



Figma

Allgemeine Beschreibung

Figma ist ein UI/UX-Tool, in der man sowohl seine Designs als auch seine Prototypen gestalten kann. Erwähnenswert hierbei ist, dass Figma eine cloud- bzw. browserbasierte Anwendung ist und demnach fast auf allen Browsern laufen kann. Der wohl am meisten geliebte Feature an dem UI-Tool ist das kollaborierte Arbeiten, d.h. es ist möglich im Team an einem Designboard zu arbeiten, genauso wie die Zusammenarbeit bei Google Docs. Das Starter-Paket ist kostenlos; ist aber mit zwei Editoren und drei Projekten begrenzt nutzbar. Für Studenten bieten sie für zwei Jahre ein unbegrenztes Benutzen des Tools.

Weiter wichtige Kernfeatures:

- Berechtigungs-basierte Freigabe von Dateien, Seiten oder Frames als Link
- Aktualisierung und Speicherung in Echtzeit, d.h. kein Strg+S notwendig
- In-App-Kommentare sowohl im Design- als auch im Prototyping-Modus
- Nützliche Spezifikationen zur Umsetzung des Codes'
- Versionierung erfolgt automatisch oder on-demand
- Prototyping funktioniert mithilfe von Verbindungspfeilen
- Pitch-Präsentationen erstellen möglich
- Animierte GIFs
- Sketch Files lassen sich reibungslos importieren
- Echtes horizontales Scrolling in Screen Mockups

Fidelity

Figma eignet sich sowohl für Low- als auch High-Fidelity Anwendungen. Von einfachen Wireframes über das Design der Benutzeroberflächen bis hin zur Prototypenentwicklung können alle Aufgaben in Figma gemeinsam erledigt werden.

Der hohe Reifegrad im Interaktionsebene ist durch das Erstellen von Apps mit entsprechenden Animationen gegeben. Diese Funktion ist jedoch optional, sodass man vorerst keine komplexen Prototypen erstellen muss, sondern sich nur auf die grundlegenden Kernfunktionen der Anwendung konzentriert und die Animationen später ein- bzw. ausbauen kann.

Auf der Visuellen Ebene ist ebenfalls ein hoher Reifegrad gegeben, da man mit grafischen Elementen wie Fotos, Schrift, Icons und Illustrationen sehr gut arbeiten

kann. Zudem können Bibliotheken mit eigenen Design Komponenten erstellt und dann verwendet werden.

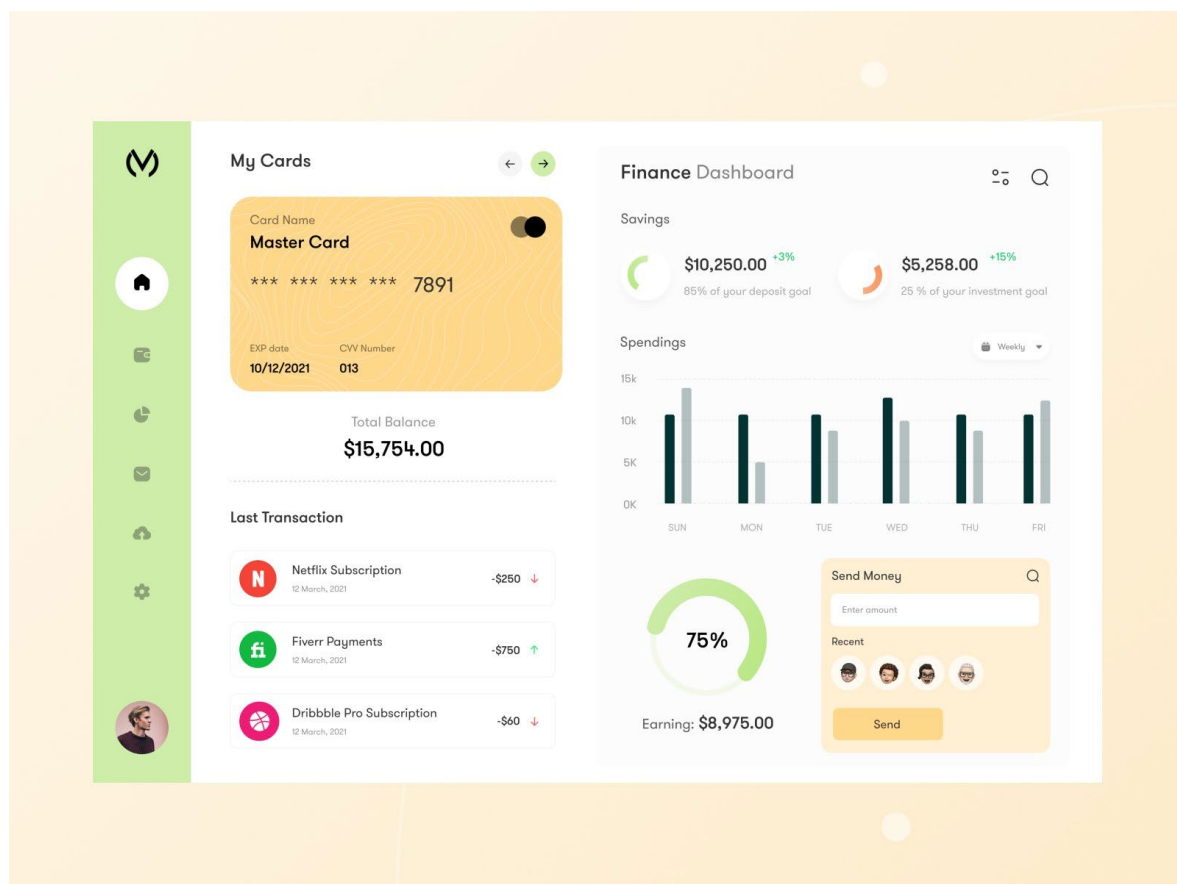
In der Inhaltsentwicklung ist auch ein hoher Reifegrad gegeben, da das Hinzufügen von echten Texten und Inhalten kein Problem darstellt. Es ist möglich direkt echte Inhalte in die Designs einzubauen und durch strukturiert aufgebaute Designs einzelne Bestandteile zu kopieren und so beispielsweise ein Layout zusammen zu bauen und mit Inhalt zu füllen.

