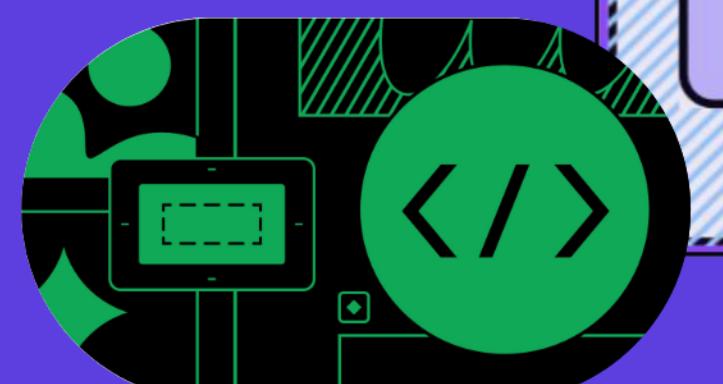




+

Plus-Skill

UX & UI DESIGN



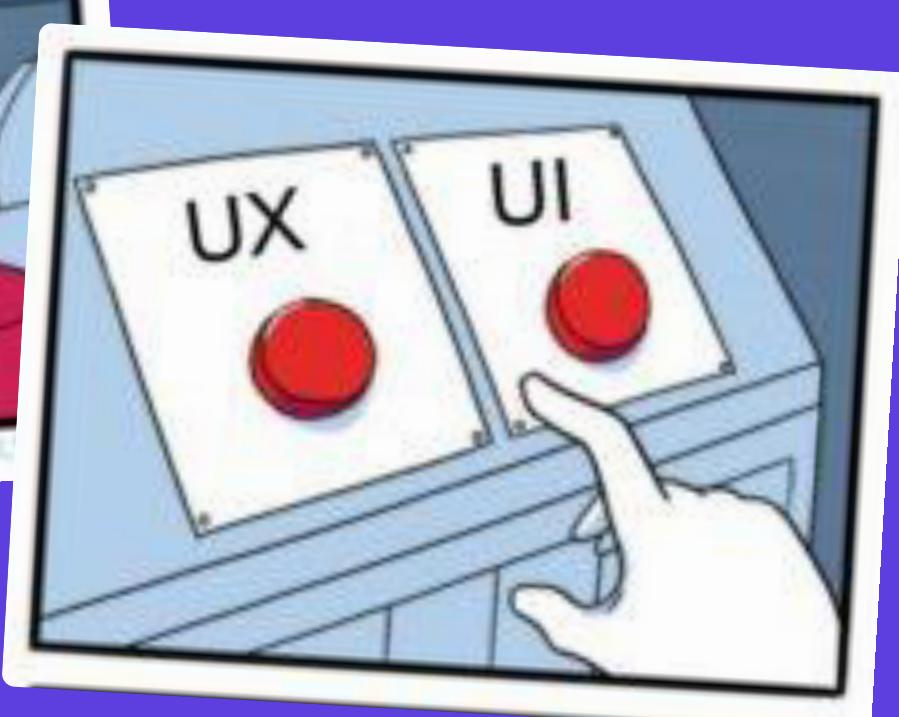


Was machen wir heute?





