

URL oder Anhänge hinzufügen

Zeitraster:

- SF Pro Text <https://developer.apple.com/fonts/>
- SF Symbols <https://developer.apple.com/sf-symbols/>
- Auto Layout (Text—Linie)
- Text > Truncate > Ellipsis
- Text > Type Settings > Details (Monospace uppercase/lining) Tabellenziffern
- Color Picker
- Auto Layout (Spacing: 51)
- Auto Layout: Fill Width
- Properties
 - Theme: Blau, Grün, Gelb (Variant)
 - State: Default, Selected (Variant)
 - Uhrzeit: an/aus (Boolean)

Event Item:

- Auto Layout
- Border Radius: 3
- Border: Left, 3pt
- Color Styles (Kalender/Blau)
- Text: Auto Height
- Text: Auto Height
- Auto Layout: Spacing
- Auto Layout: Padding
- Variants: Theme, State (Default, Selected), Time: On/Off
- Constraints
- Prototyping: State Change
- Multi Select: Text Change

Sonstiges:

- Layer > Absolute Position
- Prototype > Scroll behavior: Fixed (stay in place)
- “unsichtbarer” Spacer

Funktion	Shortcut
Auto Layout hinzufügen	⇧ A
Alle Ebenen in einem Frame auswählen	⌘ A
Komponente erstellen	⇧ ⌘ K
Parent auswählen	⇧ Enter
Fill Width	⇧ + Doppelklick auf Frame
Hug Width	⌘ + Doppelklick auf Frame
Komponente einfügen	⇧ I
Paste to replace	⇧ ⌘ R

Kontraste und Farben:

www.leserlich.info/kapitel/farben.php

www.w3.org/TR/WCAG21/

www.accessibility-developer-guide.com

<https://colors.co/contrast-checker/112a46-acc8e5>

Collection Highlights



Museum
für Gestaltung
Zürich



Di-Sa 10-17 Uhr
17-20 Uhr
Ausstellungsstrasse 60
8005 Zürich

Unsere Produkte →

Unsere Produkte →

! Fehler!

! Fehler!

SuperHip

Wir sind SuperHip.

Wir sind junge Designer und wissen, dass niemand unsere Texte liest. Deswegen setzten wir sie mit extra geringem Kontrast. Hellere Grau auf Weiss. Total clean.



Formular Placeholder

Deine Name

[Share](#)50% ▾

Design Prototype Inspect

Background

E5E5E5

100%



Color Styles

▼ Hell

Hintergrund

Navigation Bar

Linien & Rahmen

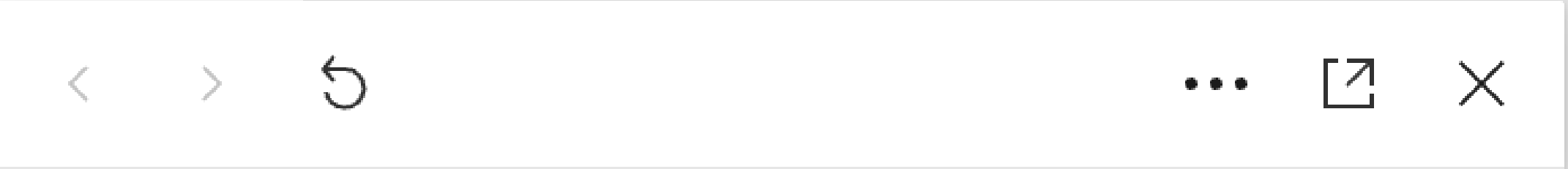
Text

Text 2

Akzent

UI

Export



A

Light Theme

Light Theme (C...

Text 1

Text 2

Linien

Hintergrund

Akzent

Morning Reader

←

MORNING READER

Kontrast und Farben



Schwarze Schrift auf weißem Hintergrund (oder umgekehrt) weist den optimalen Kontrast auf.

