

Wireframing in Figma

Basisoefeningen

Wireframing

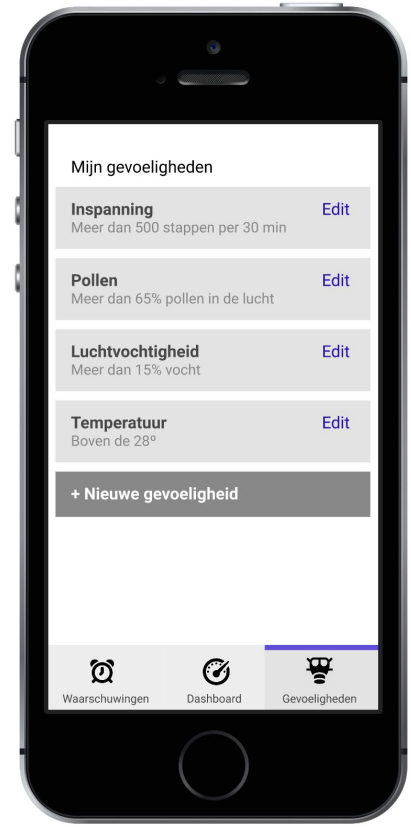
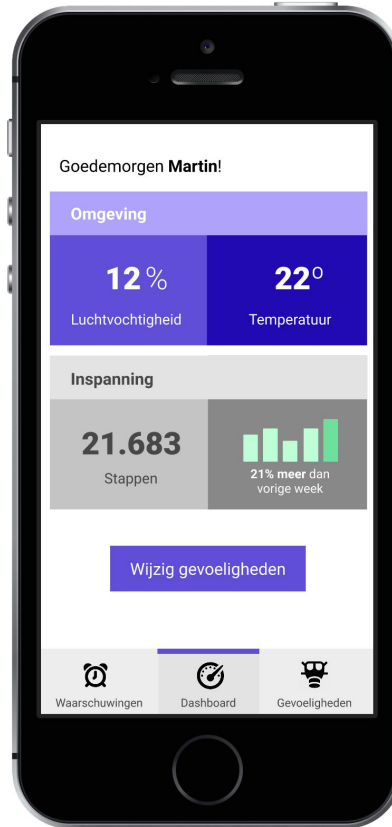
Theorie en tips

Wireframe

Een wireframe is het **skelet van een pagina**, meestal opgebouwd uit eenvoudige vormen en lijnen en een **beperkte set van kleuren en styling**. Het punt is om uit te zoeken wat **de beste lay-out** en de plaatsing van content (teksten, afbeeldingen, video's, ...) is en om **navigatie en functionaliteiten uit te werken** in een formaat dat eenvoudig aan te passen is.

Wireframe

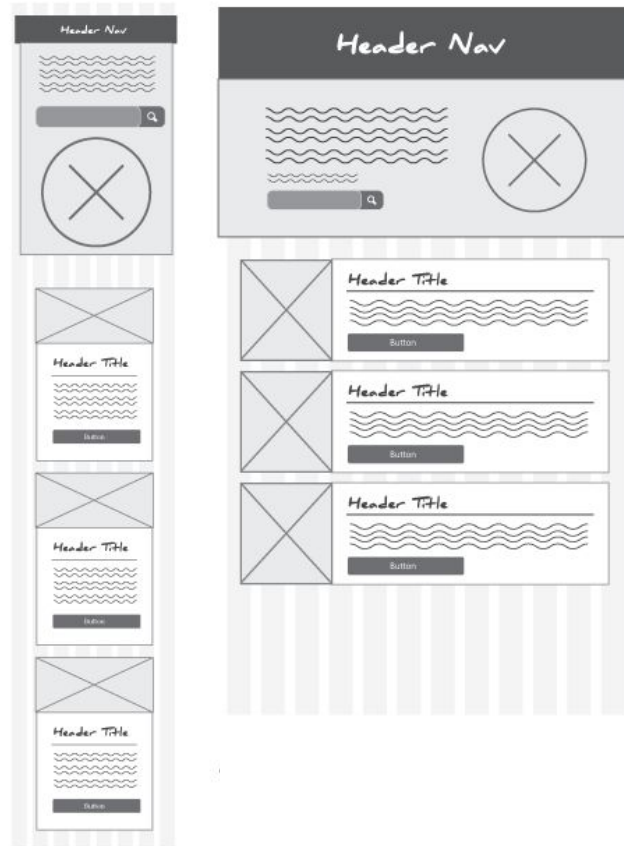
Wireframes zijn een belangrijk **hulpmiddel bij het communiceren** van elk idee of concept van een website of app. Het geeft de opdrachtgever, de de developer, en de designer een kans om **samen de structuur van de website of app te overlopen**, zonder afgeleid te worden door grafische design elementen (kleuren, fonts, animaties, afbeeldingen, ...)



Mobile first

We werken in het ideale geval **“mobile first”**. Dat betekent dat we beginnen met het uittekenen van **wireframes voor mobiele toestellen** (of het smalste formaat toestel). Dit helpt namelijk om prioriteiten te stellen, omdat we goed moeten nadenken over welke content (teksten, afbeeldingen, video's, ...) **het meest relevant is voor de gebruikers**, en dus bovenaan de pagina moet staan.

Daarna kun je bedenken hoe deze content eruit zal zien op een **breder scherm met meer mogelijkheden**.



Je wireframe loopt door onder de 'fold'

In een wireframe werk je normaal gesproken **de volledige pagina** uit.

Dus ook de onderdelen die pas zichtbaar worden als de gebruiker naar onder scrollt.

Die **onderste grens van de pagina**, zoals je hem ziet wanneer je erop landt, noem je de 'fold', of vouw.

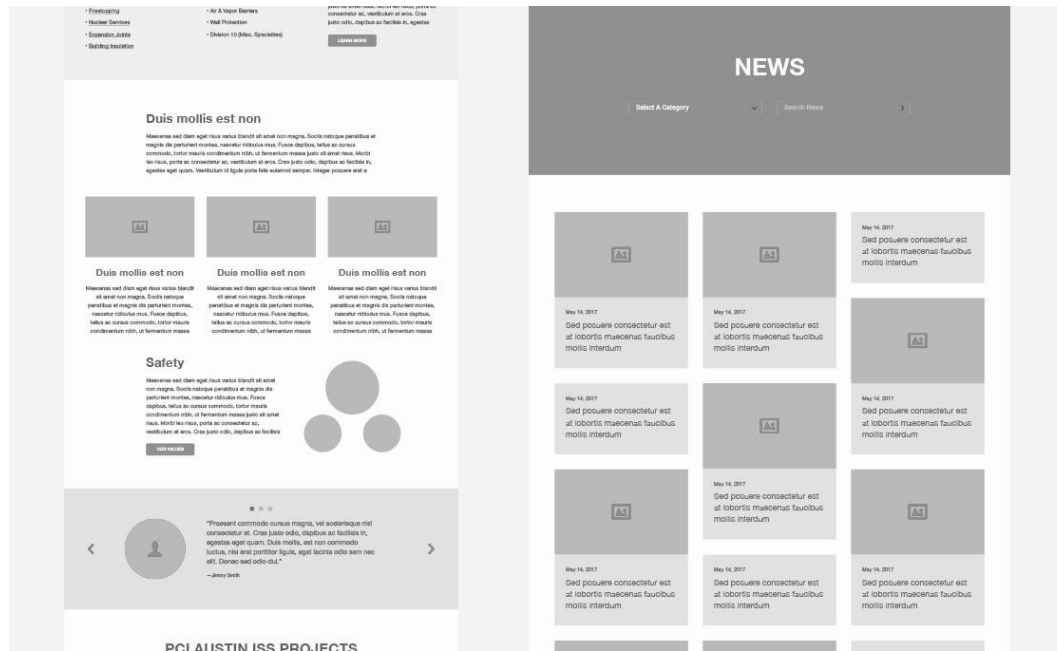


Bron: [icons8](#)

Voorbeeld

Wat valt je op in dit voorbeeld?