Agenda





Let's get this clear

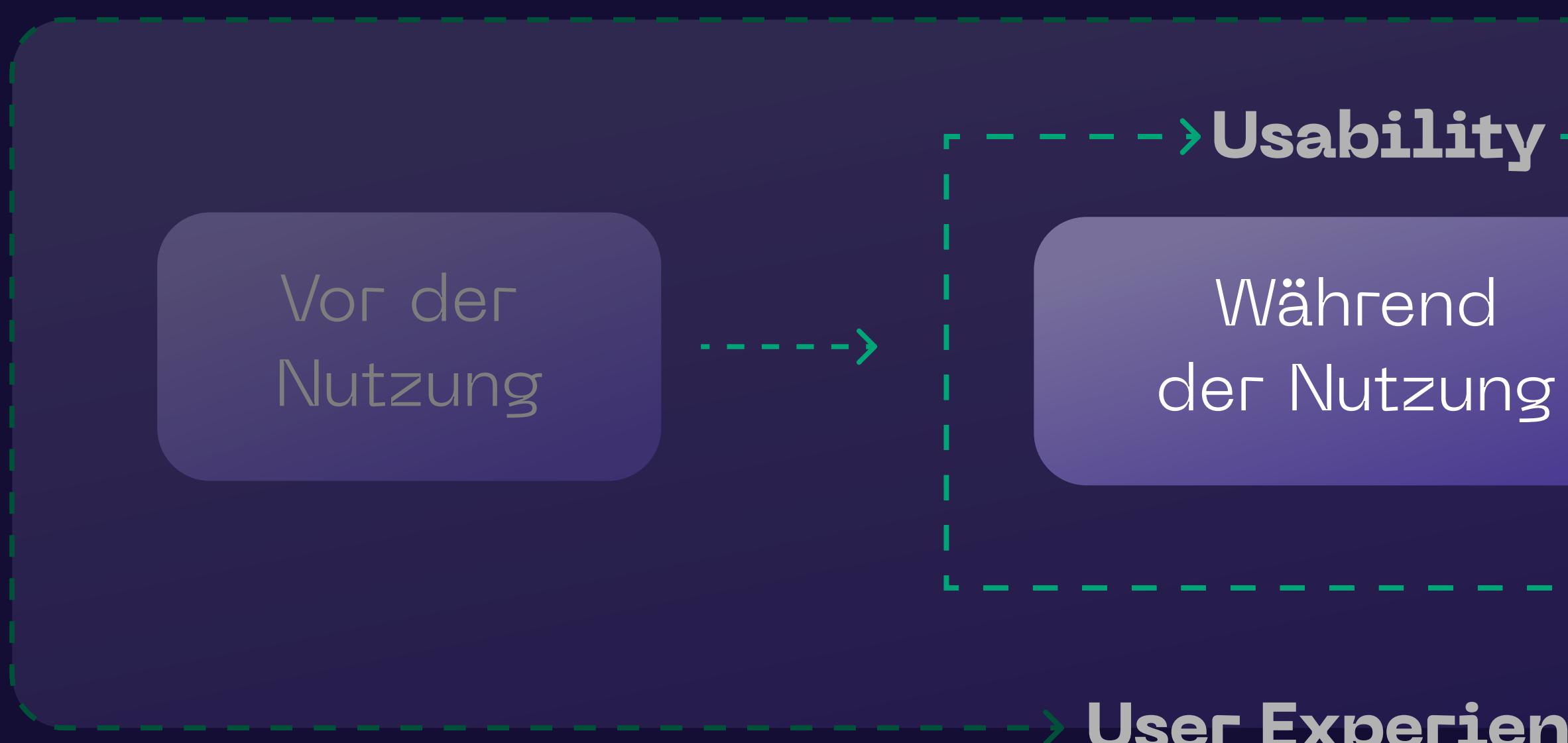
- ⌚ **UX** (User Experience) **und UI** (User Interface) **sind zwei verschiedene**, aber eng verbundene **Design-Bereiche**.
- ⌚ Für Entwickler:innen ist es essenziell, diesen Unterschied zu kennen, um die **Umsetzung optimal an die Bedürfnisse der Nutzer:innen anzupassen**



Was ist UX?

Die **User Experience** (=Nutzererfahrung) beschreibt das Gesamterleben von Benutzer:innen bei der Interaktion mit einem Produkt oder Dienstleis-

Ziel ist es, eine positive, intuitive und reibungslose User Experience zu schaffen.





Was ist UX Design?

- Fokus auf die **gesamte Erfahrung** der Nutzer:innen mit einem Produkt oder einer Dienstleistung.

- Ziel: Eine **intuitive und positive User Experience** schaffen.

