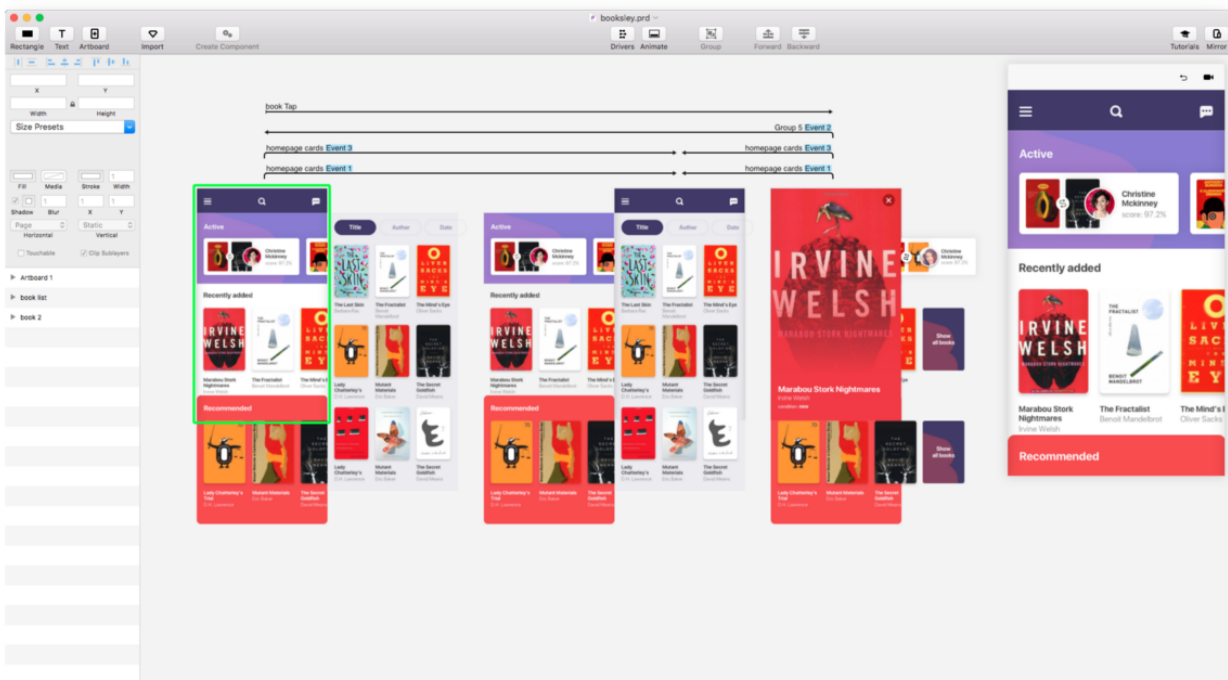


# Sketch

## Allgemeine Beschreibung:

Sketch ist ein kostenpflichtiges, vektorbasiertes Tool zur Erstellung von Mobile-, Web- und UI-Designs, mit dem Layouts einfach und unkompliziert erstellt werden können. Es deckt die Bedürfnisse von Interface-Designern perfekt ab und bietet spezialisierte Funktionen, die es in anderen Programmen so nicht gibt. Insbesondere die Arbeit mit Design-Systemen, fluiden Layouts und Prototypen wird dank Sketch spürbar erleichtert. Darüber hinaus lässt sich das Programm dank zahlreicher Plugins flexibel erweitern.



## Fidelity:

### 1. Interaction : high fidelity

Dadurch dass alles klickbar ist und somit der komplette Applikationsprozess simuliert werden kann, kann man hier von einer hohen Wiedergabetreue sprechen.

### 2. Visuals : high fidelity

Wichtigste Dateitypen werden unterstützt (SVG etc.), Fonts können einfach hinzugefügt werden.