Für [Lesetext](#) gilt, dass dunkler Text auf hellem Grund besser leserlich ist als umgekehrt.

Bei Negativtext (heller Text auf dunklem Hintergrund) ist eine kräftigere Schriftstärke zu verwenden sowie die Schriftgröße um ca. 10 % und die Laufweite um 2 % zu erhöhen.

(siehe auch Kapitel [Zeichenabstand](#)).

Hintergründe müssen einen ausreichenden Kontrast zum Text aufweisen. Kontraste werden als Michelson-Kontrast (Druck) bzw. als Kontrastverhältnis (Web) ausgedrückt.

Im Druck sollte ein Michelson-Kontrast von 0,7 generell nicht unterschritten werden.

Im Web gilt nach der [WCAG 2.1](#) als Untergrenze das Kontrastverhältnis von 4,5:1 (das entspricht einem Michelson-Kontrast von 0,6). Für

1

Dark Theme

Night Reader

←

NIGHT READER

Kontrast und Farben



Schwarze Schrift auf weißem Hintergrund (oder umgekehrt) weist den optimalen Kontrast auf.

Für [Lesetext](#) gilt, dass dunkler Text auf hellem Grund besser leserlich ist als umgekehrt.

Bei Negativtext (heller Text auf dunklem Hintergrund) ist eine kräftigere Schriftstärke zu verwenden sowie die Schriftgröße um ca. 10 % und die Laufweite um 2 % zu erhöhen.

(siehe auch Kapitel [Zeichenabstand](#)).

Hintergründe müssen einen ausreichenden Kontrast zum Text aufweisen. Kontraste werden als Michelson-Kontrast (Druck) bzw. als Kontrastverhältnis (Web) ausgedrückt.

Im Druck sollte ein Michelson-Kontrast von 0,7 generell nicht unterschritten werden.

Im Web gilt nach der [WCAG 2.1](#) als Untergrenze das Kontrastverhältnis von 4,5:1 (das entspricht

AAA (18.3) #131516 “Jet”	AAA (11.4) #373D3F “Raven”	AA (6.6) #555F61 “Asher”
AA Large (4.3) #707C80 “Stone”	Fail (3.0) #8C979A “Gray”	Fail (2.2) #A7B0B2 “Sterling”
Fail (1.7) #C1C7C9 “Heather”	Fail (1.4) #DADEDF “Pearl”	Fail (1.1) #F2F3F4 “Lilia”

WCAG 2.1 Understanding Docs

Informative explanations, not required to meet WCAG

About WCAG Understanding Docs

W3C

Web Accessibility Initiative

WAI

All Understanding Docs

↑ Guideline: Distinguishable

← Previous SC: Audio Control

Next SC: Resize Text →

Understanding SC 1.4.3:

Contrast (Minimum) (Level AA)

Success Criterion (SC)

The visual presentation of [text](#) and [images of text](#) has a [contrast ratio](#) of at least 4.5:1, except for the following:

Large Text

[Large-scale](#) text and images of large-scale text have a contrast ratio of at least 3:1;

Incidental

Text or images of text that are part of an inactive [user interface component](#), that are [pure decoration](#), that are not visible to anyone, or that are part of a picture that contains significant other visual content, have no contrast requirement.

Logotypes

Text that is part of a logo or brand name has no contrast requirement.

Page Contents

[Intent](#)

[Benefits](#)

[Related Resources](#)

[Techniques](#)

[Key Terms](#)

Intent

The intent of this Success Criterion is to provide enough contrast between text and its background so that it can be read by people with moderately low vision (who do not use contrast-enhancing assistive technology). For people without color deficiencies, hue and saturation have minimal or no effect on legibility as assessed by reading performance (Knoblauch et al.,

Guidelines:

Design Richtlinien von Apple

<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>

Design Richtlinien von Google

<https://material.io/design>

Theoretische Grundlagen und Studienergebnisse von Nielsen Norman Group können euch fundierte Informationen zu Interaktionsmustern, Wahrnehmung, Usability, E-Commerce, etc. liefern:

Nielsen Norman Group: UX Training, Consulting, & Research

Artikel zu Navigation, Patterns, Methoden, Usability Testing, ...

www.nngroup.com/

Accessibility Developer Guide

Zusammenschluss von Schweizer Agenturen, die zum Thema Barrierefreiheit informieren.

www.accessibility-developer-guide.com/

<https://cardsforhumanity.frog.co/>

Podcasts:

Podcasts sind bequeme Möglichkeiten auf dem Laufenden zu bleiben. «Design Details» erscheint jede Woche, doch ihr könnt auch im Archiv nach Themen wie «Typography», «Figma» oder «Design Systems» zu suchen.

Podcast «Design Details»

Themen: Figma, Apps, Design Systeme, UI Design, ...

<https://designdetails.fm/>

Auf Sidebar findet ihr täglich 5 Links zu Artikeln über Design. Jeder kann Artikel vorschlagen, die Sammlung ist aber kuratiert und die Qualität in der Regel ganz gut.

Blogs:

CSS Tricks

<https://css-tricks.com/accessible-forms-with-pseudo-classes/>

Sidebar

Jeden Tag 5 Links mit Artikeln zu Design und Web

<https://sidebar.io/>

Design Ressourcen:

SF Pro Fonts und Symbols

<https://developer.apple.com/fonts/>

<https://developer.apple.com/sf-symbols/>

Wetter Apps:

www.tagesanzeiger.ch/es-gibt-kein-schlechtes-wetter-es-gibt-nur-die-falsche-app-465559009202

tagesanzeiger.ch

DIGITAL

Abonnieren

Login

Suche

Menü

Wetter-Apps

Es gibt kein schlechtes Wetter, es gibt nur die falsche App

Erwartet uns eine weitere Regenwoche? Oder besteht die Chance auf bessere Aussichten? Ein Plädoyer für den selektiven Wetterprognosenkonsum!

Matthias Schüssler
Publiziert: 17.05.2021, 16:28

12 Kommentare



Menü anzeigen

Wetter-Apps für spezielle Bedürfnisse.

Gestalte Wetter-Apps für mindestens 6 Zielgruppen:

- Leben auf dem Mars 2050
- Menschen über 80 Jahre
- Kinder
- Blinde
- Wanderer
- Analphabeten
- Nachteulen

Noch nicht genug?

- Für Chinesen
- Für Vampire
- Für Schwimmer
- Für ADHS
- ...

Weitere Ideen für Zielgruppen:
<http://cardsforhumanity.idean.com>

*6 App Skizzen
mit Stift & Papier*

**bis
15:15 Uhr**

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

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:
19. April um 12 Uhr

Abgabe:
#wetter-apps @ Discord

Wetter-Apps für spezielle Bedürfnisse.

