

Prototyping #2:

Hausaufgabe bis zum 19. April 2024

Designing for everyone? Wetter Apps für spezielle Bedürfnisse.

Präsentiere deinen Prototypen in einem kurzen Video (ca. 2–3 Minuten)

Du kannst dafür **Loom** verwenden. Mit Loom kannst du deinen Bildschirm und dich selbst aufzeichnen und erhältst sofort einen Link den du teilen kannst.

Beantworte in deinem Video:

- Für welche Zielgruppe ist die App?
- Wie funktioniert die App?
- Was macht die App besonders?
- Welche Herausforderungen hattest du beim Prototyping?

Format:

Video via Loom

Termin:

Freitag, 19. April um 12 Uhr

Abgabe:

Link zum Video in [#wetter-apps](#) @ Discord teilen

Die Aufgabe im Detail

Wähle **mindestens eine** deiner Ideen für Wetter Apps und gestalte diese digital aus.

- **Konzeption & Interface Design:** Fertige weitere Skizzen / Wireframes auf Papier an. Gestalte notwendige Zustände (States, Empty States), Funktionen (Features) oder Ansichten (Views, Screens).

Überlege zum Beispiel: Wie sieht die App nach der Installation, also beim ersten Start aus. Wie sieht die App aus, wenn der Benutzer sie bereits ein Jahr lang verwendet hat? Wie verändert sich die App im Laufe des Tages?

- **Prototyping:** Erstelle anhand der Wireframes einen klickbaren Prototypen in Figma, der mindestens ein Feature demonstriert.
- **Visual Design:** Arbeite deinen Prototypen visuell so aus, dass er realistisch wirkt (keine Wireframe-Optik). Gestalte zielgruppengerecht entsprechend deinen Überlegungen aus der ersten Entwurfsphase (Skizzen / Wireframes).

Tipps & Hinweise

- Die Aufgabe ist fiktiv, es gibt also auch kein richtig und falsch, höchstens langweilig und ausserirdisch!
- Du musst die App nicht vollständig gestalten. Einfach nur soviel, dass man den Kern der App sieht und versteht. Welchen Screen würde man im App Store sehen wollen?

- Mach dich mit den Richtlinien für **Apple iOS** oder **Google Material Design** vertraut, um ein Gespür für gängige Interface Komponenten zu bekommen, um zu lernen was für Schriftgrößen kleinen Bildschirmen verwendet werden und wie zwischen verschiedenen Ansichten animiert werden kann.
 - Wähle passende Schriften, Farben, Interface-Element und Animationen, die deine Idee unterstützen. Entscheide selbst ob du wenige Entwürfe im Detail ausarbeiten möchtest oder lieber die Breite und Vielfalt deiner Ideen «protoypen» möchtest.
 - Idealerweise hast du Freude daran mehr als nur eine Idee auszuarbeiten um deine Fähigkeiten mit den Tools zu trainieren, aber auch um zu verstehen, wie Interface-Design dazu beitragen kann, deiner App einen Charakter zu geben.
 - Es ist dir überlassen wie komplex der Prototyp ist und wieviele Informationen er enthält
 - Prüfe deinen Prototypen auf dem Smartphone mit der **Figma Mirror** App und prüfe vor allem, ob tippbare Bereiche gross genug sind
-

UI Kits für Apple und Google



Wichtig: Ihr dürft im Kurs komplett frei gestalten und müsst euch nicht mit Standard-Elementen zufrieden geben.

Aber ihr findet dort nützliche Elemente, wie Status Bar, Keyboards, etc. die ihr vielleicht mal benötigt.

