



HI! ICH BIN TIMO KORINTH

job. UX Entwickler, Trainer & Autor personal. Verheiratet, Vater & BVB Fan hobbies. Nerd Zeug where. Dortmund, Deutschland

social.

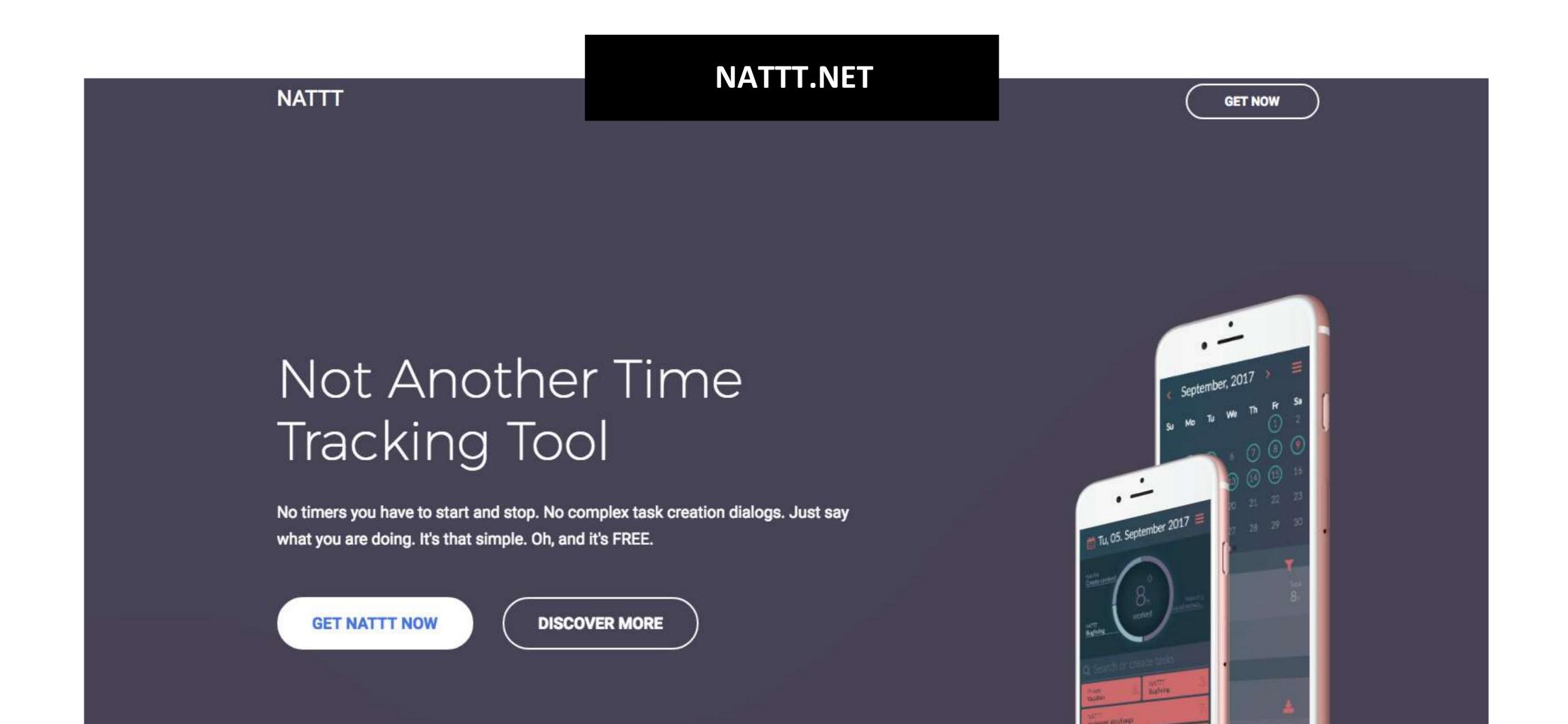
@timokorinth

in timo-korinth

timokorinth.de

MEINE APP

Not Another Time Tracking Tool – Angular, Electron & Cordova



