

CAS

Fundamentals of Typography
Digitale Typographie

Zürcher Hochschule der Künste, 2022
Samuel Weidmann

UNTERRICHTSTAGE DIGITALE TYPOGRAPHIE

10.09.	JR - Digitale Typographie	VM / NM
22.10.	SW - Digitale Typographie	VM
25.11.	SW - Digitale Typographie	VM / NM
07.01.	JR - Digitale Typographie	NM
10.02.	SW - Digitale Typographie	NM

UNTERRICHTSTAGE DIGITALE TYPOGRAPHIE

10.09.	JR - Digitale Typographie	VM / NM
22.10.	Kick Off / Vorwissen Internet, was ist das? Design für Print - Design für Web Wie wird eine Webseite gestaltet?	VM
25.11.	Präsentationen Recherche Webdesign Software, wo wird eine Webseite gestaltet? Figma Kurzeinführung Designkonventionen & Stolpersteine Aufgabe: Struktur / Hierarchie und Layout Verhältnis Entwickler*in / Designer*in / Kund*in	VM / NM
07.01.	JR - Digitale Typographie	NM
10.02.	Präsentation Arbeiten / Abschluss	NM

Aufgabe vom 22.10.2022
Recherche Webdesign

Kurze Präsentation
Max 8 Minuten pro Person

Webdesign

Im Vergleich zu Print, wo seht ihr Schwierigkeiten im Layouten von Webseiten?

- Überprüfen von Layouts, Grössen und Userflows, verschiedener Screen Grössen und Funktionsweisen
- Präsentieren von Layouts, Grössen und Userflows, verschiedener Screen Grössen und Funktionsweisen
- Definieren von Layouts, Grössen und Userflows, verschiedener Screen Grössen und Funktionsweisen

Mit welchem Programmen arbeitet
ihr im Print?

Wo / wie wird eine Webseite gestaltet?

«richtige» Software
verwenden

Layout

- Adobe XD
- Figma
- Sketch
- Framer
- Marvel
- ...

Prototyping

- Protopie
- Invision
- Anima
- Flinto
- Proto.io
- ...

Übergänge sind fließend und im Wandel



Vorteile digitaler Layout Software

- Richtiger Massstab
- Scrollverhalten
- Interaktion
- Bereitstellung für Entwickler*in
- Limitierung der Funktionen
- Zeitsparend

