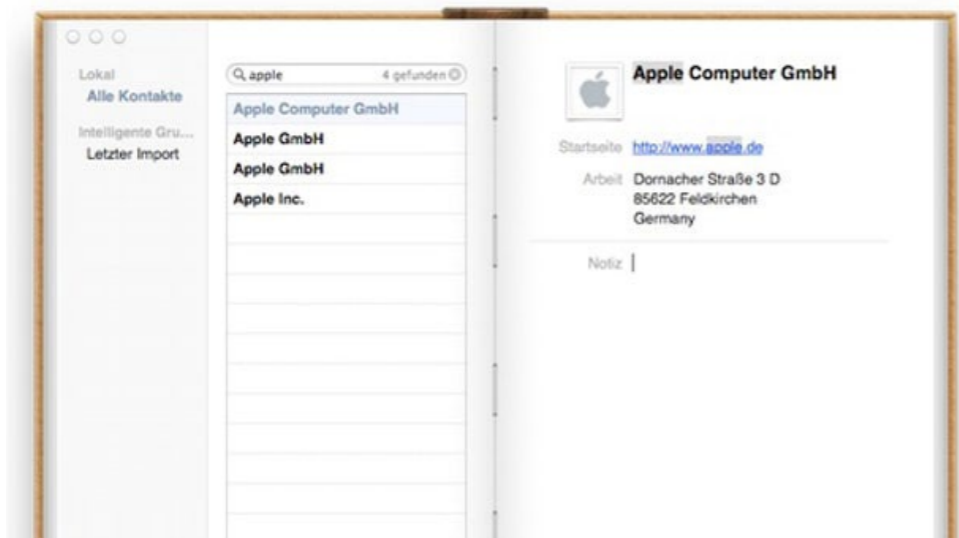
9_ Besonderheiten von Figma

- **Integriertes “Inspect”-Fenster** für die Übergabe an Entwickler
(= Entwickler können **direkt innerhalb der Plattform** auf Design-Spezifikationen zugreifen – ohne zusätzliche Plugins oder Tools)
- Entwickler können einfach **CSS, Swift für iOS** und **Android XML-Code herauskopieren** (= wird dynamisch aktualisiert wird, so bald sich Design ändert)
- Für den **Export von Assets** können **direkt** in der Design-Datei **unterschiedliche Formate & Auflösungen** festgelegt werden
- **Figmas API** ermöglicht **Automatisierung & Integration** mit anderen Werkzeugen
(= Software kann an verschiedene Entwicklungsumgebungen angepasst werden)

10_ Design Trends (Skeuomorphic Design)

Skeuomorphic Design

- durch möglichst realistische Darstellung ursprünglich realer Gegenstände / Geräte Vertrauen schaffen
- Beispiele:



Quelle: Apple macOS (Screenshot)

