

Winter School 2022

Bergische Universität Wuppertal

21.03 – 25.03.2022

Wireframing und Konzeptentwicklung

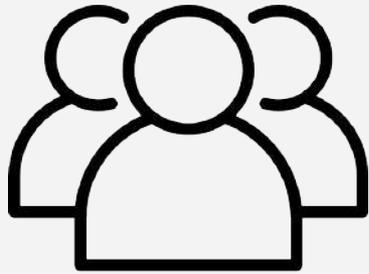
Christopher Pollin



BERGISCHE
UNIVERSITÄT
WUPPERTAL



#wsde22



Stakeholder



[https://de.wikipedia.org/wiki/Gandalf_\(Tolkien\)#/media/Datei:GANDALF.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Gandalf_(Tolkien)#/media/Datei:GANDALF.jpg)

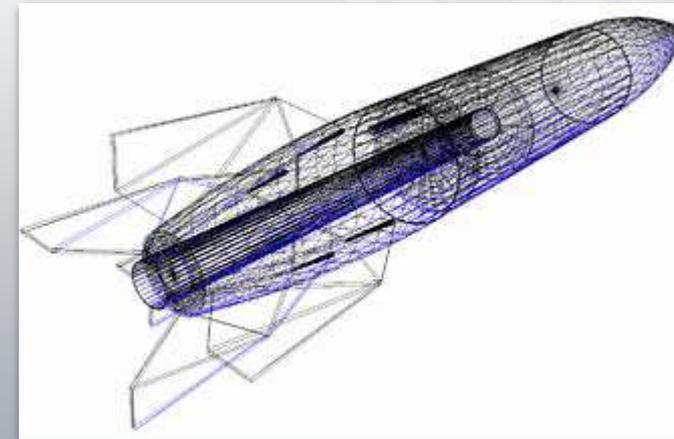


“A Wireframe is an outline or sketch of a product or a screen”

Ein Wireframe ist eine grundlegende, zweidimensionale, visuelle Darstellung einer Software oder einer Webseite. Der Zweck ist der eines visuellen Leitfadens, um Elemente so anzuordnen, dass sie einen bestimmten Zweck am besten erfüllen. Es skizziert die einzelnen “Views”: Bilder, Text View, Table View und andere Features.

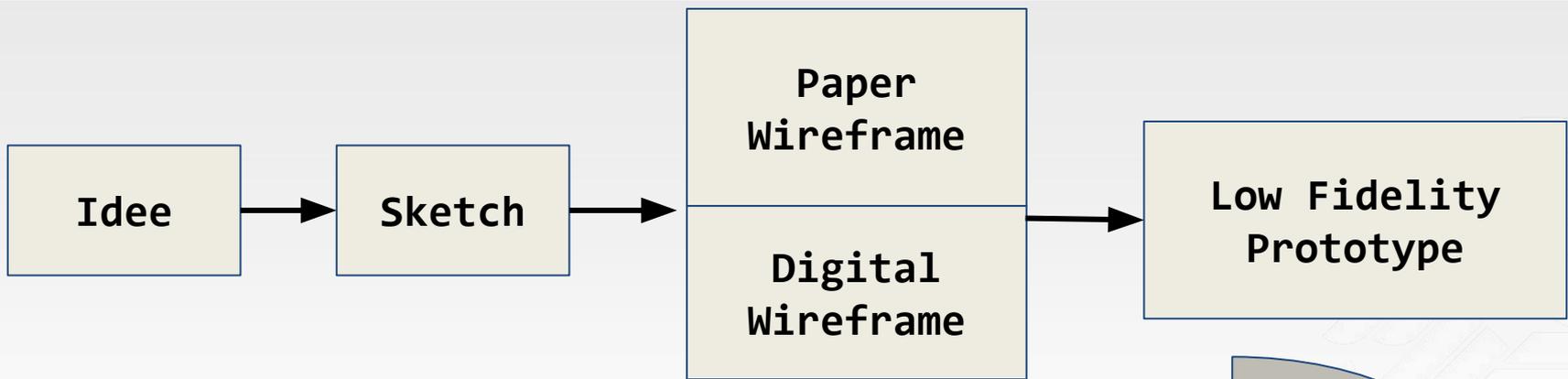
- „Drahtgestell“
- Austausch mit Stakeholdern
- *pen and paper* ohne “Schnickschnack“
- Wireframe vs. Mockup vs. Prototyp
- Unternehmensziel | kreative Idee | Forschungsfrage

<https://de.wikipedia.org/wiki/Drahtgittermodell>



JAYE HANNAH: What Exactly Is Wireframing? A Comprehensive Guide,
<https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-a-wireframe-guide/#what-is-a-wireframe>.

