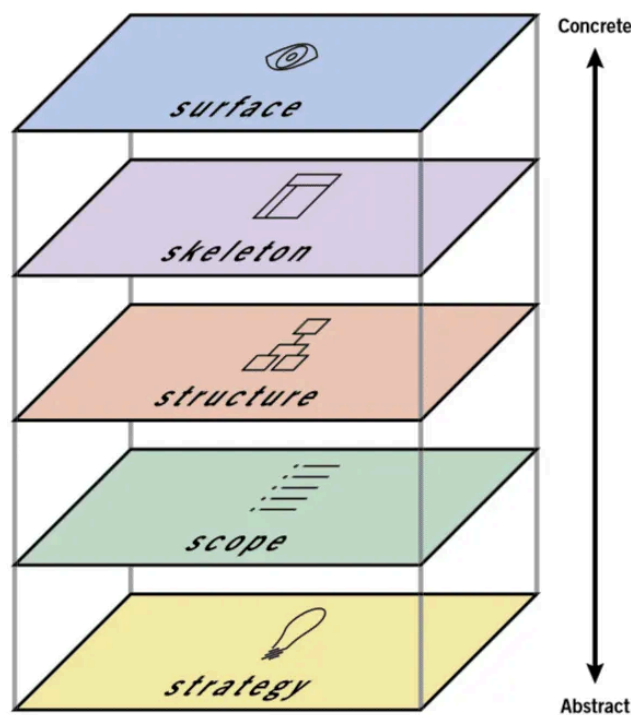


# Lernjournal VID & Notizen

## *Lernjournal*

### SW01

In der ersten Woche haben wir das Modul kennengelernt und uns mit der Frage beschäftigt, was gutes Design eigentlich ausmacht. Besonders interessant fand ich das Modell von Jesse James Garrett – The Elements of User Experience. Es zeigt, dass Design nicht nur das ist, was man sieht, sondern auch, was dahintersteckt: z. B. wie etwas aufgebaut ist, was die Ziele sind und wie man den Nutzer gut durch ein Interface führt.



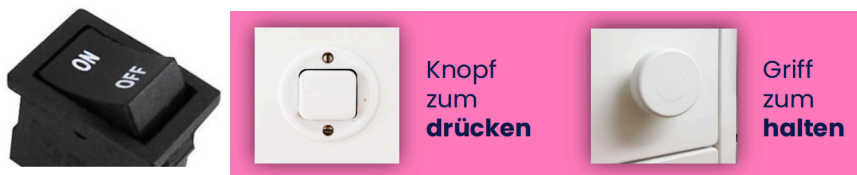
Wir haben uns auch verschiedene Webseiten oder Apps angeschaut und analysiert, wie die Benutzeroberflächen aufgebaut sind. Dabei habe ich gelernt, wie wichtig eine klare Struktur ist und dass man sich immer überlegen muss, was der Nutzer machen soll und wie er dahin kommt.

Insgesamt war es ein guter Start ins Modul – es hat mir gezeigt, wie viel Planung und Überlegung hinter einem guten Design steckt.

**SW02**

Ich war in dieser Woche beim Thermoplan Workshop (IIP2), konnte aber die Inhalte nachholen.

Diese Woche ging es um das Zusammenspiel zwischen Mensch und Computer. Also wie man mit digitalen Produkten interagiert. Ein wichtiges Thema war dabei Affordance. Das bedeutet, dass ein Objekt durch sein Aussehen schon zeigt, wie man es benutzen kann. Zum Beispiel erkennt man bei einem Button sofort, dass man ihn drücken kann.

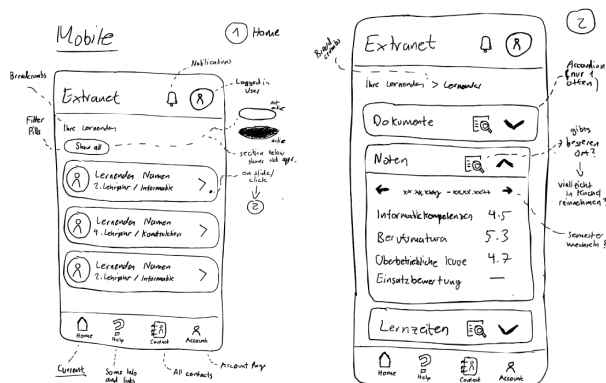


Ich fand spannend, wie viel Gestaltung dabei ausmacht. Man merkt, wie wichtig es ist, dass ein Interface verständlich ist, ohne dass man viel erklären muss. Auch die Beispiele aus dem Alltag (z. B. Türgriffe oder Lichtschalter) haben geholfen, das besser zu verstehen.