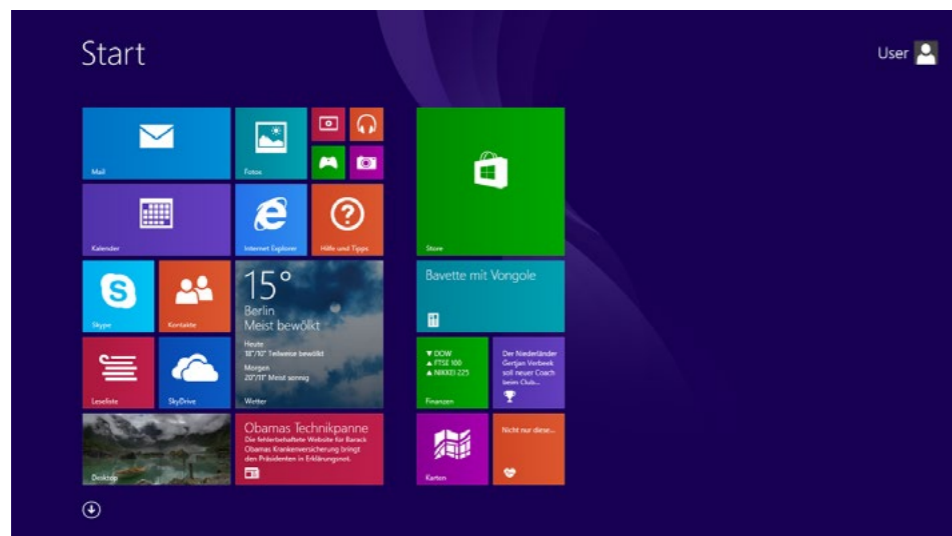


Quelle: Wikipedia Redstair Gear Compressor (Screenshot)

11_ Design Trends (Flat Design)

Flat Design

- grafisch minimalistischer Gestaltungsstil
- Verzicht auf realistische Darstellung, Schatten, Verzerrungen, Texturen, dreidimensionale Elemente
- Beispiel: Windows 8

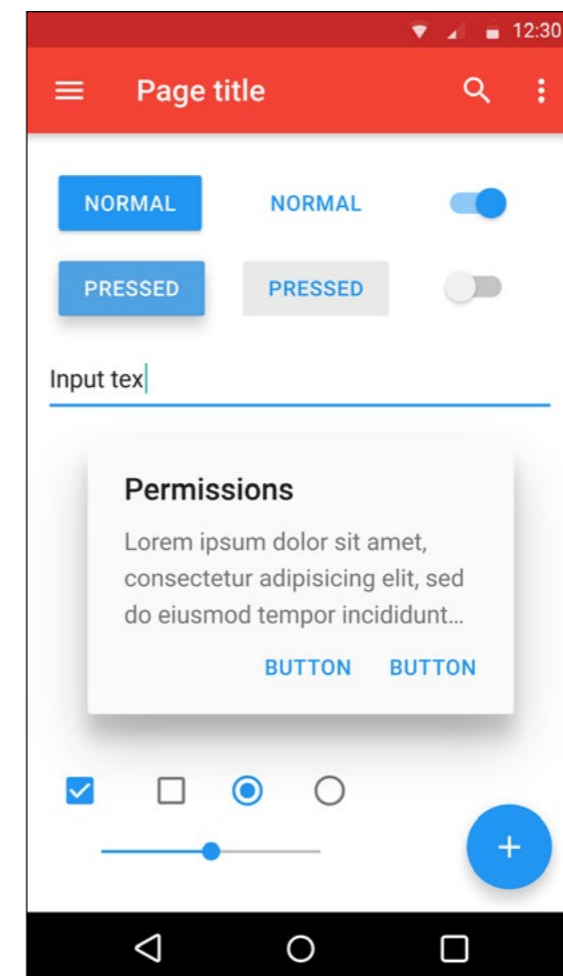


Quelle: Microsoft Windows (Screenshot)

12_ Design Trends (Material Design)

Material Design

- von Google entwickelte Designsprache
- Codename „Quantum Paper“ (2014)
- basiert auf kartenähnlichen Flächen
- Flat Design mit Animation und Schatten
- eher für Apps als für Websites



Quelle: Nachbau

13_ Design Trends (Infinite = Endless Scrolling)

Infinite (Endless) Scrolling

- am Ende der Seite werden unendlich Ergebnisse geladen
- Beispiel » http://scrollmagic.io/examples/advanced/infinite_scrolling.html
- Vorteile:
 - _ modern, elegant
 - _ wenige Klicks
 - _ kürzere Ladezeit
 - _ lädt zum Stöbern ein
- Nachteile:
 - _ geringe Conversion¹
 - _ Seite lang und unübersichtlich
 - _ schlechte Performance
 - _ ggf. kein Footer
 - _ psychischer Stress² für den User
 - _ „Fake“ Scrollleiste nimmt Orientierung (verschiebt sich immer wieder)