DESIGN FÜR DUMMIES

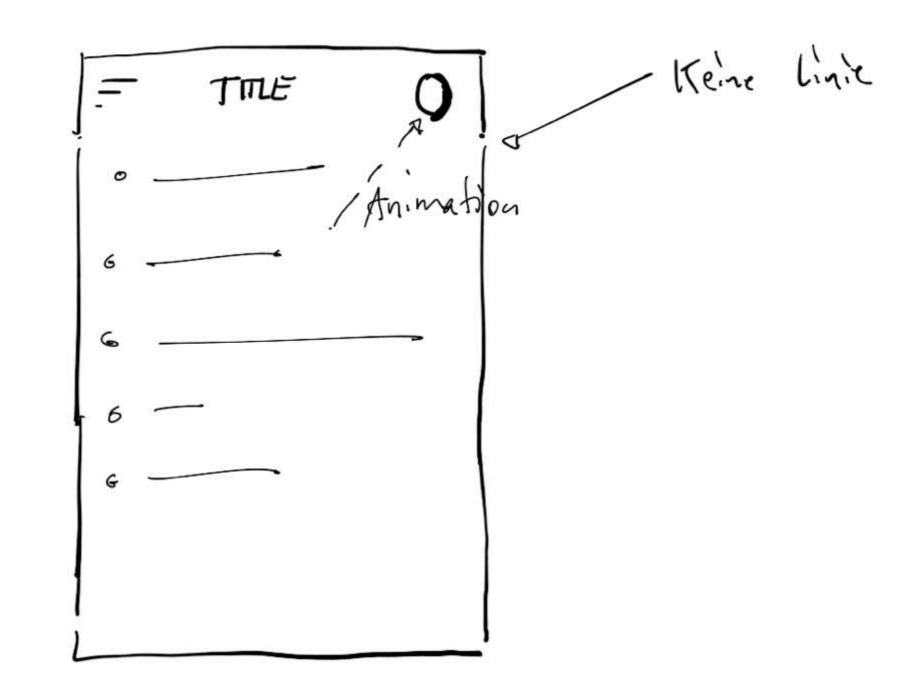
5

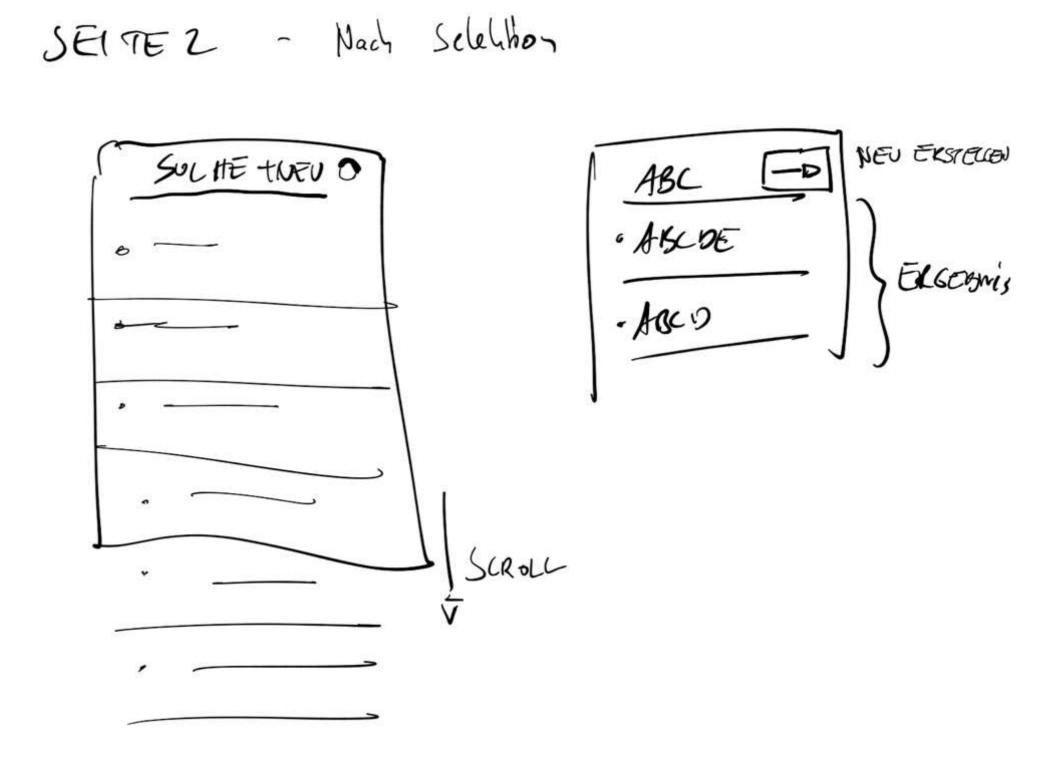
Von den Anforderungen zum Entwurf



GROBKONZEPT

Kein Design, wird iterativ verfeinert, Ideensammlung & Brainstorming







MOODBOARDS

Um eine Richtung für das Farbkonzept, die Stimmung, Animationen etc. zu definieren