Apple iOS 15 Kit für Figma (by Joey Banks, 114 K)

<https://www.figma.com/community/file/984106517828363349>

Für iOS benötigt ihr die Systemschrift (SF Pro), die hier installieren könnt:

<https://developer.apple.com/design/resources/#fonts>

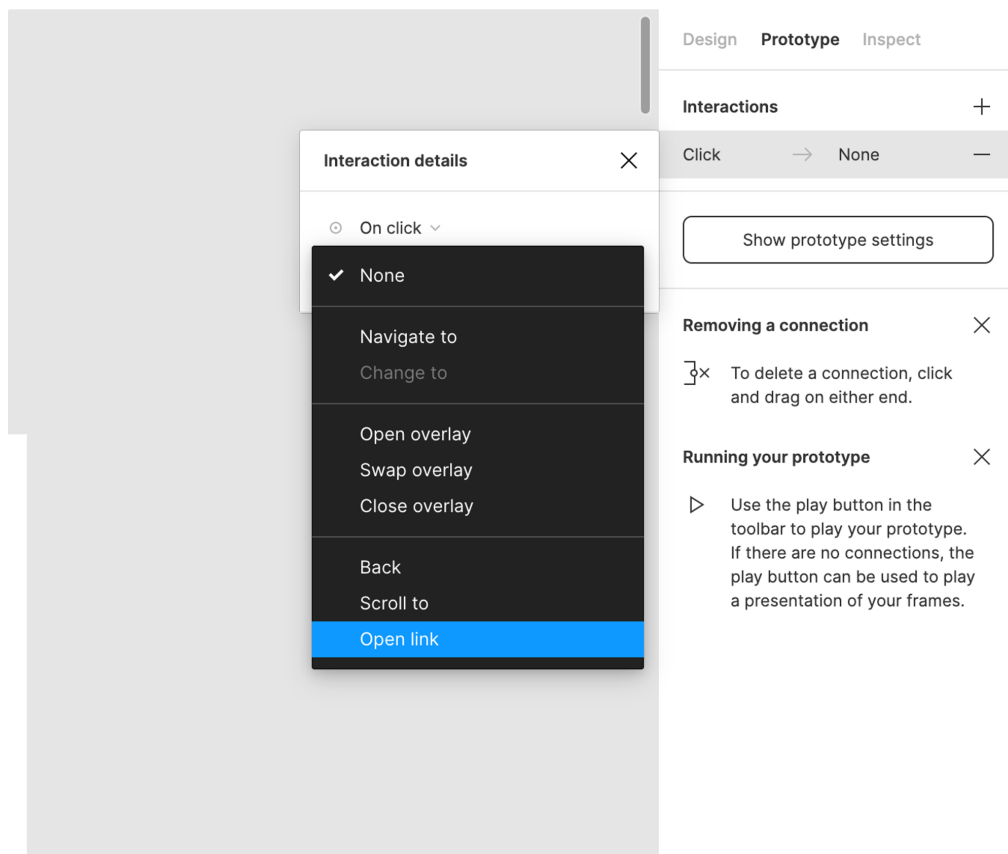
Google Material Design Kit (by Google, 283 K)

<https://www.figma.com/community/file/778763161265841481>

Fragen & Antworten

Frage: Wie kann ich einen Link zu einer Webseite einbauen?

Unter *Prototype* → *Interactions* findet ihr die Option *Open Link* im Auswahlmenü, in dem normalerweise *Navigate to* eingestellt ist.



Frage: Ich gestalte eine App für Wanderer. Wie kann ich Kartenmaterial einbauen?

Karten sind ein eigenständiges Themenfeld und können wir nicht im Detail bearbeiten. In der Regel kann man auf vorhandenes Kartenmaterial zurückgreifen:

- **Swiss Topo:** <https://www.swisstopo.admin.ch/de/home/meta/angebot/online-tools.html>
- **Mapbox:** <https://www.mapbox.com> oder mit Figma Plugin Mapsicle
- **Stamen:** <http://maps.stamen.com>
- **Open Street Maps:** <https://openmaptiles.org/styles/>

Frage: Warum springen / verschieben sich manche Ebenen in meinem Prototypen (Smart Animation, Transitions, ...)?

Figma verwendet die Namen der Ebenen für die Transitions zwischen Frames. Es kann also sein, dass ein Frame von anderen Frames/Gruppen/Ebenen verwendet.

Mehr dazu hier:

<https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360039818874-Create-Advanced-Animations-with-Smart-Animate>

Smart Animate looks for matching layers that exist across

multiple frames. Figma takes into account both the layer's name and where it sits within the hierarchy.