- Umfasst Prozesse wie:
 - User & Market **Research**
 - Erstellen von **Wireframes**
 - **Testing**



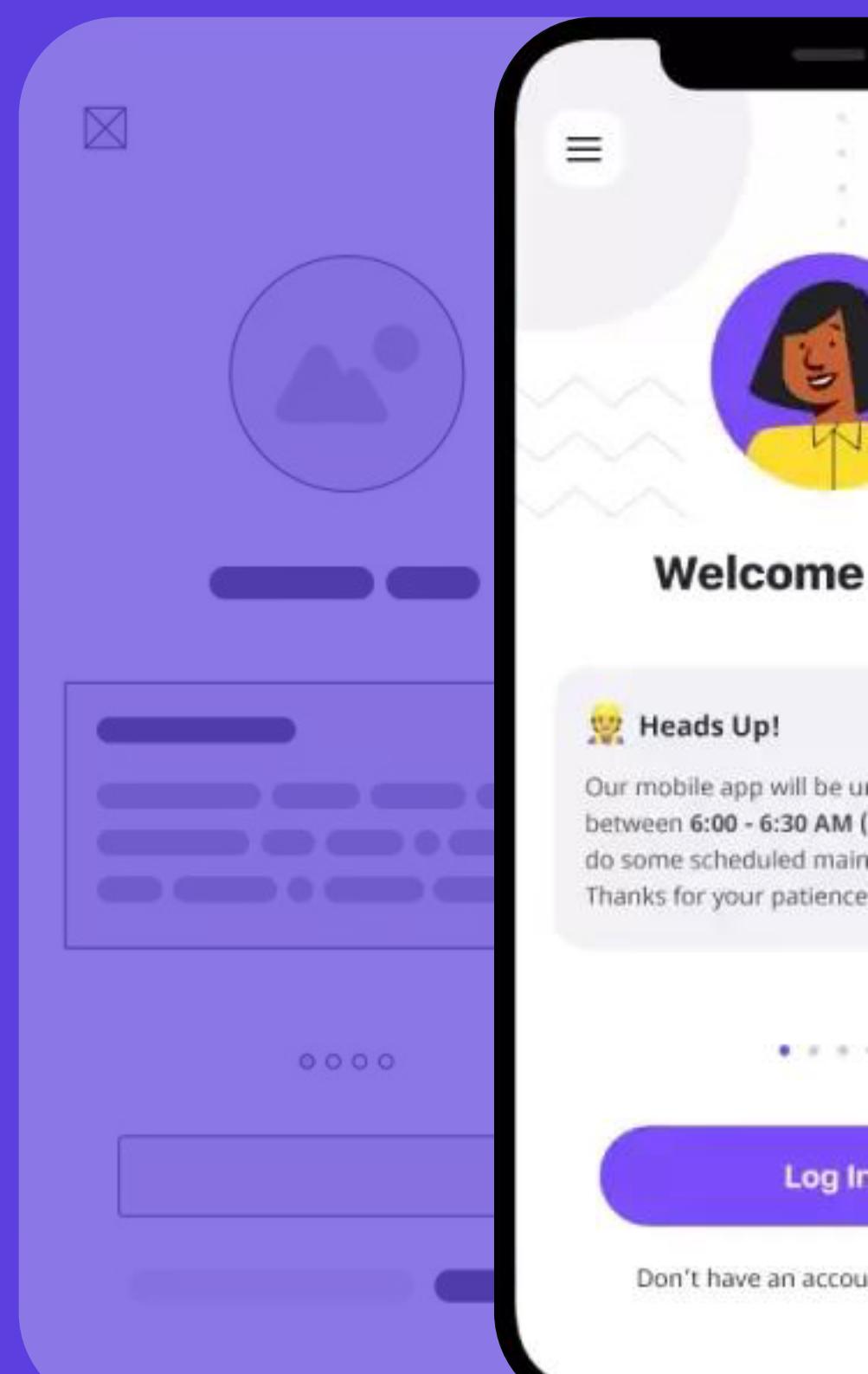


Was ist UI Design?

- Fokus auf die **gesamte Erfahrung** der Nutzer:innen mit einem Produkt oder einer Dienstleistung.

- Ziel: Eine **intuitive und positive User Experience** schaffen.