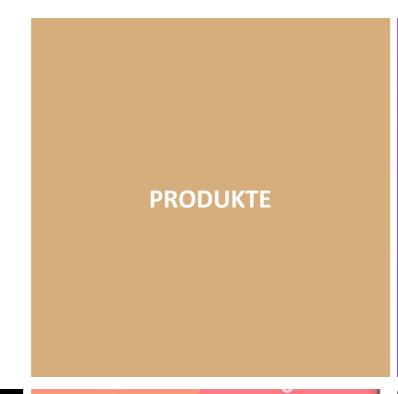
BEISPIELQUELLEN

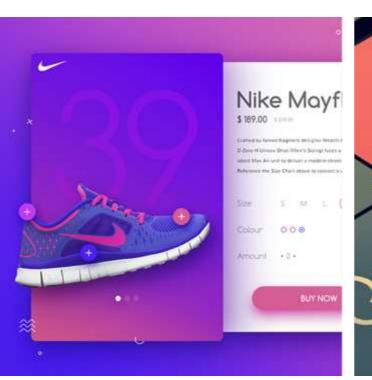












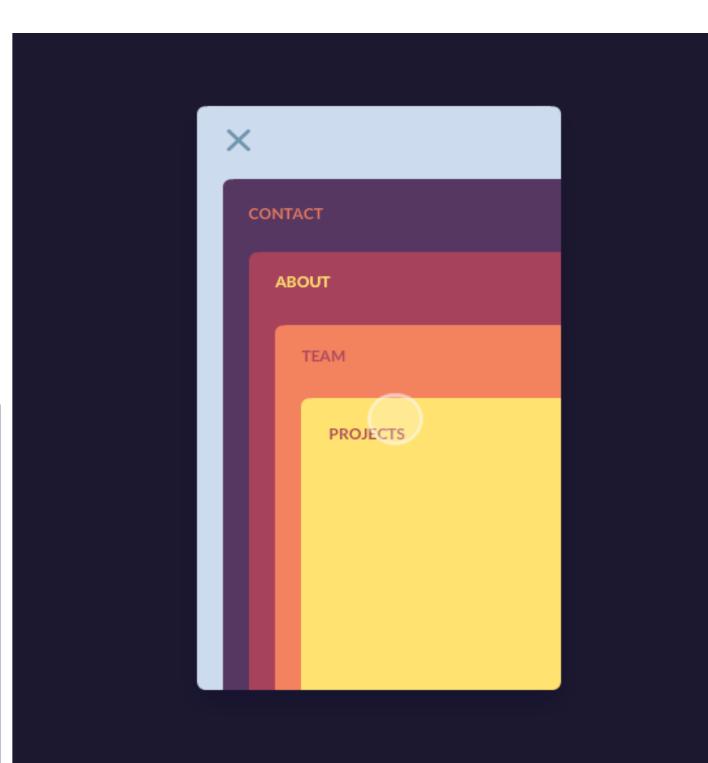










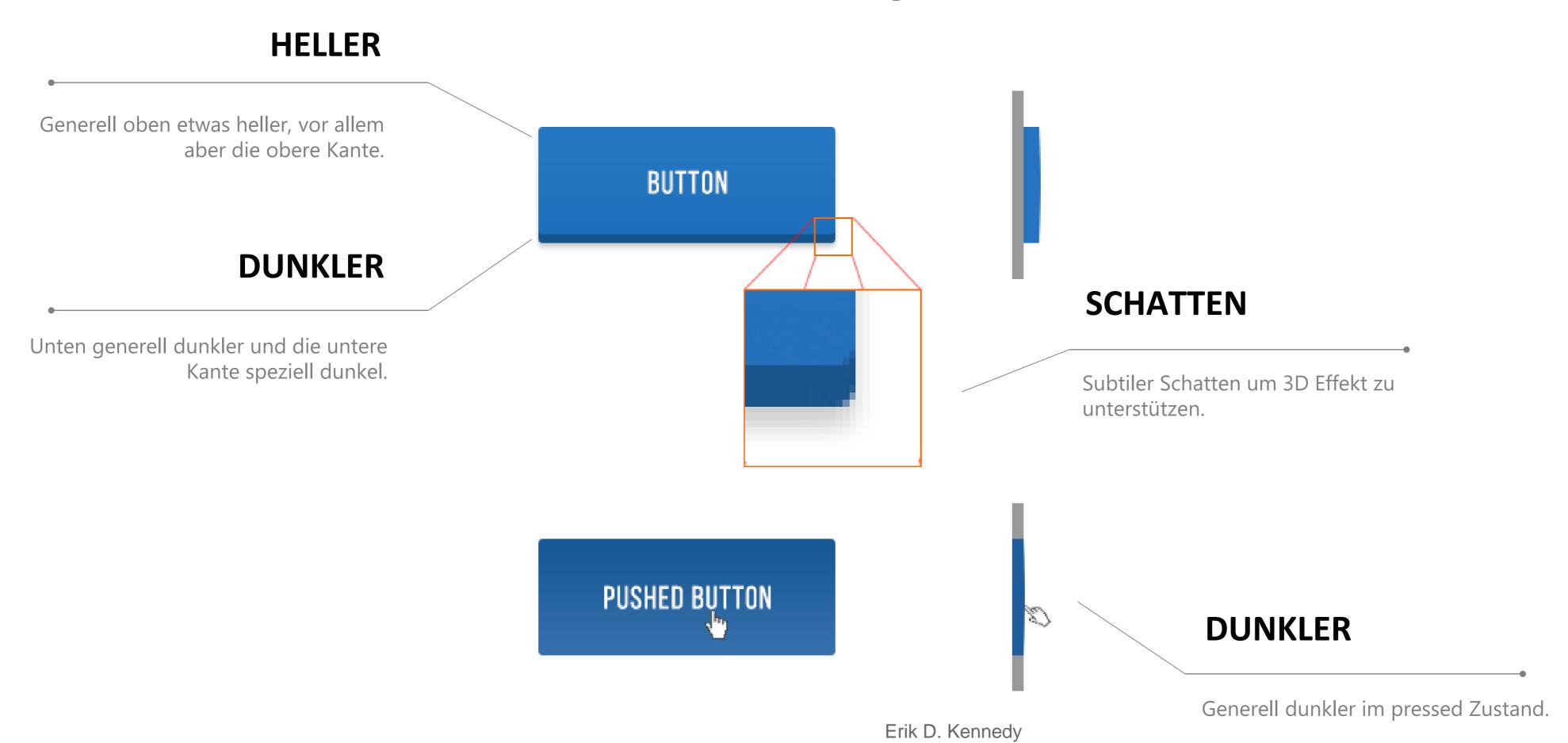


Licht kommt vom Himmel -> Oben heller, unten dunkler





3D-Button Design