Insgesamt war die Woche hilfreich, um zu sehen, wie man mit kleinen Design-Details das Nutzerverhalten beeinflussen kann.

**SW03**

In dieser Woche haben wir damit begonnen, unsere ersten eigenen Designideen auf Papier zu bringen. Das Skizzieren war eine spannende Übung, weil man ganz schnell und einfach verschiedene Varianten ausprobieren konnte, ohne dass es perfekt sein muss. Das hat mir geholfen, lockerer an das Thema heranzugehen und mich mehr auf Ideen statt auf schöne Ausführung zu konzentrieren.



Wir haben zwei Skizzentrunden gemacht, jeweils mit Feedback. Es war interessant zu sehen, wie unterschiedlich die Ansätze in der Klasse waren, obwohl viele ähnliche Aufgaben bearbeitet haben. Ich habe gemerkt, wie wichtig es ist, Kritik anzunehmen und dadurch das eigene Design zu verbessern.

Ein wichtiger Teil war auch die Arbeit mit Personas und Szenarien. Damit konnte ich mein Projekt besser auf eine bestimmte Zielgruppe ausrichten. Es hilft sehr, sich eine konkrete Person vorzustellen, für die man gestaltet. Das macht viele Entscheidungen einfacher.

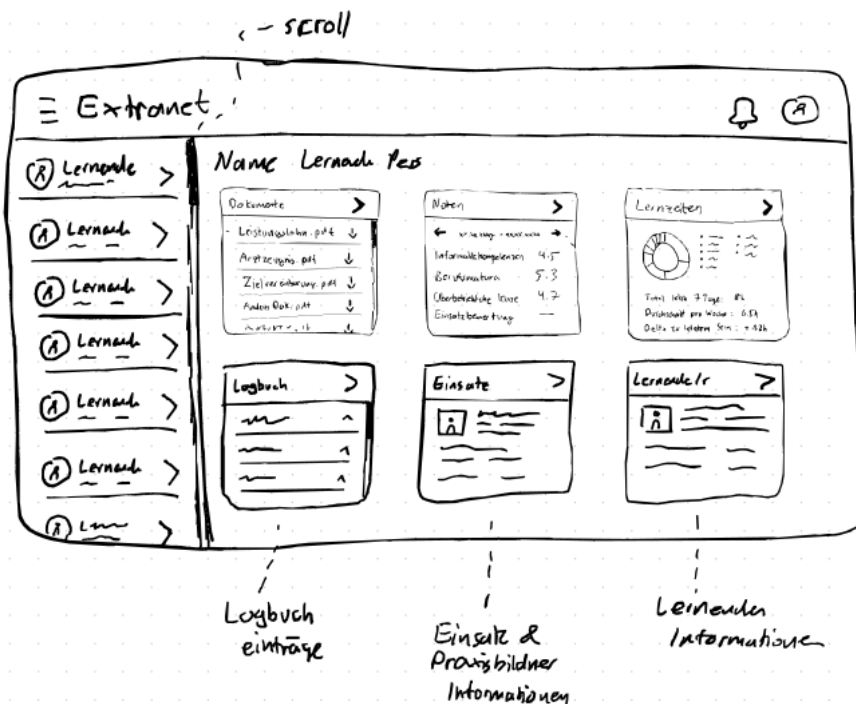
## SW04

Wir haben uns zuerst mit dem Thema Testing beschäftigt. Dabei ging es darum, wie man möglichst früh im Designprozess herausfindet, ob etwas für die Nutzer:innen funktioniert oder nicht. Besonders spannend fand ich die Methode mit Papier-Prototypen. Man braucht nur ein paar Zettel und kann trotzdem ganz realistisch testen, wie jemand durch ein Interface navigieren würde. Das hat mir gezeigt, dass man nicht immer gleich ein fertiges Design braucht, um Feedback zu bekommen.

Wir haben in kleinen Gruppen gearbeitet und verschiedene Rollen eingenommen – z. B. Moderator:in, Beobachter:in und Tester:in. Das war eine gute Übung, weil man dadurch auch gelernt hat, wie man sich objektiv verhält und wie man die richtigen Fragen stellt. Vor allem die Beobachter-Rolle hat mir gezeigt, wie viel man aus kleinen Reaktionen lernen kann. Es war auch interessant zu sehen, wie andere Gruppen ihre Ideen umgesetzt haben und was dabei gut oder weniger gut funktioniert hat.

Der zweite Teil der Woche drehte sich um das Moodboard. Das war für mich fast wie eine kreative Pause. Ich habe mir überlegt, welche Stimmung ich in meinem Projekt vermitteln will.