Komplexität

Die grafische Benutzeroberfläche hat eine einfache Struktur: Man findet sich schnell zurecht und kann einfach zwischen dem Design- und Prototypingmodus wechseln. Falls man mehr aus dem Tool herzaubern möchte, kann man sich tiefer einarbeiten und durch viele Interaktionsebenen sehr realitätsnahe Prototypen bauen.

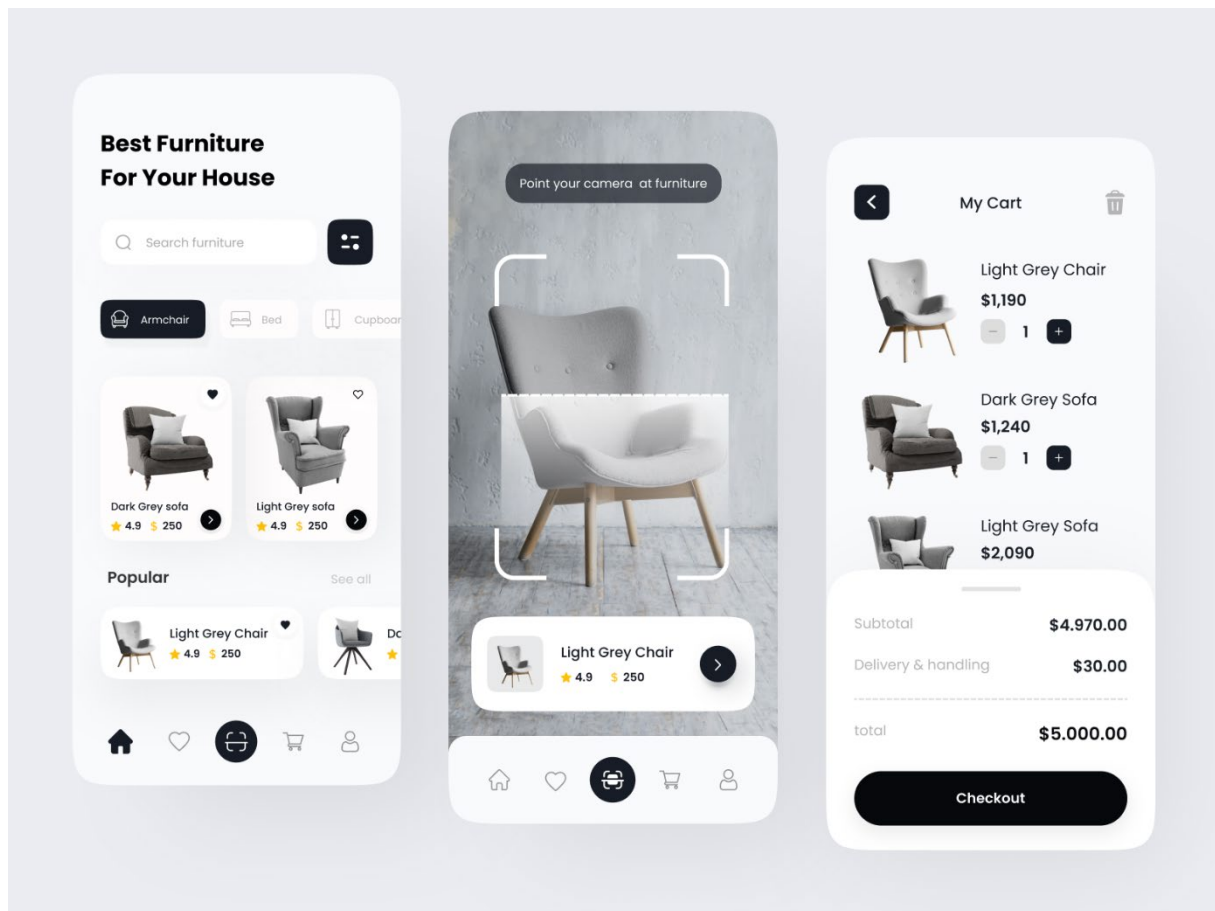
Beispiele

Finance Web Application



<https://www.uplabs.com/posts/finance-web-application-c5c4da38-e5d0-4671-a6bd-f40d5e034b18>

Furniture App



<https://www.uplabs.com/posts/furniture-app-eb55564e-1411-4fbb-99d9-9abd8fa13eaa>

Anmerkung: Gute Beispielprojekte für Wireframing und Prototyping auch in Figma Drafts.

Grenzen

- Internetzugang notwendig, da browserbasiert
- wenig Privatsphäre, da die Teammitglieder die Arbeit der anderen sehen können
- Keine eigenen Plug-Ins, sondern von der Community erstellte Plug-Ins