

Mockups



Relevanz im Projekt

Eignung / Unique Selling Point

Mit Hilfe von Mockups können Anforderungen an die Benutzeroberfläche eines Systems in Zusammenarbeit mit Auftraggebern und Anwendern ermittelt werden. Sie bilden das Look and Feel eines Systems graphisch bzw. in modellierter Form ab.

Projektphase

Mockups werden eher in frühen Entwicklungsphasen eingesetzt, da sie weitgehend ohne Funktionalität auskommen.

Ziele

Mockups bieten eine Möglichkeit das Design und die Interaktionen eines Systems NutzerInnen zu präsentieren und dadurch mehr über ihre Anforderungen zu erfahren.

Vorbedingungen

Mockups basieren in der Regel auf Wireframes oder (zumindest) Sketches. Diese sollten also bereits vorliegen, wenn Mockups erstellt werden. Ebenso sollten die Anforderungen in ihren Grundzügen bekannt sein.

Tipps

Der Einsatz spezieller UX-Tools erleichtert das Erstellen von Mockups, da hier auf viele Standardelemente von Interfaces über Libraries eingebunden werden können. Somit muss nicht alles selbst gezeichnet werden. Designer sollten sich bewusst sein, welche Fragestellungen sie mit einem Mockup testen möchten, um klare Antworten bzw. Ergebnisse zu erhalten.

Ressourcen

Um Mockups zu erstellen, werden vorwiegend personelle und zeitliche Ressourcen benötigt. Darüber hinaus erleichtern geeignete Softwaretools das Erstellen von Mockups. Übliche Tools sind Grafikprogramme wie Adobe Illustrator, aber auch spezifischere UX-Tools wie etwa Balsamiq, Framer X.

Pitfalls

Mockups von sehr großen Elementen oder Modellen müssen in einem entsprechenden Maßstab angefertigt werden. Dabei können Details verloren gehen und daher ist darauf zu achten welche Details wesentlich sind und erhalten bleiben müssen. Zusätzlich sollte bei der Wahl von Materialien darauf geachtet werden, dass Materialien eine bestimmte Aussagen oder Wirkung vermitteln können.

Methodeninformationen

Beschreibung

Ein Mockup ist ein maßstäblich gefertigtes Modell bzw. eine Nachbildung eines Systems, Interfaces, Artefakts, etc., das üblicherweise keine (oder nur sehr wenig) Funktionalität bietet.

Ziele

Mit Mockups können die Anforderungen der BenutzerInnen mit einem relativ einfachen Hilfsmittel erfahrbar gemacht werden. Mit Hilfe von Mockups können fachliche Missverständnisse und weitere Bedürfnisse der NutzerInnen aufgedeckt werden. Dazu zählen beispielsweise der notwendige Informationsgehalt, die Funktionalität und Abläufe, die Darstellung von Inhalten und wichtige Details der Benutzerschnittstelle.

Akteure

Mockups werden in der Regel von Designern oder Entwicklern erstellt. Weitere wichtige Akteure sind die NutzerInnen, die Feedback zu einem Mockup geben können und Auftraggeber, denen das Look and Feel eines Systems mit Hilfe von Mockups kommuniziert wird.

Setting

Die Erstellung von Mockups erfordert kein spezielles Setting. Werden Mockups mit Usern getestet ist das Setting vergleichbar mit einem Interview. Das heißt die Testperson wird zu einem Treffen eingeladen, das in einer Atmosphäre stattfindet, die sowohl angenehm ist als auch den Anforderungen des Tests gerecht wird (Besprechungsraum, etc.). Bei diesem Treffen sollten Videoaufnahmen (oder zumindest Audioaufnahmen) gemacht werden, um die Interaktion der Testperson mit dem Mockup zu dokumentieren.

Materialien

Im Allgemeinen benötigen Mockups keine besonderen Materialien. Werden sie als physisches Objekt angefertigt (modelliert oder ausgedruckt), empfiehlt es sich hochwertiges und zum Projekt passendes Trägermaterial (Karton, Kunststoff, Holz, etc.) zu verwenden, damit auch das Material der Qualität des Mockups entspricht.

Ablauf & Dauer

Da Mockups eine durchaus hohe grafische Qualität in der Ausarbeitung erfordern, ist die Dauer der Anfertigung nicht zu unterschätzen. Das Ergebnis soll schließlich sehr nahe am tatsächlichen Interface sein, mit dem die NutzerInnen später interagieren sollen. Als Ausgangsbasis zur Erstellung von Mockups dienen meist Wireframes und Sketches, denen ein entsprechendes Look & Feel hinzugefügt wird. Mockups können beispielsweise mit Hilfe von Grafikprogrammen erstellt werden. Auch programmierte Mockups können eingesetzt werden, dabei ist aber zu beachten, dass der Fokus auf der Präsentation der Oberfläche und nicht auf der Realisierung von Funktionalität liegt.

Generierte Daten

Eine oder mehrere detaillierte (grafische) Abbildungen; Ein rudimentärer Wegwerfprototyp einer Benutzerschnittstelle; Ein visuelles Grundgerüst der Bedienelemente.

Verknüpfung mit anderen Methoden

Mockups können auf Wireframes und Sketches aufbauen. Sie können in Workshops zu Vermittlungszwecken eingesetzt werden, aber auch als Ausgangsbasis für das funktionale Prototyping. Ebenso können Mockups mit Wizard-Of-Oz Ansätzen kombiniert werden, bei denen die Funktionalität simuliert wird.

Literatur

Mathis, M. (2011). *Design for Use. Create Usable Interfaces for Applications and the Web*. S. 17-23. Raleigh, North Carolina: The pragmatic bookshelf.

Richter, M. & Flückinger, M. (2007). *Usability Engineering kompakt*. S. 24-27. München: Elsevier GmbH