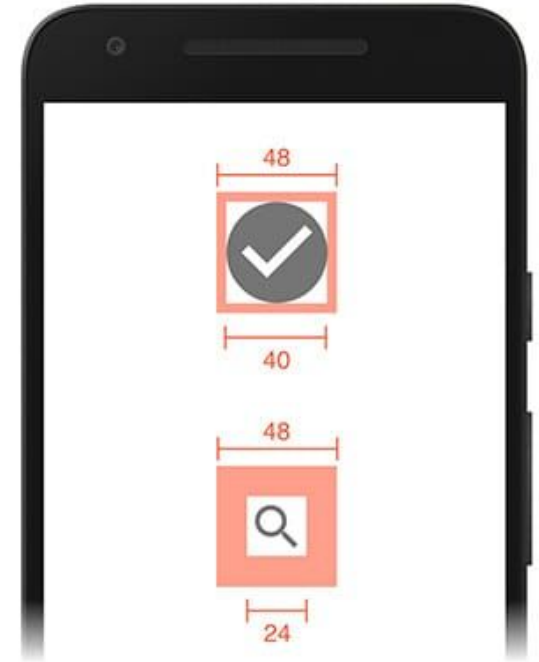
- Vlakken
- Enkel grijs tinten
- Grote titels
- Kleine tekstblokken
- Onderscheid tussen een foto van een persoon en andere foto'



Bron: [Ana-Maria Ghinita](#)

Wireframe design tips (1/4)

- **Touch radius:** alle knoppen zijn minimaal 48 pixels hoog en 48 pixels breed (op retina schermen nog 2x zoveel pixels)
- **Fold:** Zorg dat de belangrijkste content boven de fold staat (denk aan de prioritering)
- **Doordenk alle scenario's:**
 - Hoe kun je een stap teruggaan?
 - hoe kun je als gebruiker een menu of een pop-up weer sluiten?
 - Wat gebeurt er als er een (technische) fout optreedt?
 - Hoe ga je een error tonen ('inline' of in een pop-up)?

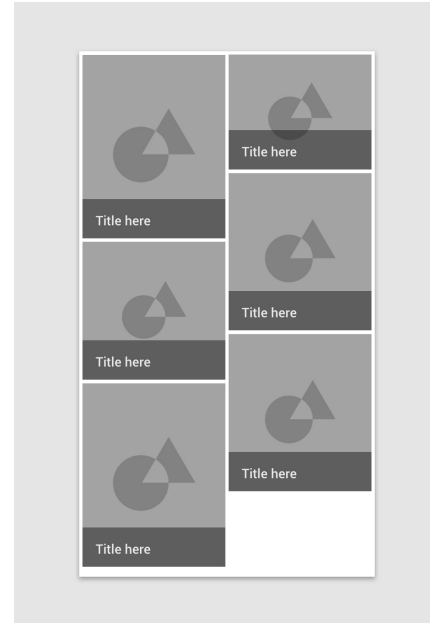


Bron: [developers.google](https://developers.google.com)

Wireframe design tips (2/4)

Gebruik bekende UI patronen, zoals bijvoorbeeld:

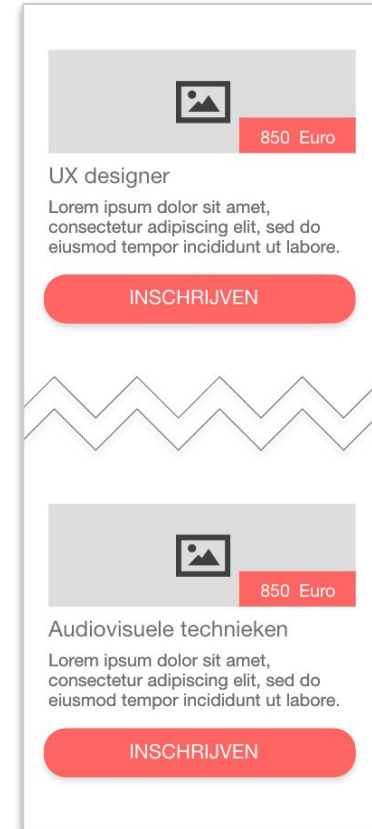
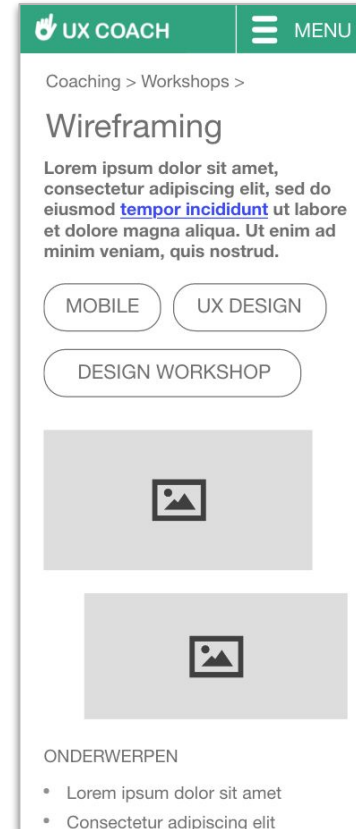
- Het **masonry patroon** (bekend van Pinterest) van blokken die naast en onder elkaar gestapeld worden. Dit is een goed patroon om te browsen.
- **Lijsten (producten, nieuwsartikelen, ...)** worden vaak voorgesteld als items onder elkaar (ipv naast elkaar) , omdat de gebruiker dan niet met zijn ogen hoeft te “springen”.
- In formulieren gebruik je **checkboxen, radiobuttons, dropdowns, tekstvelden**, dit zijn UI patronen die iedereen goed kent.



Wireframe design tips (3/4)

Hoe ga je om met links?

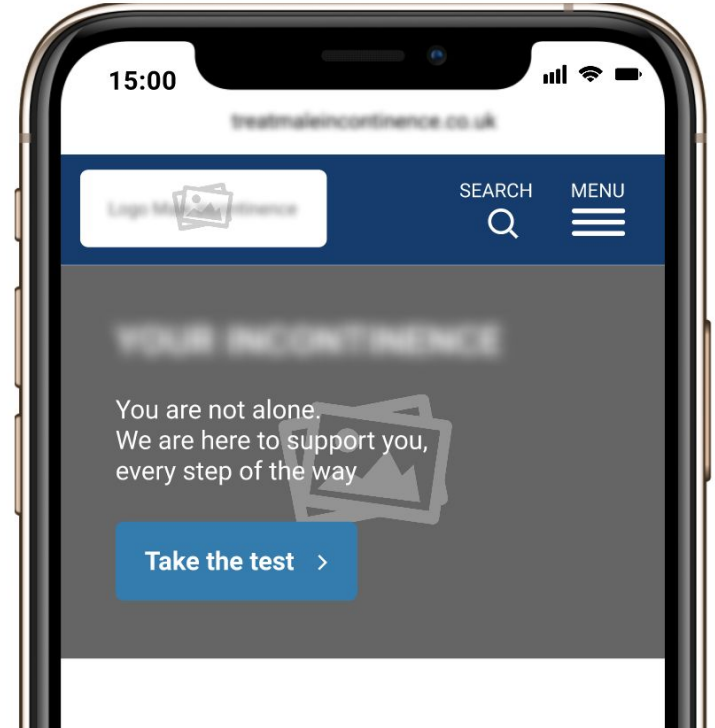
- Typisch zijn ze **blauw en onderlijnd**. Als je hier vanaf kijkt: zorg dan dat het heel duidelijk is dat iemand erop kan klikken.
- Bedenk waar er precies op geklikt kan worden in een item van een lijst? Op de titel, op het icoon ervoor, op de afbeelding erboven? Of op het volledige item (dit noemen we een **“block link”**).



Wireframe design tips (4/4)

Hoe ontwerp je een header op mobile?

- Houd de header zo laag mogelijk (bewaar zoveel mogelijk ruimte voor content).
- Toon het logo kan in een kleinere versie.
- Bij het gebruik van een hamburger menu: een icoon met een label wordt het best begrepen door gebruikers.
- Wanneer er een zoekveld wordt gebruikt: maak het niet te smal, zodat leesbaar is wat erin getyped wordt.
- Voor websites: voeg de browser header eens toe, om te zien hoeveel ruimte dat al inneemt op je mobiele scherm!