Insgesamt war diese Woche sehr inspirierend. Ich habe nicht nur viel über Testmethoden gelernt, sondern konnte auch kreativ werden (Moodboards). Ausschnitt eines der verwendeten Designs zum testen:



**SW05**

Auch wenn ich in dieser Woche nicht im Unterricht war, habe ich die Inhalte selbstständig nachgearbeitet. Es ging vor allem um das Thema Stilfindung im Interface Design. Ich habe mir die Folien und Materialien genau angeschaut und versucht zu verstehen, wie man gezielt einen bestimmten Stil entwickeln und anwenden kann.

Besonders spannend fand ich die Unterscheidung zwischen verschiedenen Designrichtungen, wie z. B. Skeuomorphismus, Flat Design und Material Design. Diese Begriffe kannte ich vorher nur grob, aber durch die Beispiele wurde klar, was sie im Interface-Design bedeuten. Skeuomorphismus versucht, reale Materialien und Formen digital nachzuahmen, das wirkt oft detaillierter, aber auch schnell altmodisch. Flat Design ist dagegen ganz reduziert und modern. Material Design bringt Struktur und Tiefe rein, ohne dass es überladen wirkt. Ich finde diese Richtung besonders spannend, weil sie Funktionalität mit Ästhetik verbindet.

Ausserdem wurde besprochen, wie Stilmittel gezielt eingesetzt werden können, um eine bestimmte Wirkung zu erzielen. Zum Beispiel beeinflusst der Stil ganz stark, wie Nutzer:innen ein Produkt wahrnehmen, ob es professionell, verspielt, vertrauenswürdig oder modern wirkt.

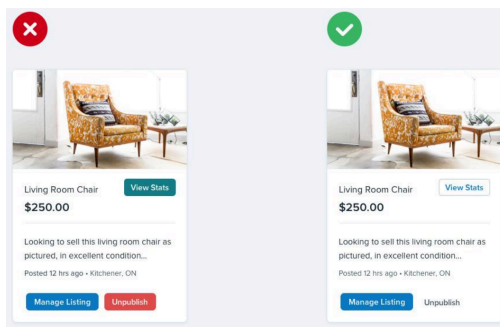
Ein weiterer Punkt war, dass Stil immer auch vom Zeitgeist abhängt. Dinge, die heute modern wirken, können in ein paar Jahren schon veraltet sein. Deshalb ist es wichtig, bei der Gestaltung nicht nur aktuelle Trends nachzumachen, sondern einen eigenen Weg zu finden, der zur Zielgruppe und zur Funktion des Produkts passt. Das war für mich ein wichtiger Gedanke.

Zusätzlich habe ich mir auch einige Style-Tile-Beispiele angeschaut. Ein Style-Tile ist wie eine kleine Sammlung von Design-Elementen – also Farben, Schriften, Icons, Buttons usw., die zusammen die visuelle Sprache eines Produkts zeigen. Ich finde das sehr hilfreich, weil man so alles auf einen Blick hat und später beim Umsetzen im Figma nicht den roten Faden verliert.

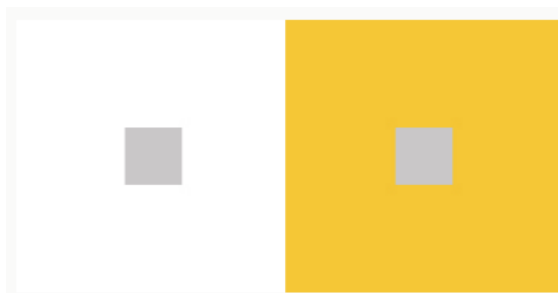
## SW06

In dieser Woche haben wir uns mit drei wichtigen Dingen beschäftigt: Buttons, Farben und Schrift. Diese Elemente sieht man fast überall in einem Interface. Es war spannend zu sehen, wie man sie richtig gestaltet.

Bei den Buttons habe ich gelernt, wie wichtig die Platzierung von Text und Icons ist. Der Text soll gut lesbar sein und genug Abstand zum Rand haben. Alles muss gleichmässig aussehen, damit der Button ordentlich wirkt. Wenn das nicht passt, sieht der Button schnell unruhig aus.



Wir haben auch über Farben gesprochen. Farben lösen Gefühle aus. Sie haben je nach Kultur oder Thema eine andere Bedeutung. Zum Beispiel ist Rot in China ein Zeichen für Glück, in der Finanzwelt bedeutet es aber Verlust. Deshalb ist es wichtig, genau zu überlegen, wann man welche Farbe verwendet. Farben können einem Design helfen, aber auch schnell verwirren, wenn man sie falsch einsetzt.