### 3. Content : high fidelity

Eigener Content kann einfach hinzugefügt werden

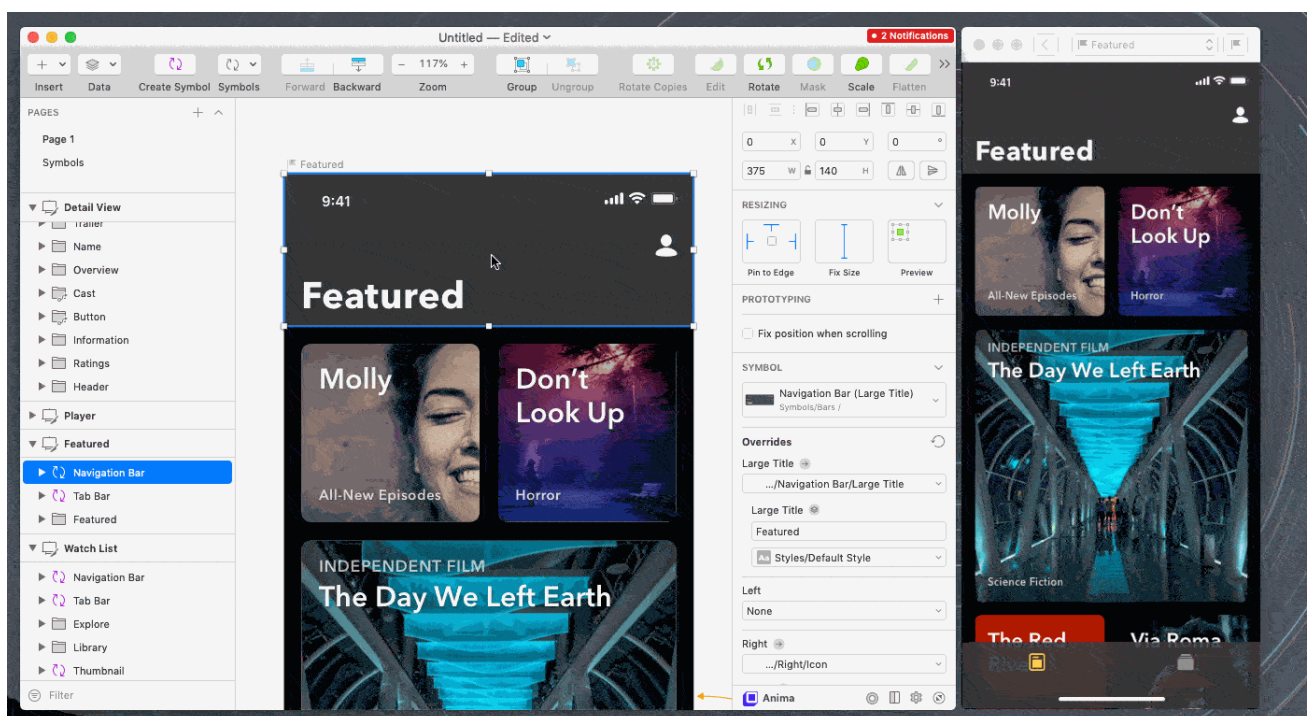
## Komplexität:

Es ist wichtig zu bemerken, dass Sketch mit Prototyping nur die grundlegende Struktur für klickbare Tests geschaffen hat. Vielschichtige Animationen und komplexe Übergänge kann man mit den aktuellen Optionen nicht erstellen. Allerdings gibt es auch sicherlich dafür passende Plugins.

Die Funktion ist auch relativ neu und es gibt sehr viel gutes und geeignetes Ressource Material.

Hier ein paar einfache Beispiele die man mit Sketch machen kann:

- Du kannst Artboards (sowas wie die Base in Sketch) mit Links und „Hotspots“ miteinander verbinden.
- Die Position von einzelnen Ebenen kannst du einrasten, zum Beispiel um einen **statischen Kopfbereich** oder eine Menüleiste zu konfigurieren. Diese Elemente bleiben an ihrem Platz, während sich andere Bereiche bewegen lassen.
- (video unten)
- Lege einen **Startpunkt** fest, um die Simulation immer auf einem bestimmten Artboard zu starten.
- Teste deinen Prototypen mit **Preview**. Du kannst ihn mit der Sketch Mirror App auch auf deinem iOS Gerät testen.
- Die Einstellungen sind aktuell für Prototypen von mobilen Apps auf Android und iOS Smartphones optimiert.
- In Sketch gibt es ein **Template für Prototyping**. Du findest es über „File > New from Template > Prototyping Tutorial“.



