

## Mockup

Sonnberger, Jakob; [jakob.sonnberger@uni-graz.at](mailto:jakob.sonnberger@uni-graz.at)

Unter einem *Mockup* im Kontext der Webentwicklung versteht man einen frühen, visuellen und funktionalen Entwurf des geplanten Webauftritts. Im Vordergrund steht dabei die *Usability (Userflow)*, also wie sich künftige Benutzerinnen und Benutzer durch die Anwendung navigieren können und sollen. Dementsprechend wird das Design der Anwendung nur grob skizziert, während das Hauptaugenmerk auf der Platzierung der wesentlichen Inhalte, der Menüführung und der internen Logik des Seitenaufbaus liegt.

Neben ihrer Funktion als konzeptionelles Hilfsmittel dienen *Mockups* hauptsächlich als Kommunikationsgrundlage zwischen den einzelnen Projektbeteiligten sowie mit Auftraggeberinnen und Auftraggebern (Was muss die Anwendung ‚können‘?).

Die Spannweite von *Mockups* reicht dabei von händischen über digitale Skizzen bis hin zu interaktiven – mit professioneller Mockup-Software erstellten – Webanwendungen, wobei die Begriffe *Wireframe*, *Mockup* und *Prototype* zunehmend verschwimmen bzw. synonym verwendet werden.

### Literatur:

- Meidl, Oliver: Globales Webdesign: Anforderungen und Herausforderungen an Globale Webseiten. Wiesbaden: 2014.
- Thesmann, Stephan: Interface Design: Usability, User Experience und Accessibility im Web gestalten: 2016.

### Verweise:

Usability, Design, Mockup-Software

### Themen:

Interfaces

### Zitiervorschlag:

Sonnberger, Jakob. 2021. Mockup. In: KONDE Weißbuch. Hrsg. v. Helmut W. Klug unter Mitarbeit von Selina Galka und Elisabeth Steiner im HRSM Projekt "Kompetenznetzwerk Digitale Edition". URL: <https://gams.uni-graz.at/o:konde.135>