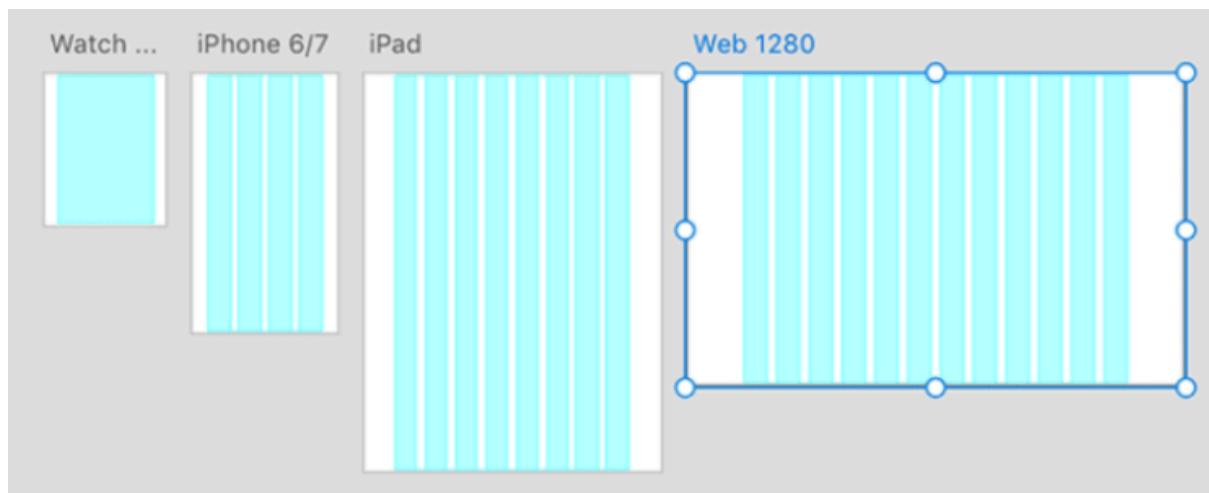
Am Ende haben wir uns mit Schriftarten beschäftigt. Es gibt viele verschiedene. Einige wirken eher weich, andere streng. Auch die Schriftgröße oder ob eine Schrift Serifen hat, macht einen Unterschied. Das alles beeinflusst, wie ein Design auf Menschen wirkt.

Ich habe in dieser Woche gemerkt, wie viele Kleinigkeiten ein gutes Interface ausmachen. Es war eine gute Mischung aus Theorie und Praxis. Ich konnte vieles direkt auf mein Projekt anwenden.

**SW07**

In dieser Woche ging es um Layout, Raster und Schrift. Das Layout zeigt, wie die Inhalte auf einer Seite angeordnet sind. Ein gutes Layout hilft den Nutzerinnen und Nutzern, sich besser zurechtzufinden. Ich habe gelernt, dass man mit klaren Strukturen und Wiederholungen Ordnung schaffen kann.

Ein Raster ist wie ein unsichtbares Gerüst. Es hilft dabei, Texte, Bilder und andere Elemente gleichmässig zu platzieren. So wirkt das Design ruhig und professionell. Besonders bei Webseiten oder Apps ist das wichtig, weil die Leute schnell verstehen wollen, wo sie klicken oder lesen sollen.



Ein weiteres Thema war die Lesbarkeit von Text. Es gibt viele Dinge, die das beeinflussen. Zum Beispiel die Schriftgrösse, der Abstand zwischen den Zeilen oder die Textausrichtung. Wenn man das nicht beachtet, wird der Text anstrengend zu lesen. Ich habe auch ausprobiert, wie sich verschiedene Schriftarten und Grössen auf das Gesamtbild auswirken. Diese Übungen haben mir geholfen, ein besseres Gefühl für gute Typografie zu bekommen.

Zu den Faktoren der Lesbarkeit gehören:

- Schriftart, Schriftschnitt
- Schriftgrösse, Schriftfarbe
- Buchstabenart
- Textausrichtung / Satzart
- Zeilenlänge
- Zeilenabstand
- Laufweite
- Spaltenabstand
- Strukturierung durch Absätze, Titel, ...

**SW08**

In dieser Woche haben wir uns mit visuellen Effekten beschäftigt. Dazu gehören Dinge wie Schatten, Verläufe, Transparenz, 3D-Effekte oder Unschärfe. Diese Effekte können helfen, mehr Tiefe oder Aufmerksamkeit zu erzeugen. Ich habe gelernt, dass man sie gezielt und sparsam einsetzen sollte. Zu viel wirkt schnell überladen.