## Beispiele :

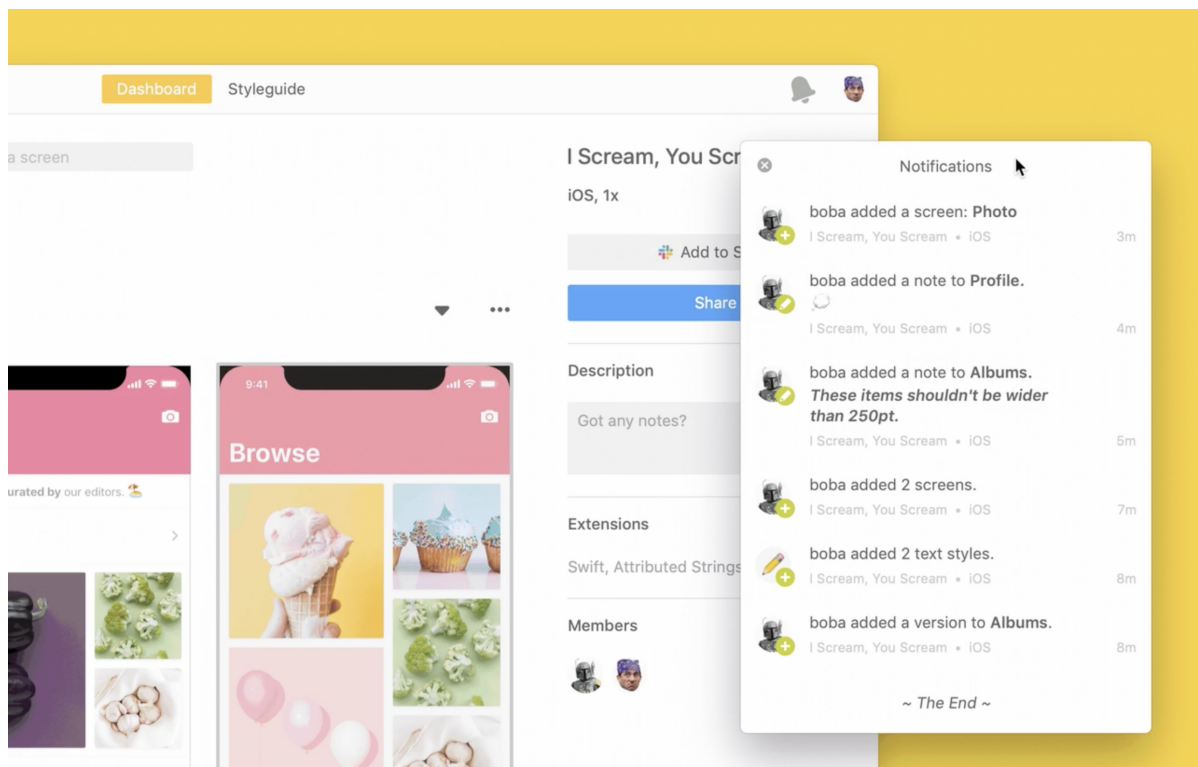
<https://www.sketch.com/s/d15d54b4-55ef-4ae0-9ead-ca84f706acff>

Sketch persönlich hatte einige Previews bereit gestellt um sich mit dem Thema vertraut zumachen

## Besonderheiten:

Das Programm ist zwar. schlank gehalten jedoch lässt es sich mit verschiedensten Plug-ins leicht aufrüsten. Der ausgeprägte **Sharing- und Communitygedanke** ist von den Entwicklern gewollt und wird gefördert

Ein besonderes Feature von Sketch ist die im Detail ausgereifte **Symbolverwaltung**. Diese kann auch aus verknüpften Bibliotheken bestehen auf die im Team, zum Beispiel über die Cloud, zugegriffen werden kann.



## Grenzen:

Prototyping in Sketch stellt erstmal wirklich nur die grundlegenden Funktionen einer klickbaren Oberfläche zur Verfügung. Zumindest für Interaction Designer oder Animations-Spezialisten ist Prototyping in Sketch nicht wirklich interessant.

Für Neu-Einsteiger oder wenn es einfach schnell gehen muss ist es jedoch perfekt geeignet.

**Protoyping tutorials:**

<https://medium.com/sketch-app-sources/prototyping-in-sketch-5-go-to-tips-ca0c7c0255ca>

<https://www.youtube.com/watch?v=kYLHKucVkvw>

<https://www.youtube.com/watch?v=KEyGnykwg9A>