

Wireframes



Relevanz im Projekt

Eignung / Unique Selling Point

Wireframes zeigen den Blueprint eines Produkts, der ohne die dekorative Ausgestaltung der Elemente auskommt und sind daher das geeignete Mittel, um Inhalte und Features eines Produkts oder Screens zu dokumentieren.

Projektphase

Die Anwendung von Wireframes erfolgt üblicherweise nach Abschluss einer Anforderungsanalyse und ist in die Designphase eingebettet.

Ziele

Wireframes dienen dazu, die Features, als auch die technische Logik und die Geschäftslogik, welche in diese Features eingebunden sind, zu dokumentieren. Sie liefern das Layout eines Screens. Mit ihrer Hilfe kann genau identifiziert werden, was auf einem Screen angezeigt werden soll, wo sich die Elemente befinden sollen, wie groß die Elemente sein sollen und welchen Abstand sie haben werden.

Vorbedingungen

Um Wireframes erstellen zu können, muss der Inhalt (oder zumindest die wesentlichen Teile davon) die verfügbaren Kontrollmechanismen, Interface-Elemente etc. bereits bekannt sein. Ist nur wenig Inhalt bekannt, kann auch auf Platzhalter („Lorem ipsum...“) zurückgegriffen werden.

Tipps

Beim Gestalten von Wireframes können zuerst die groben Areale für die Komponenten definiert und dann z.B. zu um die Typen von Komponenten zu einem Low-Fi-Wireframe erweitert werden. Schrittweise, und je nach Anforderung an den Wireframe, kann so fortgefahren werden um schließlich zu einem Hi-Fi-Wireframe zu gelangen, der alle Details der Komponenten enthält.

Ressourcen

Die Erstellung von Wireframes erfordert vorwiegend personelle Ressourcen, die je nach Umfang des Projekts kalkuliert werden müssen. Aufgrund der notwendigen inhaltlichen und funktionalen Vollständigkeit von Wireframes benötigt deren Erstellung die von durchaus nennenswerten zeitlichen Ressourcen. Zusätzlich empfiehlt es sich Softwaretools einzusetzen, welche die Gestaltung unterstützen.

Pitfalls

Da Wireframes von vielen unterschiedlichen Akteuren, die alle etwas anderes herauslesen wollen, verwendet werden, ist es für den Designer von Wireframes oft schwierig all deren Anforderungen in einem einzigen Dokument zu bedienen.

Methodeninformationen

Beschreibung

Wireframes stellen exakte Designstrukturen, Informationshierarchien, Kontrollelemente und Inhalte eines Produkts oder Systems und dessen Logik dar. Sie verzichten jedoch auf sämtliche Dekoration der Abbildung wie etwa Farben, Schattierungen oder Bilder.

Ziele

Mittels Wireframes werden die Inhalte und Elemente eines Systems oder Screens, deren Anordnung und Proportionen erstellt und vermittelt, ohne durch visuelle oder physische Dekorationen abzulenken.

Akteure

Wireframes werden in der Regel von HCI-DesignerInnen, Industrial-DesignerInnen, TexterInnen, ForscherInnen, EntwicklerInnen und Geschäftsleuten genutzt, um das Produkt entsprechend zu verstehen und entwickeln zu können.

Setting

Wireframes erfordern kein speziell an die Methode ausgerichtetes Setting. Sie können aber beispielsweise im Rahmen von Meetings oder Workshops gemeinsam mit den relevanten Akteuren diskutiert und angepasst werden.

Materialien

Zur Gestaltung von Wireframes können entsprechende Softwaretools eingesetzt werden, welche gebräuchliche Standardelemente bereits zur Verfügung stellen (Balsamiq, Framer X, etc.). Fertige Wireframes können auf großen Papierbögen zur leichteren Veranschaulichung (und Annotation) ausgedruckt werden, bzw. digital auf entsprechenden Screens im Team diskutiert werden.

Ablauf & Dauer

Die Dauer für die Erstellung von Wireframes hängt stark vom Umfang des jeweiligen Projekts ab. Da Wireframes aber eine inhaltlich vollständige Struktur eines gesamten Produkts (oder Teilen davon) liefern, ist der zeitliche Aufwand nicht zu unterschätzen.

Die Gestaltung von Wireframes wird im Wesentlichen durch drei Faktoren bestimmt: den Inhalt des Produkts bzw. des Screens, die Kontrollelemente, die für die Funktionalität benötigt werden und die Elemente zum Zugriff auf den Inhalt und die Interaktion mit dem Produkt.

Der Inhalt kann multimodal ausfallen (Text, Bild, Videos, etc.) muss aber entsprechend der Modalität platziert werden. Als Elemente zur Navigation und Steuerung dienen beispielsweise Menüs, Buttons, Switches, etc. wobei dabei auf die Anforderungen des Einsatzzwecks (klassische GUI, Smartphone, tangible device, embedded device etc.) Rücksicht genommen werden muss. Die Funktionalität wird durch die Kontrollelemente und deren Handhabung bzw. Verhalten beschrieben (Labels, Textfelder, Checkboxen etc.)

Zur Verdeutlichung des Wireframes werden Anmerkungen angefertigt, die beispielsweise die genaue Funktionsweise von Kontrollelementen und deren Interaktion beschreiben. Darüber hinaus können inhaltsabhängige Änderungen von Objekten und etwaige Einschränkungen in den Anmerkungen festgehalten werden.

Bei der Beschreibung des Wireframes können mittels Metadaten zusätzliche nützliche Informationen wie etwa das Datum der Erstellung, den Namen des Autors, die Version, weitere verknüpfte Dokumente etc. angegeben werden.

Generierte Daten

Wireframes liefern schematische, inhaltlich vollständige Abbildungen des Produkts (oder Teilen davon) ohne Dekorationen.

Verknüpfung mit anderen Methoden

Wireframes basieren oft auf Sketches und können als Ausgangsbasis für andere Methoden wie Mockups dienen. Der Wireframe liefert dabei die Anordnung von Interface-Elementen und im Mockup wird schließlich die Dekoration der Elemente gestaltet.

Literatur

Mathis, M. (2011). *Design for Use. Create Usable Interfaces for Applications and the Web*. S. 91. Raleigh, North Carolina: The pragmatic bookshelf.

Saffer, D. (2010). *Designing for Interaction*. S. 151-155. Berkeley: New Riders.