Frage: Woher bekomme ich vorgefertigte Animationen zur Dekoration meiner App?

- Lottie Files: <https://lottiefiles.com>

Frage: Wie kann ich 3D Elemente erstellen und in Figma verwenden?

- Vectary: <https://www.vectary.com>
- Spline: <https://spline.design>

Frage: Wo finde ich Stock Icons & Piktogramme?

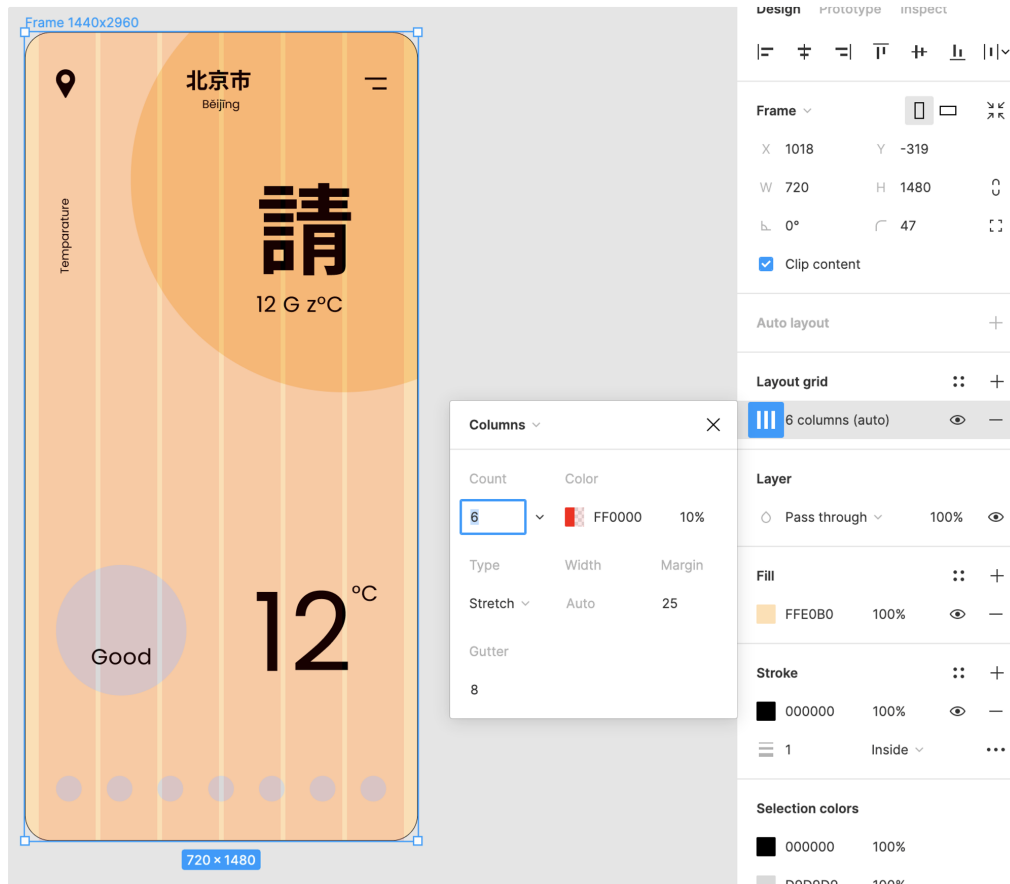
- Noun Project: <https://thenounproject.com>
- Streamline Icons: <https://www.streamlinehq.com>
- SF Symbols: <https://developer.apple.com/sf-symbols/>

Frage: Wie strukturiere ich mein Figma File?

- Eine Möglichkeit ist alle Komponenten auf einer separaten Seite (z.B. «Components» Page) zu sammeln. Dazu die Komponenten ausschneiden (CMD + X) und auf der "Components Page" einfügen und ordnen.

Frage: Was ist ein sinnvolles Raster für Mobile Apps

- Beispiel von Timo:



- **Type:** Stretch
- **Count:** 6
- **Width:** Auto
- **Gutter:** 8
- **Margin:** 25 (24)