

# Eine Oberfläche für eine Benutzerschnittstelle entwerfen

---

## 1. Geben Sie an, welche Aussagen richtig sind

- ☒ Erste Entwürfe in Form von Sketches, Wireframes oder Mockups können sehr gut in Kundengesprächen und zur Erstellung des Pflichtenheftes verwendet werden.
  - ☐ Ein Sketch enthält einen ersten Entwurf und steht am Anfang des Designprozesses einer Benutzerschnittstelle.
  - ☒ Wireframes enthalten noch keine Angaben über die farbliche Gestaltung der Oberfläche und keinen Text.
  - ☐ Wireframe und Mockup sind zwei Begriffe für die gleiche Sache.
  - ☒ Mockups können schon Bilder und Blindtexte enthalten.
- 

## 2. Überprüfen Sie mit den Aufgaben 6,7 und 8 der Lernsituation 4 im Arbeitsbuch Ihr Wissen zu Sketches, Wireframes und Mockups und planen Sie für Ihr Projekt eine ergonomische Benutzerschnittstelle

### Aufgabe 6: Überprüfen Sie Ihr Wissen über Sketch, Wireframes und Mockups

Erläutern Sie den Unterschied zwischen einem Wireframe, einem Sketch und einem Mockup und bringen Sie diese in die richtige Erstellungsreihenfolge.

#### **Sketch -> Wireframe -> Mockup**

Erläuterung: Zuerst wird eine Handskizze (Sketch) erstellt, danach ein Wireframe (funktioneller Entwurf) und zuletzt ein Mockup auf Basis des Wireframes. Das Mockup enthält bereits das look und Feel der Anwendung, Bilder, Farben und Blindtexte.

---

### Aufgabe 7: Überprüfen Sie Ihr Wissen über die ergonomische Gestaltung von Softwareschnittstellen

Kreuzen Sie an, was zutrifft:

#### **Ergonomische Gestaltung von Softwareschnittstellen.**

##### 7.1 Softwareergonomie befasst sich mit

- ☐ der Entwicklung von benutzergerechten Datenmodellen
- ☒ mit der Entwicklung von Benutzerschnittstellen
- ☐ mit dem Design von effizienten Programmiersprachen
- ☐ mit der optimalen Anpassung der Hardware an die Software

##### 7.2 Konkrete Anforderungen an die Softwareergonomie sind zu finden in der

- ☐ ISO 7201
  - ☐ ISO 9141
  - ☐ ISO 7241
  - ☒ ISO 9241
  - ☐ ISO 0335
  - ☐ ISO 9421
- 

### 7.3 Bestandteile des UX Design sind

- ☒ Erwartungskonformität
  - ☒ Erlernbarkeit
  - ☒ Usability
  - ☒ Visuelles Design
  - ☒ Zugänglichkeit
- 

### 7.4 Welche Maßnahmen gehören nicht zum Corporate Design von Software?

- ☐ Gestaltung des Logos
  - ☐ Auswahl geeigneter Farben
  - ☒ Einheitliche Kommentierung des Quellcodes
  - ☒ Clean Code
  - ☐ Auswahl geeigneter Bilder
- 