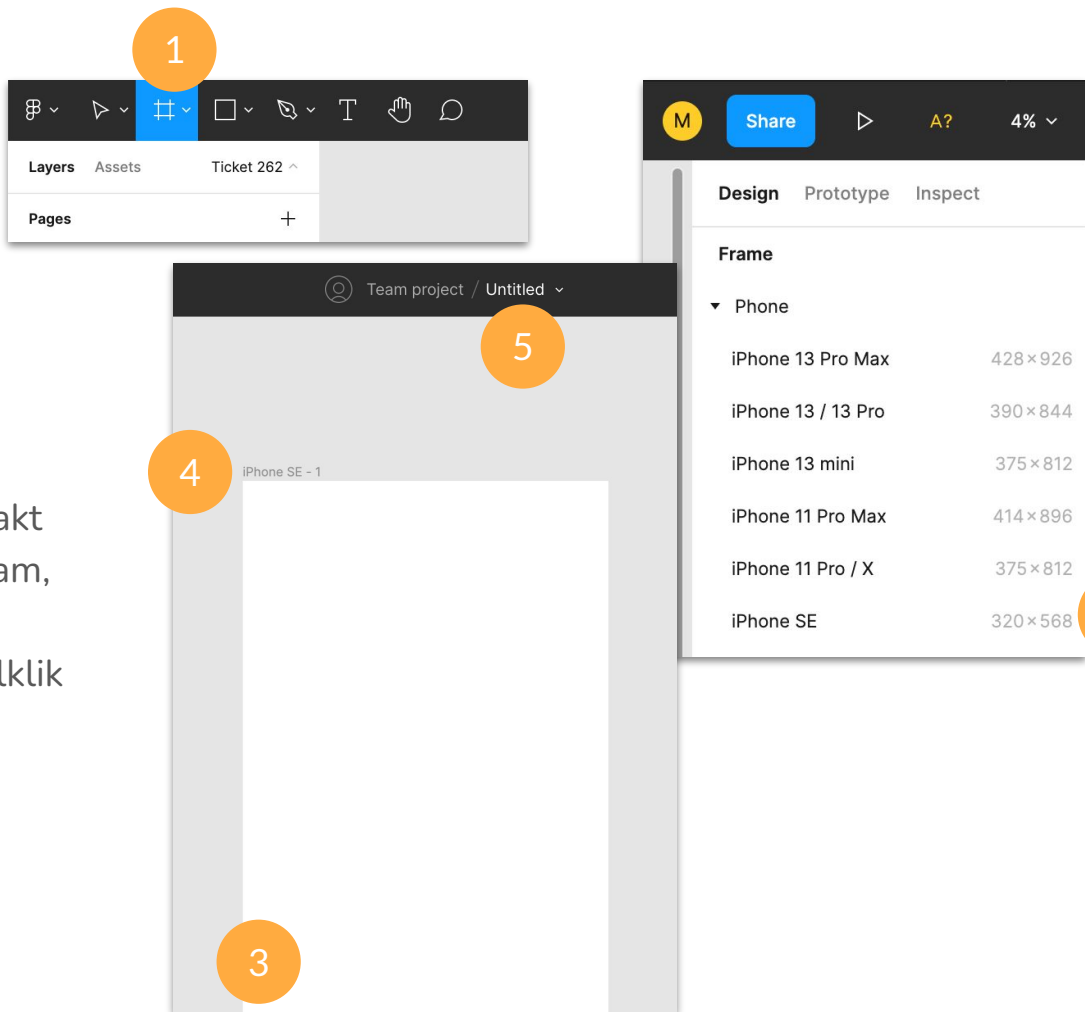
Figma oefening 1

Opzetten van een pagina

Figma oefening 1

Zet je eerste project en frame op:

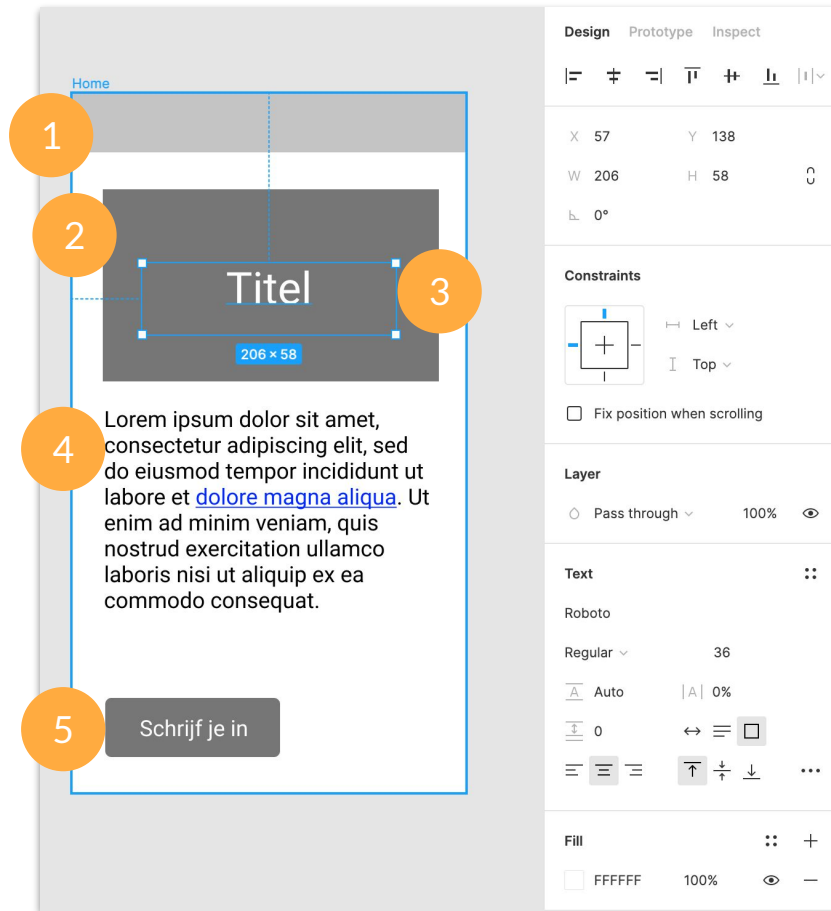
1. Selecteer “Frame” in het menu linksboven
2. Kies het smalste mobile frame
3. Verleng het artboard (verticaal) indien je een scrollable page maakt
4. Geef het frame een relevante naam, bijvoorbeeld “Home”
5. Geef je project een naam (dubbelklik op “Untitled”)



Figma oefening 1

Teken de pagina zoals in het voorbeeld:

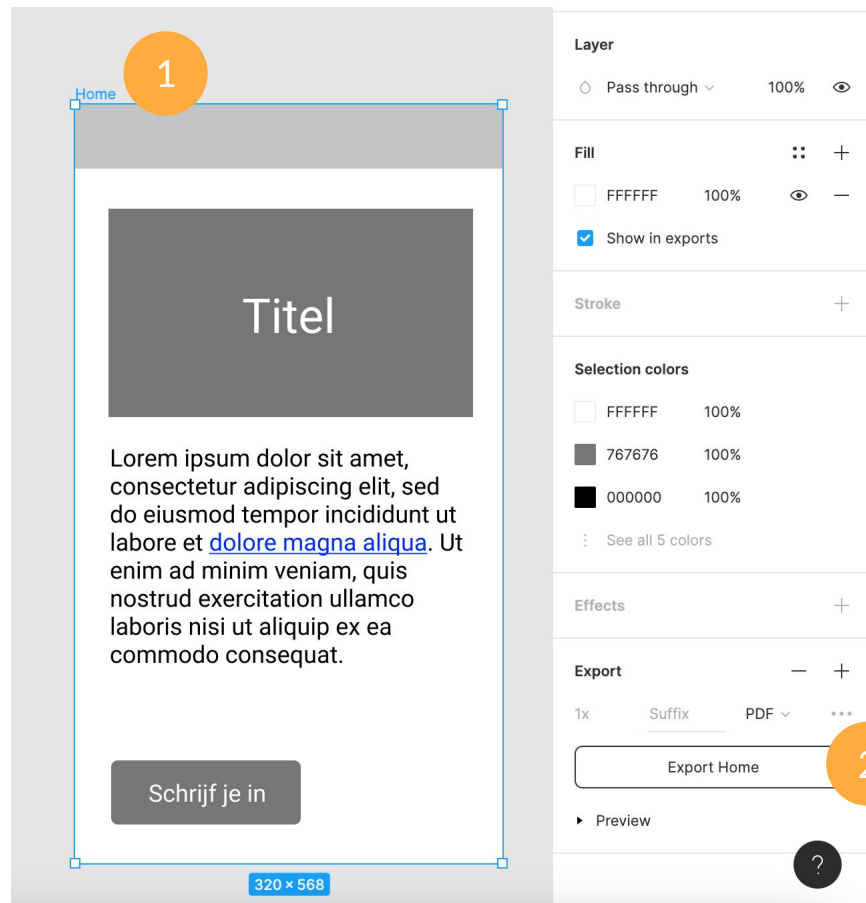
1. Header:
 - 48 pixels hoog, kleur C4C4C4
2. Hero afbeelding:
 - kleur 767676
3. Titel
 - Text align center, kleur wit
4. Tekst Lorem ipsum
 - Text align left, kleur zwart
 - Link onderlijnd, kleur 0029FF
5. Button:
 - 48 pixels hoog, kleur 767676
 - Label “Schrijf je in”, kleur wit



Figma oefening 1

Lever je ontwerp in:

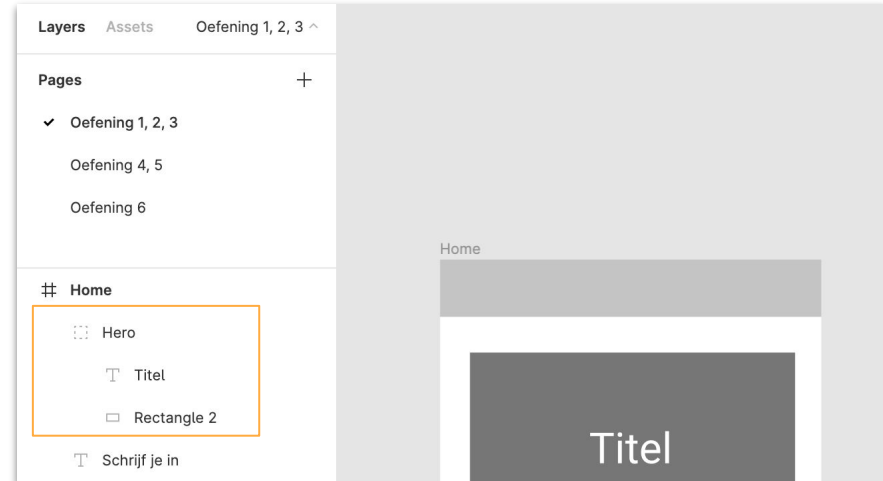
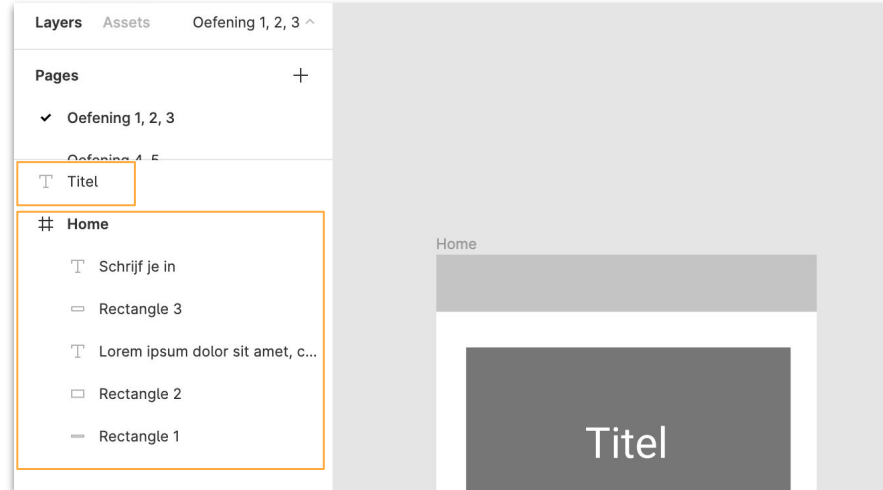
1. Selecteer het frame
2. Exporteer je frame als PDF



Let op!

Alle onderdelen van je wireframe plaats je best onder het juiste frame, zodat ze meegenomen worden in de export!

Gropeer eventueel onderdelen die bij elkaar horen met Cmd+G of Ctrl+ G, en geef de groep een herkenbare titel zodat je ze sneller terug kunt vinden.



Figma oefening 2

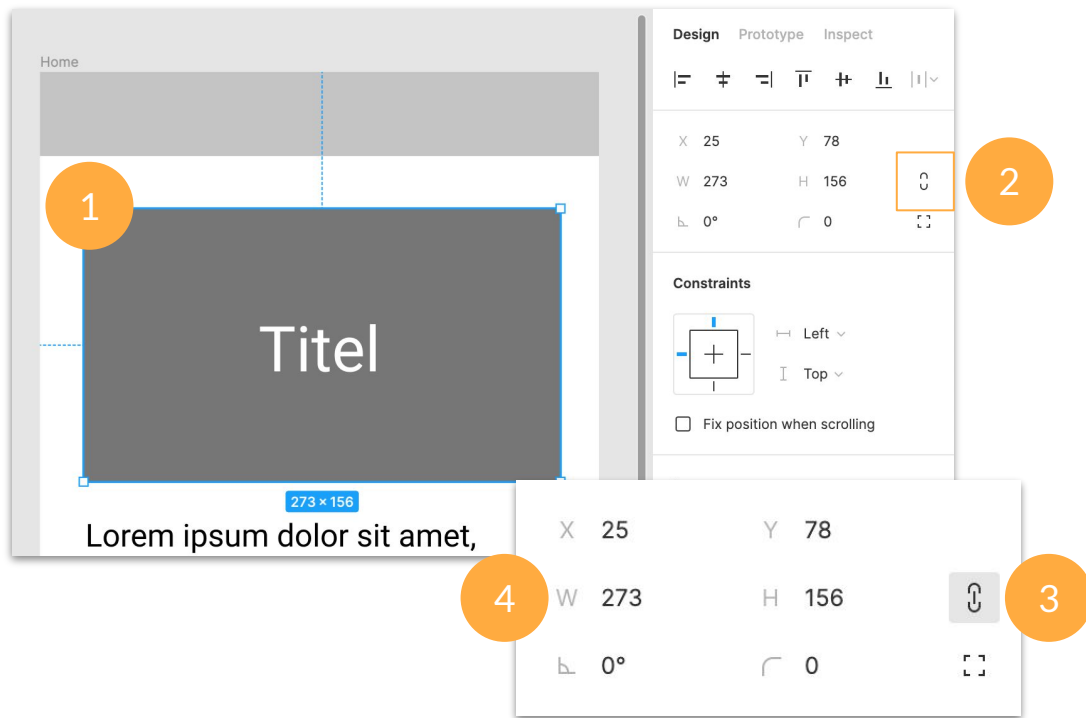
Ratio locken, afronding

Hoe kun je...

...de proporties van een rechthoek locken of unlocken?

1. Selecteer de rechthoek
2. Klik op het icoontje "Constrain proportions" naast de W (breedte) en H (hoogte)
3. Het knopje wordt grijs en de link gesloten.
4. Als je nu een andere W ingeeft, past de H zich automatisch aan (en vice versa).

Note: Werkt niet als je de rechthoek wilt aanpassen door met je muis één van de hoekpunten te verplaatsen!

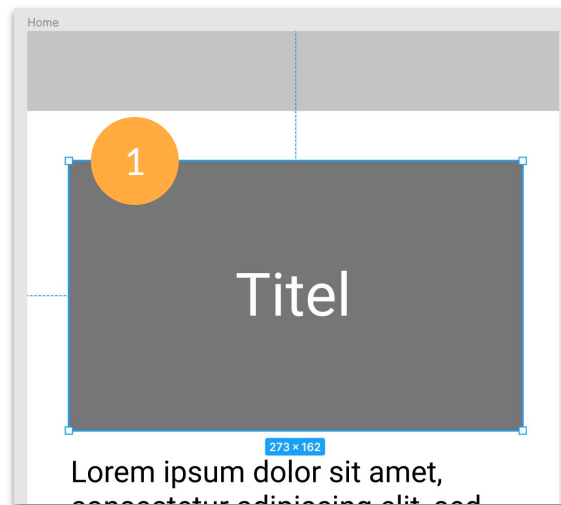


Hoe kun je...

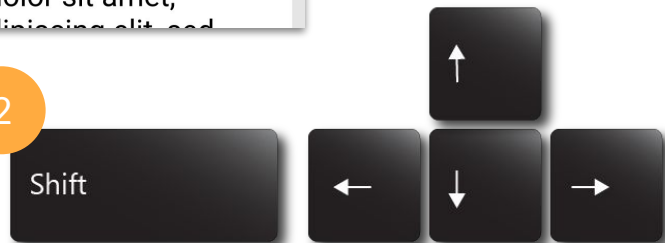
... een object “sneller” verplaatsen met de pijltjes toetsen?