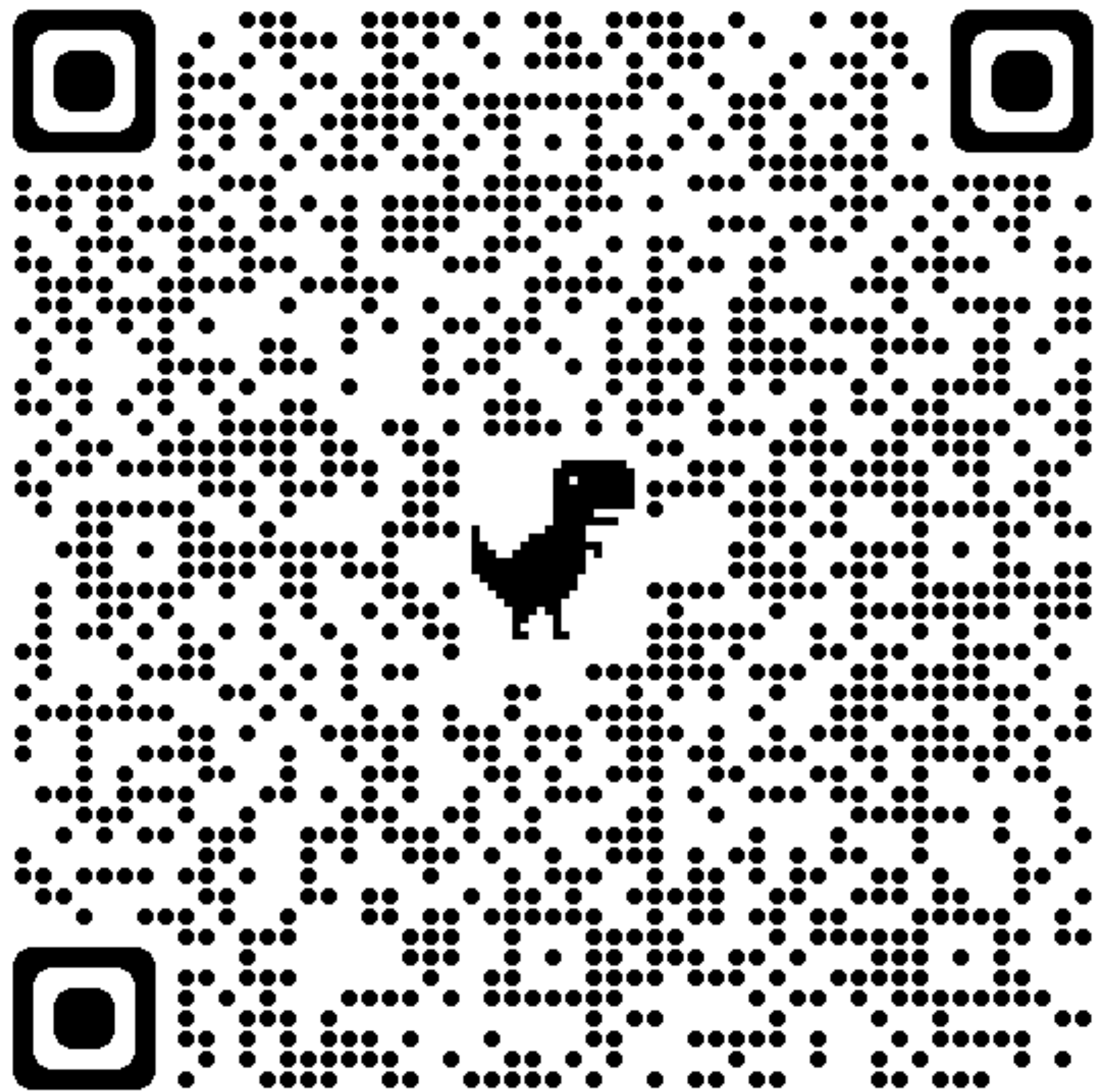
Beispiel aus der Praxis

Schnelleinführung Figma

Designkonventionen & Stolpersteine

Typografie

Schriftgrößen / Abstände / Mikro- und
Makrotypografie – Wie gross / klein soll
eine Schrift verwendet werden?



- Bei 100%-Skalierung entwerfen / immer wieder überprüfen
- Zeilenabstand im Vergleich zu Print grösser halten
- Schriftgrösse Browser-Standard: 16px

- Weisser Text auf schwarz erscheint dicker als schwarzer Text auf weiss
- Spezifisches Design für Darkmode möglich

Favorit

wght: 300

Favorit

wght: 400

- Breakpoints so setzen, dass Zeilenlänge angenehm ist zu lesen
- Browser-Support für automatische Silbentrennung noch in Anfängen
- Vorsicht bei Blocksatz!

- Für Webfonts gibt es verschiedene Modelle und Finanzierungen, von Vorteil im Voraus prüfen
- Anbieter mit Lizenzfreien Schriften: Google Fonts, Adobe Fonts (sofern Abo vorhanden), webfonts.woffonts.net, usw.

- Verwendung von Schriften keine Grenzen gesetzt
- Variable Fonts lassen sich animieren und für Interaktion einsetzen
- Generell: Weniger ist mehr

Fixed Header

Was ist damit gemeint?

- Fixed Header blockiert einen Teil des Viewports: bewusst einsetzen
- Auf Mobile wenn immer möglich darauf verzichten

Hover Event

Was ist damit gemeint?