Wireframing - Low Fidelity Prototype

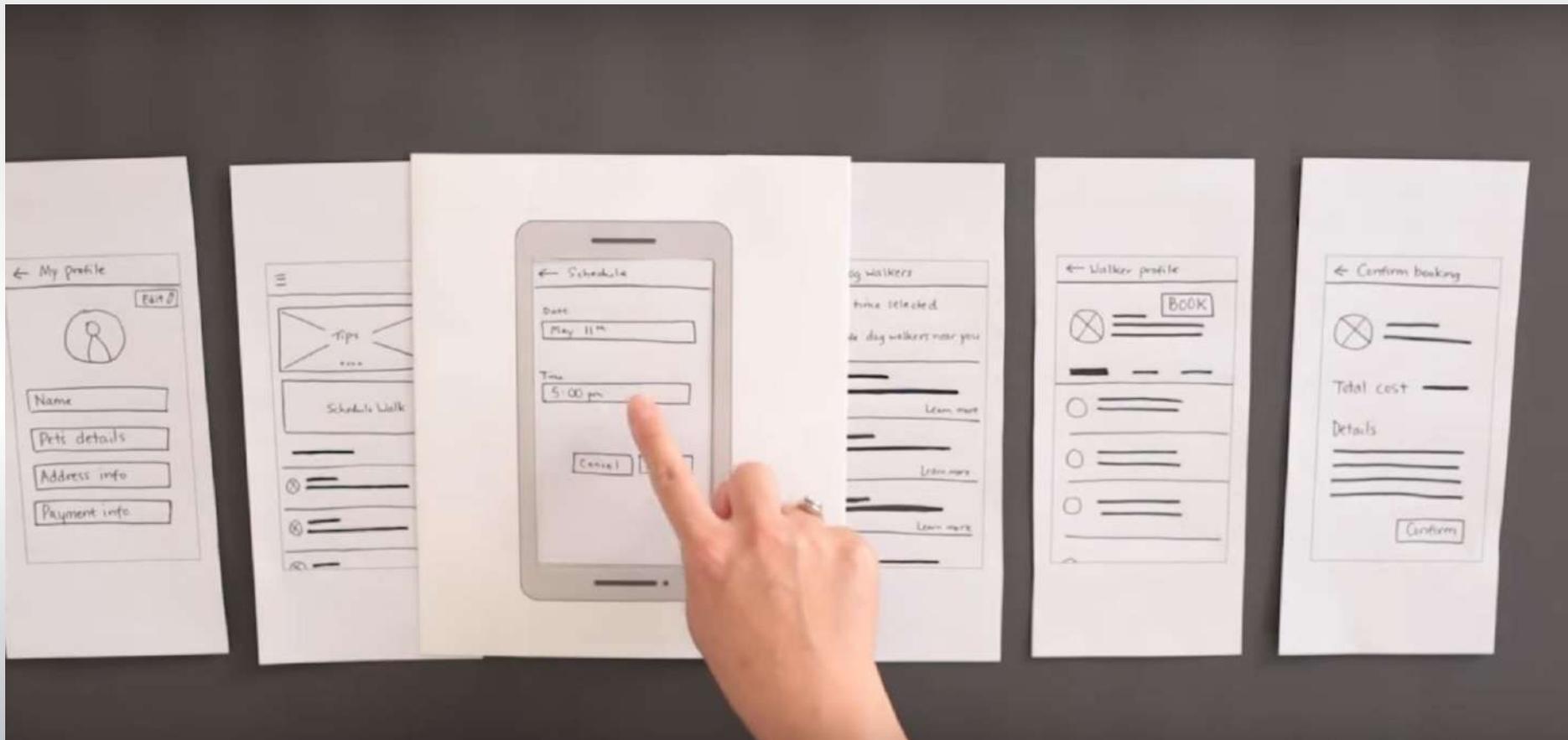


Vorgehensweise

- Auflisten der Information, die auf die Seite soll (~ User Story)
- Mehrere Varianten für gleiche Anforderungen
→ unterschiedliche Wege Info zu strukturieren.
- Überlegen: was passt jetzt am besten zu unseren Anforderungen?
- Oder: mit was können User*innen am besten umgehen oder sind am zufriedensten (Testing, Feedback)
- Markieren (Schlagwörter) und dokumentieren!
→ jede alte Version kann interessant sein (z.B. Fotos)

Building Low-Fidelity Wireframes and Prototypes | Google UX Design Certificate,
<https://www.youtube.com/watch?v=I5u2QOH18W8>

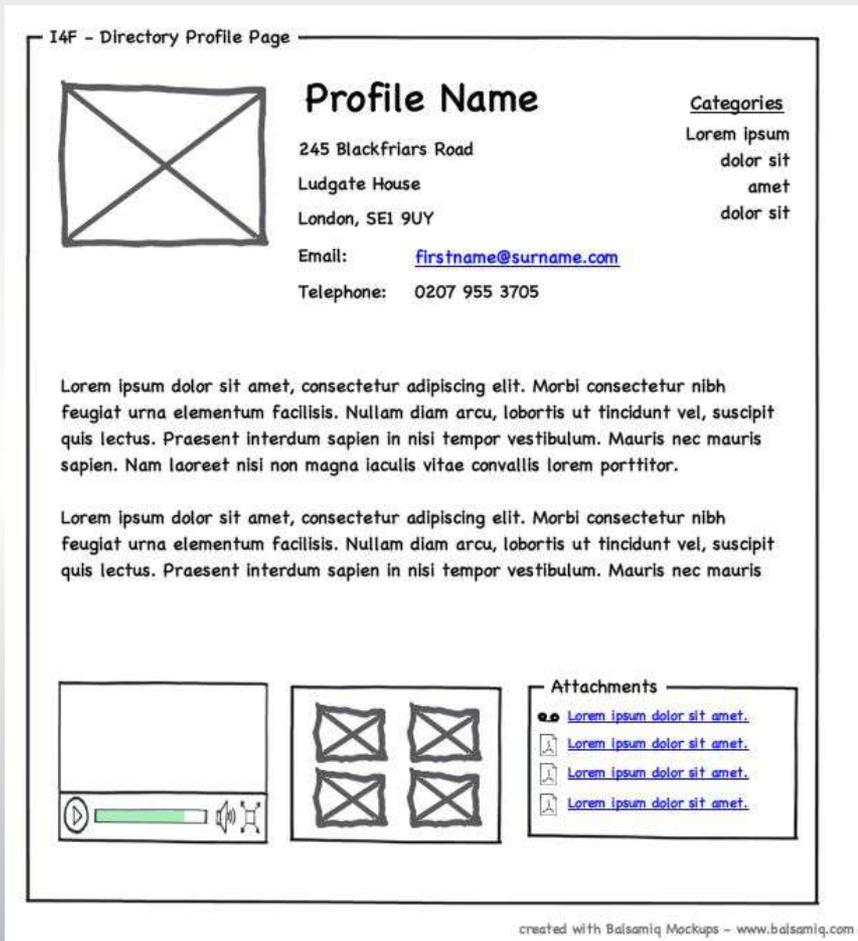
Low Fidelity Prototype



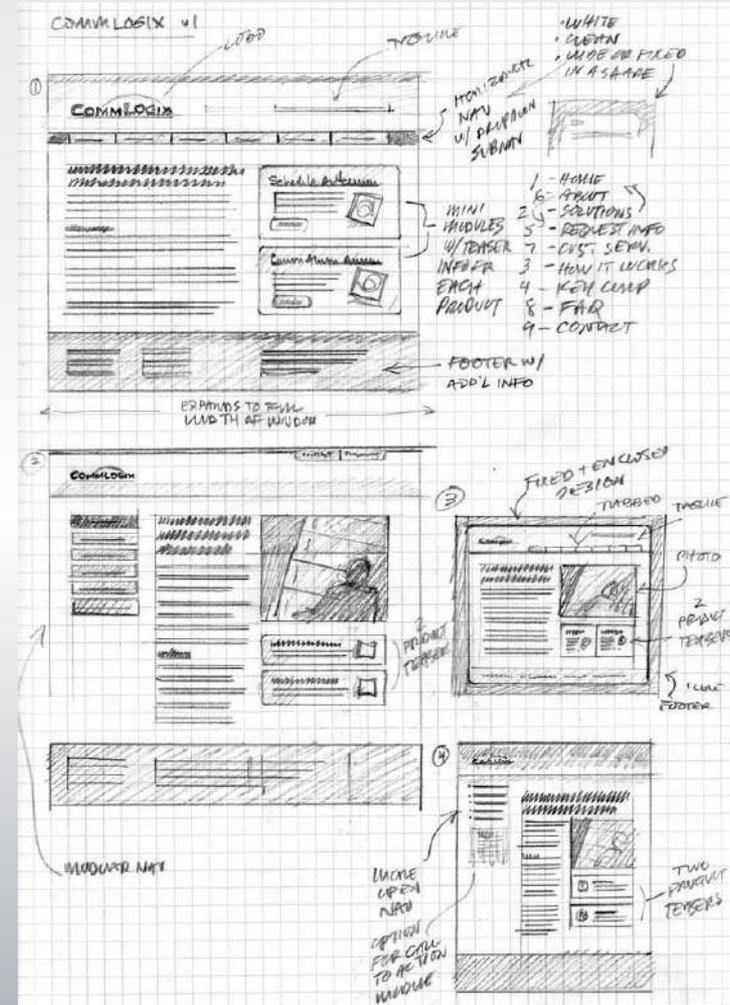
How to Design Low-Fidelity Prototypes | Google UX Design Certificate. 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=3F4mWr1cY-8>