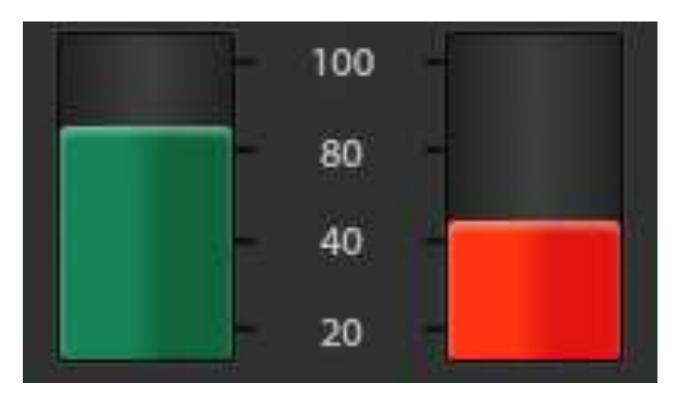
Login Name E-Mail Password Register

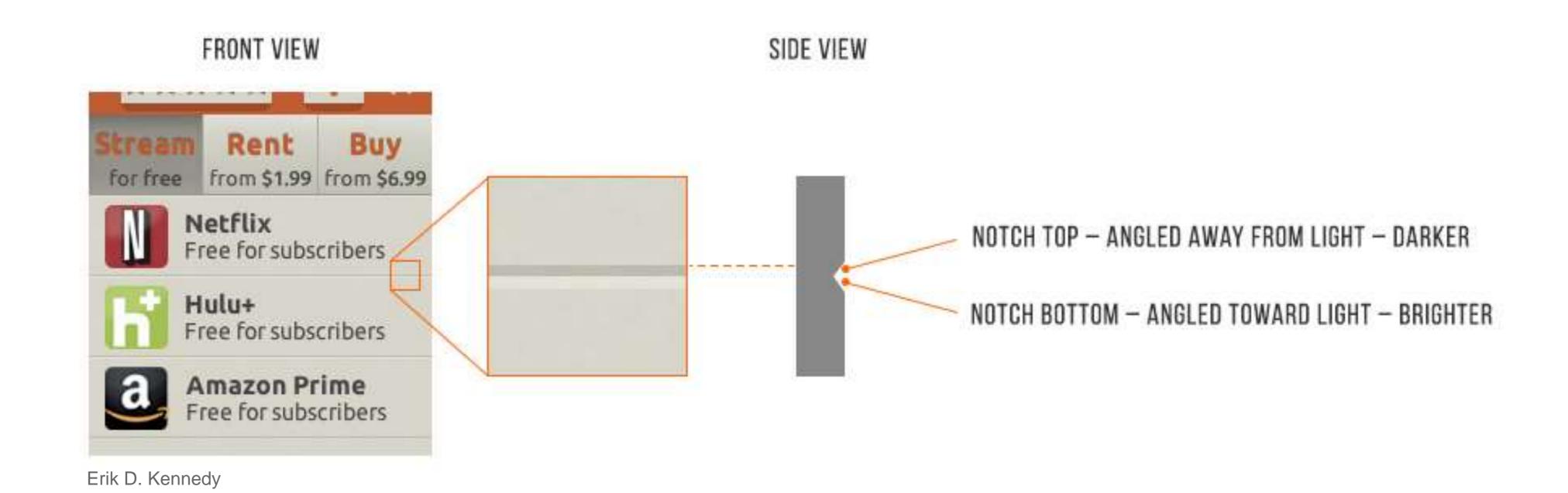
LICHTKANTE

Helle Lichtkante + Dunkler Bereich & Schatten um Abgrenzung visuell zu verstärken.

LICHTVERLAUF

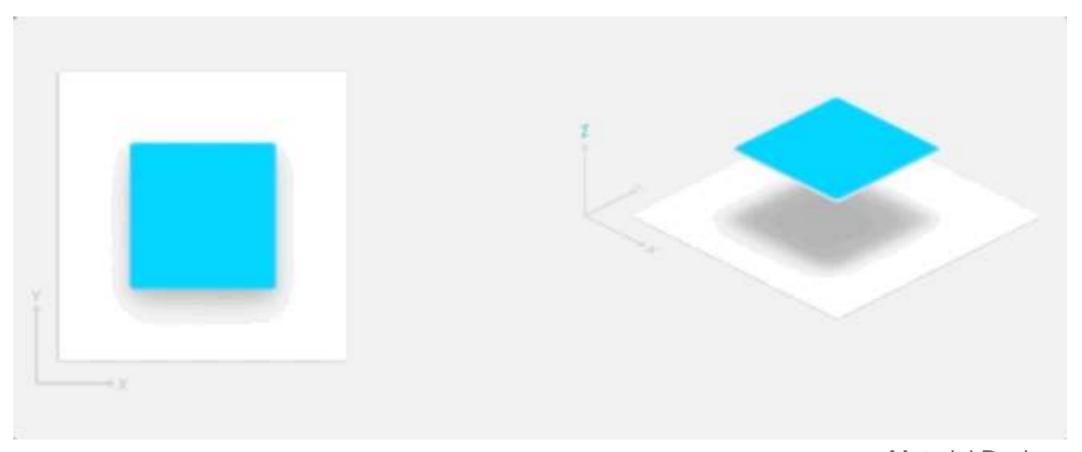
Farbverlauf um eingelassenen Effekt zu erzeugen.