1. Selecteer het object
2. Gebruik Shift+pijltje, het verplaatst dan default 10 pixels in de richting die je wilt

Note: als je enkel de pijltjes gebruikt, verplaatst het object 1 pixel



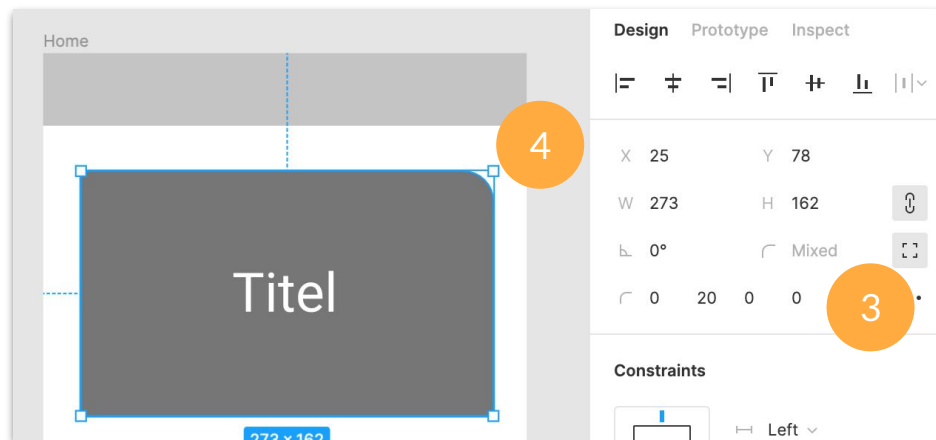
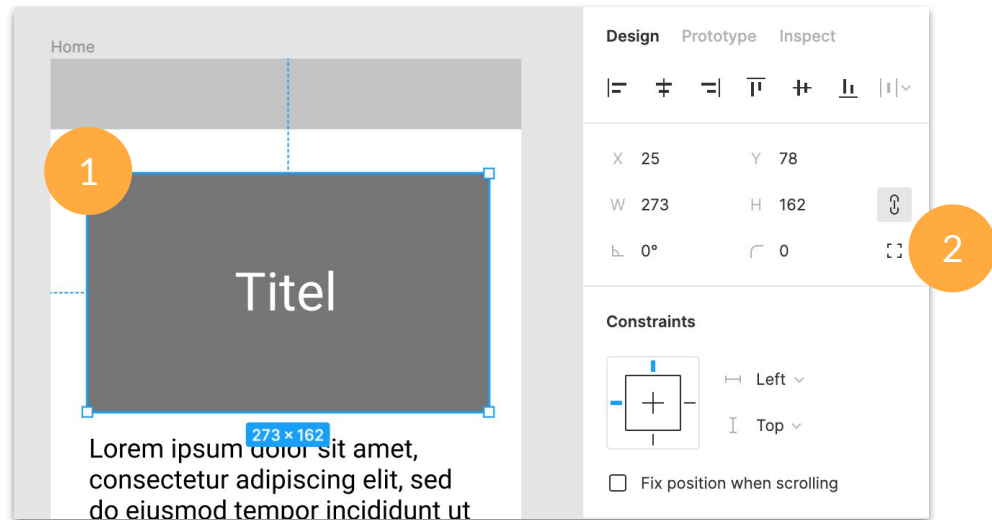
2



Hoe kun je...

... enkel de rechterbovenhoek van een rechthoek een afronding geven?

1. Selecteer de rechthoek
2. Klik op het icoon “Independent corners”
3. Vul enkel het 2e veldje van links in met een cijfer, bijv “20”
4. Je ziet dat enkel de rechterbovenhoek is afgerond, de rest van de hoeken niet.



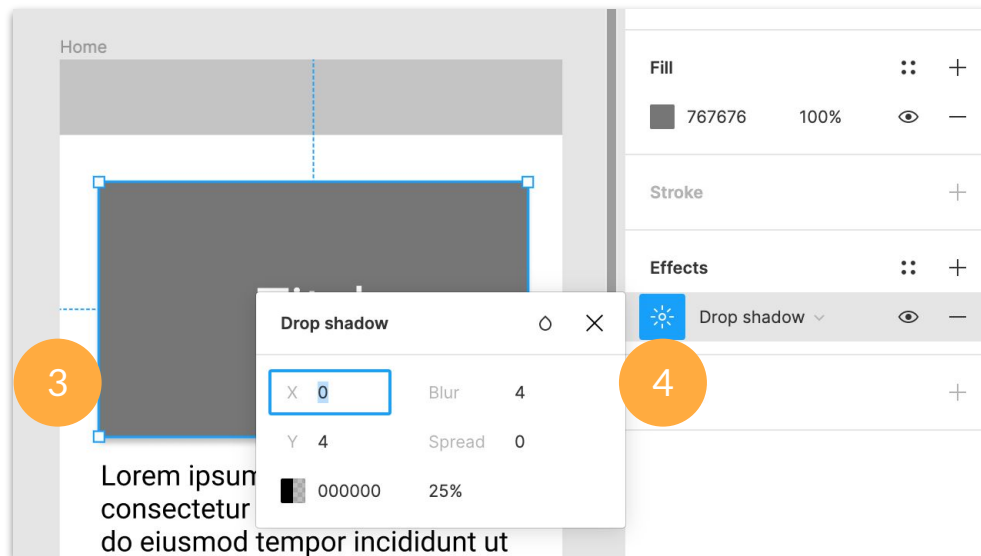
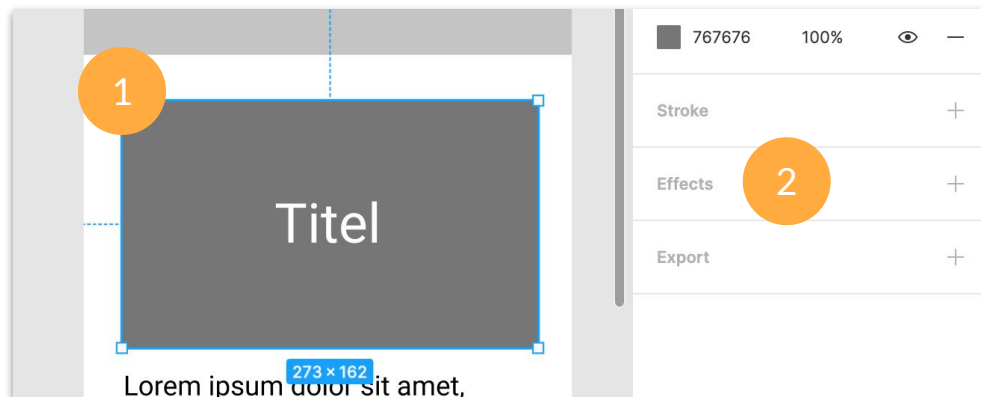
Hoe kun je...

... een object of tekst een schaduw geven?

1. Selecteer het object
2. Klik op Effects (of het plusje erachter)
3. De schaduw wordt direct getoond
4. Als je op het “Zonnetje” klikt, kun je de schaduw nog aanpassen.

Note 1: Door op het minnetje te klikken verwijder je de schaduw weer

Note 2: Door op het oogje te klikken verberg je de schaduw



Figma oefening 3

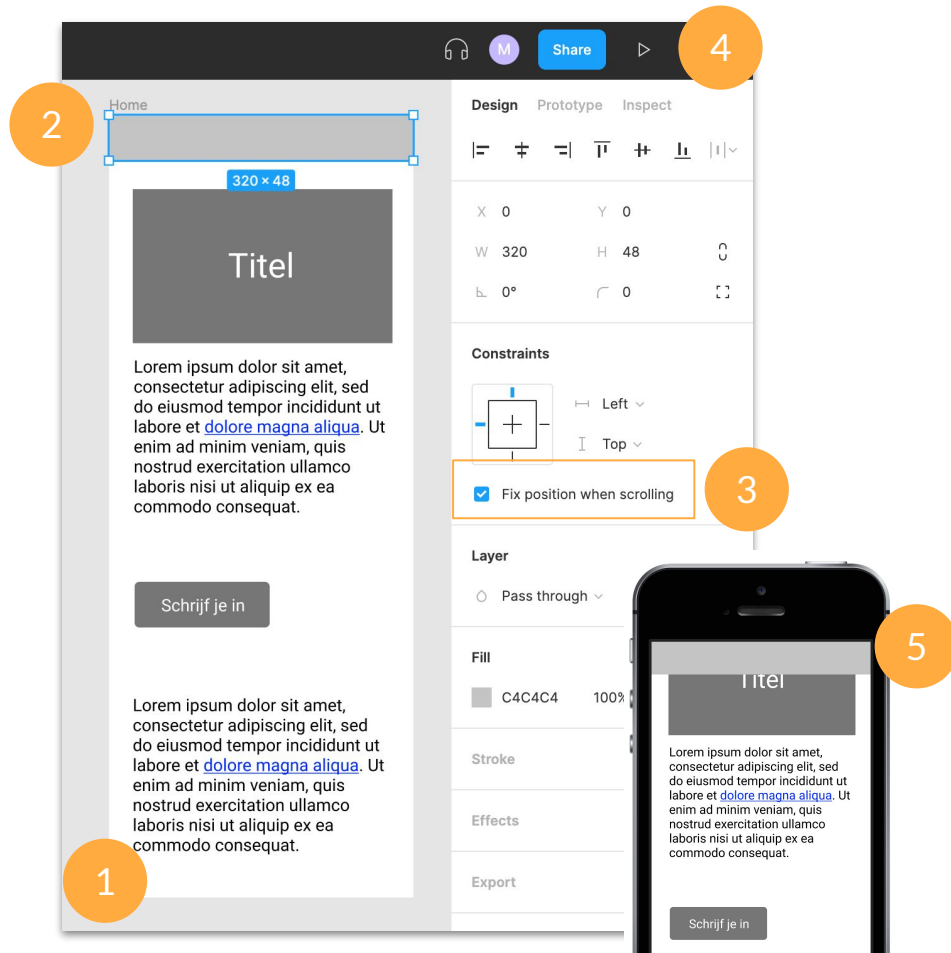
Sticky header, constraints voor de footer

Hoe kun je...