Digital vs. Paper Wireframe



https://en.wikipedia.org/wiki/Website_wireframe



Mike Rohde, <https://www.flickr.com/photos/rohdesign/3307874546>

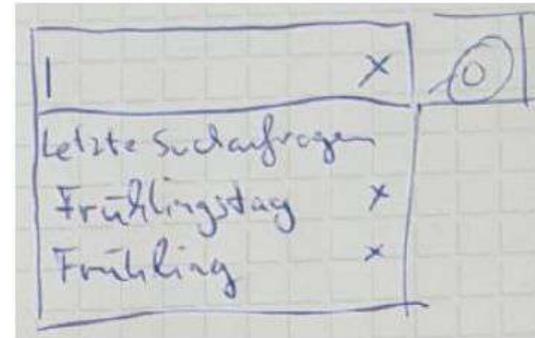
Wireframes sollen diese Fragen beantworten...

- Was ist die wichtigste Aktion, die eine User*in auf dem Bildschirm ausführen sollte?
- Was ist das wichtigste Feature / Inhalt / Information / UI-Element auf dem Bildschirm?
- Was passiert, wenn die Userin auf ein bestimmtes UI-Element klickt?
Was kommt ins Blickfeld?
- Was sollte die User*in hier tun?

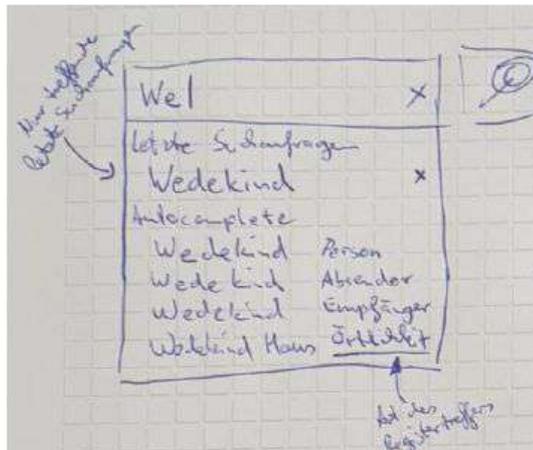
Wireframe Beispiel: unterschiedliche Sucheingaben



(a) Sucheingabe Vorschlag: Mögliche Anfragen



(b) Sucheingabe Vorschlag: Letzte Anfragen

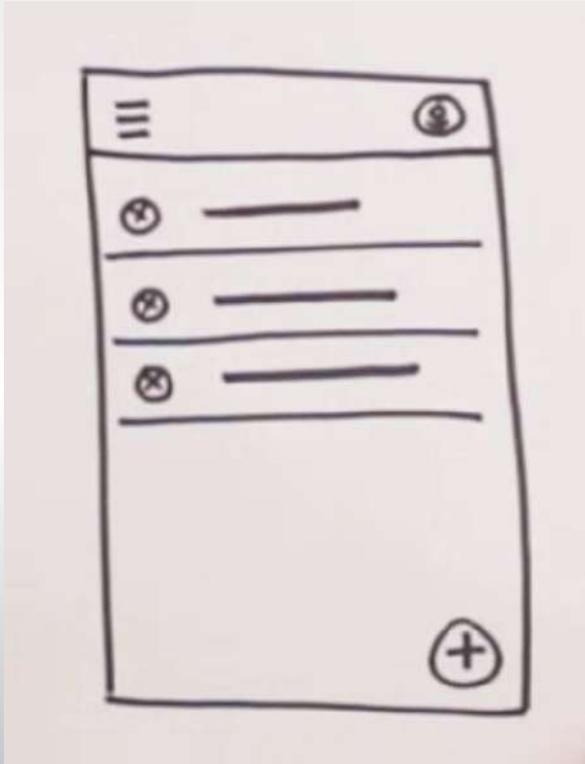


(c) Sucheingabe Vorschlag: Kombination Letzte Suchanfrage und Autocompletion



(d) Kennzeichnung des Vorschlags mit Symbol

Fabinski, M. (2020). Design und Konzeption von Suchfunktionalitäten in digitalen historisch-kritischen Editionen. Masterarbeit. Hochschule Darmstadt. S.52.



Text ist eine
Linie

Bilder sind ein
Kreis/Rechtecke mit
einem "X"

Kreise sind
"Actions"

<https://balsamiq.com/wireframes/>

<https://www.coursera.org/learn/high-fidelity-designs-p-rototype/supplement/56UH2/welcome-to-course-5>

Option A

Option B

Option C

Option D

Option E



<https://www.coursera.org/learn/wireframes-low-fidelity-prototypes/lecture/QCog4/create-paper-wireframes>

DEPCHA

Pen & Paper Wireframe

Ausrüstung analog:

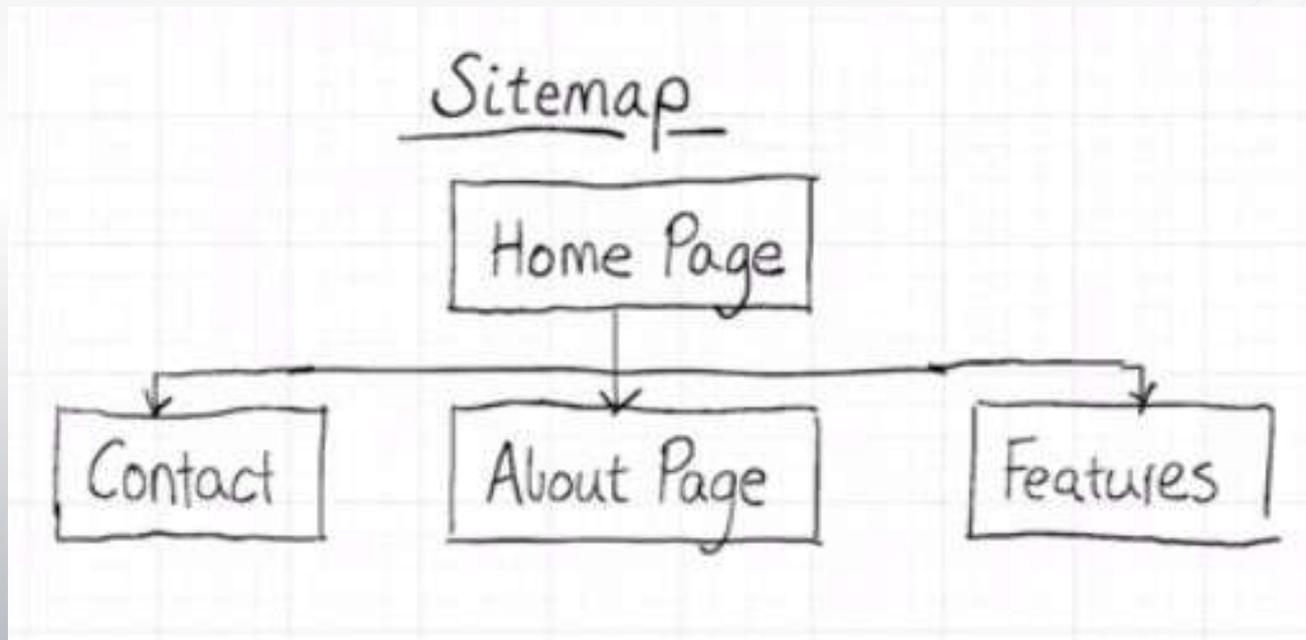
- Papier A4
- Schere
- Bleistift, Farbstift
- Smartphone Kamera
- Google Drive

Ausrüstung digital:

- <https://concepts.app/de/>
- Drawing Pad
- Figma
- Adobe XD

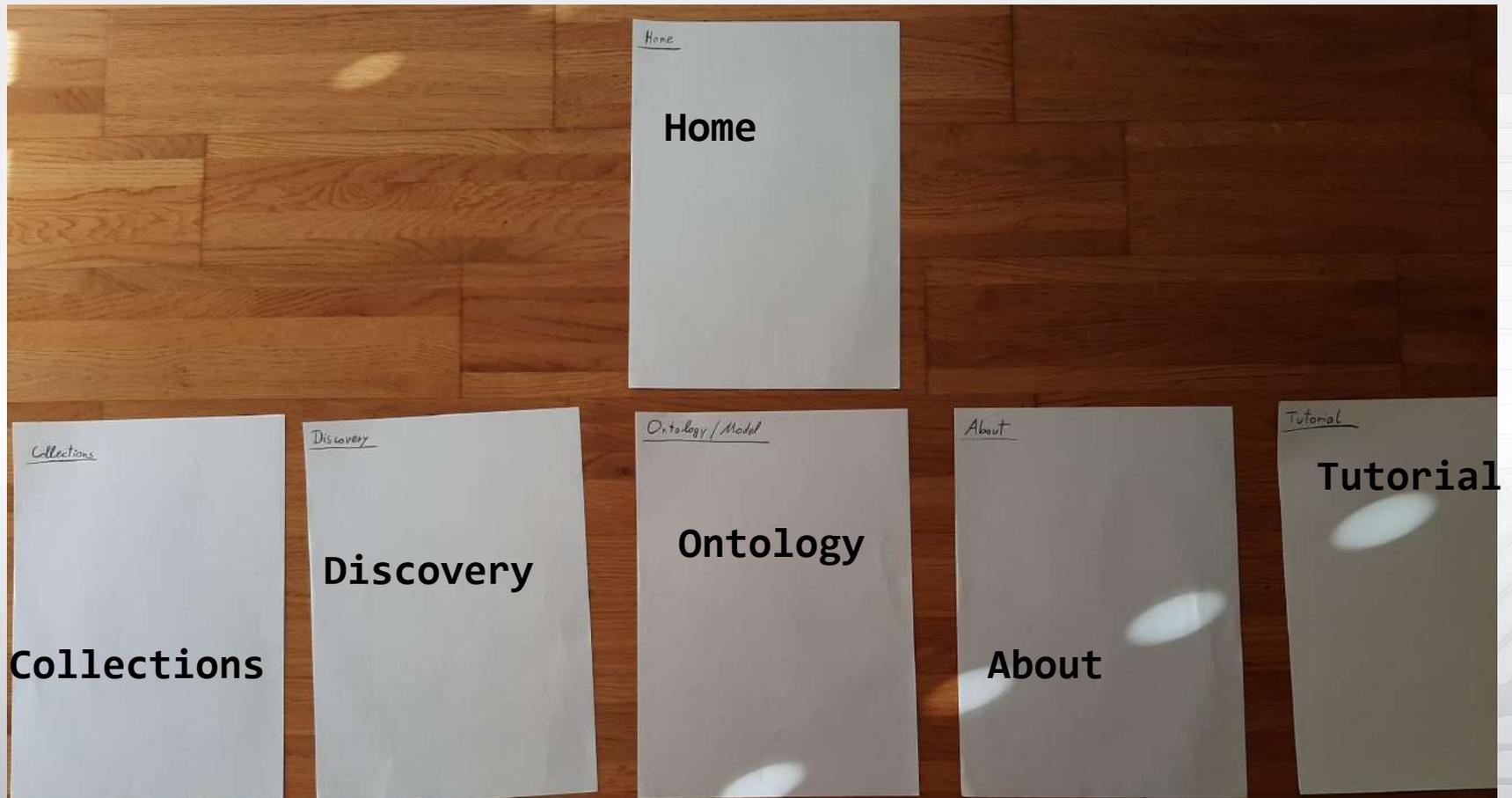
Sitemap aka Basic Information Architecture

Eine Sitemap ist eine Kategorisierung von Seiten, die aufzeigt, welche Seiten zu welchem Inhalt einer Website gehören. Anhand einer Sitemap können Benutzer*innen das Layout ihrer Seiten und die Reihenfolge ihrer Hierarchie erkennen.