FLAT DESIGN VS. SEMI-FLAT

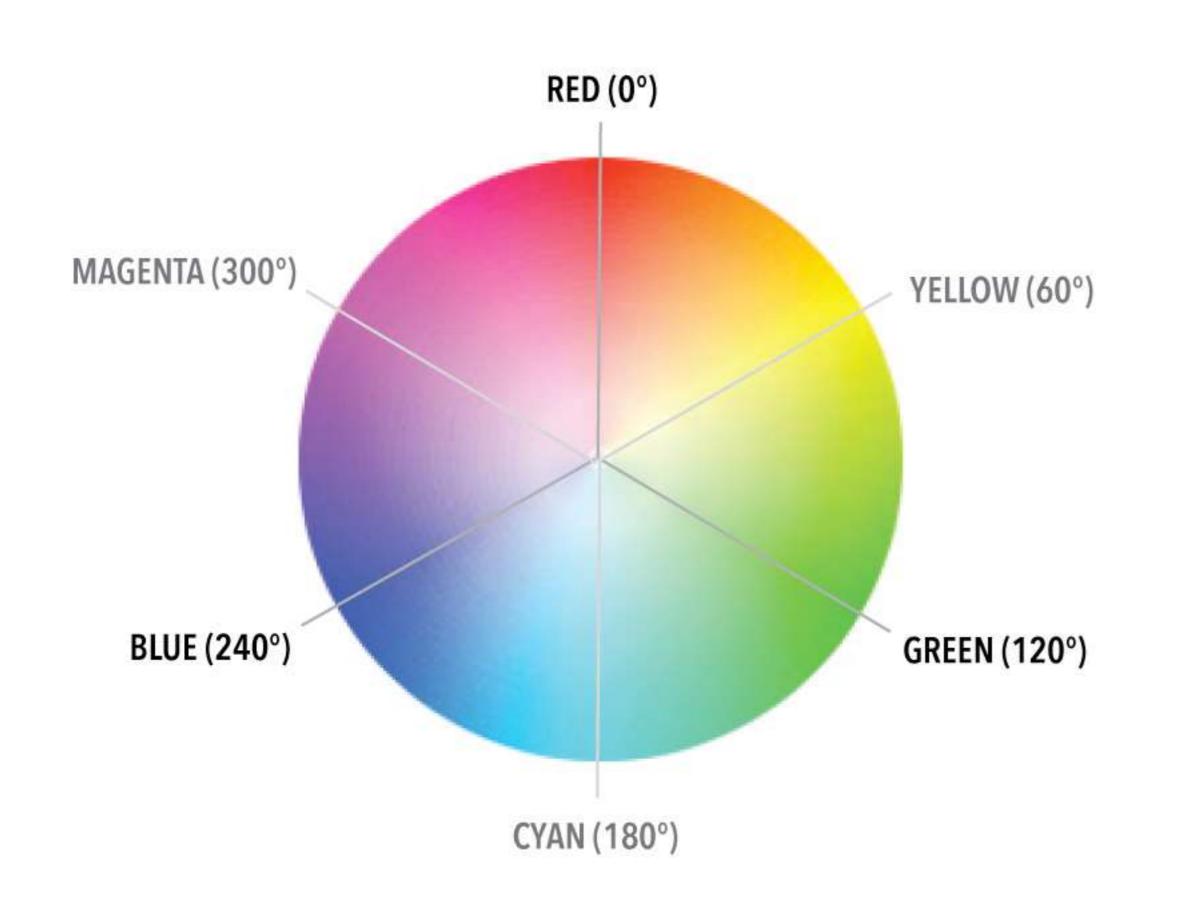




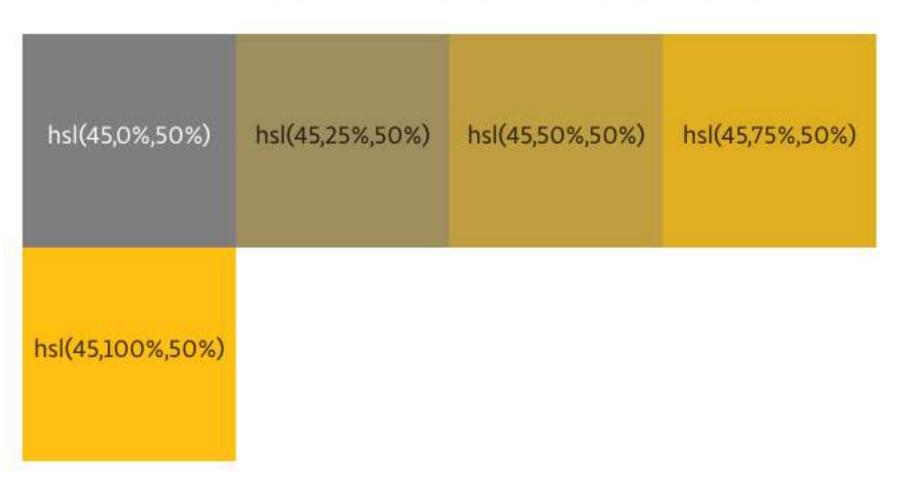
Material Design

FARBEN

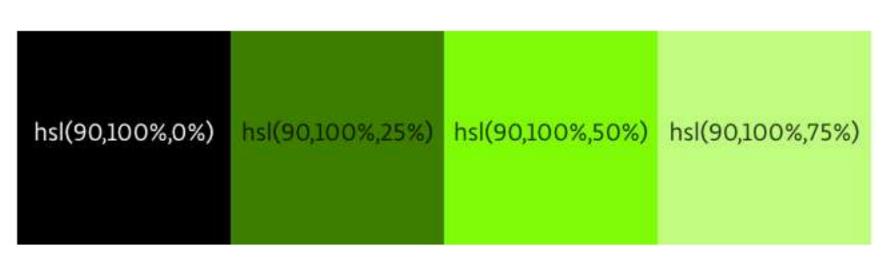
HSL vs. RGB



HSL Saturation Values: hsl(45,x%,50%)



HSL Luminosity Values: hsl(90,100%,x%)



