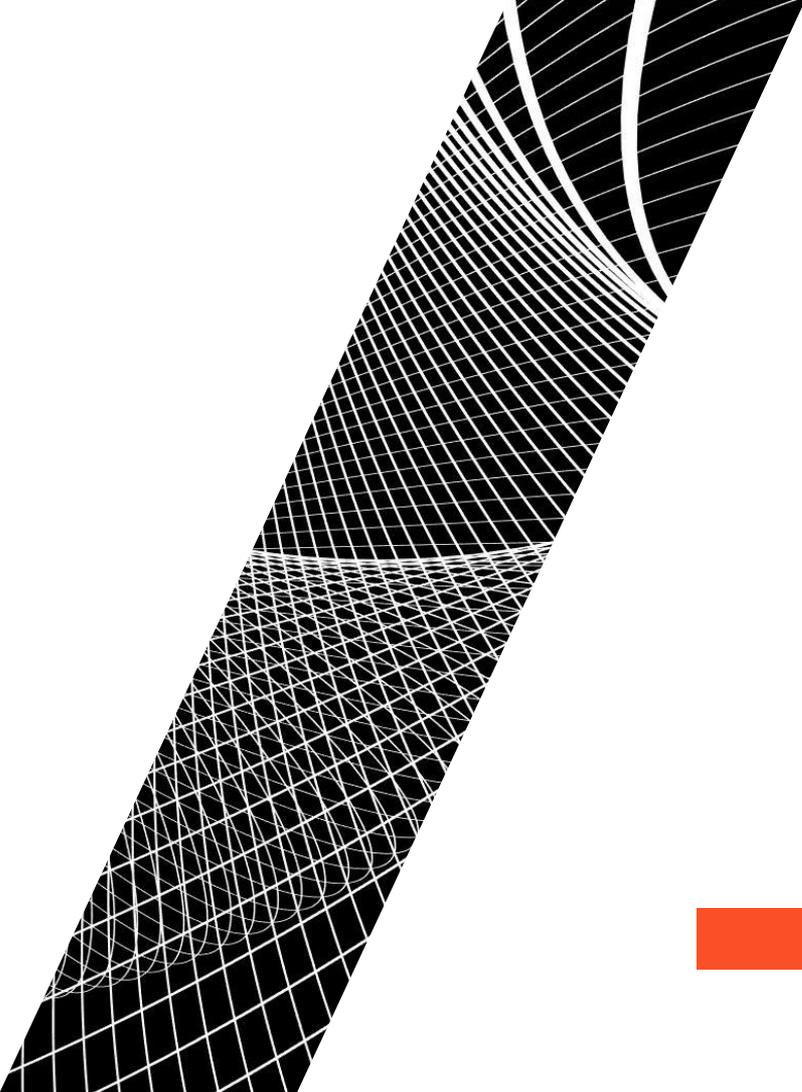


12.07.2021

UX-TOOL- VERGLEICH



UID

UX-TOOL-VERGLEICH

INHALTSÜBERSICHT

01

Allgemeine Übersicht

- 1.1 Einleitung
- 1.2 Tabellarische Übersicht

Seite

04

05

02

Tools im Überblick

- 2.1 Sketch
- 2.2 Figma
- 2.3 Adobe XD
- 2.4 Axure

07

09

11

13

ALLGEMEIN

UX-TOOL-VERGLEICH

ALLGEMEIN

Lange Zeit war **Sketch** das am häufigsten genutzte Tool für UX- und UI Designer*innen. Inzwischen gibt es ernstzunehmende Konkurrenten wie **Adobe XD** und **Figma**, die der Community neue Funktionen bieten. Im Folgenden stellen wir diese drei Programme und **Axure** vor, beleuchten **Unterschiede** und zeigen die **Besonderheiten**. Axure beziehen wir mit ein, da es im Prototyping einige Alleinstellungsmerkmale aufweist.

Vorweg ist zu sagen, dass **alle Tools sich stetig weiterentwickeln** und es sich lohnt, sich über Neuerungen zu informieren. Die Unterschiede zwischen den Tools liegen teilweise eher im Detail. Sketch, Figma und Adobe XD ähneln sich in der Art und Weise, auf die mithilfe der Tools UI Designs erstellt werden können. Axure ist weniger auf die Umsetzung von visuellem Design ausgerichtet. Vielmehr stellt es das Thema Prototyping in den Mittelpunkt.