... je header “sticky” maken?

(Dat hij vast bovenaan de pagina blijft staan, ook als je naar onder scrollt?)

1. Maak je pagina wat langer aan de onderkant (zodat je kunt scrollen)
2. Selecteer je header
3. Check de box “Fix position when scrolling”
4. Klik op “Play” rechtsbovenaan
5. Scroll naar onder om het effect te zien

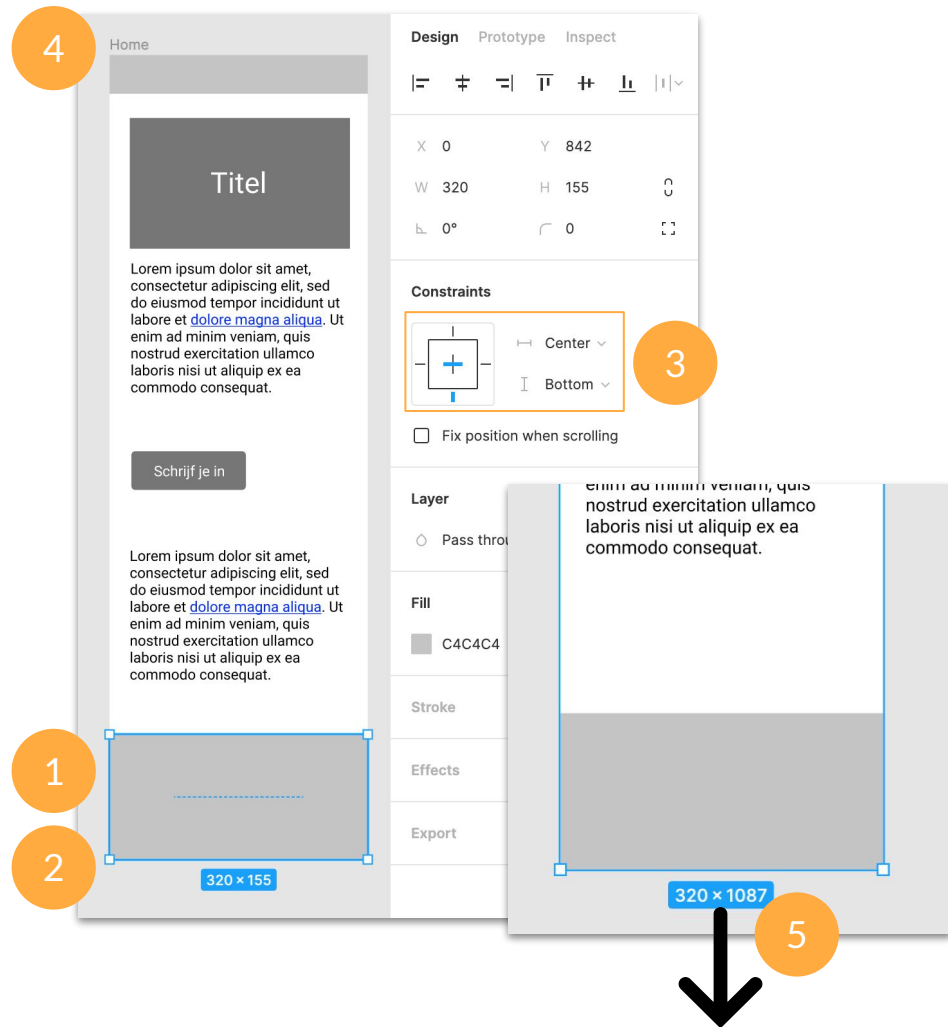


Hoe kun je...

... je footer vastzetten aan de onderkant van je frame?

(Dat hij vast onderaan de pagina blijft staan, ook als je je frame onderaan verlengt?)

1. Voorzie je pagina van een footer
2. Selecteer je footer
3. Selecteer Center en Bottom constraints
4. Selecteer het frame door op de naam te klikken
5. Verleng je frame aan de onderkant om het effect te zien



Figma oefening 4

Componenten

Componenten

Componenten zijn elementen die je kunt **hergebruiken in je designs**. Ze helpen je om **consistente designs** te creëren over projecten heen.

Je kunt een component maken van elke layer of object dat je hebt gedesigned. Dit kan een hele range van objecten zijn, zoals **buttons, iconen, lay-outs, en meer**.

Je kunt componenten creëren om te gebruiken in een enkele file. Of, je kunt een **team bibliotheek (library)** maken om componenten en stijlen te delen tussen bestanden en projecten.

Bron: [Figma](#)

Components

Er zijn 2 aspecten aan een component:

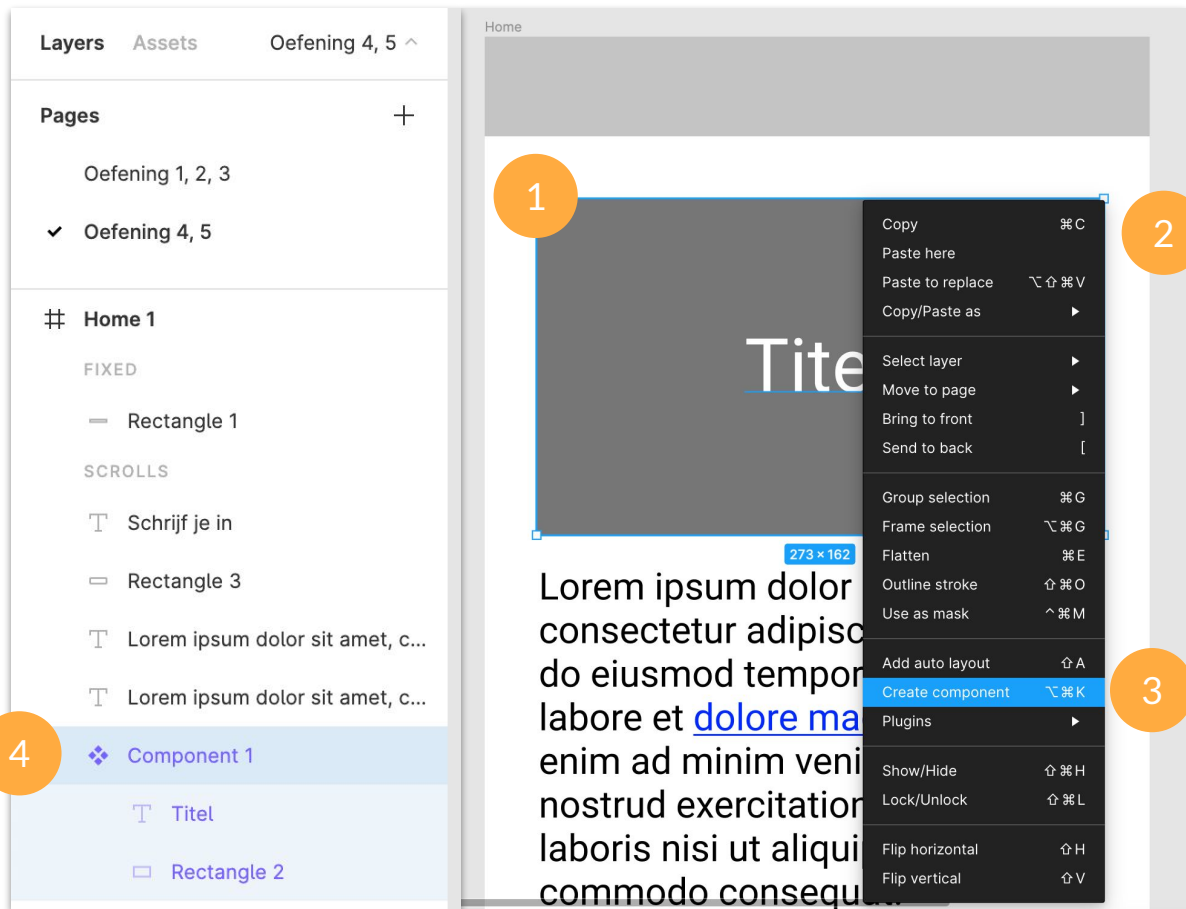
1. Het “main component”. Dit definieert de eigenschappen van het component.
2. Een “instance”. Dit is een kopie van het component dat je kunt hergebruiken in je designs. Instances zijn verbonden aan de main component en ontvangen aanpassingen die je doet aan het main component.