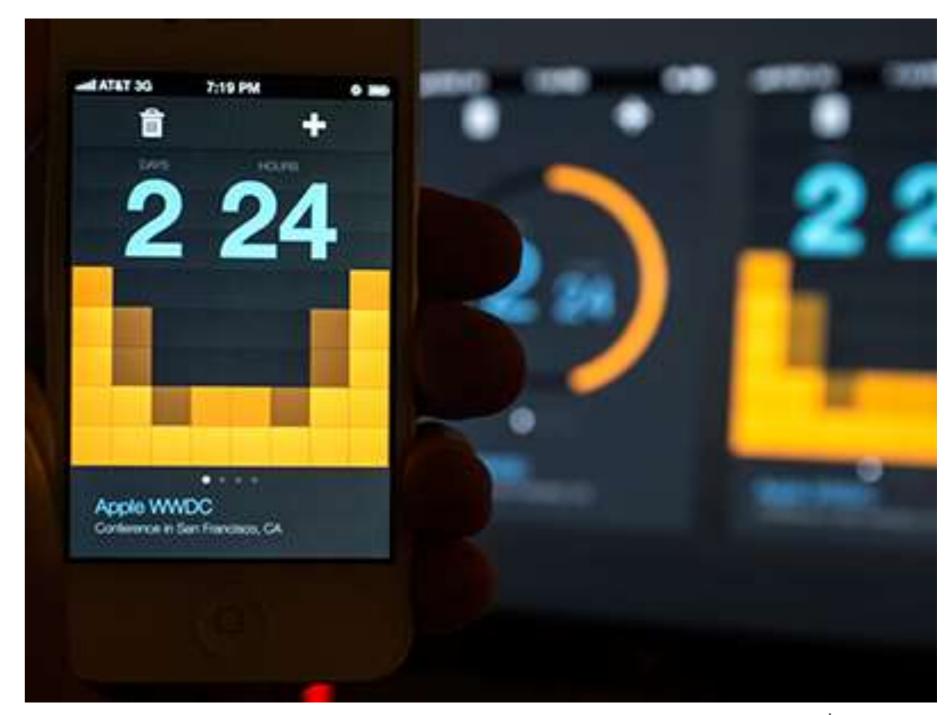
FARBEN

Vorteil von HSL

Eine Farbe (Hue) + unterschiedliche

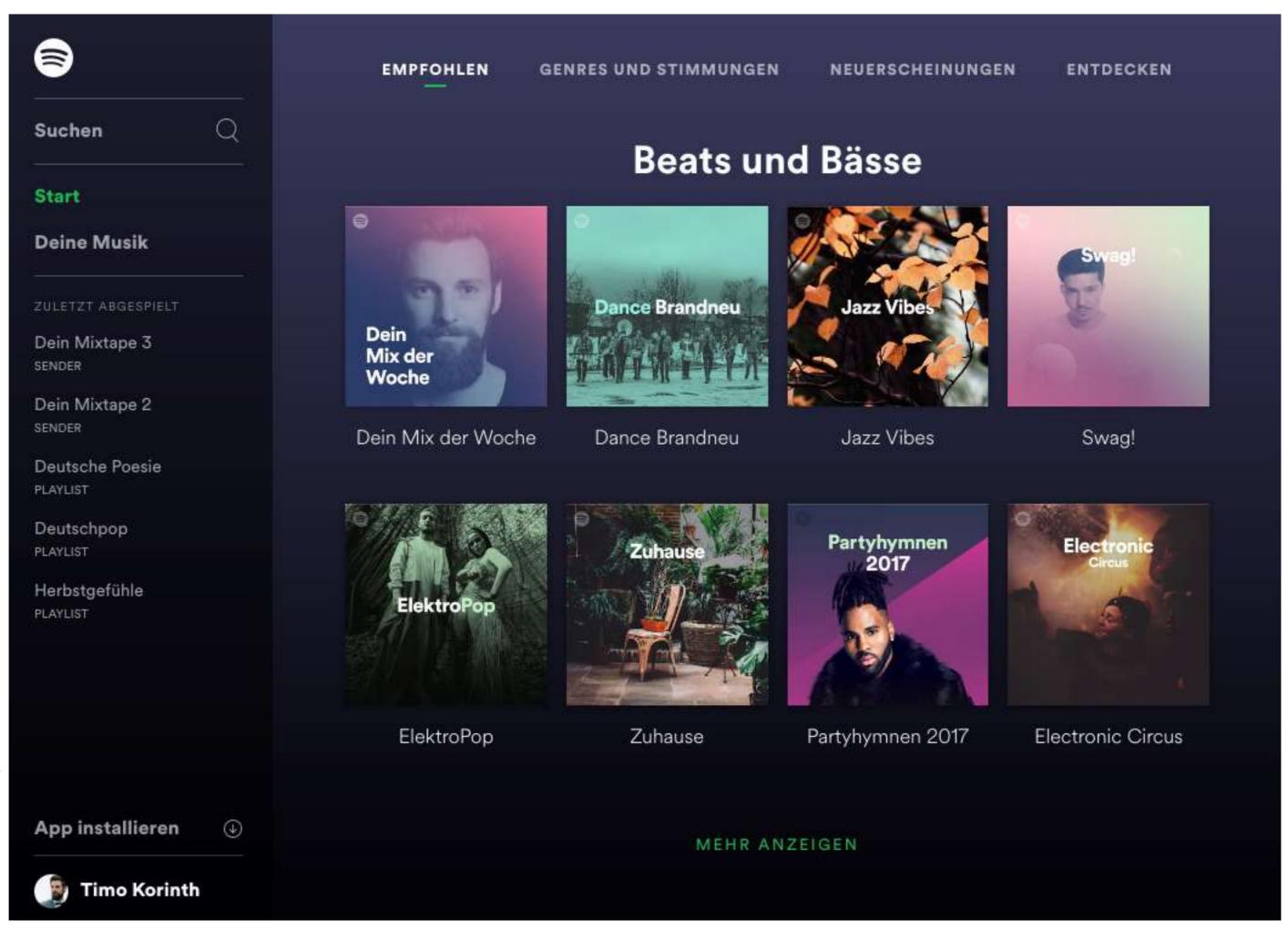
- Farbsättigung (Saturation)
- Leuchtkraft (Luminosity)
- = Einfaches & harmonisches Farbschema