- Umfasst Prozesse wie:
 - User & Market **Research**
 - Erstellen von **Wireframes**
 - **Testing**





Agenda





Design Thinking

⌚ Der Design Thinking Prozess ist eine **Methode zur Entwicklung kreativer Lösungsansätze.**

⌚ Dabei werden **fünf Phasen** durchlaufen:

01 Empathize

02 Define

03 Ideate

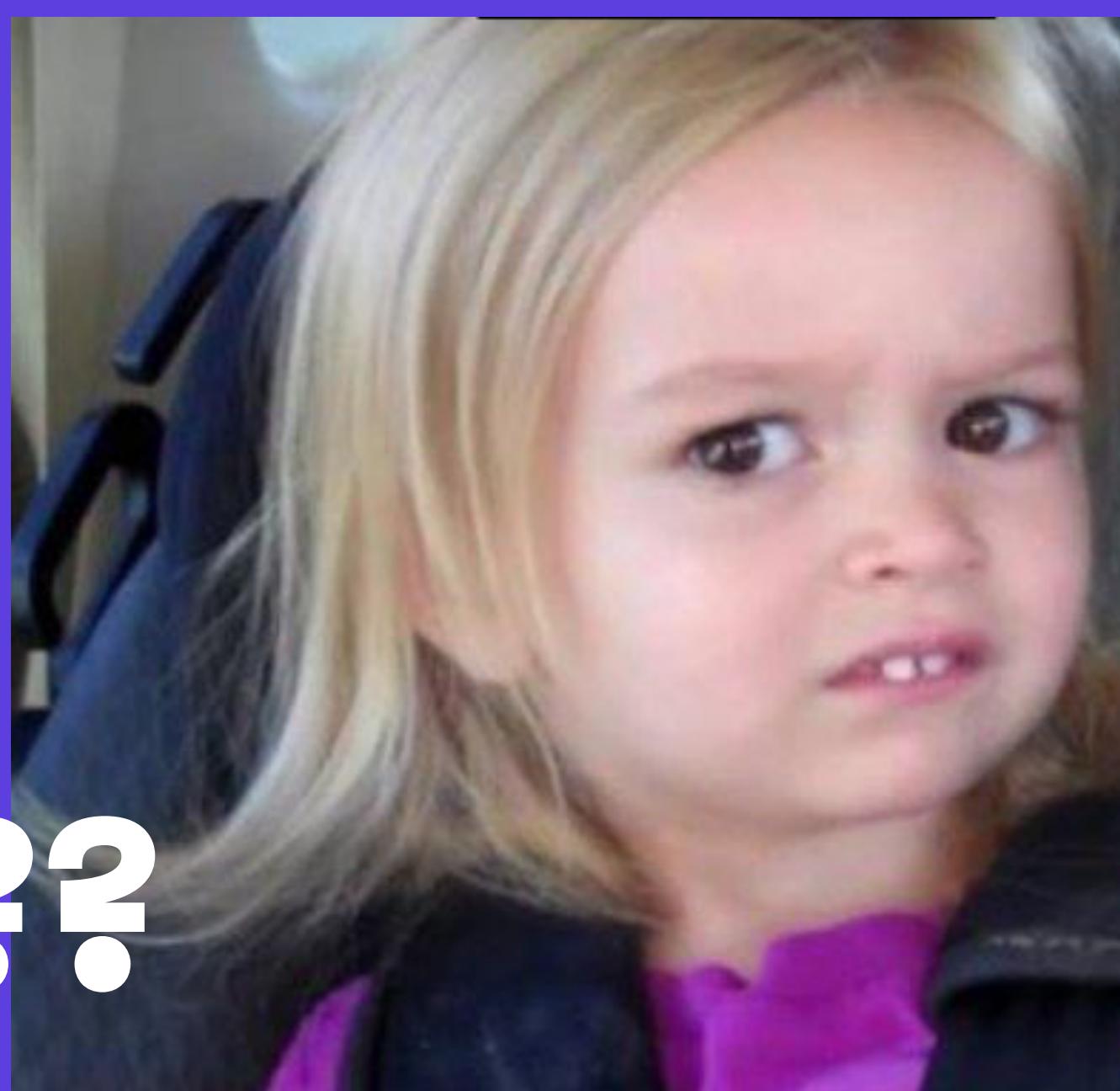
04 Prototyping

05 Testen & Optimierung



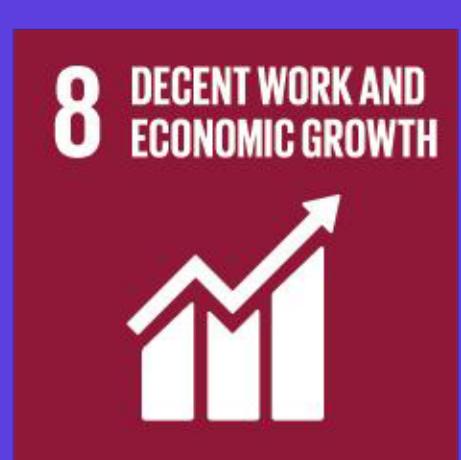
Design Thinking

???