Bron: [Figma](#)

Hoe kun je...

... zelf een main component maken?

1. Selecteer alle objecten die samen een component moeten vormen (bijv een afbeelding en een titel)
2. Rechtermuisklik opent een menu
3. Kies 'Create component'
4. Je ziet dat het item paars kleurt in het Layers panel en nu 'Component 1' heet.

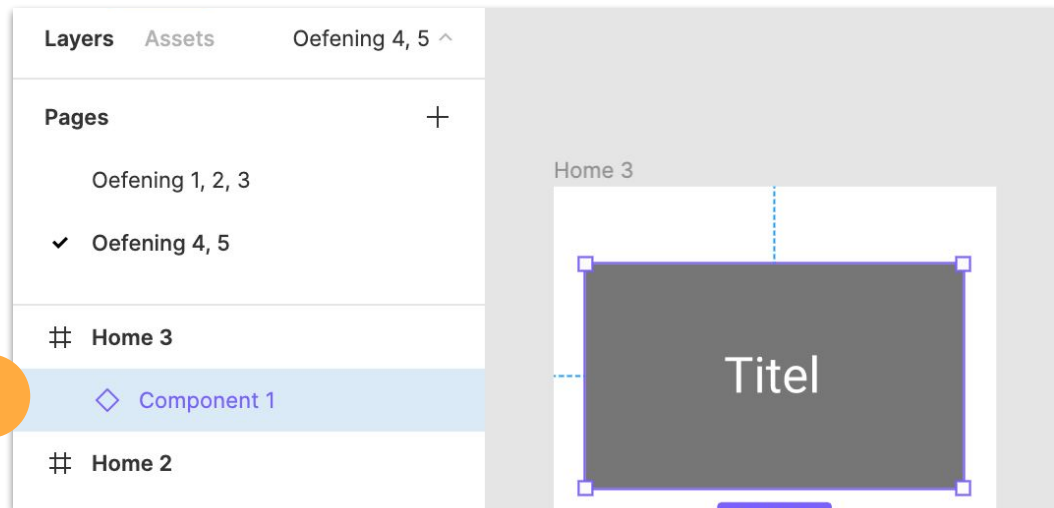
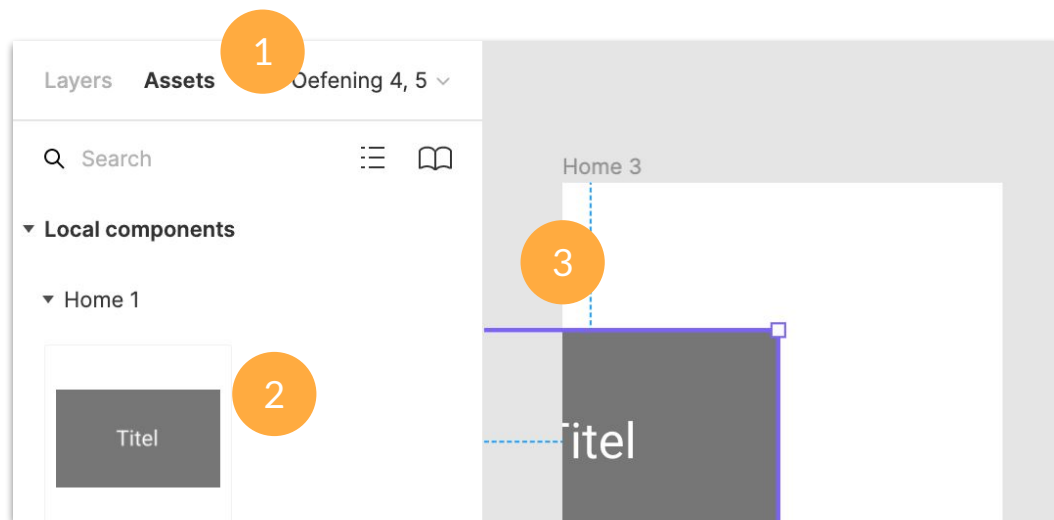


Hoe kun je...

... een instance aanmaken?

1. Ga naar Assets
2. Selecteer de Main component
3. Drag 'n drop de Main component op een frame.
4. Je Instance is aangemaakt, je ziet hem nu ook staan onder het frame onder Layers.

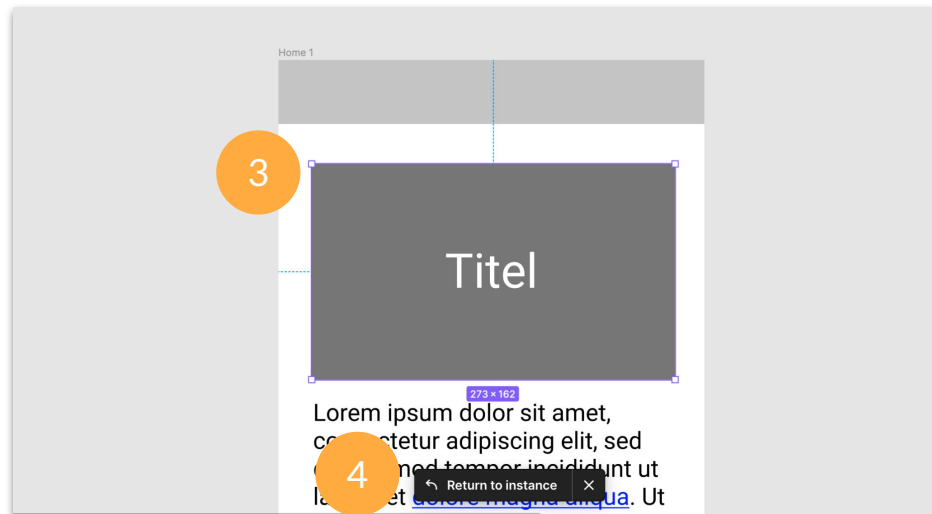
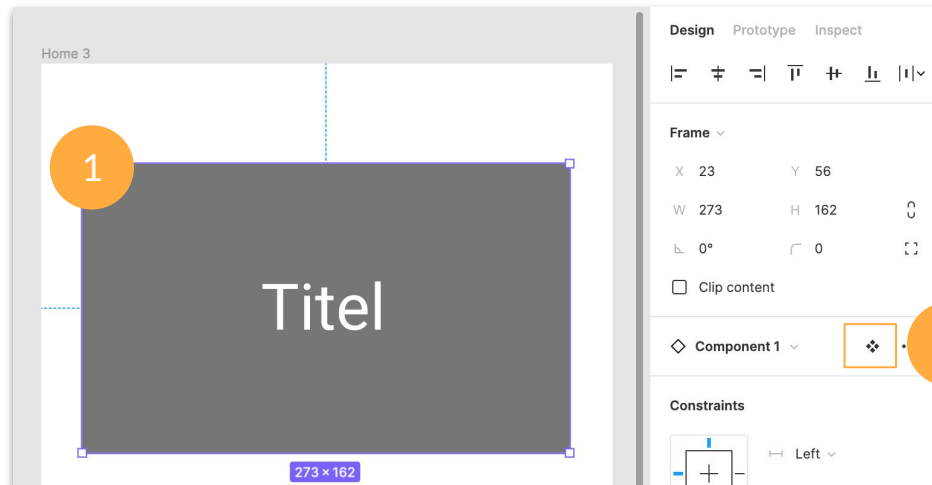
Note: je kunt de main component ook copy-pasten, om een instance aan te maken.



Hoe kun je...

... een main component aanpassen?

1. Selecteer een Instance van de Main component die je wilt aanpassen.
2. Klik in het Design panel op Go to Main component.
3. Je ziet nu automatisch de Main component in beeld verschijnen.
4. Je krijgt ook de mogelijkheid om terug te keren naar de Instance.



Overschrijvingen (overrides)

Overschrijvingen zijn **wijzigingen die je maakt aan een eigenschap van een enkele instance**. Deze laten je toe om een instance op maat te maken voor een nieuwe context, of om te **exploreren** wat er nog mogelijk is in het design, zoals een nieuwe iteratie van de tekst op een knop of de inhoud van een menu.