https://color.adobe.com/



kerem.co

WHITESPACE



ABSTÄNDE

Großzügige Abstände und Zwischenräume

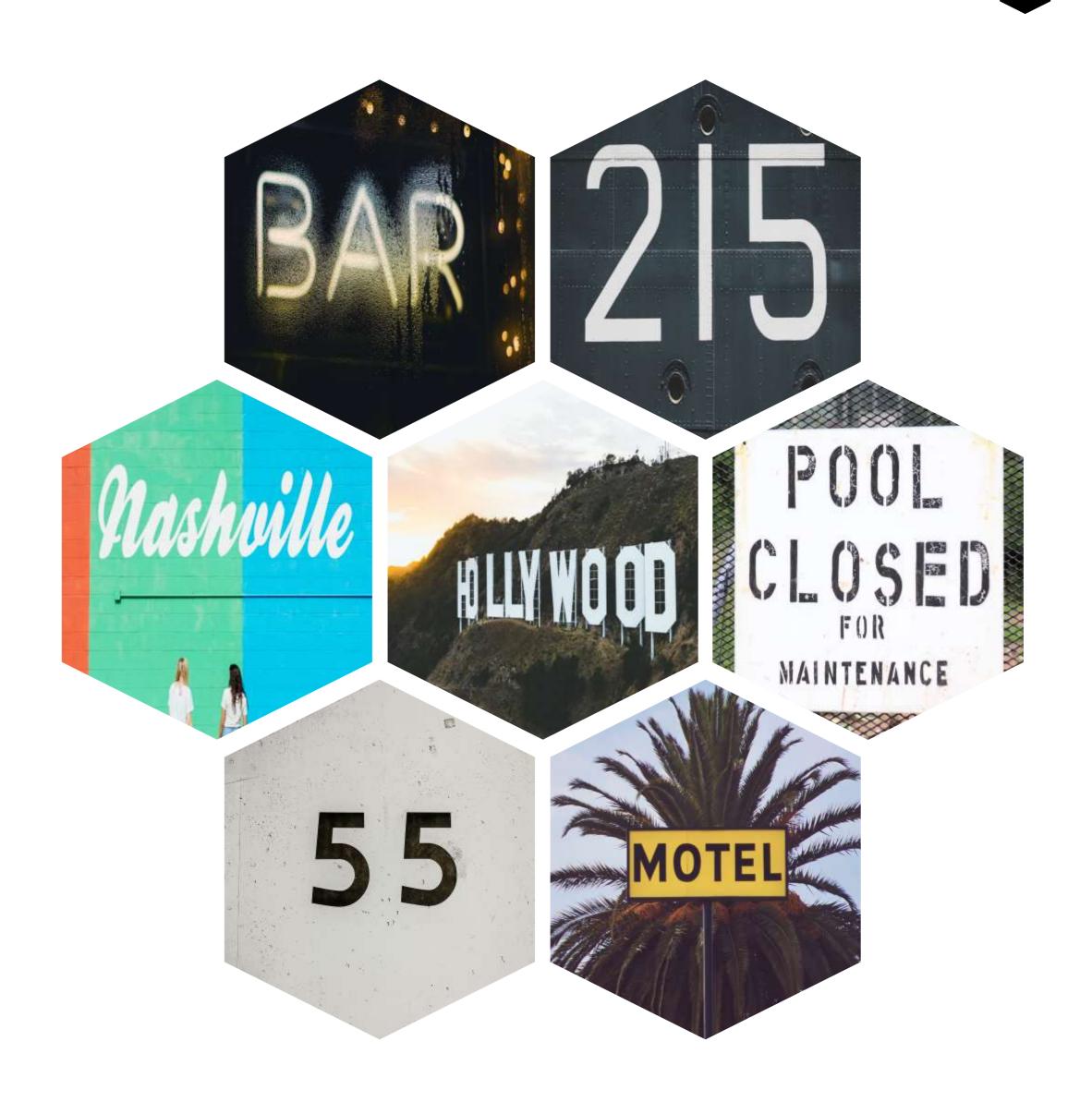
FREIRÄUME

Viele Freiräume = Das UI "atmet"

GUTE SCHRIFTEN NUTZEN

Quellen:

- https://fonts.google.com/
- http://fontawesome.io/
- http://www.fontfabric.com/
- http://www.entypo.com/
- https://www.fontsquirrel.com/
- https://typekit.com/

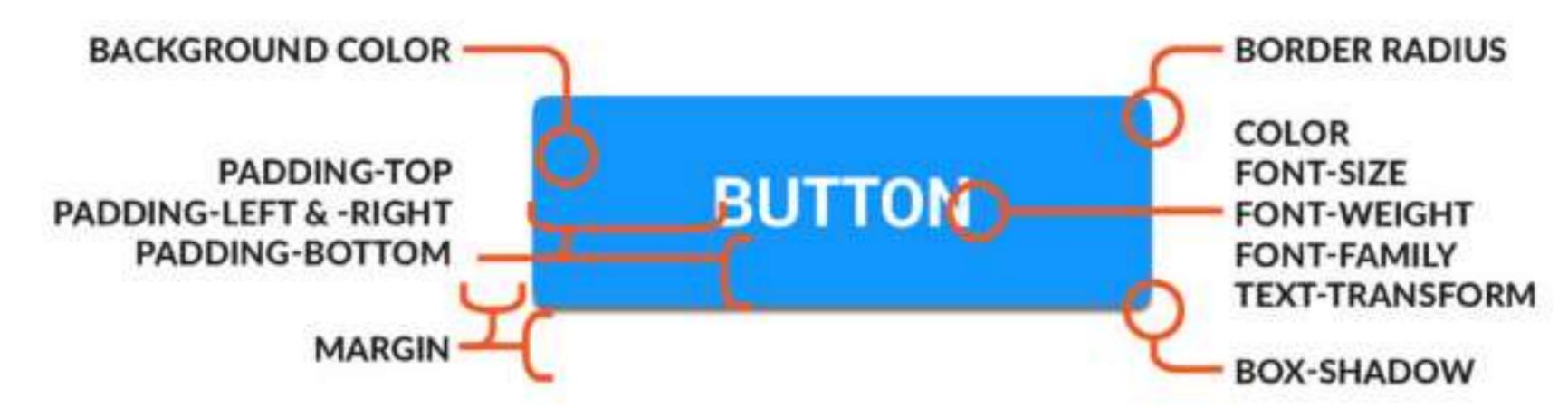




DEV VS. DESIGN

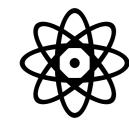
Warum ist das so schwierig?





DESIGN VS. DEV

Konzept bestimmt Technik



STRATEGIE

Vision und Strategie bestimmen die generelle Ausrichtung und damit auch Plattform, Geräte, Technik & Verteilung.



KONZEPT

Konzept definiert konsistentes
User Interface und damit
Anforderungen an die
Software-Architektur und
Framework Entscheidungen



DESIGN

Visuelles Design und Animationen haben Auswirkungen auf die UI-Technik und stellt Anforderungen an Performance und Testbarkeit

DEV VS. DESIGN

Technik bestimmt Konzept



BROWNFIELD

Die wenigsten Projekte fangen auf der grünen Wiese an. Häufig gibt es Altsysteme, die zwangsläufig Rahmenbedingungen diktieren.



BUDGET & ZEIT

Spätestens in der Entwicklung gibt es klar definiertes Budget und Milestones. Diese Zahlen werden meist schon vor oder während der Konzeptphase definiert.



KNOW-HOW

Es gibt viel mehr Entwickler die sich eher im Backend-Bereich auskennen, als im Frontend.
Trotzdem müssen oft diese Entwickler UIs bauen.