Design Thinking





Design Thinking





Design Thinking

Das Problem:

Menschen, die neu nach Deutschland kommen, haben oft **Schwierigkeiten**, sich zurechtzufinden, sei es in Bezug auf **Bildung, Gleichberechtigung** oder den **Zugang zu Institutionen** und **ihren Rechten**.



Design Thinking

Die zentrale Fragestellung:

Wie kann eine **digitale Plattform** gestaltet werden, die **Menschen mit Migrationshintergrund** dabei **unterstützt**, sich **besser zu orientieren** und ein **selbstbestimmtes Leben aufzubauen**?



Design Thinking

01 Empathize:

Problem- und Zielgruppenanalyse

- ⌚ Definition Ausgangslage & Zielsetzung
- ⌚ Benchmark Analyse
- ⌚ Interviews & Umfragen
- ⌚ Anforderungen & Bedürfnisse (Hypothese)
- ⌚ Definition Zielgruppe (grob)



Design Thinking

02 Define:

Problemdefinition

- ⌚ Personas
- ⌚ Pain Points & Bedürfnisse der Zielgruppe
- ⌚ Problemstellung (Problem Statement)
- ⌚ Zielsetzung (Goal Statement)
- ⌚ Hypothese (Hypothesis Statement)



Design Thinking

03 Ideate:

Kreative Ideen entwickeln

- ⌚ Brainstorming/ Mindmapping
- ⌚ Ideen clustern & priorisieren
- ⌚ Hauptfunktionen (MVP)



Design Thinking

04 Prototyping:

Ideen konkretisieren

- ⌚ User Stories
- ⌚ Taskflow
- ⌚ User Flow
- ⌚ Wireframing (Scribbling & Low-Fidelity)



Design Thinking

05 Testing & Optimierung des Prototypen

- ⌚ Prototypen Testen
- ⌚ Nutzer:innen-Feedback einholen
- ⌚ Identifikation von Verbesserungsmöglichkeiten
- ⌚ Anpassung & Verbesserung des Prototypen
- ⌚ Ergebnisse analysieren & dokumentieren



