



Unit 3

Das „Big Picture“ skizzieren

Handout zur HMI Design Masterclass

Jetzt geht es richtig los – und zwar ganz klassisch mit Stift und Papier. Skizzieren Sie erste Entwürfe und planen Sie Ihr HMI wie ein Haus: Zunächst werden Größe des Hauses und Schnitt der Räume bestimmt, dann gebaut, und dann erst eingerichtet – auch beim HMI Design. Lernen Sie, im Designprozess mit Iterationen und Alternativen zu arbeiten und Ihr Design zu validieren.

[siemens.de/hmi-design-masterclass](https://www.siemens.de/hmi-design-masterclass)

SIEMENS



Unit 3

Das „Big Picture“ skizzieren

Design Tipps

1	Beginnen Sie mit Stift und Papier	Am Bildschirm verliert man sich schnell im Detail: am Anfang geht es aber um schnelle Skizzen erster Ideen und Ansätze.
2	Planen Sie Ihr HMI wie einen Hausbau	Doppelhaushälfte oder Villa? Wie viele Zimmer und wie viele Etagen benötigt das Haus? Und wo braucht es eigentlich Türen?
3	Skizzieren Sie zunächst die wichtigsten Bilder	Welche Funktionen sind besonders relevant und frequent? Und wo lassen sich diese grundsätzlich verorten?
4	Achten Sie auf die „Lichtschalter“	Standard-Funktionen sollten bei einem HMI immer an der selben Stelle verortet sein.
5	Entwerfen Sie 3 echte Alternativen	Zu Beginn gilt es, unterschiedliche Ansätze zu erkunden, die sich konzeptuell und funktional unterscheiden.
6	Diskutieren Sie Ihre Entwürfe mit Anderen	Feedback von Außenstehenden ist wichtig, um besser zu bewerten, welche Ansätze man in der weiteren Ausarbeitung verfolgt.

Und hier nochmal die Tipps aus der Unit im Überblick.

Keywords

Relevanz	Relevante Funktionen sind besonders wichtig, können aber auch nur selten zum Einsatz kommen.
Frequenz	Frequente Funktionen werden häufig benutzt.
Wireframe	Stellt die Anordnung des wesentlichen Inhalts eines Screens dar, wie z.B. Navigations- und Eingabelemente, Schaltflächen usw.

Diese Fachbegriffe lohnt es sich zu merken.

Kleine Übung

Wählen Sie einen der zentralen Screens Ihres neuesten HMI, z.B. den Hauptbildschirm oder ein Dashboard. Skizzieren Sie diesen Screen auf dem Wireframe-Template nach und kennzeichnen Sie mit verschiedenfarbigen Stiften die Funktionen mit hoher Relevanz und Frequenz. Entwerfen Sie danach ein bis drei echte Alternativen für diesen Screen und markieren Sie wieder die relevanten und frequenten Funktionen.

Probieren Sie doch diese Übung aus, um Ihr neues Wissen gleich praktisch zu vertiefen.