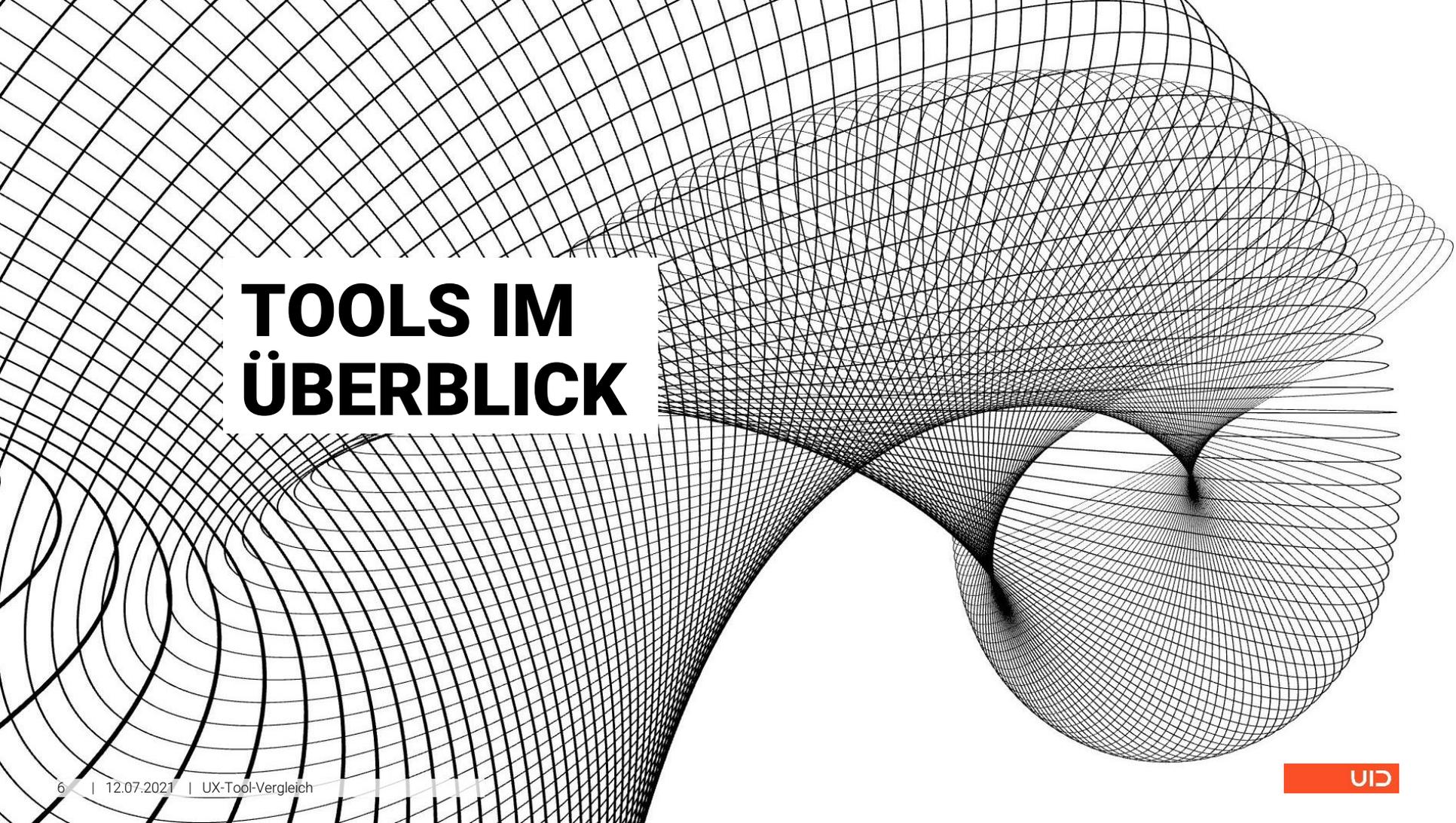
Wir berücksichtigen beim Vergleich **keine Plugins**, sondern nur die Grundfunktionen der Programme.