User Experience Design

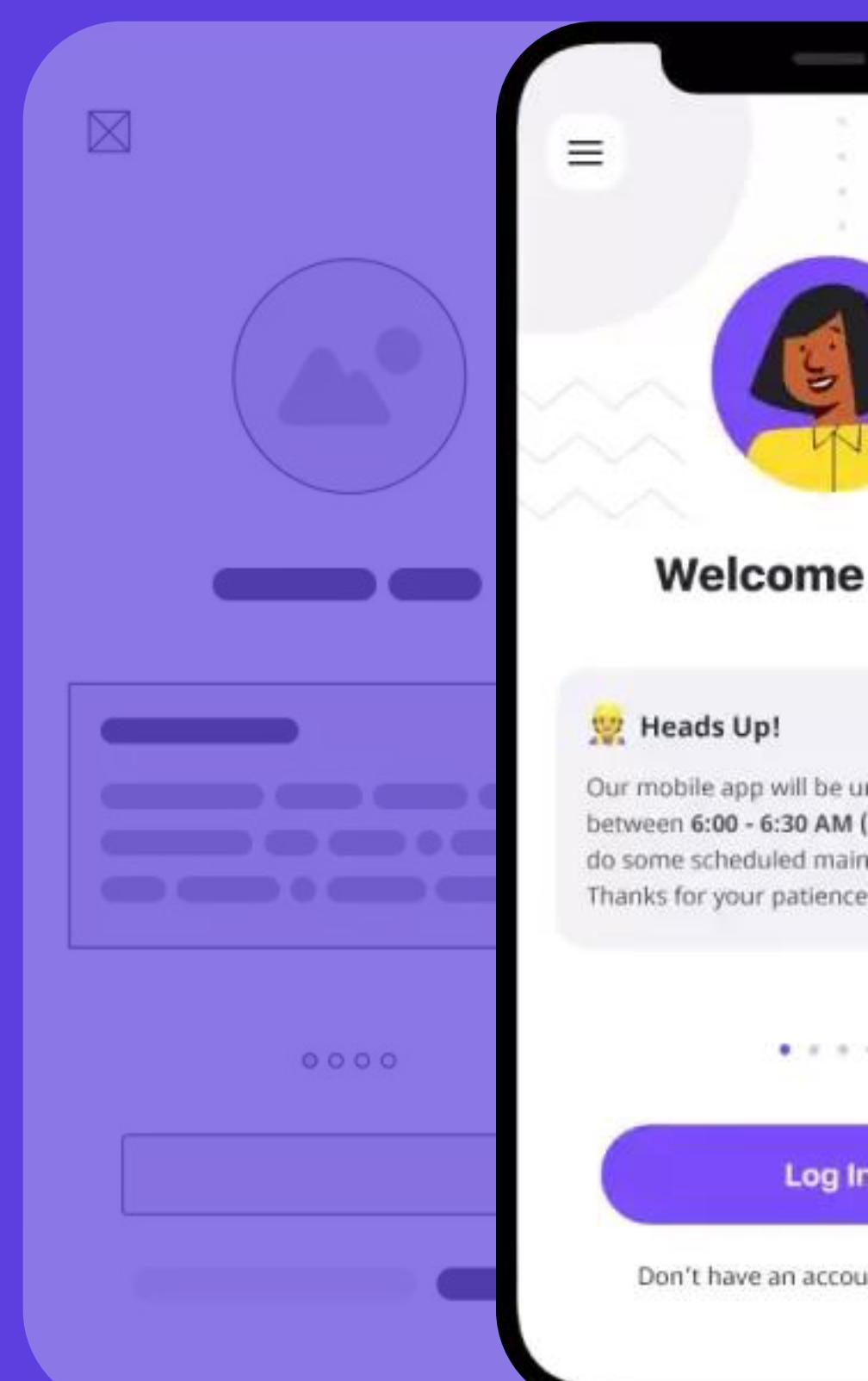
- ⌚ UX Research
- ⌚ Konzeptentwicklung
- ⌚ Zielgruppendefinition
- ⌚ Personas & User Stories
- ⌚ Taskflows & User Flows
- ⌚ Informationsarchitektur
- ⌚ Low Fidelity Wireframes
- ⌚ Usability Testing





User Interface Design

- UX Research
- Konzeptentwicklung
- Zielgruppendefinition
- Personas & User Stories
- Taskflows & User Flows
- Informationsarchitektur
- Low Fidelity Wireframes
- Usability Testing





Agenda



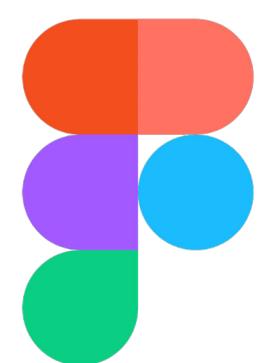


Let's get
from this...





Let's get
to this:



Figma



Was genau ist Figma?

- Wird verwendet, um **Benutzeroberflächen** (UI) zu **entwerfen** und **Prototypen** zu **bauen** – z.B für Apps, Webseiten oder andere digitale Produkte zu
- Es ist cloudbasiert und unterstützt Echtzeit-Zusammenarbeit.
- Du kannst **Maßeinheiten** (Pixel, Rem, etc.) **überprüfen** und **Assets** (wie Icons oder Bilder) **herunterladen**
- Figma **zeigt CSS-, iOS- und Android-Code für UI-Komponenten an**, was die Implementierung erleichtert.



Was ist ein Design System?

