

# Modellierung grafischer Oberflächen: Wireframes

Jens Kosiol

Wintersemester 23/24

# Modellierung grafischer Oberflächen

Was müssen wir modellieren, wenn wir eine grafische Oberfläche entwerfen?

- Welche Elemente (Buttons, Menüs, ...) brauchen wir? Welche auf welcher Seite/welchem Fenster?
- Welche Funktionalität ist mit den einzelnen Elementen verbunden?
- Wie sollen die einzelnen Elemente aussehen?
- ...

**Wir benötigen verschiedene Modellierungsansätze für verschiedene Eigenschaften!**

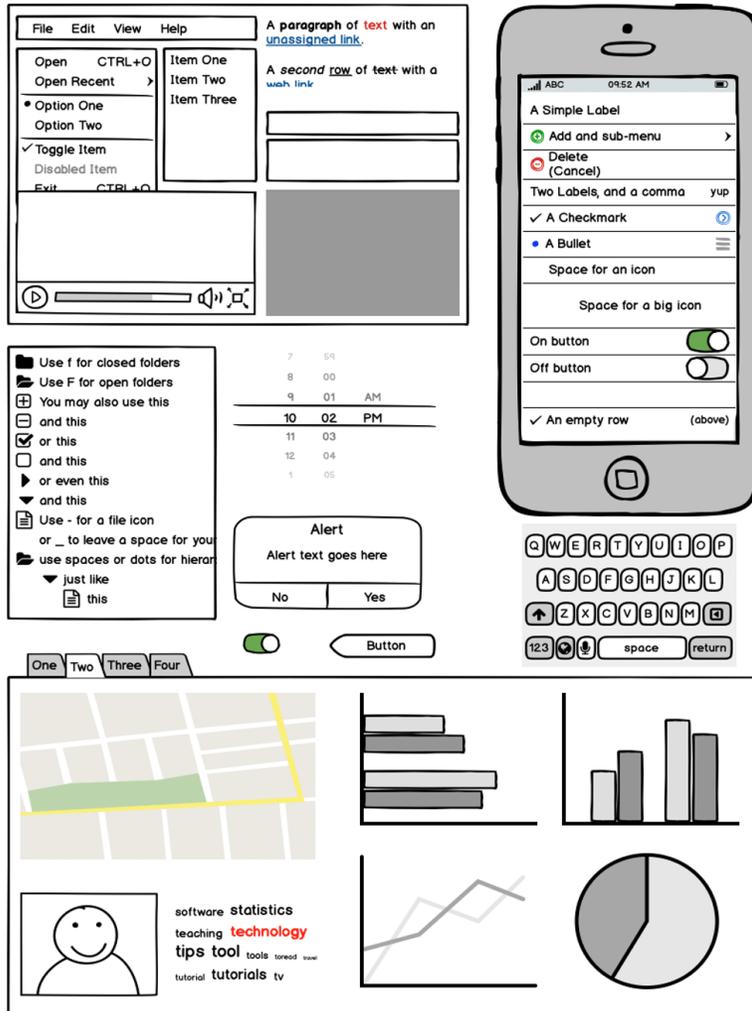
# Wireframes

Ein **Wireframe** ist eine Blaupause für die Struktur und den Aufbau einer grafischen Oberfläche oder einer Website.

**Zweck:** Kommunikation zwischen Kunden, Entwicklern, Designern (und anderen Stakeholdern) **vor** Beginn der Programmierung unterstützen:

- Welche Information wird dem Nutzer wo angezeigt? Sind alle wichtigen Informationen gut zu finden?
- Welche Funktionalität ist wie wo zugänglich? Sind alle benötigten Funktionalitäten abgedeckt?
- Ist die Software/Website für ihren Zweck gut navigierbar?
- ...