WIR BERATEN SIE

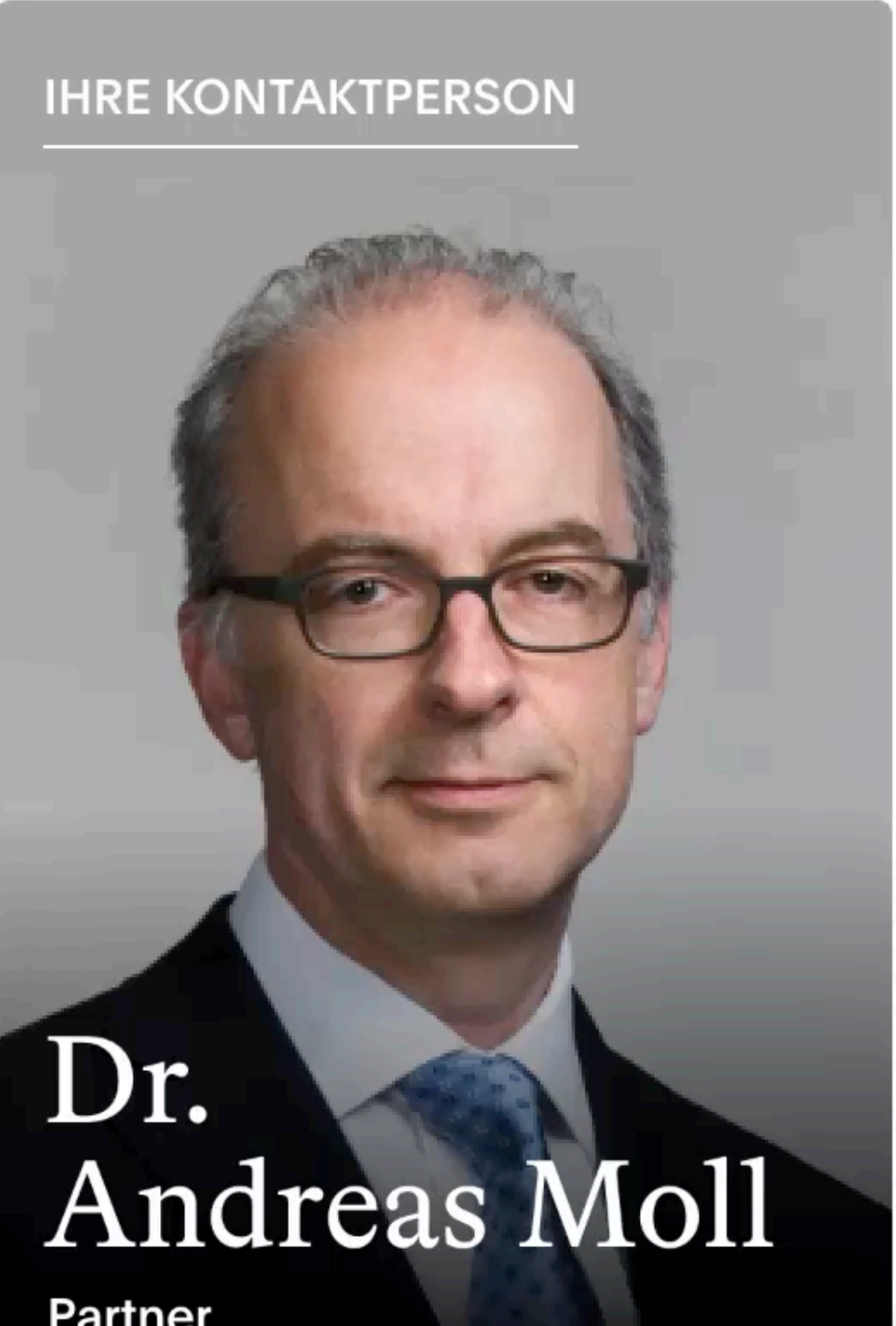
Nehmen Sie mit uns
Kontakt auf

IHRE KONTAKTPERSON

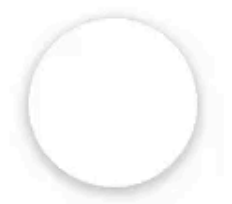


Daniel Hayek
Partner

IHRE KONTAKTPERSON



Dr. Andreas Moll
Partner



OK

- Beschreibt den Zustand, wenn Mauszeiger über einem Element ist
- Ein Touchscreen kennt keinen Hover Event

Browser-Funktionen

- Webseite sollte nicht Funktionen des Browsers wie Back-Button, Zoomlevel, Schriftgrösse etc. imitieren

Scroll Down / Scroll Up

- Pfeil, welcher anzeigt, dass unterhalb noch mehr Inhalt folgt
- Benutzeroberfläche soll möglichst ohne Erklärung verständlich sein
- Kritisch hinterfragen ob sinnvoll

Klick oder Scroll?