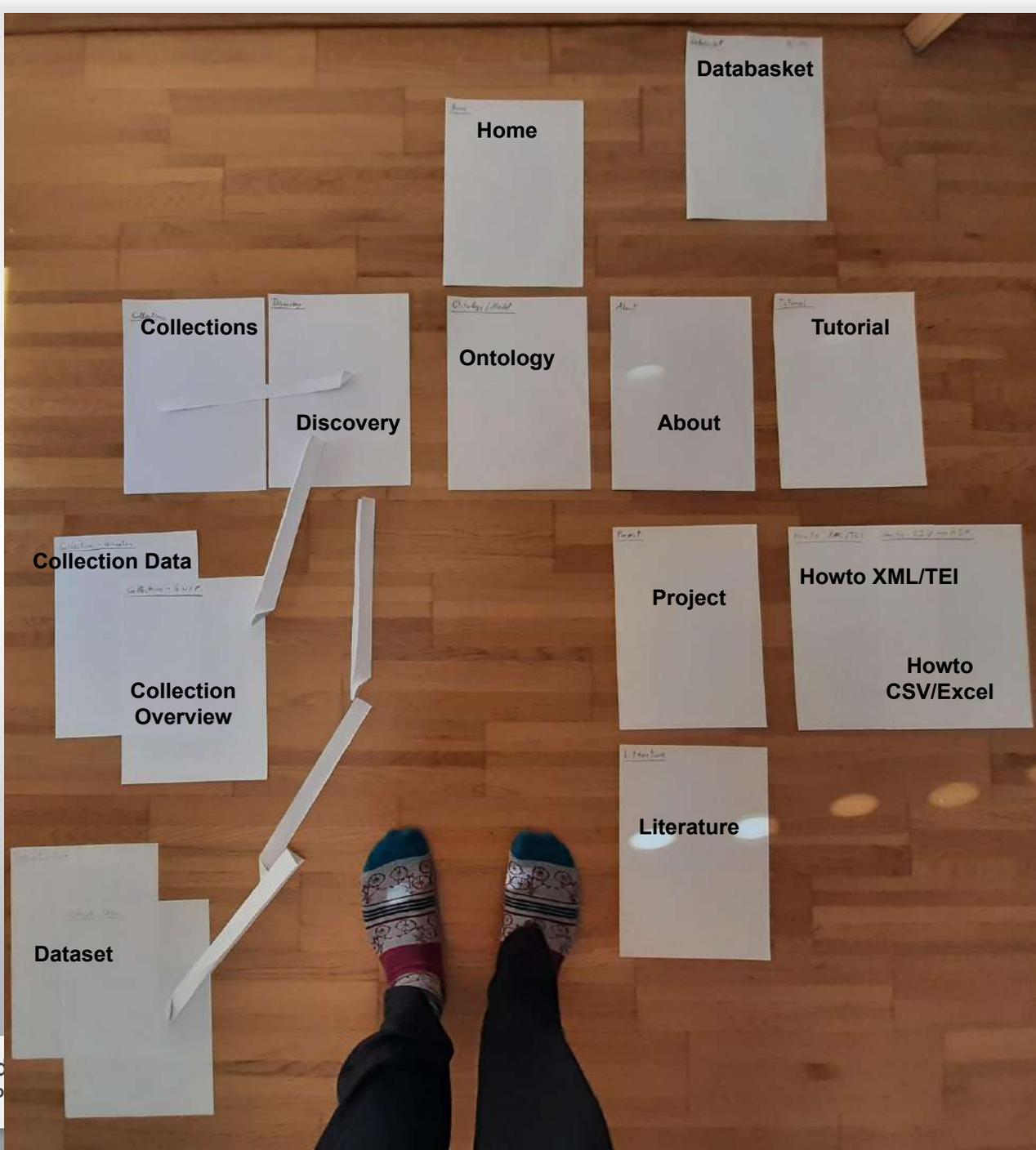


<https://de.wikipedia.org/wiki/Sitemap>

Sitemap - DEPCHA 1



Einstieg + 5 Hauptseiten



Home - DEPCHA 1



... Buttons



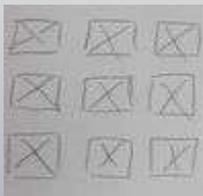
... Headings - h2, h3



... Text



... Logo

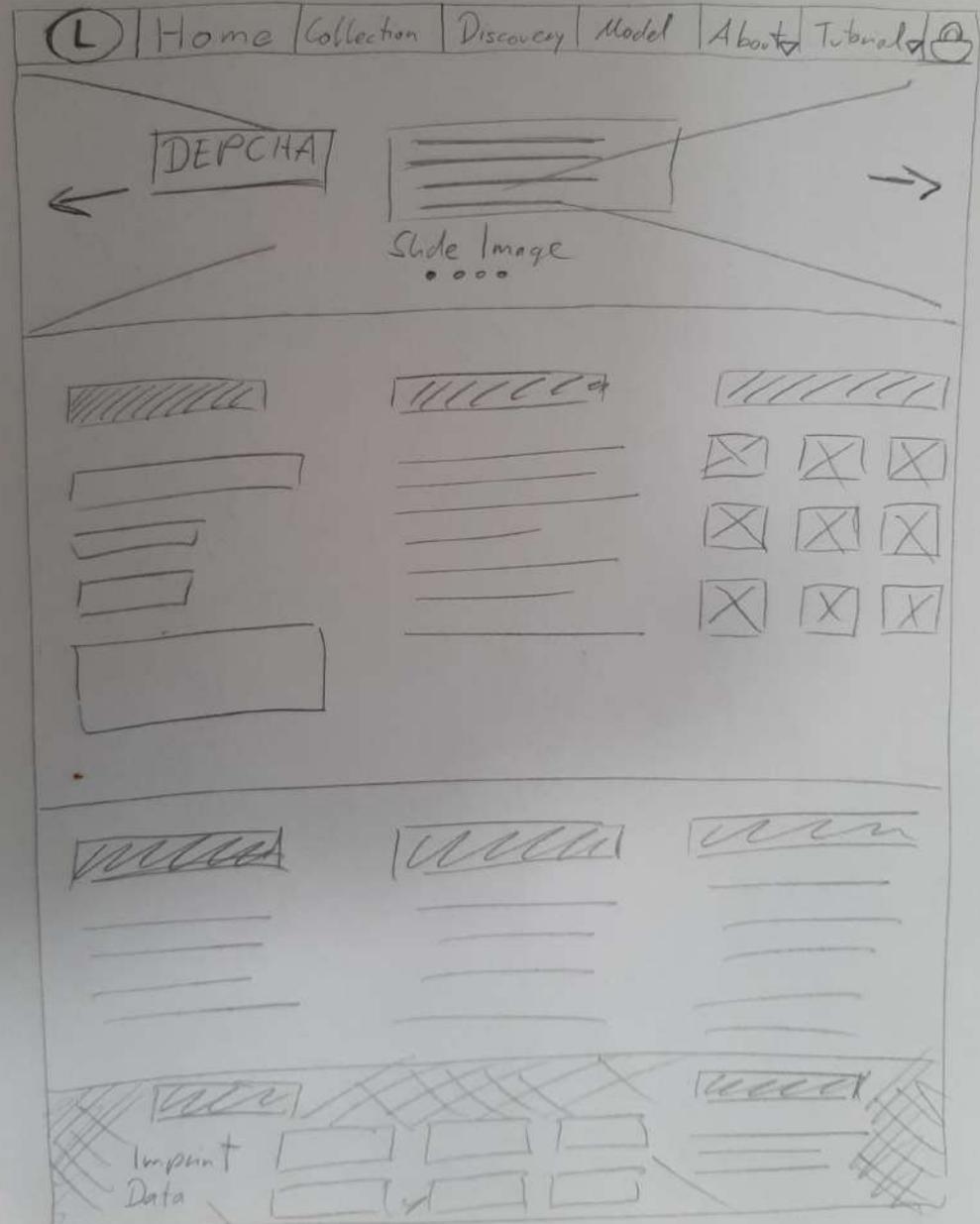


... Image Grid

Usability und Konzeptentwicklung

Christopher Pollin | ZIM, Universität Graz & Digital Human

Home



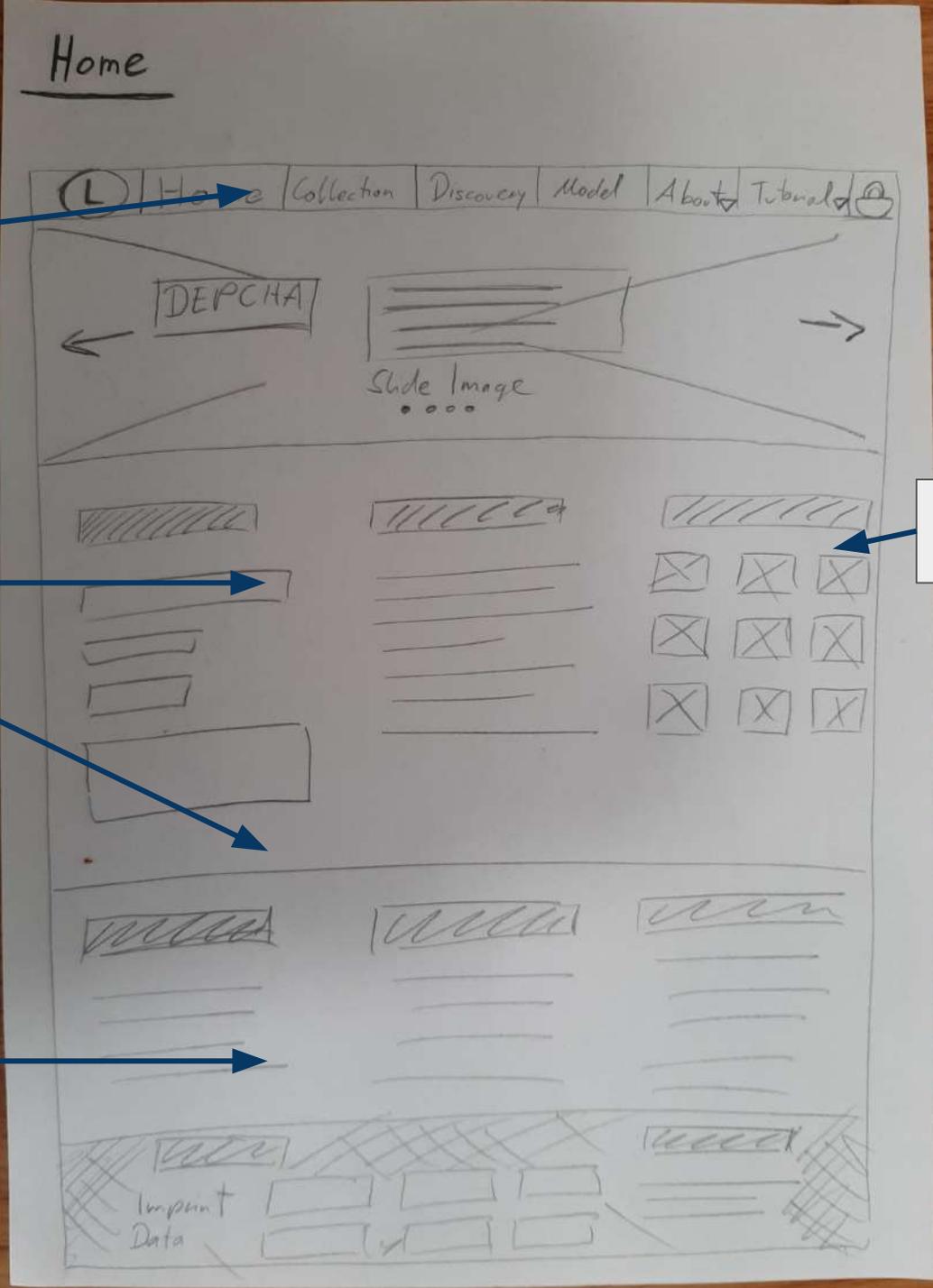
Home - DEPCHA 2

Navigation

Info zu Collection,