### 7.5 Bringen Sie die folgenden Entwürfe in die zeitlich richtige Reihenfolge. Nummerieren Sie dazu die Phasen durch

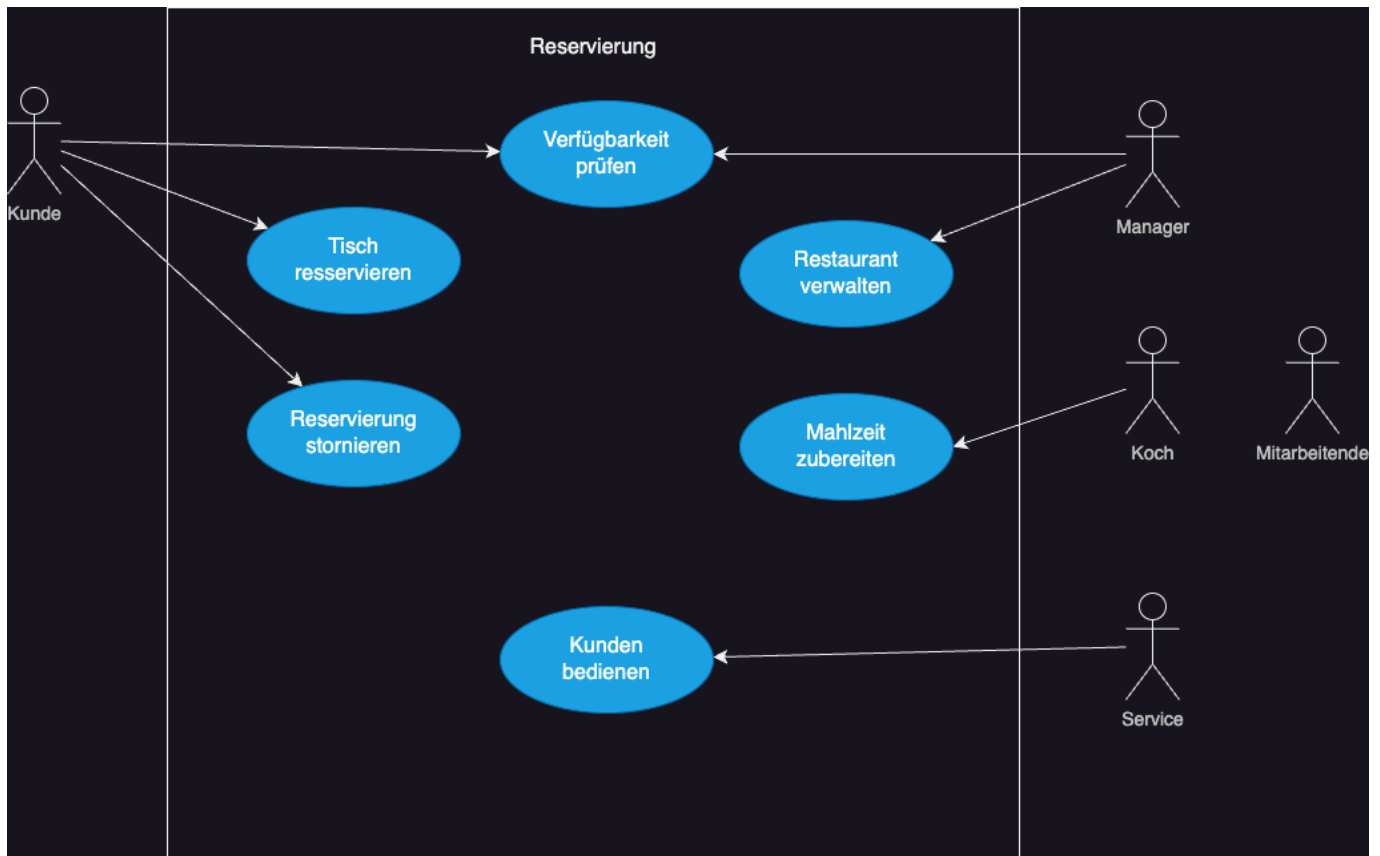
1. Sketch
  2. Mockup
  3. Wireframe
  4. Prototyp
- 

## Aufgabe 8: Planen Sie für Ihr Projekt eine ergonomische Benutzerschnittstelle

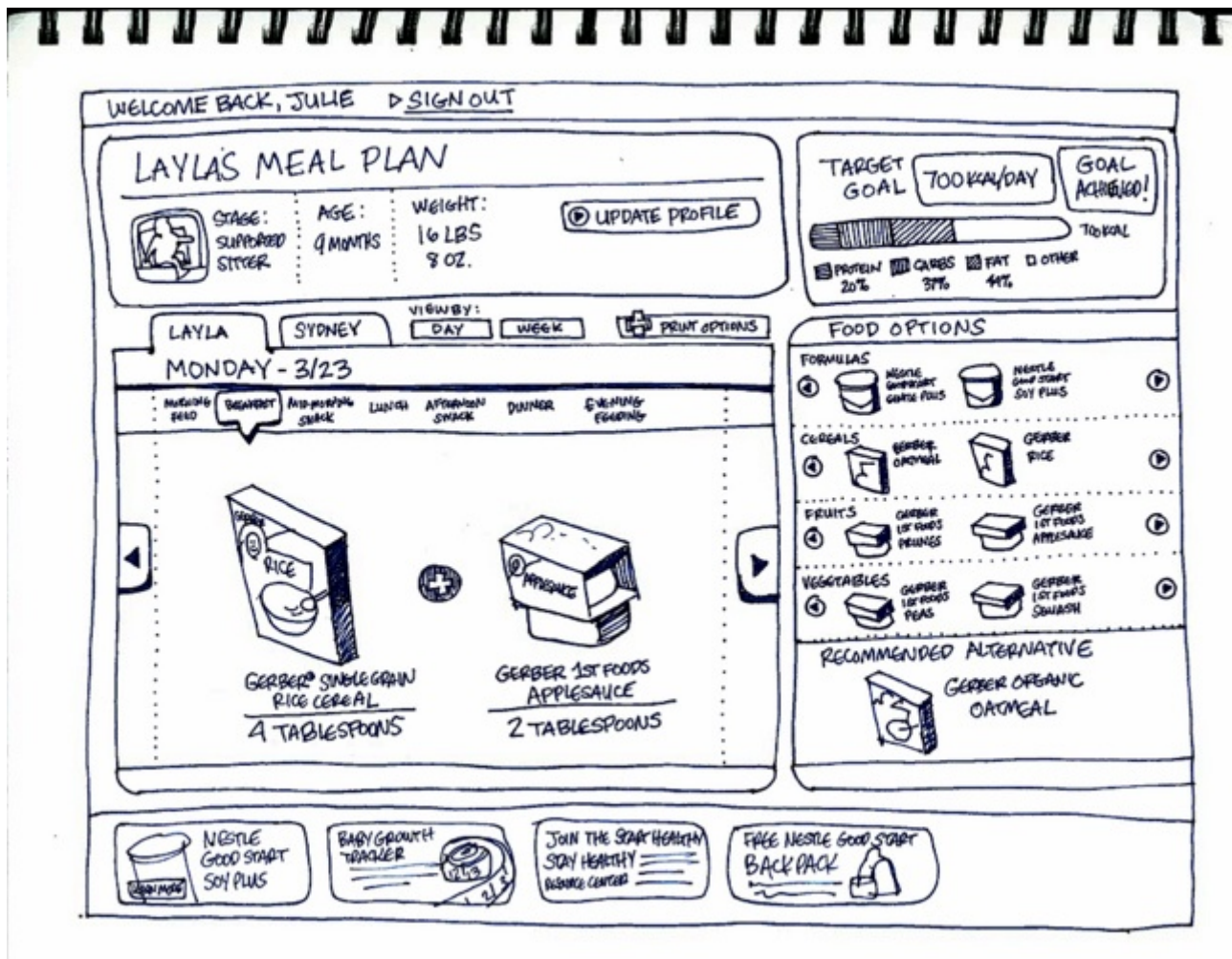
**Bearbeiten Sie innerhalb Ihrer Projektgruppe folgende Aufgaben.**