- Klicks bis zum «Ziel» generell minimieren
- Flache Hierarchie
- Mehr lesen...

Buttons / Grössen

- Links/Buttons benötigen auf kleinen Bildschirmen mehr Platz, da es sich häufig um Touchscreens handelt (ungenauere Eingabe mit Finger)
- Minimale Breite/Höhe von ca. 40px

Gut zur Entwicklung

- Handhaben wie beim «Gut zum Druck»

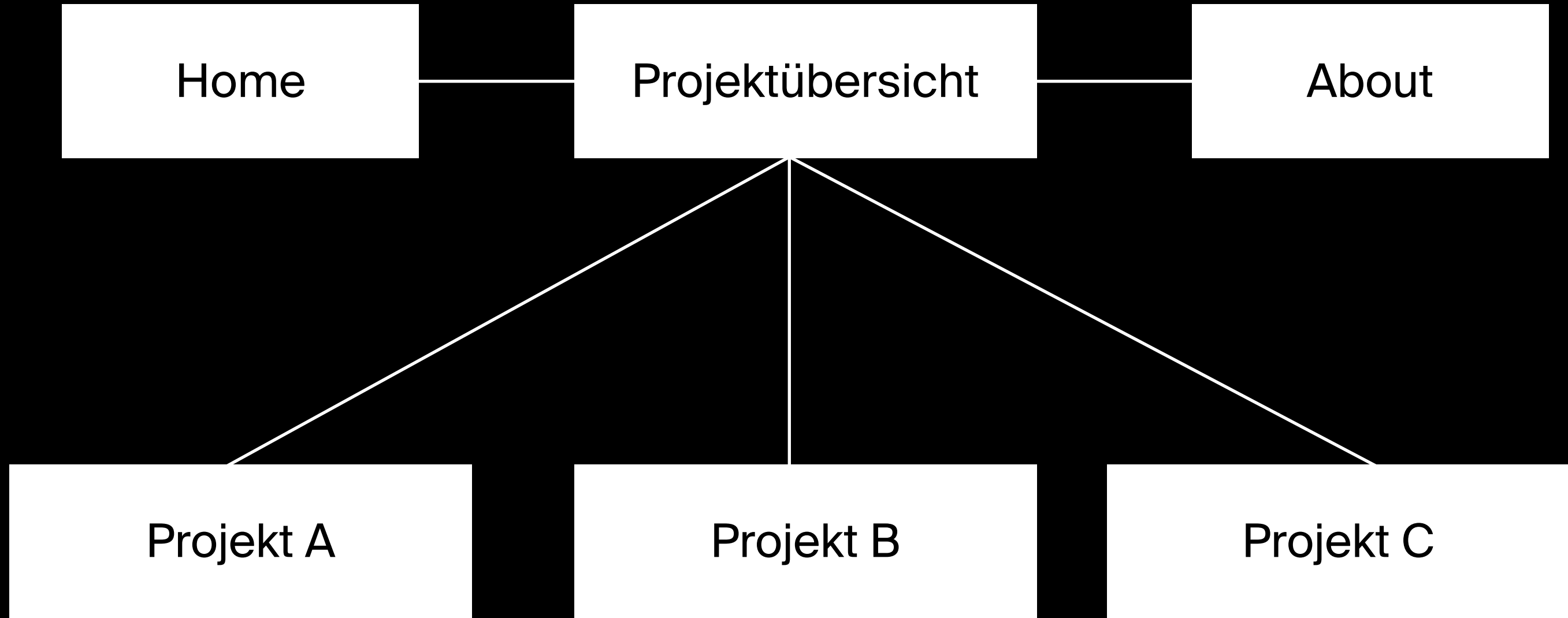
