

Daniel Morgenroth

Sketch:

Kernfeatures:

- Sehr gute Performance
- günstig im Preis
- Insbesondere für die Entwicklung von fluiden “Mobile-, Apps- und Responsiv Webdesigns eine Waffe
- Sketch generiert direkt CSS-Angaben für Objekte, alle Funktionen sind strikt für digitales Publizieren optimiert. Was im Web nicht funktioniert gibt es auch nicht in Sketch. Das macht das Programm so extrem übersichtlich.>Die Programmfähigkeiten sind exakt auf den Umfang reduziert, der sich auch in CSS abbilden lässt

Fidelity:

für welchen Reifegrad der (a) Interaktivität, (b) Visualisierung und (c) Inhaltsentwicklung eignet sich das Tool

- Mit Sketch ist eine viel bessere Zeichenwelt im Screen- UX- App- und Webdesign möglich
- Mehrere Artboards, Seiten und der infinite Hintergrund sparen beim Erstellen von multiplen Screens sehr viel Zeit

Komplexität:

- einfache Bedienung wenn man erstmal aus dem Adobe Kosmos ausbricht
- wie viel Zeit und Mühen es im Designprozess und bei der Produktion einspart
- Der Designprozess in Sketch fokussiert sich ganz auf vektororientierte

Webdesignarchitektur à la Browser – und nicht auf “Designs malen”

Beispiele:

Grenzen

- keine Kompatibilität mit Adobe
- sehr begrenzte Migrationsmöglichkeiten
- Sketch und Photoshop sind völlig inkompatibel
- Animationstool für SVGs (und Gifs) als Plugin sowie in weiteres Tool, um innerhalb von Sketch einfache Bitmap-Bildbearbeitungsprozesse durchführen zu können– wie früher bei Fireworks. Dies ist bislang bis auf die Färbung, Skalierung und den Zuschnitt von Pixelbildern nur sehr eingeschränkt möglich
- Gibt es ein Update von Sketch (die gab es in der Vergangenheit monatlich), funktionieren die ganzen Plugins zum Teil nicht mehr. Das ist schlecht für Nutzer in Netzwerken, die auf wirklich verlässliche Industriestandards setzen