UX-TOOL-VERGLEICH

ALLGEMEIN

Kategorien	Sketch	Figma	Adobe XD	Axure
Preis pro Monat	ab 9\$	ab 12\$	ab 9.99\$	ab 29\$
Plattform	Mac	Mac, Windows+	Mac, Windows	Mac, Windows
Komplexität	★ ★ ☆ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ★ ★ ★ ★
Kollaboration	★ ★ ☆ ☆ ☆	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ☆	★ ☆ ☆ ☆ ☆
Konzeption	★ ★ ☆ ☆ ☆	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ☆ ☆ ☆	★ ★ ☆ ☆ ☆
Design Styles	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ☆ ☆ ☆	★ ★ ☆ ☆ ☆
Design Systeme	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆
Responsive	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆
Prototyping	★ ☆ ☆ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆	★ ★ ★ ★ ★
Transitions	★ ☆ ☆ ☆ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ★ ☆	★ ★ ★ ☆ ☆

Wir bemühen uns um Objektivität. Die Einschätzung erfolgte aus Sicht von UX-Designer*innen. Plugins wurden nicht berücksichtigt.



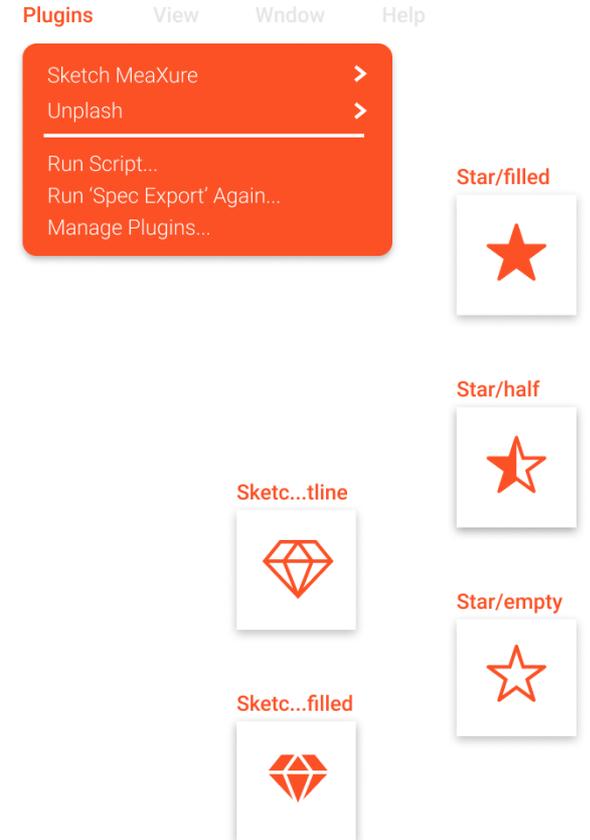
TOOLS IM ÜBERBLICK

UX-TOOL-VERGLEICH

SKETCH

Sketch war mit das erste Tool, welches ausschließlich für die Erstellung von UI Designs entwickelt wurde. Es genießt auch heute noch großes Ansehen unter UX-Designer*innen. Sketch ist übersichtlich und daher **leicht für Einsteiger zu nutzen**. Sketch eignet sich sehr gut für ein zeitlich begrenztes Projekt. Das Strukturieren von sehr großen Projekten steht nicht im Fokus.

Es gibt inzwischen die Möglichkeit, mit Sketch im Team kollaborativ zusammenzuarbeiten. Diese Funktion ist aber zum heutigen Stand noch nicht optimal umgesetzt, so dass sich Sketch eher für die **Einzelarbeit** anbietet.



UX-TOOL-VERGLEICH

SKETCH

COMMUNITY

Sketch ist seit längerem ein weltweit bekanntes und etabliertes Programm. Daher ist Sketch mit sehr vielen **Programmen kompatibel** – zum Beispiel mit zahlreichen Prototyping-Tools. Außerdem gibt es für erweiterbare Funktionalitäten viele **Plugins** und **Tutorials**.

PREIS

Es gibt keine dauerhaft kostenlose Variante. Allerdings gehört Sketch mit einem monatlichen Preis von 9 \$ zu den günstigeren UX-Tools.

NACHTEILE

Sketch gibt es **nur** in einer **Mac**-Version. Außerdem sind die Möglichkeiten, Prototypen zu erstellen, sehr begrenzt. Wer nur einen linearen Klick-Dummy braucht, für den reicht Sketch aus.