- ⌚ Zentrale **Sammlung** von **Regeln**, **Richtlinien** und **Komponenten** für eine **konsistente Entwicklung** von digitalen Produkten.
- ⌚ Sowie **technische Implementierungen**, wie UI-Komponenten-Bibliotheken und Tokens.
- ⌚ **Zeitersparnis & Fehlerreduktion** durch standardisierte UI-Komponenten.
- ⌚ **Effiziente Zusammenarbeit & Skalierbarkeit**
- ⌚ **Sauberer und konsistenter Code**



Typo- grafie

- ⌚ **Markenidentität:** Spiegelt die Persönlichkeit und den Stil einer Marke wider.
- ⌚ **Barrierefreiheit:** Typografie mit **optimierten Kontrasten, Lesbarkeit und skalierbaren Schriftgrößen** sorgt für eine positive User Experience.
- ⌚ **Typografie-Tokens:** Schriftarten, Größen und Zeilenhöhen werden zentral definiert und verwaltet, um Konsistenz zu gewährleisten.
- ⌚ **Konsistente Stile:** Einheitliche CSS-Klassen und Variablen (z. B. heading-xl) ermöglichen schnelles Anwenden der Typografie.



Farb- systeme

- ⌚ **Markenidentität:** Vermitteln Emotionen, Werte und sorgen für Wiedererkennung.
- ⌚ **Barrierefreiheit:** Durch gut erkennbare Kontraste und klare Lesbarkeit wird eine benutzerfreundliche Erfahrung für alle garantiert – auch für Menschen mit (Seh)behinderungen.
- ⌚ **Farb-Tokens:** Farben werden zentral definiert, um Konsistenz in Design und Entwicklung sicherzustellen.
- ⌚ **Konsistente Stile:** Einheitliche Farbvariablen erleichtern die Umsetzung und Anwendung im Code.



Layout & Grid

- ⌚ **Grids und Rastersysteme** helfen dabei, Elemente in einem **klaren, konsistenten Layout** anzurichten und das Design visuell zu strukturieren.
- ⌚ In Figma können verschiedene **Grid-Typen** verwendet werden (Columns, Rows, und Grid)
- ⌚ Das **8-Point Grid System** ist ein modulares Raster, das auf einem festen Abstand von 8px basiert.