Discovery,
Ontology, Project

Footer

Usability und Konzeptentwicklung
Christopher Pollin | ZIM, Universität Graz &



Collection

SCHNE
RSITÄT
ERTAL

Collections - DEPCHA

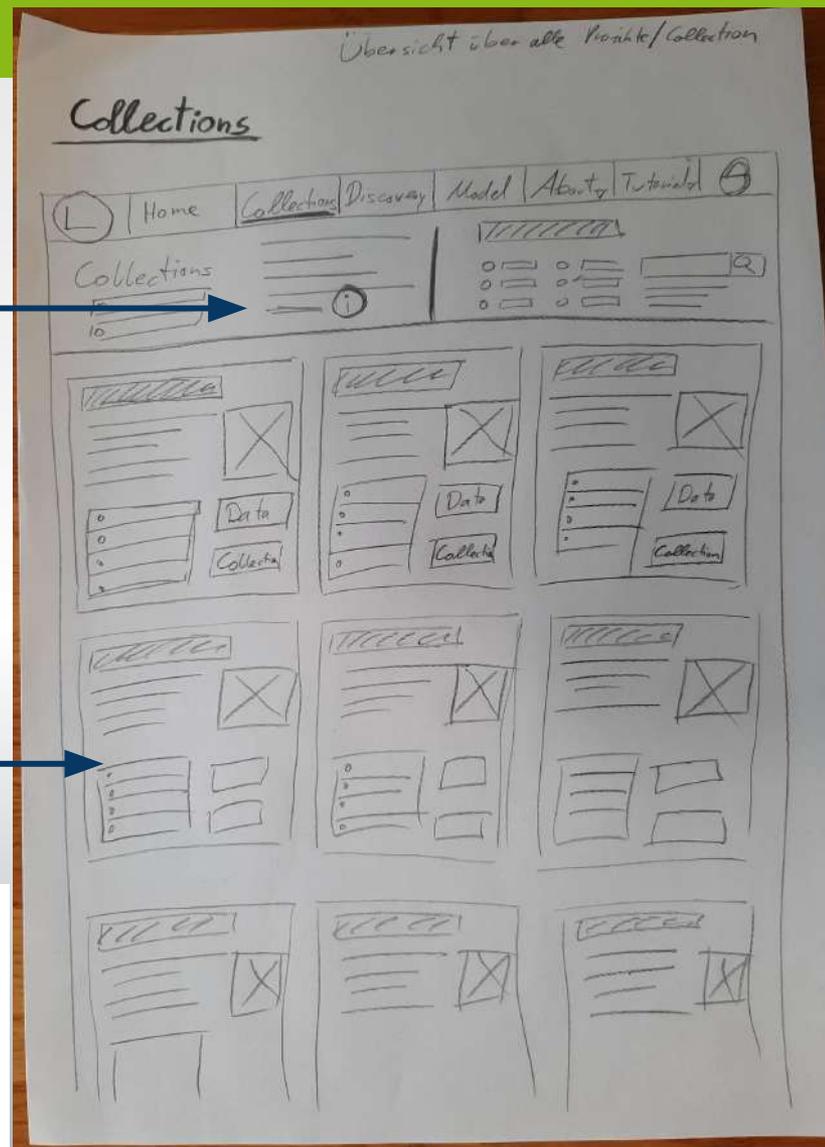
Filter / Suche / Info

Eine Card für eine Collection. Angezeigt wird z.B.:

George Washington Financial Papers

The digital edition of the George Washington Financial Papers (1748-1799) aims to make the business and budget files of US President George Washington accessible.