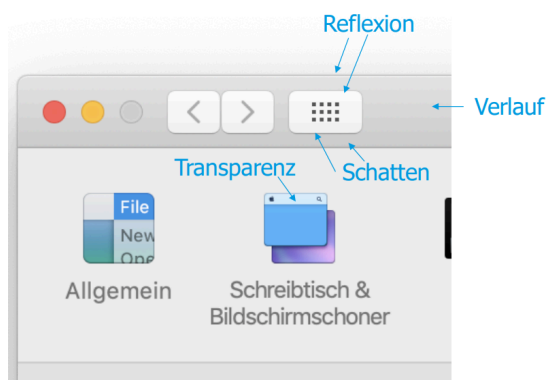
Wir haben auch viele praktische Tipps bekommen, zum Beispiel: grosse Elemente dürfen ruhig gross sein, weniger ist oft mehr, und zu viele Rahmen machen ein Design unruhig. Statt Rahmen kann man besser mit Schatten arbeiten. Auch Zwischenräume sind wichtig, damit alles genug Luft hat.

Ein spannender Teil war das Thema „Icons“. Ich habe gelernt, dass man kleine Icons nicht einfach grösser ziehen sollte, weil sie sonst unscharf wirken. Es ist besser, passende Größen zu verwenden. Ausserdem sollte man keine zu hellen Farben für Texte auf farbigem Hintergrund nehmen, weil das schlecht lesbar ist.

Diese Woche hat mir viele kleine Tricks gezeigt, die mein Design sofort besser machen. Ich habe gemerkt, dass viele kleine Entscheidungen am Ende einen grossen Unterschied machen.

Einige visuelle Effekte:

- Reflexion
- Verlauf
- Schatten
- Transparenz
- 3D Effekte
- Texturen
- Animation
- Unschärfe