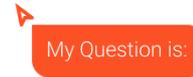
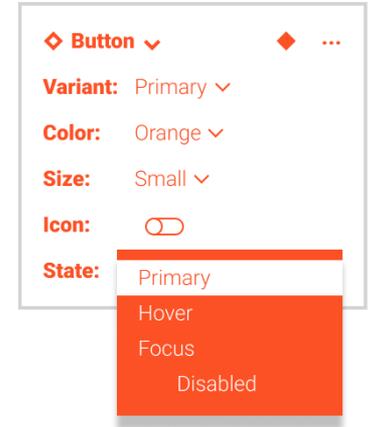
Mittlerweile können Nutzer*innen in Echtzeit gemeinsam an einem Projekt arbeiten. Jedoch ist die Umsetzung technisch noch optimierbar.

UX-TOOL-VERGLEICH

FIGMA

Figma ist eine Web-App, die an Sketch angelehnt ist, sich aber auf **kollaboratives** Arbeiten fokussiert. Nutzer*innen können ein Projekt in Echtzeit editieren, kommentieren und teilen. Dies ermöglicht eine **hohe Transparenz und enge Zusammenarbeit** mit Kund*innen und Software-Entwickler*innen. Figma kann daher besonders gut in **großen Projekten oder agilen Strukturen** eingesetzt werden, bei denen verschiedene Stakeholder das Projekt mitgestalten.

Design Prototype inspect



UX-TOOL-VERGLEICH

FIGMA

RESSOURCEN MANAGEMENT

Figma erleichtert es, verschiedene Assets wie Icons in verschiedenen Projekten einzusetzen. Alle Ressourcen werden jederzeit **synchronisiert**. Außerdem können Nutzer*innen **Teams** mit verschiedenen Ordnern und Projekten anlegen.

DESIGN

Besonders gut gelöst ist das Anlegen verschiedener **Styles** sowie das Erstellen und Verwalten von UI-Elementen in verschiedenen Zuständen und **Varianten**. Das Erstellen von Varianten ist bei den vier verglichenen Tools aktuell nur in Figma möglich.

AUTO LAYOUT

Auto Layout passt Elemente an ihren Content an: So passt sich beispielsweise ein Button automatisch seiner Textmenge an. Auch komplexe Strukturen sind gut umzusetzen.

FIGJAM

In der Community von Figma erhalten die Nutzer*innen unter FigJam verschiedene Templates zu unterschiedlichen Design-Methoden und -Prozessen wie User Journeys oder Personas. Das neue Tool FigJam erinnert an digitale Whiteboards wie Miro.

INSPECT

Mit Figma können Nutzer*innen die **CSS**-Daten direkt herauslesen. Das kann die Zusammenarbeit mit Software-Entwickler*innen verbessern.

NACHTEILE

Um Figma optimal nutzen zu können, brauchen Nutzer*innen eine Internetverbindung.

UX-TOOL-VERGLEICH

ADOBE XD

Adobe XD schließt die Lücke in der Adobe Suite hinsichtlich UI Design. Wenn in einem **Projekt sowieso schon viel mit anderen Adobe Programmen** gearbeitet wird, z.B. mit Photoshop oder Illustrator, bietet es sich an, gleich in der Adobe Familie zu bleiben.

Im Bezug auf interaktive Prototypen ist Adobe XD leicht zu bedienen und bietet einen ähnlichen Umfang wie Figma. Für komplexere Prototypen bietet sich Adobe XD jedoch nicht an, da das Prototyping auch hier sehr linear ist und z.B. aktuell nicht mit echten Daten gearbeitet werden kann.

PRIMÄRKOMPONENTE ⓘ

◆ Standardzustand

◆ Hover

LAYOUT ⓘ

Responsive Resize

Auto

Manuel



Fix Width



Fix Height

ERSCHEINUNGSBILD ⓘ

UX-TOOL-VERGLEICH

ADOBE XD

RESPONSIVE DESIGN

Adobe XD passt Screens **automatisch responsive an**. Zudem können Nutzer*innen manuell nachjustieren, wenn kleine Fehler bei der Automatisierung auftreten. Für ein responsives Layout, das sich an den jeweiligen Inhalt anpasst, brauchen Nutzer*innen ein extra Plugin.

PROTOTYPING

Das Prototyping in Adobe XD ist leicht zu handhaben. Es gibt verschiedene Übergänge und Auslöser. Dabei ist es aktuell nur bei Adobe XD möglich, Interaktionen mit **Sprache** auszulösen.