# Eigenschaften



## Eigenschaften von Wireframes:

- Skizzenhaft („low-fidelity design“); mit minimalen Aufwand produzierbar
- Details des visuellen Designs (Typographie, Farbgebung, ...) bleiben minimal
- Inhalte können durch Platzhalter dargestellt werden (lorem ipsum ...)
- Oft mehrere, alternative Entwürfe für ein/e Fenster/Page/Ansicht
- Oft mehrere Wireframes, um ein Produkt abzudecken (dürfen klickbar verbunden sein)

Quelle: <https://balsamiq.com/learn/articles/what-are-wireframes/>

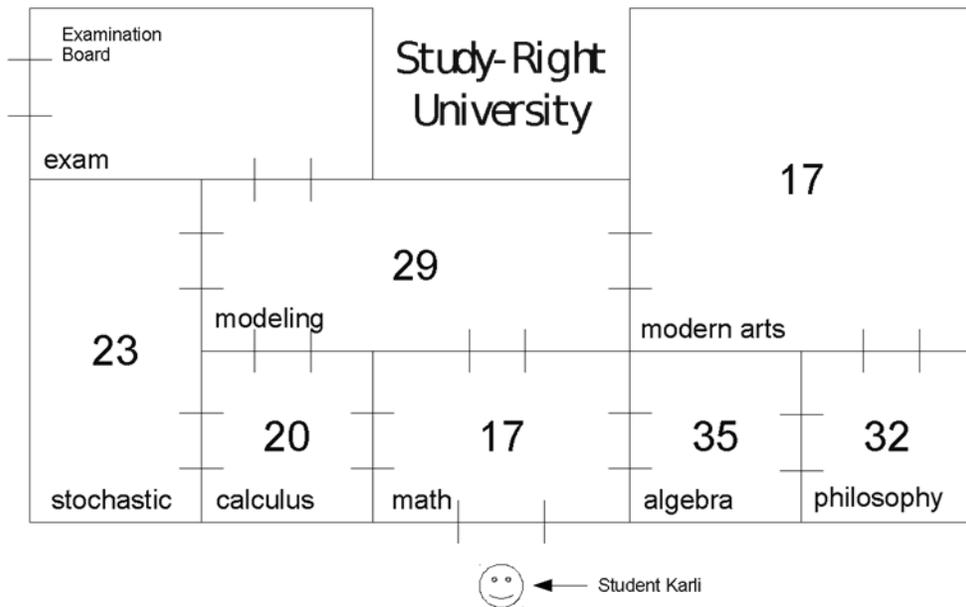
# Umsetzung

- Handgezeichnet (Stift und Papier, Tafel, Whiteboard, Tablet, ...)
- Jede Software zur grafischen Gestaltung
  - Paint
  - Visio
  - PowerPoint
  - ...
- Spezifische Design-Tools (Balsamiq, Figma, Framer, Invision, Sketch, ...)

# Vergleich

Wireframe	Mock-Up	Prototyp
Grundgerüst des Layout; Informationsarchitektur	Präsentation des Designs eines Produkts	Navigierbares, frühes Modell des Produkts; Fokus auf Funktionalität
Skizzenhaft (low-fidelity)	High-fidelity	Kann verschieden treu entwickelt sein
Oft schwarz-weiß	Farbe, Typographie, Verwendung realistischer Elemente	Unterschiedlich
Erlaubt Sammeln von Nutzer- oder Kundenfeedback vor Beginn der Entwicklung	Erlaubt Sammeln von Nutzer- oder Kundenfeedback zum visuellen Eindruck	Erlaubt Sammeln von Nutzer- oder Kundenfeedback zur Nutzbarkeit

# Wireframes praktisch



## Tool zum Design von Studiengängen:

- Professoren melden angebotene Lehrveranstaltungen inklusive erzielbarer Credit Points.
- Die Universitätsverwaltung möchte ein Tool, in dem sie aus den angebotenen Lehrveranstaltungen werbewirksame, interdisziplinäre aber auch studierbare Studiengänge bauen kann.