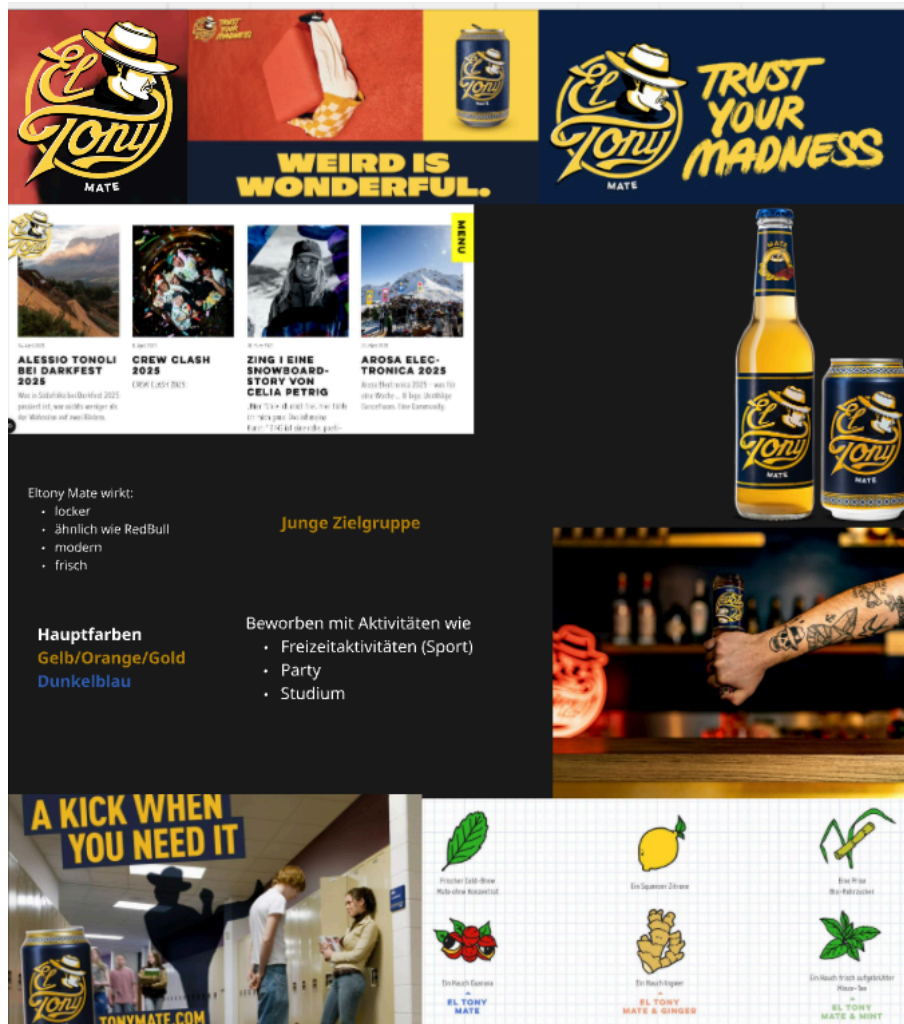


## SW09

Ein einheitlicher Bildstil ist sehr positiv für den Gesamteindruck eines Interfaces. Dass viele Marken dies nicht nutzen, hat mich etwas überrascht. Man denkt bei "Branding" oft zuerst an Logos oder Farben, aber die Bildsprache trägt ebenfalls sehr stark zur Wiedererkennung bei. Dies sehe ich besonders stark bei El-Tony Mate oder Redbull.

Auch das Thema Icons war interessant. Vorallem das mit den "konsistenten Abstraktionsgrad". Es klingt banal, aber ich habe mich dabei ertappt, wie schnell man beim Design Icons aus verschiedenen Quellen zusammenwürfelt. Ich habe mich dann aber schlussendlich für eine Icon-Library entschieden (für mein eigenes Design), von der ich alle Icons hernehme.

Im Unterricht haben wir Beispiele gesammelt und im Miro ein Poster gemacht zur Bildsprache von Brands. Unser hat wie folgt ausgesehen:



Was ich auch interessant finde, ist, dass die Bilder oft auch sehr viel über die Zielgruppe verraten. Die Bilder sind alle aus Szenen, die vor allem von jungen Personen besucht werden. Dies ist vermutlich auch El-Tony's primäre Zielgruppe.

**SW10**

In dieser Woche ging es um Microinteractions, Animation & Affordance.

Hier finde ich die Microinteractions sehr faszinierend. Zum einen bestätigen sie, dass die Aktionen erfolgreich waren. Sie machen aber auch das ganze Interface irgendwie lebendiger, was für mich eine neue Erkenntnis war.



Auch die Aufteilung einer Microinteraction in Trigger, Rules, Feedback und Loops fand ich hilfreich. Das macht das Ganze irgendwie greifbarer. Was ich sicher auch mitnehme, ist dass man mit bewusster Zurückhaltung auch viel erreichen kann.

Die Unterscheidung zwischen “explizit”, “hidden”, und “falsch” beim Thema Affordance hat mir geholfen, nochmal kritisch auf mein Design zu schauen. Man unterschätzt leicht, wie oft man durch gewohnte Muster Annahmen trifft. Es hat sehr geholfen, dass wir im Unterricht öfters andere Personen haben testen lassen. Dies hat geholfen zu verstehen, wie andere Personen das Interface verstehen und wahrnehmen.

In meinem Design spezifisch versuche ich **sicher mit Patterns** zu arbeiten, damit der User sich an gewisse Verhaltensweisen des Interfaces gewöhnen kann. So findet er auch auf noch nie gesehenen Seiten die klickbaren Elemente/Elemente mit Aktionen sehr einfach. Ein Feature bringt keinem User/keiner Userin etwas, wenn er/sie dieses nicht findet.

Zum Beispiel arbeite ich oft mit abgerundeten Elementen. Bei diesen Tabs nehme ich bewusst eckige Kanten. Dies bringt nicht nur Abwechslung, sondern der User kann sich daran gewöhnen, dass wenn er dies sieht, er den Inhalt der Seite unterhalb der Tabs verändert. So sieht er gleich: Dies sind Navigations-Elemente.

|           |       |         |       |          |
|-----------|-------|---------|-------|----------|
| Übersicht | Noten | Logbuch | Kurse | Einsätze |
|-----------|-------|---------|-------|----------|

## SW11

Etwas, was ich sehr wichtig finde, ist es, dass der User entweder in kurzer Zeit Feedback bekommt (Realtime: 200 ms) oder sonst eine Ladeanimation auftaucht. Es gibt teilweise (je nach Tool hinter dem Interface) längere Lade- oder Verarbeitungszeiten. Dann muss man dies aber dem User klar auch zeigen. Sonst wird dieser eventuell die Seite wieder verlassen oder neu laden und dabei seinen Fortschritt verlieren.