Bron: [Figma](#)

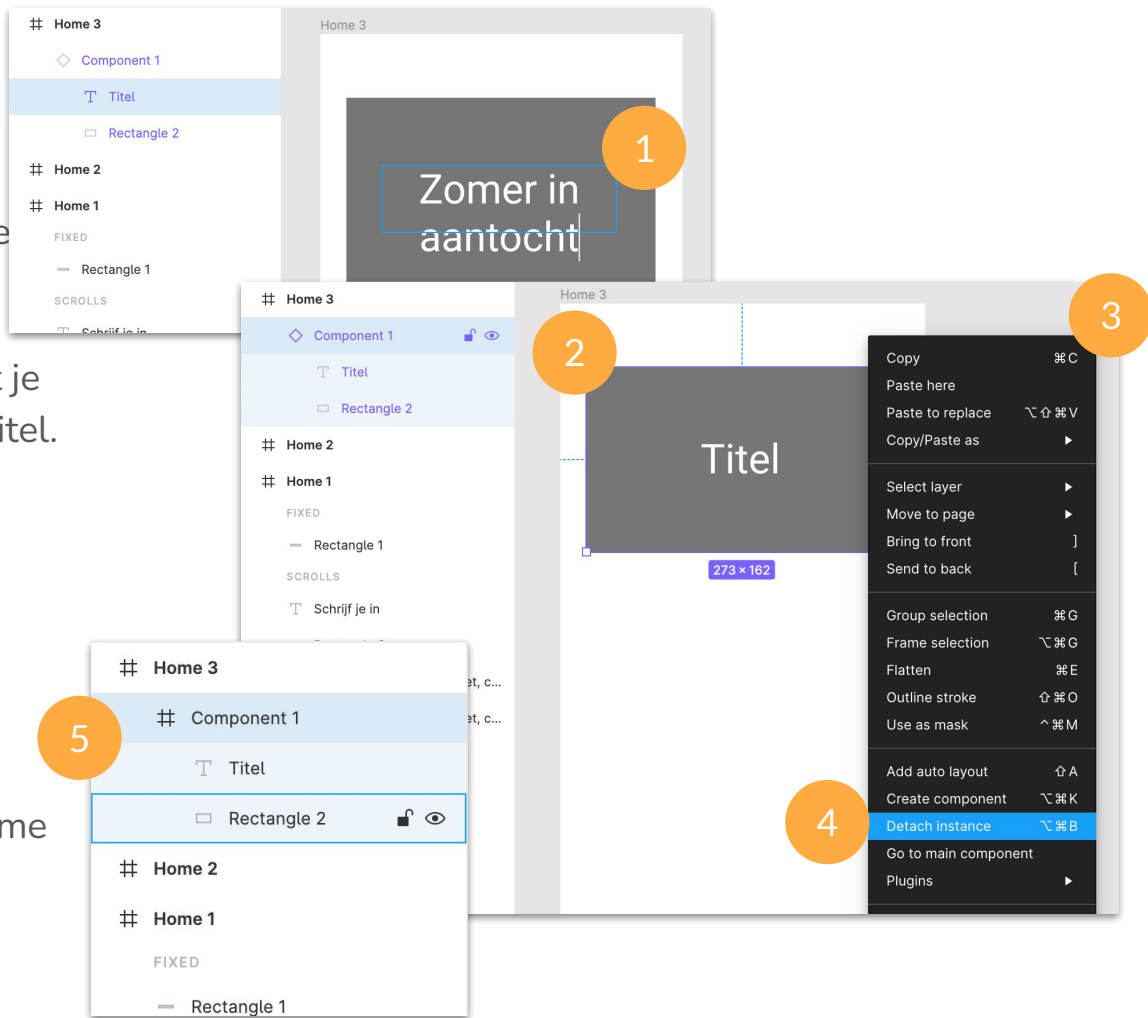
Hoe kun je...

... een instance 'overriden' of loskoppelen van de component?

1. Dubbelklik op het component dat je wilt aanpassen, bijvoorbeeld de titel. Figma onthoudt deze override.

OF

2. Selecteer de Instance
3. Rechtermuisklik opent een menu
4. Kies 'Detach instance'
5. Je ziet dat het component een frame wordt en niet langer paars is.



Video's

Bekijk:

[Figma tutorial: Components
- the basics](#)



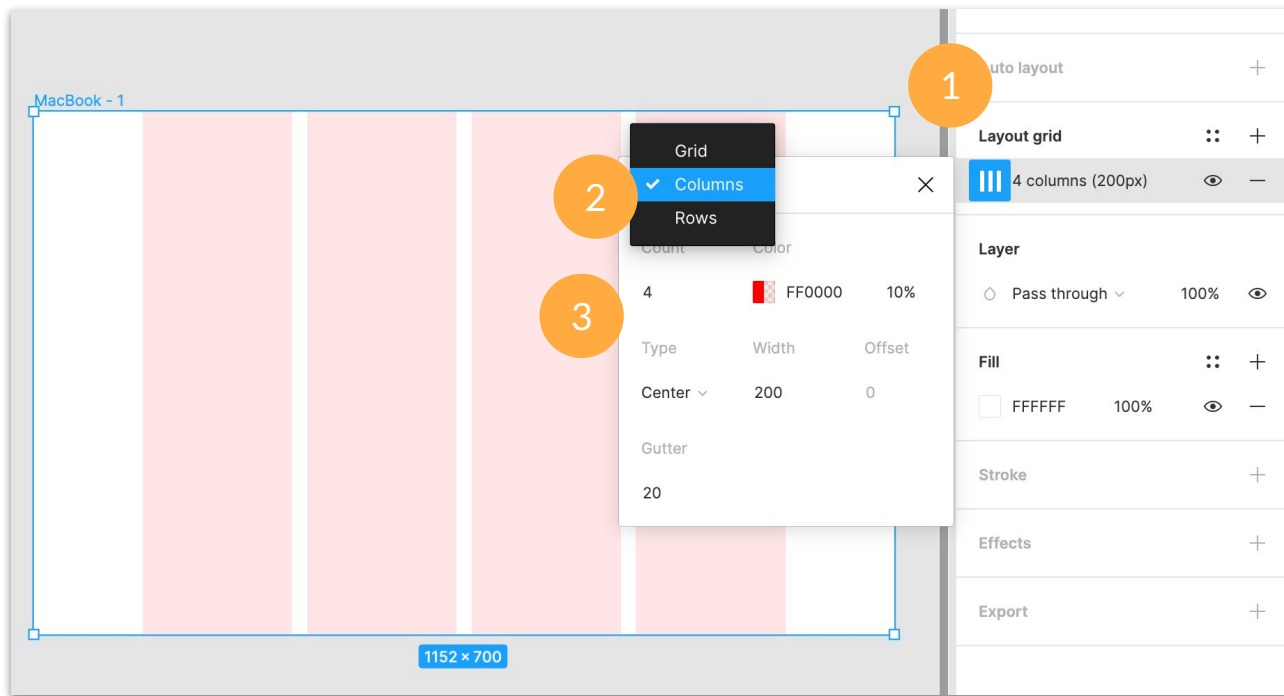
Figma oefening 5

Werken met grids

Hoe kun je....

... een grid gebruiken om kolommen netjes uit te lijnen?

1. Voeg een Layout grid toe
2. Kies 'Columns'
3. Stel aantal kolommen, type, breedte (Width) en de afstand tussen de kolommen (Gutter) in.



Figma oefening 6

Concept boekhouding webapplicatie

Figma oefening 6

Stel je de volgende situatie voor: Je werkt als UX designer. Je werkgever vraagt je om voor een klant een nieuw ontwerp te maken voor een applicatie die verouderd is.

- Doelgroepen:
 - **Kleine zelfstandigen** met 1 of 2 medewerkers, met een zeer beperkte boekhouding.
- Belangrijkste taken:
 - **Scans of foto's** van ticketjes en facturen uploaden
 - Verwerkte **inkomsten en uitgaven** van huidige maand
 - Uploads die **niet succesvol** verwerkt konden worden, vervangen

Figma oefening 6

Voorwaarden die je in gedachten moet houden:

- Doel van de opdrachtgever:
 - Zoveel mogelijk scans/foto's in de app laten uploaden
 - Zoveel mogelijk uploads succesvol verwerken
- Innovatie:
 - Een **webapplicatie met data in de cloud** in plaats van een applicatie die lokaal geïnstalleerd wordt
 - Webapplicatie moet **zowel op mobile als op desktop** beschikbaar zijn (responsief)

Figma oefening 6

Gebruik de volgende methodes en tools:

- Schetsen op papier
- Wireframing in Figma

Exporteer naar PDF en lever in:

- Wireframes voor minimaal **twee mobiele pagina's** van je concept
- **Minimaal 1 pagina** vertaalt naar desktop



Vragen?

Neem contact op met Marjan Geerts!

- marjan@uxcoach.be
- www.uxcoach.be
- www.linkedin.com/in/marjanatsrimigeerts



LISTEN MEASURE DESIGN



UX COACH

FEEDBACK

TITEL