Zum Start

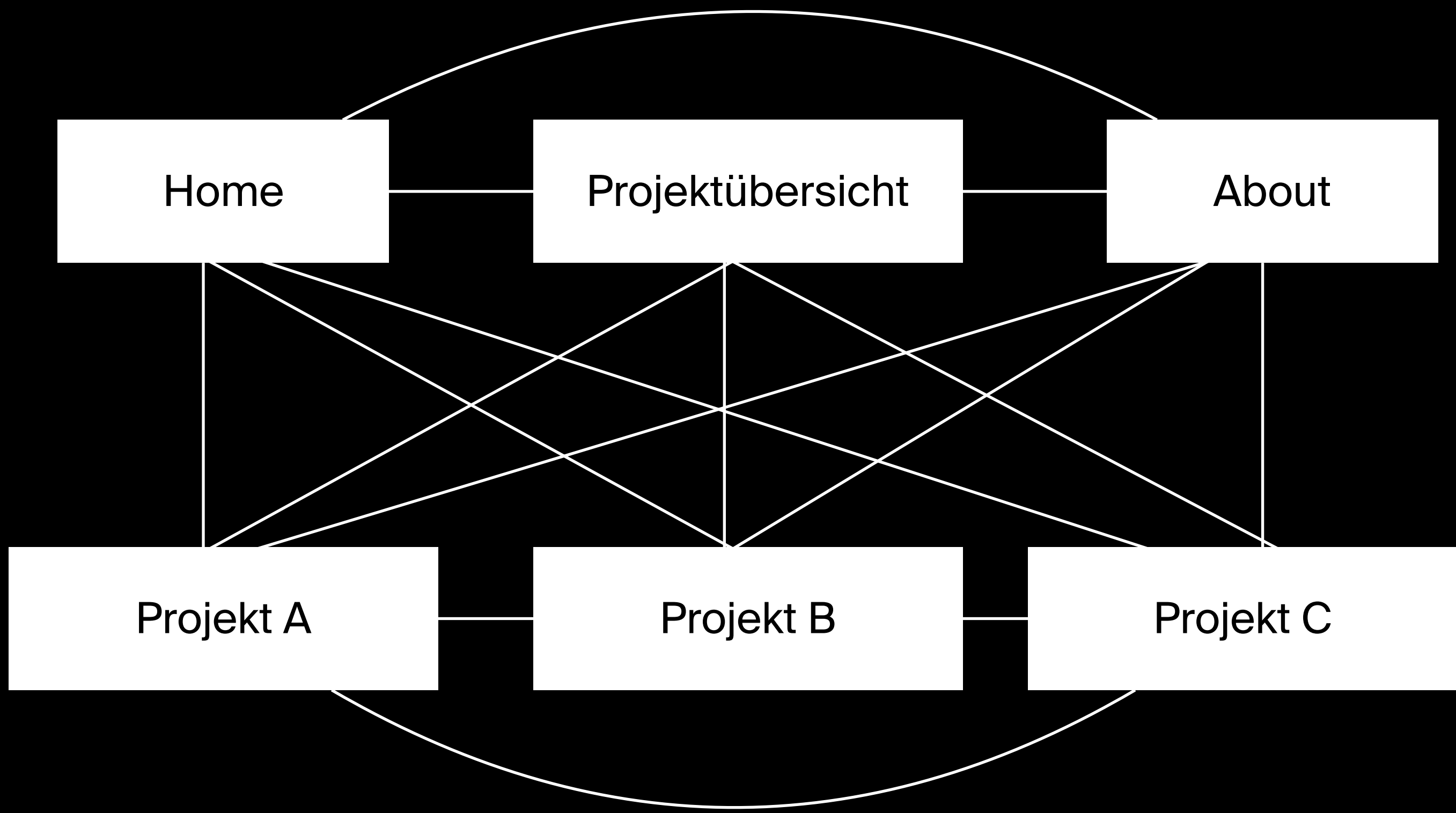
- Nicht in einer abgeschlossenen Zeichenfläche denken
- Interaktion im Prozess miteinbeziehen
- Sich selbst limitieren mit Optionen
- Effekte kritisch hinterfragen

Struktur und Userflows

Struktur

- Wie werden Benutzer*innen geleitet?
- Wie werden die Inhalte strukturiert?
- Wie komme ich zu den gewünschten Informationen?