---

1 Planen Sie für Ihr Programm auf Grundlage Ihres Anwendungsfall-diagramm eine Oberfläche



Entwickeln Sie dafür zunächst ein Sketch




und ein Wireframe für Oberflächenbestandteile.



Beachten Sie dabei die Grundprinzipien des UX-Designs.

2 Entwickeln Sie für Ihr Programm ein Corporate Design

Element	Beschreibung
Logo	

Element	Beschreibung
	
Schriftart	Arial
Farben	Dunkelblau, Hellblau und Weiß
Bilder (Verweise)	
Sonstiges	Browserinterface, Desktop-APP

### 3 Erstellen Sie für Ihre Oberfläche ein Mockup

Berücksichtigen Sie dabei die Entscheidungen, welche Sie zum Corporate Design getroffen haben. Fertigen Sie hier nur einen ersten Handentwurf an und setzen Sie diesen dann am PC mithilfe von Grafikprogrammen um.

## Mockup

Ein Mockup wird auf der Grundlage eines Wireframes erstellt und ist weitaus detaillierter. Hier werden z. B. die Inhaltselemente mit Farben versehen und die Schriftart und -größe festgelegt. Das Ziel ist es, so genau wie möglich das spätere Erscheinungsbild der Applikation oder Internetseite darzustellen und dem Kunden einen exakten Entwurf zu präsentieren. Allerdings stellt das Mockup noch kein fertiges Design des Produktes dar. Das Mockup wird später in einen Prototyp überführt.

### Wesentliche Merkmale:

- „look & feel“ der Anwendung
- Farben
- Typographie
- Bilder
- Blindtexte
- Modell mit rudimentärer Funktionalität

**Tools:** Im einfachsten Fall kann man ein Mockup mit Papier und Bleistift erstellen. In der Regel wird aber ein Mockup mit Tools wie Adobe Photoshop, Adobe XD, Balsamiq, Axure oder UXPIn erstellt.

### Beispiele für Mockups



**Erfassung von Mitgliedsdaten**



Nachname	<input type="text"/>	Straße	<input type="text"/>
Vorname	<input type="text"/>	PLZ/Ort	<input type="text"/>
Geb.-Datum	<input type="text"/>	Telefon	<input type="text"/>
Mitglied seit	<input type="text"/>	E-Mail	<input type="text"/>

Beispiel für ein Mockup von einem Dialog zur Erfassung der Daten von Vereinsmitgliedern



## 4 Sammeln Sie Ideen, wie Sie Barrierefreiheit in Ihrem Programm umsetzen können

- Alternativ-Texte zu Grafiken
- Unterschiedliche Styles Farbschamats u. a. bei Farbenblindheit und Sehschwäche
- Plattformunabhängigkeit z. B. durch Screenreader und Tastatursteuerung
- Kontrastreiche Farben
- Schriftgröße und Schriftart
- Tooltips und Hilfetexte für Bedienelemente und Funktionen