TOOLS

Photoshop vs. Rest der Welt



Photoshop ist die Eierlegende Wollmichsau





Andere Apps sind zielorientiert



- Vektor-basiert
- Symbole
- Plugins
- Export für Entwickler



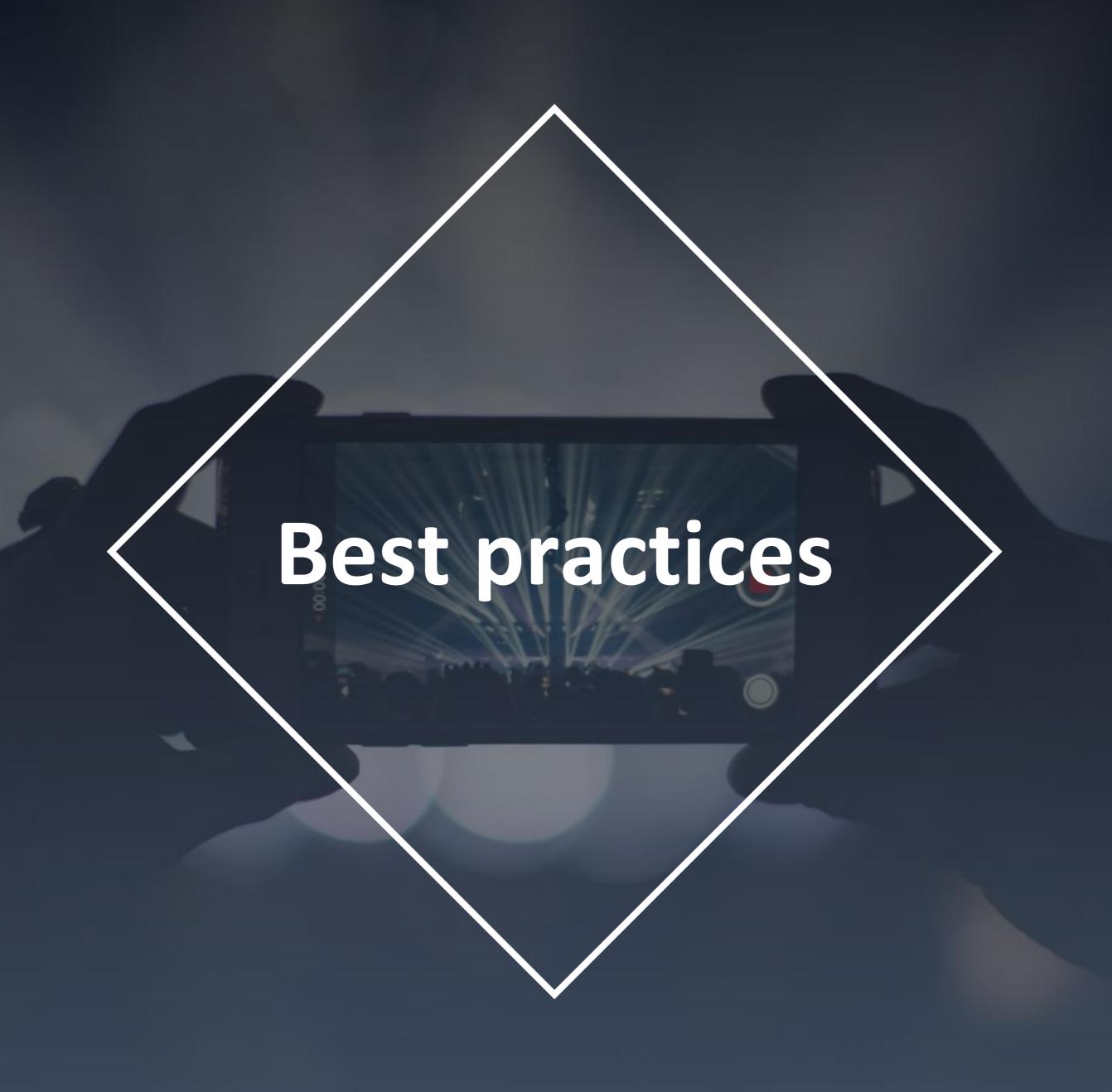


TOOLS

Sketch und die schöne neue Tool-Welt



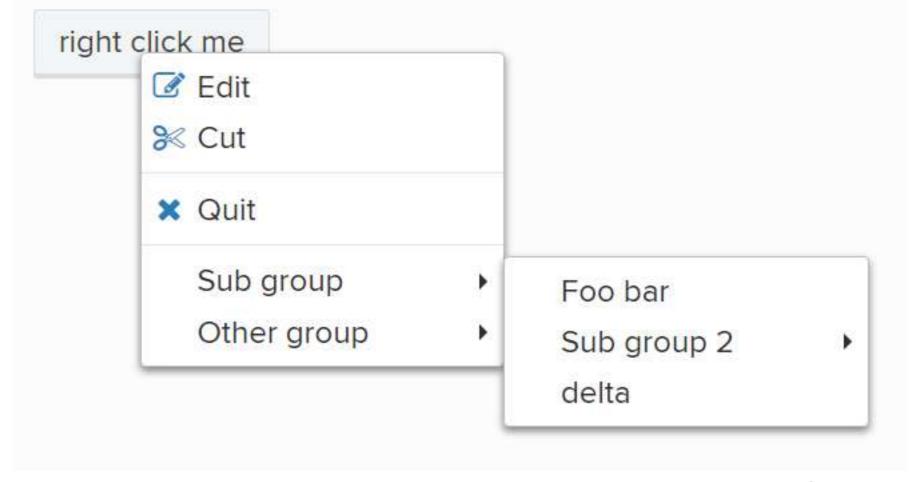




SICHTBARKEIT

Nur Sichtbares kann sofort verstanden und muss nicht erst erlernt werden







jQuery

Firefox

SELBSTBESCHREIBUNGSFÄHIGKEIT

Alles muss ohne Erklärung verstanden werden



KONSISTENZ

Was der Benutzer kennt, versteht er





BEST & WORST CASE

Nicht nur den Happy-Case designen

AWESOME

+

LANGE BESCHREIBUNG

LEER

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore."

Lorem ipsum

Lorem ipsum dolor sit amet, d lia nonuny impo non nvidu u alay et

Lorem ipsum

#RESSOURCES

Coole Links



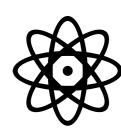
http://frankrausch.com/reading-list/



https://www.youtube.com/c/SteveSchoger

#UX

Fragen, die man sich jeden Tag stellen sollte



FEATURE

Braucht der Anwender dieses Feature wirklich?



MEHRWERT

Würde ein Anwender seine alte Anwendung gegen unsere tauschen?



EINFACH

Wie könnte man die Anwendung noch einfacher machen?