Sitemap

Startseite

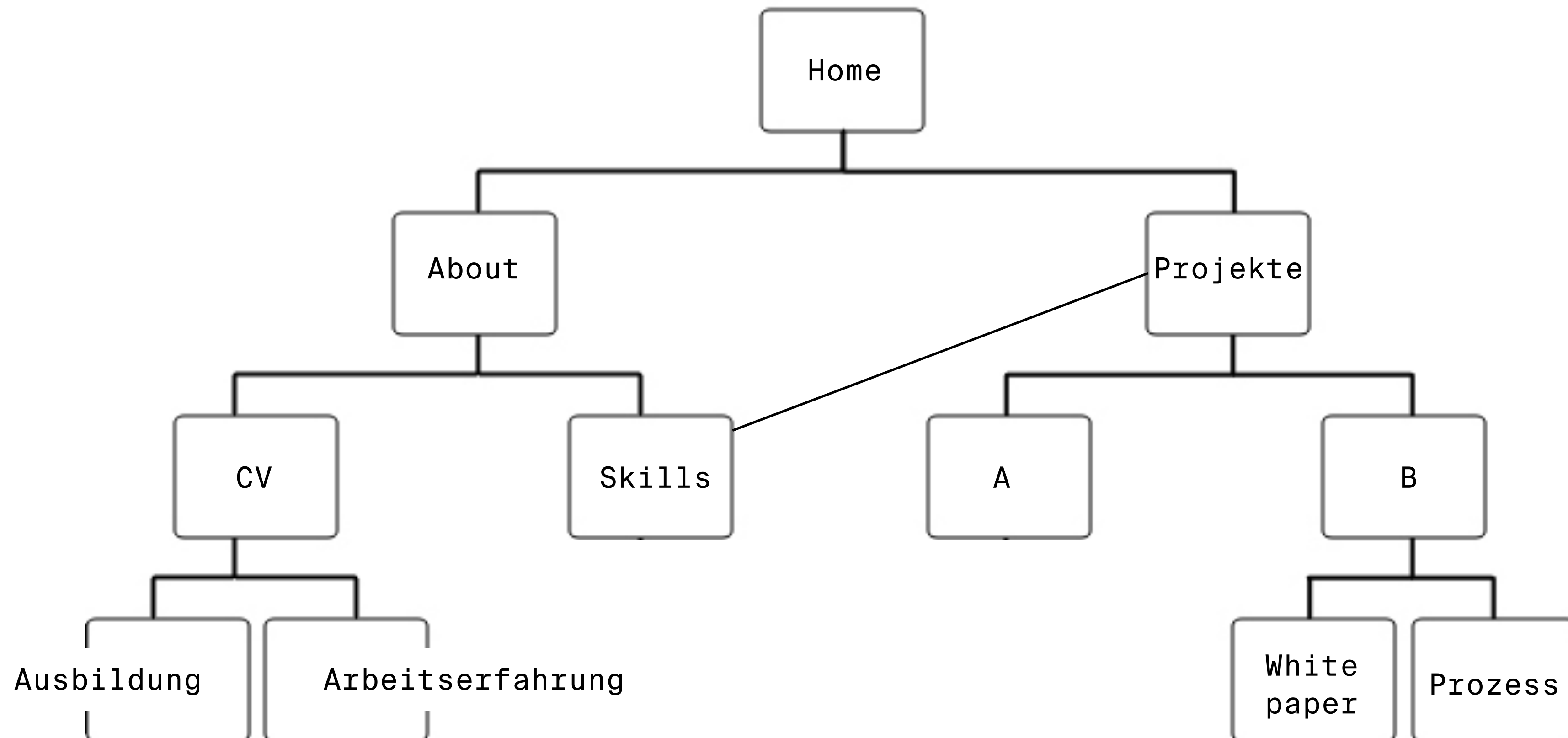
Projekte

- Projekt A