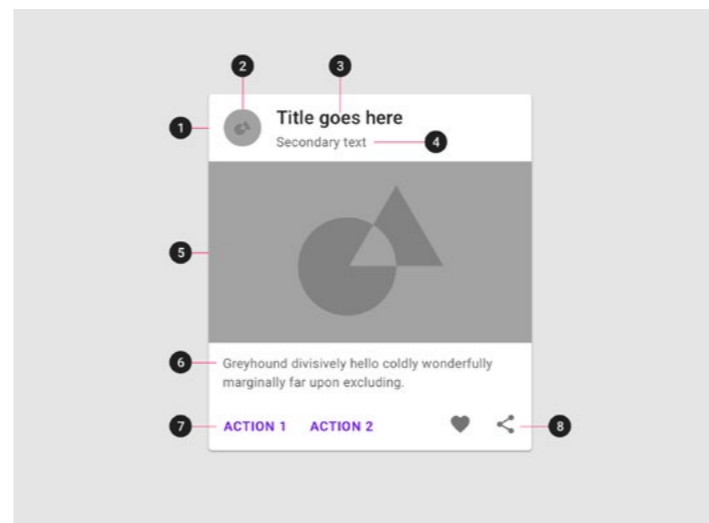
¹ Mit Conversion bezeichnet man die Umwandlung des Besuchs eines Nutzers einer Website in eine aktive Aktion, z.B. den Kauf einer Ware oder eine Kontaktanfrage.

² Wird durch Bedürfnis nach Completion ausgelöst.

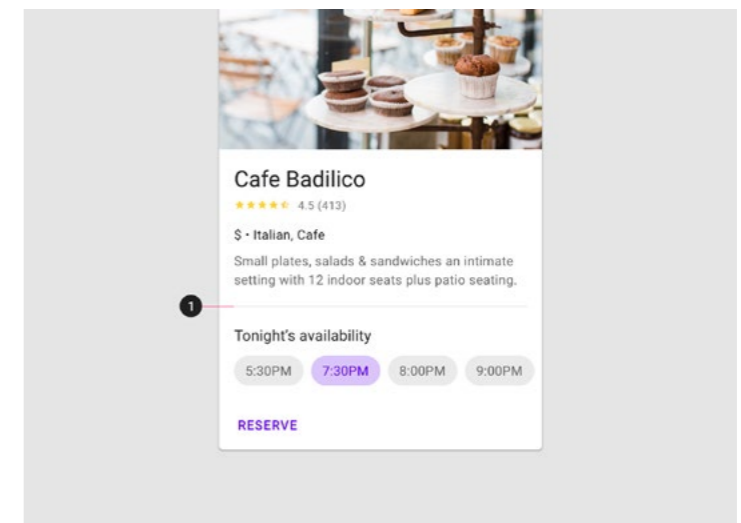
14_ Design Trends (Card Layout)

Card Layout

- Oberfläche, die Inhalte und mögliche Aktionen zu einem einzigen Thema darstellt
- einfach zu erfassende Informationen
- vermitteln von relevanten und klickbaren Inhalten
- klare Hierarchie



Quelle: Nachbau



Quelle: Google (Screenshot)

15_ Design Trends (Parallax Layout)

Parallax Layout

- mehrschichtiger Seitenaufbau
- täuscht räumliche Tiefe und Bewegung vor
- Beispiele » <https://webflow.com/blog/parallax-scrolling>

16_ Design Trends (One Pager)

One Pager

- oder One-Page-Website = Internetauftritt, der sich komplett auf einer Seite abspielt
- Navigation zu einzelnen Seitenabschnitten (= Sections) bleibt immer oben stehen, so dass von jedem Seitenabschnitt aus zu anderen Bereichen der Seite gesprungen werden kann
- manche zeigen erst ein vollflächiges (= Full Screen) Bild, Foto oder Grafik mit Logo an, durch Scrollen oder Klick auf Pfeil-nach-unten erscheint die Navigation
- Beispiel » <https://www.mobile-tieraerztin-mh.de/>



Figma

by Nils M. Barner