- 1748-1799
- USA
- English

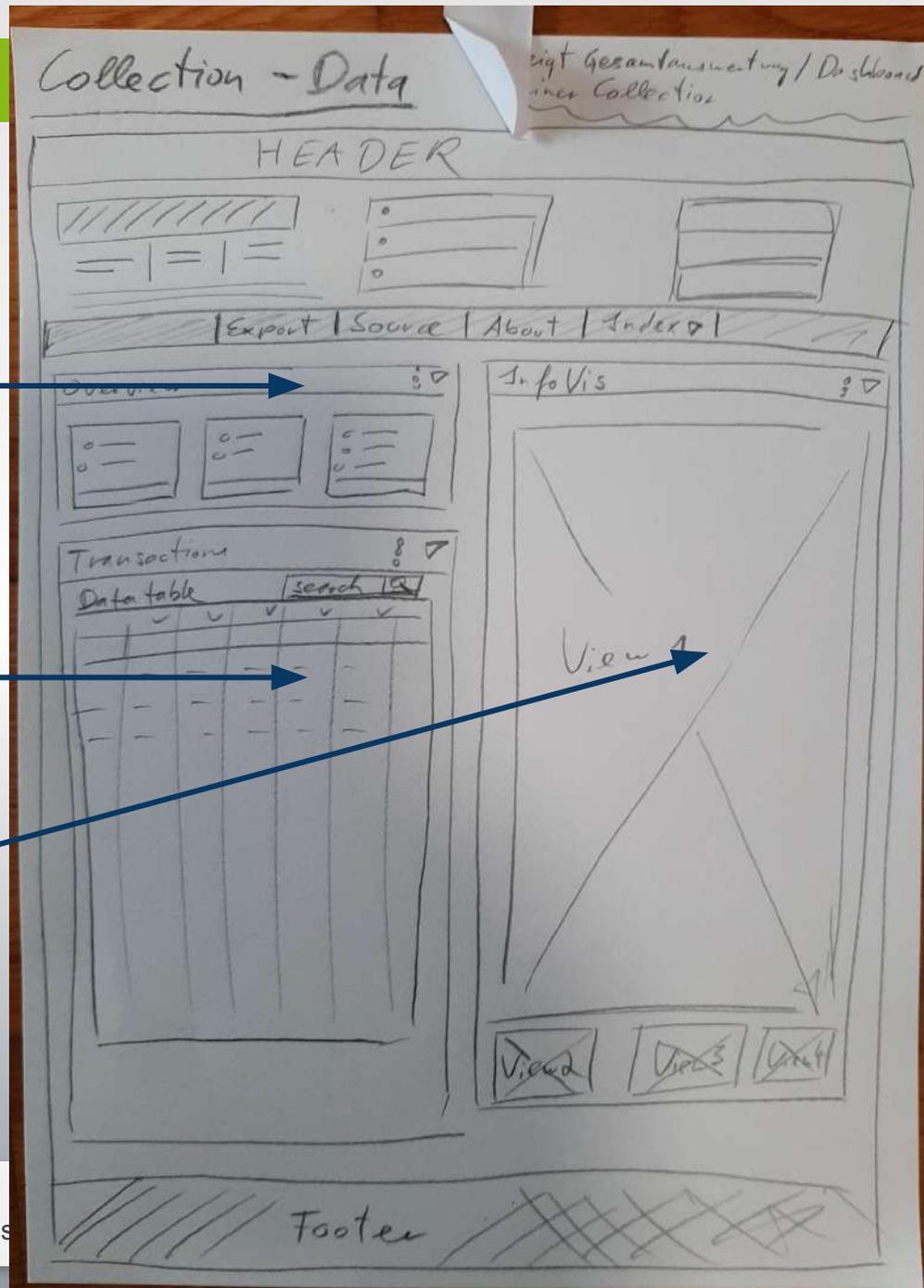


Dashboard - DEPCHA

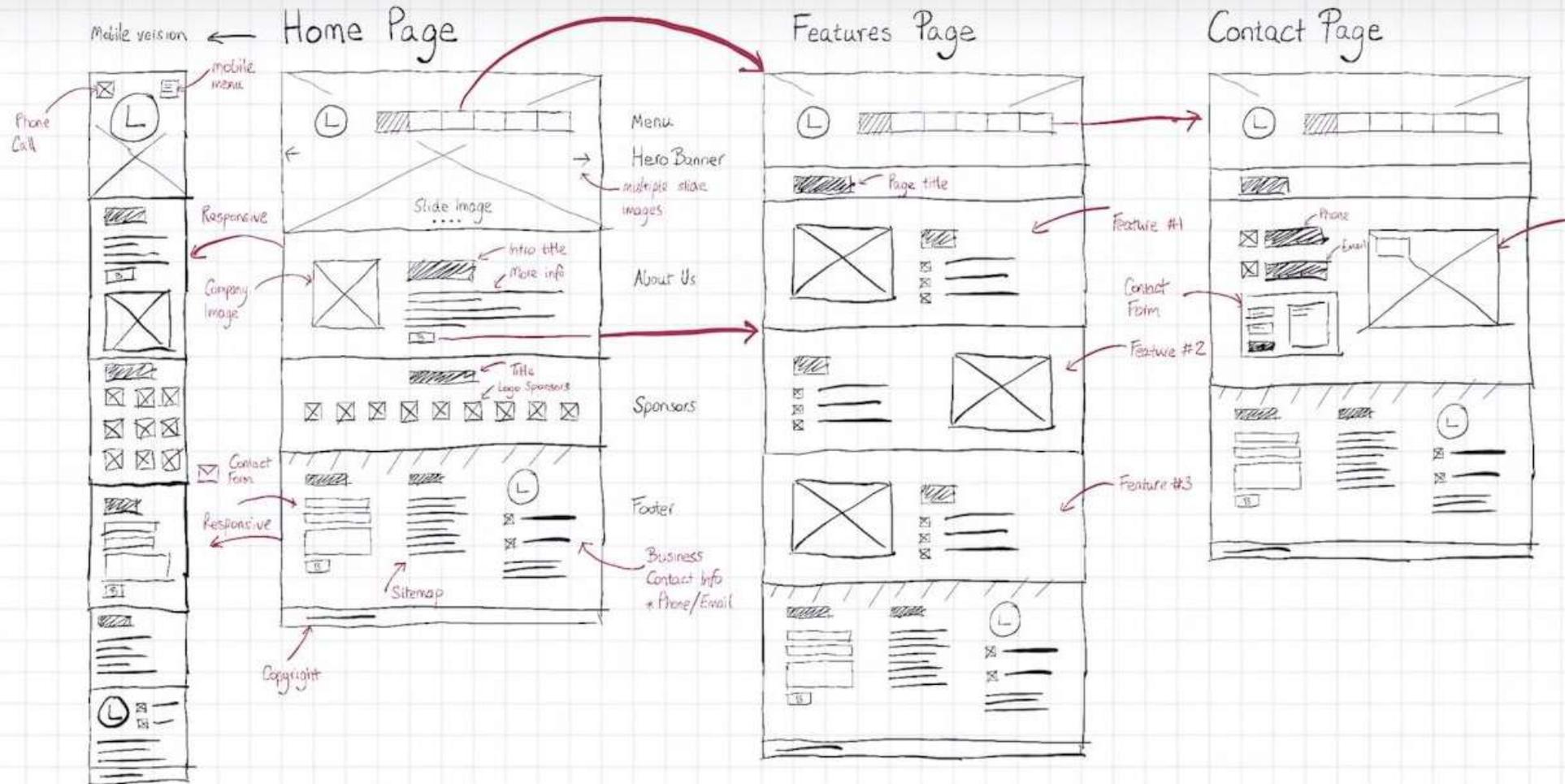
Überblick / Anzahl der Transaktionen, Wirtschaftssubjekte, -objecte etc.

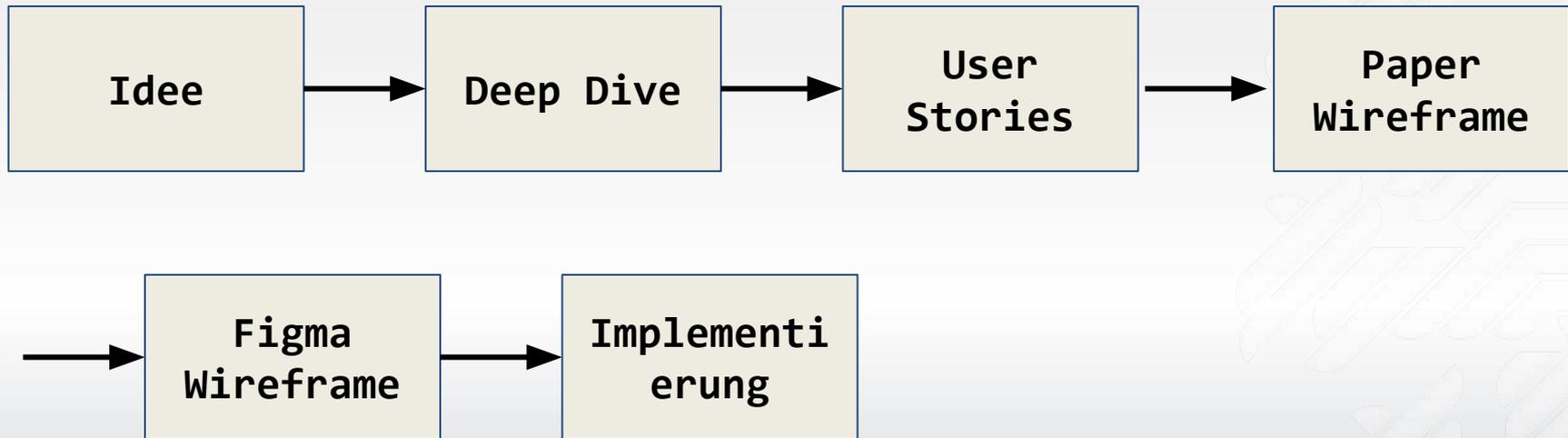
Datatable mit den Transaktionen.

Dashboard mit Informationsvisualisierungen



Verlinkung von Seiten | Mobile Version





- Wireframes:
“A basic outline of a digital experience, like an app or website”.
- Wireframes haben hauptsächlich eine Funktion in der Kommunikation: schnelle Ergebnisse und schnelles Feedback. “Schön” ist keine Kategorie beim Entwickeln von Wireframes. “Funktional” und “einfach” schon!
- Einheitliche Symbole und Strukturen
- Digital vs. Paper
- Effizienz, Feedback, Stakeholder, Verstehen

In der nächsten Session (14:00-15:30) wollen wir in Kleingruppen zu je 4 Personen Pen&Paper Wireframes entwickeln und in der übernächsten Einheit diskutieren.

Wir schlagen folgende Vorgehensweise vor:

- Wählt ein Editionsvorhaben aus. Entweder eines in dem ihr beteiligt seid, oder eines, das gestern besprochen wurde.