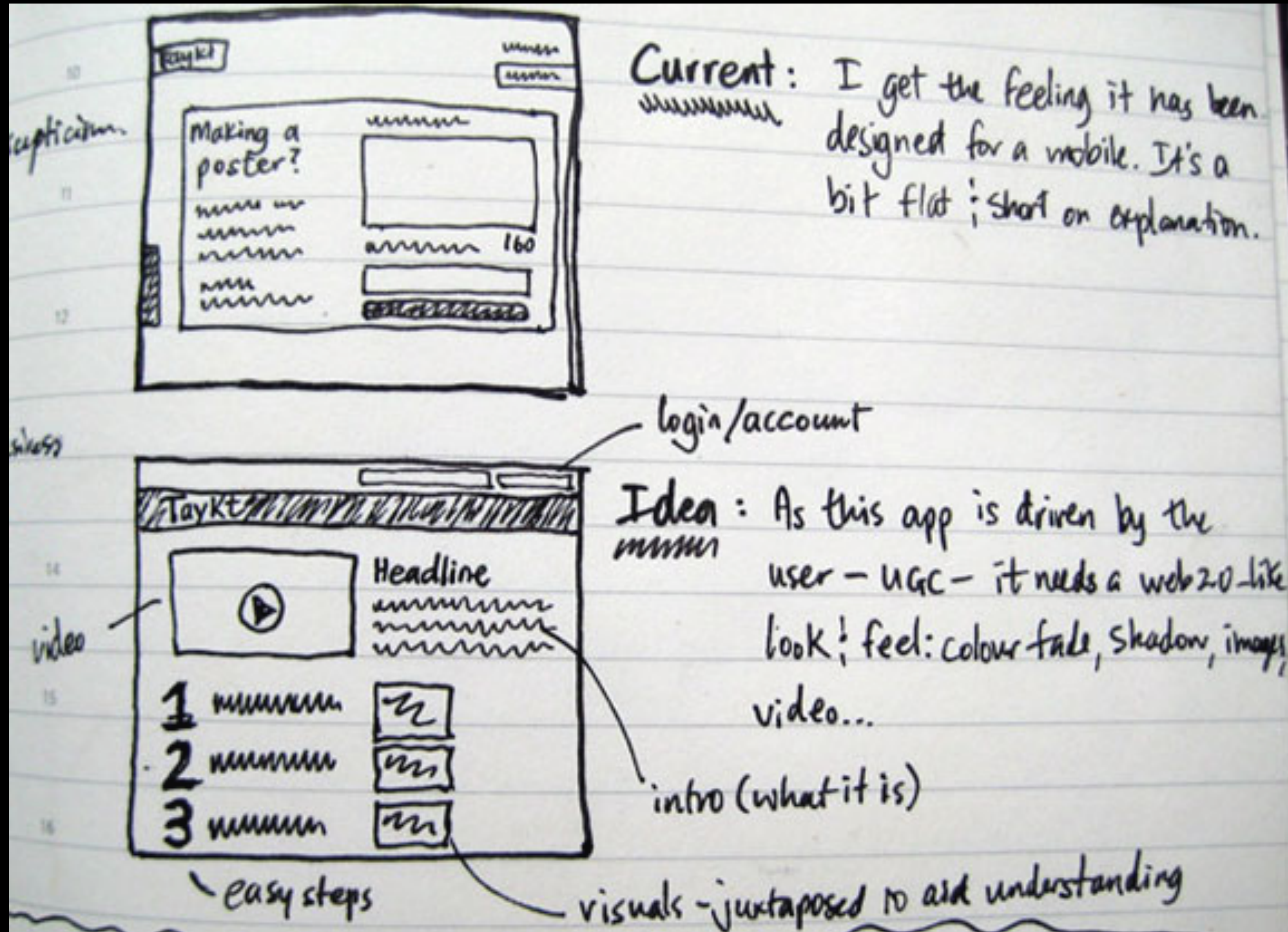
- Projekt B

About

Kontakt



Wireframes analog



Aufgabe