Auch ein Systemstatus kann sehr hilfreich sein. Damit können auch Fehler in der Nutzung eines Gerätes / Tools präventiv verhindert werden. Wenn ich sehe, ich habe bald keinen Akku mehr, kann ich frühzeitig das Kabel herausholen, anstelle erst wenn der PC herunterfährt und ich eventuell Fortschritt in einem nicht gespeicherten Dokument verliere. Natürlich gehört hier auch noch mehr dazu, auch das Hinweisen des Users auf einen kritischen Zustand hilft dies zu verdeutlichen, falls die Statusanzeige irgendwo etwas kleiner angezeigt wird. Auch hilft es hier, mit typischen Farben zu arbeiten (Rottöne = schlecht/negativ, Grautöne = okay/neutral, Grün = gut/positiv).

| Filialbestände            |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| ✖ <u>Basel-Dreispietz</u> | ✖ <u>Bern City-Shop</u> |
| ✖ <u>Brig</u>             | ✖ <u>Chur</u>           |
| ✖ <u>Collombey</u>        | ✖ <u>Conthey</u>        |
| ✖ <u>Dübendorf</u>        | ✖ <u>Egerkingen</u>     |
| ✖ <u>Genève-Acacias</u>   | ✖ <u>Glattzentrum</u>   |

In meinen Designs habe ich dies etwas angepasst: Ich habe eine etwas untypischere Farbe für einen positiven Status verwendet. Dafür aber eine, die etwas besser zum gesamten Look-and-Feel des Interfaces und der Brand passt: hellblau. Hier ein Beispiel aus meinem Design:

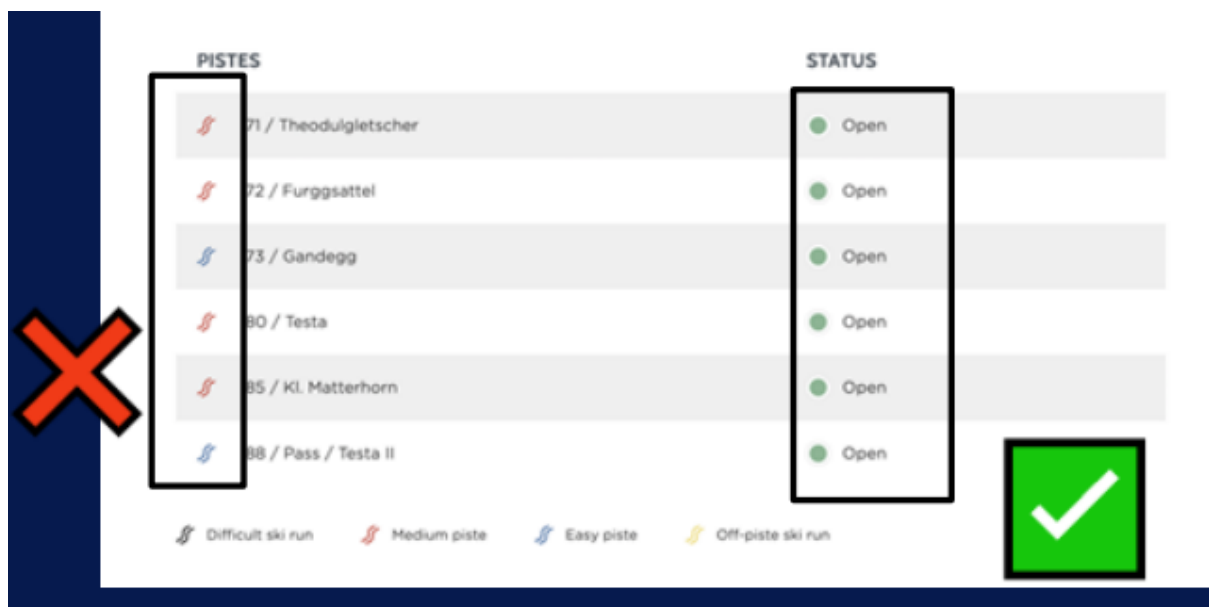
| Notenübersicht |             |             |     |
|----------------|-------------|-------------|-----|
| ÜK             |             |             | 5.2 |
| M223<br>4.5    | M335<br>4.0 | M294<br>6.0 |     |
| BER            |             |             | 5.1 |
| FR<br>4.5      | MA<br>3.0   | DE<br>4.5   |     |
| INF            |             |             | 5.7 |
| M294<br>5.5    | M114<br>4.5 | M431<br>6.0 |     |

Dies ist eine bewusste Entscheidung. Ich denke aber, dass dies von den Usern einigermaßen schnell verstanden wird, da es nicht komplex ist, und sie sich dem anpassen können.

## SW12 - Accessibility

Bei diesem Thema war ich über die Zahlen sehr überrascht. Dass 22% der Bevölkerung von digitalen Barrieren betroffen sind, war schon eine viel höhere Zahl, als ich gedacht habe. Ich habe oft schon Software-Projekte umgesetzt und mir bis anhin fast keine Gedanken darüber gemacht. Ich selbst habe in einem Projekt aber einen Kunden, der Farbenblind ist. In diesem Projekt haben wir es möglich gemacht, Themes zu verwenden. So können wir als Entwickler Themes mit stärkeren Kontrasten erstellen, die die User nach Belieben aktivieren können. Ansonsten habe ich jedoch keine Massnahmen bewusst getroffen.