- Nehmt euch 5-10 min Zeit die Domäne zu beschreiben.
- Versucht anhand des [Templates für User Stories](#) skizzenhaft eigene User Stories für diese Domäne zu formulieren.
- Schnappt euch Papier und Stifte und legt los, einen Pen&Paper Wireframe zu entwickeln.
- Dokumentiert eure Schritte (Fotos mit Smartphone) und dokumentiert eure Arbeit in einem [Google Slides](#).
- Bereitet eine Präsentation eurer Ergebnisse (10 min) vor, indem ihr euren Pen&Paper Wireframe präsentiert und reflektiert, was gut und was nicht so gut gelaufen ist.

- Adrian Twarog: **UI / UX Design Tutorial – Wireframe, Mockup & Design in Figma**, https://www.youtube.com/watch?v=c9Wg6Cb_YIU&t=28s
- Maioli, L. (2018). *Fixing Bad UX Designs: Master proven approaches, tools, and techniques to make your user experience great again*. Packt Publishing Ltd.
- <https://www.figma.com>
- **Wireframe & Paper-Prototype für User-Stories erstellen**, <https://www.youtube.com/watch?v=vTTkZ3YTEB4>
- **Webinar: user stories and wireframing**, https://www.youtube.com/watch?v=K3Zcz_mkuKk