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

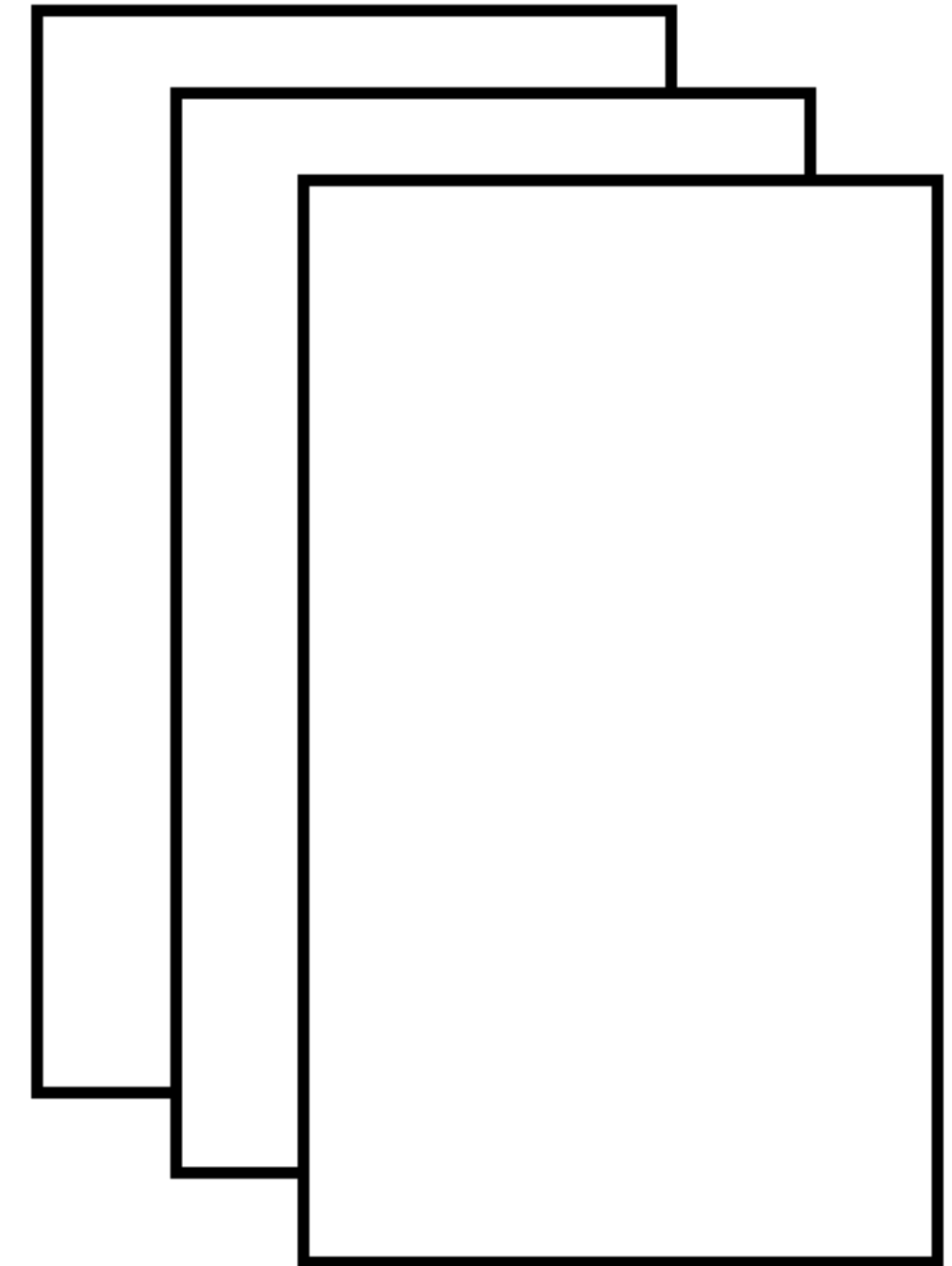
- **Konzeption & Interface Design:**

- Fertige weitere Skizzen / Wireframes auf Papier an:
 - Funktionen (Features)
 - Ansichten (Views, Screens)
 - Zustände (States, Empty States)
- Überlege zum Beispiel:
 - Wie sieht die App nach der Installation, also beim ersten Start aus.
 - Wie sieht die App aus, wenn die Benutzerin sie bereits ein Jahr lang verwendet hat?
 - Wie verändert sich die App im Laufe des Tages

- **Prototyping:** Erstelle dann anhand der Wireframes einen klickbaren Prototypen in Figma.

- **Visual Design:** Arbeite deinen Prototypen visuell so aus, dass er zielgruppengerecht gestaltet ist. Der Prototyp sollte realistisch aussehen (keine Wireframe-Optik).

Ausarbeitung einer App
mit Stift & Papier + Figma



bis
16:15 Uhr
+ HA