NACHTEILE

Beim Entwickeln von Designsystemen fällt es mit Adobe XD schwerer, einen Überblick über die erstellten Komponenten zu behalten. Denn die Zustände werden direkt in einer Komponente festgelegt. Auch die Möglichkeit, Styles festzuhalten ist beschränkter als in alternativen Programmen.

Im Unterschied zu Sketch und Figma steht nur eine Fläche zum Arbeiten zur Verfügung, wodurch die Möglichkeiten zur Strukturierung von Projekten eingeschränkt sind.

UX-TOOL-VERGLEICH

AXURE

Axure ist ein Design-Tool, das sowohl schnelle als auch komplexere HTML-Prototypen ermöglicht. Wer einen **umfangreichen oder realistischen Prototyp** braucht, setzt daher am besten auf Axure.

Axure ist weniger dafür geeignet, visuelle Designs zu gestalten. Hier können Nutzer*innen das Design in einem der anderen UX-Tools ausarbeiten und den Prototypen anschließend in Axure anlegen.

STYLE INTERACTIONS • NOTES

PAGE INTERACTIONS

☰ PAGE CLICK OR TAP

Open Link

LINK TO

Page 2

MORE OPTIONS ▶

Cancel

OK

+

MORE INTERACTIONS

UX-TOOL-VERGLEICH

AXURE

KONZEPTION

Axure bietet Default eine Library für **Wireframes**. Damit können Nutzer*innen schnell erste Konzepte verwirklichen. Axure verfügt ebenfalls über ein implementiertes Flowchart-Tool. Mit diesem können Nutzer*innen mit Hilfe von Platzhaltern Flowcharts kreieren oder bereits angelegte Seiten einfügen.

PROTOTYPING

In Axure können Nutzer*innen **mehrere Interaktionen pro Screen** hinterlegen, so dass ein sehr flexibler Prototyp entsteht. Das Tool bietet viele verschiedene Interaktions- und Animationsmöglichkeiten. Außerdem sind die Elemente mit **echten Daten** füllbar und Google Maps implementierbar. Es gibt auch die Möglichkeit, Variablen und **Bedingungen** zu erstellen. Axure empfiehlt sich daher für einen umfangreichen und sehr realitätsnahen User Test.

NACHTEILE

Nur mit „Axure Team“ hat man die Möglichkeit, in Echtzeit im Team zu kollaborieren.

Außerdem ist es mit anderen Tools einfacher, visuelles Design zu entwickeln. In Axure gibt es beispielsweise für jeden Screen eine eigene Seite. Das erschwert die Übersicht. Styles zu erstellen, ist in Axure wesentlich komplizierter und unflexibler. Haben Nutzer*innen das visuelle Design in einem anderen Programm erstellt, ist es empfehlenswert, die Screens für den Import aufzubereiten.

Responsives Design ist nur möglich, indem Nutzer*innen die verschiedenen Screens händisch in eine andere Größe übertragen.

Axure ist zudem vergleichsweise teuer.

WIR SIND UID

WIR SIND UID!

1998 hat ein Team von drei Mitarbeitern begonnen, für mehr Usability bei interaktiven Produkten zu kämpfen. Heute gestalten wir als einer der Marktführer die Nutzererlebnisse der Zukunft - und machen so den interaktiven Markenauftritt unserer Kund*innen einzigartig und inspirierend.

Nach German UPA-Ranking ist UID nun Deutschlands bekannteste und mit mehr als 800 Projektjahren erfahrenste UX Agentur.

Wir machen die Welt von morgen einfacher & ästhetischer!





7

UNTERNEHMEN

umfasst die
BAYCONET Gruppe,
der auch UID angehört



4500

PROJEKTE

für Automotive,
Consumer, Enterprise,
Industry und Medical



6

STANDORTE

in Ludwigsburg,
Berlin, Darmstadt,
Dortmund, Mannheim,
München



25

JAHRE

Seit 1998 sind
Franz Koller und
Dr. Claus Görner
Teil der
Geschäftsführung.

The logo for UID, consisting of the letters 'UID' in a white, sans-serif font, centered within a solid orange rectangular background.

UID

UID GMBH

Wilhelm-Bleyle-Straße 10

71636 Ludwigsburg

info@uid.com

www.uid.com