Auto Layout

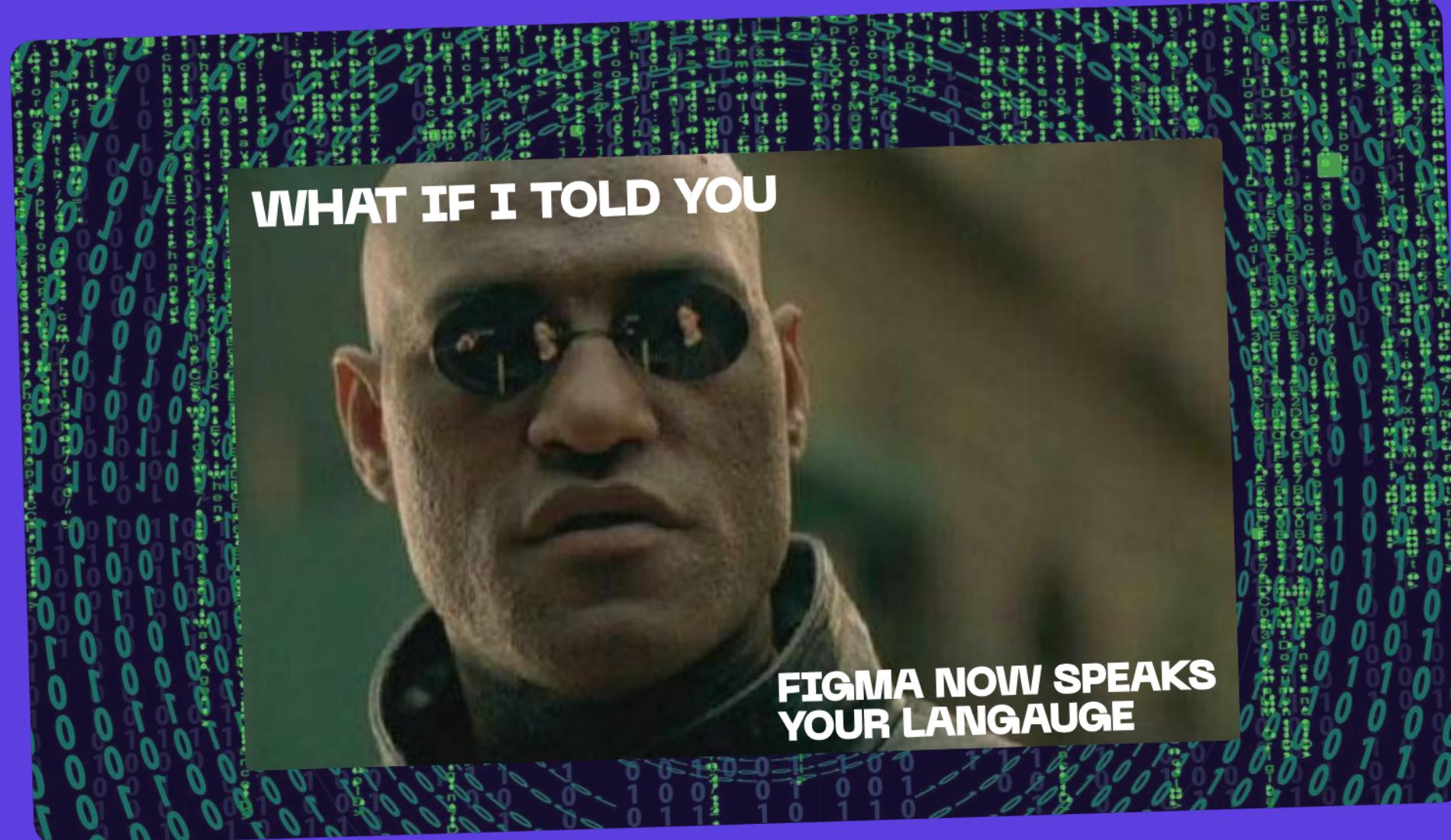
- ⌚ Feature, das **dynamische, responsive Layouts** ermöglicht – ähnlich wie **CSS-Flexbox**.
- ⌚ Elemente in einem Frame/ Container **ordnen sich automatisch an** basierend auf definierten Regeln (Richtung, Abstände und Padding).
- ⌚ **Vorteile:**
 - Automatische Anpassung bei Größenänderungen.
 - Zeitsparend bei Layout-Änderungen.
 - Konsistente Abstände und Ausrichtungen.
 - Direkte Übertragung in Flexbox Styling.
 - Effizientere Kommunikation



Versuchen
wir es
gemeinsa



Agenda





Dev Mode in Figma

- ⌚ **Dev Mode** Sorgt für Struktur bei Figma – damit Design- und Entwicklerteam besser zusammenarbeiten können.
- ⌚ Du findest viel leichter **alle benötigten Details**, ohne große Designkenntnisse.



Dev Mode in Figma





Dev Mode in Figma

- ⌚ Wenn ein Screen **fertig gestaltet** ist, kann dieser für die den **Dev Mode Markiert** werden.
- ⌚ In der Tableiste befindet sich ein **Toggle** um zwischen Design und Dev Mode zu wechseln.
- ⌚ Du kannst immer wieder zwischen den Modi switchen.
- ⌚ Auch wenn noch weitere Änderungen am Screen vorgenommen werden müssen, kann die Markierung für den zum Dev Mode wieder entfernt werden.



Dev Mode in Figma

- ⌚ Du kannst im Dev Mode Informationen herauslesen
- ⌚ wichtige Informationen kannst du dir als Annotation an bestimmte Elemente heften
- ⌚ Auch bestimmte Maße könnt ihr aus dem Screen herauslesen und euch anheften.



Dev Mode in Figma

- ⌚ Du kannst auch noch weitere hilfreiche Informationen über Komponenten erfahren
- ⌚ In der **rechten UI Leiste** findest du eine Vielzahl an **Informationen** über deine ausgewählte Komponente.
- ⌚ die **VS-Erweiterung** ermöglicht Designdateien im **Texteditor** anzusehen
- ⌚ Erstelle **CSS-, iOS- oder Android-Programmcode-SchnippeL** aus deinem Design



Versuchen
wir es
gemeinsa



**Vielen Dank
ihr wart
großartig!**

Habt ihr noch Fragen?