

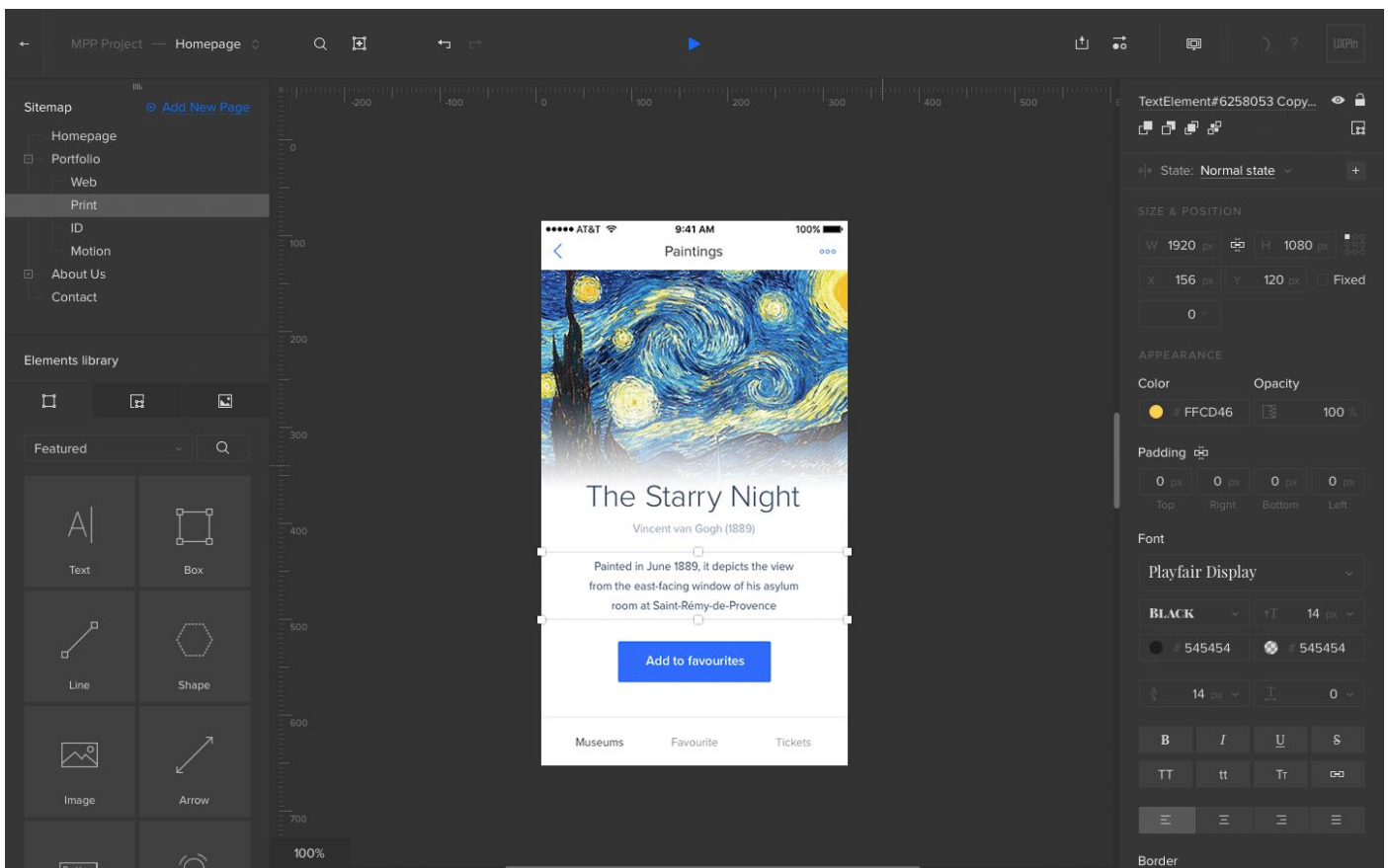
UXPin – High Fidelity Prototyping Tool

Leonie Schwall/ Interface Design/ OMB 5

UXPin

Allgemeine Beschreibung:

UXPin ist ein High Fidelity Prototyping-Tool, das direkt im Browser nutzbar ist. Installationen sind nicht notwendig. Das Entwerfen findet im Dashboard von UXPin statt, hierfür können verschiedenste vorgefertigte Elemente verwendet werden, um eine Benutzeroberfläche zu skizzieren. Zudem beinhaltet es Code-Elemente wofür es aber keine Programmierkenntnisse benötigt werden.



Funktionen:

- Hilfslinien
- Mit Code ausgestattet
- Gleichzeitiges arbeiten an einem Projekt mit mehreren Kollegen
- Importieren von Dateien aus Sketch möglich

- Eigene Bibliotheken mit interaktiven Komponenten erstellen
- funktioniert mit Windows, Mac und im Browser
- Versionierung
- eingebaute Eingabehilfen
- Projekte in Cloud zentral gespeichert

Fidelity:

UXPin bietet auf allen drei Ebenen Interaktivität, Visualisierung und Inhalt einen hohen Reifegrad.

Komplexität:

UXPin verwendet um Code, welcher aber nicht so komplex ist, wie bei anderen Programmen wie Webflow oder Axure. Zudem ist es ähnlich zu verwenden wie andere bekannte Tools in Hinsicht auf das Layout, die Ebenen und die Bearbeitungsfenster.

Beispiele:

Ein paar Anwendungsbeispiele findet man [hier](#).

Grenzen:

Vorteile	Nachteile
<ul style="list-style-type: none"> - Die große Stärke von UXPin ist, dass das Team zur selben Zeit am gleichen Projekt arbeiten kann und kommentieren kann - Intuitiv - Möglichkeit eigene Bibliotheken anzulegen und in mehreren Projekten verwenden - Projekte sind in Cloud gespeichert, daher über jeden Browser abrufbar und zentral gespeichert - Community mit vielen hilfreichen Tutorials 	<ul style="list-style-type: none"> - Keine konditionalen Interaktionen wie in Axure und das Nachbauen hiervon kostet Zeit. - Bei anderen kleinen Dingen wie in der Simulation funktionieren Befehle wie Hover manchmal nicht oder einzelne Zeilen auszuwählen und verlangsamen so den Arbeitsprozess