Ich selbst habe auch nie einen Screen-Reader verwendet. Muss aber sagen, dass ich sehr gut verstehe, wie wichtig es ist, dass diese gut funktionieren auf einer Seite. Wenn man in einem Formular nicht weiss, wo man was eingeben muss, kann man gewisse Aktionen nicht machen. In einer so digitalen Welt, wie wir sie heute haben, wird es also zunehmend schwieriger, durch den Alltag zu kommen.



Genau deswegen sollte man Informationen nicht nur auf einen Weg kommunizieren. Man sollte wenn und wo möglich immer auf zwei Arten kommunizieren. So wie es sehr gut im zweiten Beispiel gemacht wurde.

**SW13 - Projektvideos**

In dieser Woche haben wir die Projektvideos gezeigt und durften die Projekte der Anderen sehen. Wir haben uns Gegenseitig Feedback gegeben und inspiriert.

Ich fand es sehr interessant zu sehen, wie andere Personen ein Interface wahrnehmen. Nicht nur bei mir, sondern auch bei den Präsentationen der anderen Studenten. So wie ich ein Interface wahrnehme, ist nicht unbedingt gleich, wie es eine andere Person wahrnimmt.

**SW14 - Styleguide & Atomic Design**

In dieser Woche war ich leider nicht vor Ort, da ich ein Projekt für eine Abgabe am selben Tag noch zu Ende bringen musste. Ich habe jedoch die Folien selbstständig durchgearbeitet:

In dieser Woche ging es um Styleguides und wie wichtig sie sind für ein konsistentes Design. Ein Styleguide dient als zentrale Wissensbasis und sichert ein einheitliches Erscheinungsbild über ein gesamtes Produkt hinweg.

In meinem Projekt selbst, konnte ich mich für den Style des Produkts etwas an der CI/CD des Unternehmen orientieren. Daraus habe ich dann einen eigenen Styleguide erstellt. Im echten Projekt aber bin ich teilweise wieder davon abgewichen, da ich im grossen Design dann als alles zusammenkam gesehen habe, dass das Gesamtbild nicht ganz stimmt.

In den Folien wurden verschiedene Beispiele von Styleguides gezeigt. Unter anderem von: SBB, Stadt Zürich, Mailchimp, Airbnb Skype und Discord. Diese enthielten:

**Farbwerte**

- Schriftarten und deren Verwendungsbereiche
- Raster, Layouting und Abstände
- Interface-Komponenten wie Buttons, Formulare, Felder in Formularen, etc.

Ein guter Styleguide sollte:

- relevant, verständlich und erweiterbar sein,
- als Kommunikationstoll in Teams dienen,
- die Arbeit effizienter machen,
- die Wiederverwendbarkeit und Weiterentwicklung ermöglichen.

**Atomic Design**

Ein weiteres Thema war Atomic Design. Dabei geht es darum, Designsysteme modular aufzubauen. Das bedeutet, dass kleine Module gebaut werden, und diese wiederverwendbar sind, wodurch das ganze Design einheitlich bleibt:

- Atoms - kleinste Bausteine (z.B. Buttons, Labels)
- Molecules - Kombination von Atomen (z.B. Suchfeld mit Button)
- Organismus - komplexere Strukturen (z.B. Header)
- Templates - Layouts mit Platzhaltern
- Pages - konkrete Inhalte im Layout

**Fazit gesamtes Modul**

Ich arbeite als Softwareentwickler. Ich sehe oft die technische Seite von Interfaces und denke auch technisch darüber nach. Wenn mich jemand bittet, ein Interface für etwas zu designen, baue ich das Interface so auf, wie die Daten auch technisch aufbereitet wurden.

Dies war zumindest bisher so. Ich habe in diesem Modul vieles mal aus einem neuen Blickwinkel sehen können. Dieses Modul hat mir mal erlaubt, ein Interface zu designen, ohne an die Umsetzung denken zu müssen. Ich hatte grosse Schwierigkeiten Anfangs dies zu machen. Was mir stark geholfen hat, ist es, andere Designs anzuschauen und mich selbst zu Fragen: Was gefällt mir an anderen Designs, was mir bei meinem Design nicht gefällt. Und dann vorallem auch: Wieso gefällt mir mein Design nicht, aber das Andere schon.