

LU01a - UI-Designs lesen und interpretieren (Figma → HTML)

Ziel: Sie können ein UI (z.B. Figma Design) in **Bausteine** zerlegen, diese **gruppieren** und daraus eine saubere HTML-Struktur ableiten.



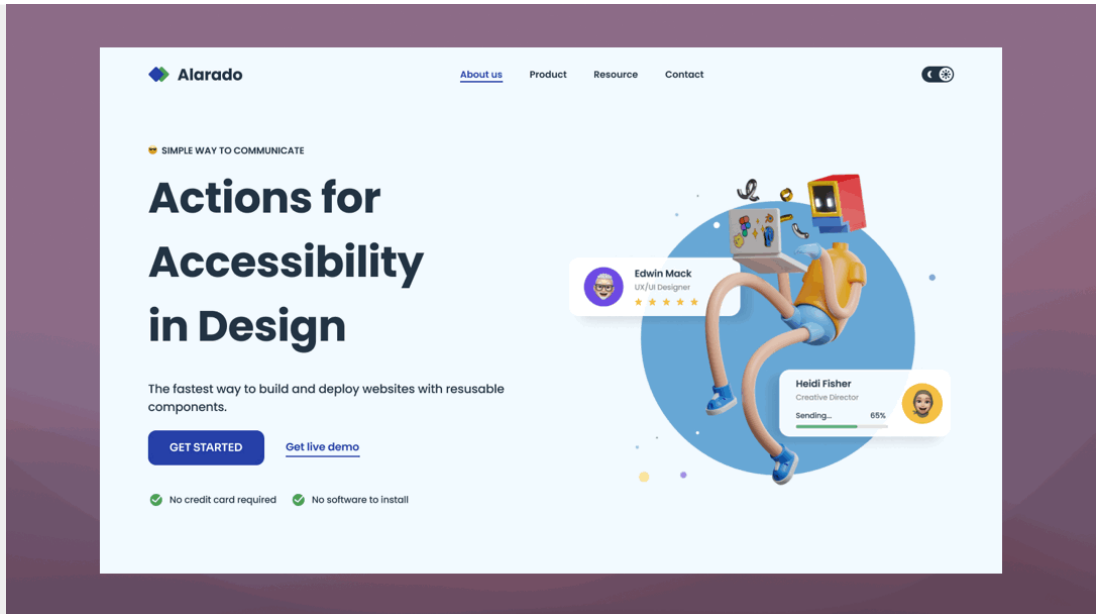
Figma Software hier downloaden: [Figma Download](#)

Lernziele

- Sie erkennen typische UI-Elementklassen: **Layout, Formular, Navigation, Anzeige.**
- Sie können UI-Teile sinnvoll gruppieren und **sprechende Namen** vergeben.
- Sie entscheiden, welche HTML-Elemente semantisch passen (z.B. header, nav, main, section).

Vorgehen: In 6 Schritten “UI lesen”

1. **Grobscan:** Was sind die Hauptbereiche? (Header / Main / Footer)
2. **Navigation finden:** Logo, Menu-Items, evtl. Switch/Buttons.
3. **Sections finden:** “Hero”, “Cards”, “FAQ”, “Player” usw.
4. **Gruppieren:** Was gehört zusammen? (Buttons als Gruppe, Menu-Links als Liste, Features als Gruppe)
5. **Layout überlegen:** 2-Spalten? Zentriert? Wrap auf Mobile? (meist Flexbox/Responsive)
6. **Wiederholungen erkennen:** Komponenten (Button-Stile, Text-Stile, Spacing-Regeln, Farben)

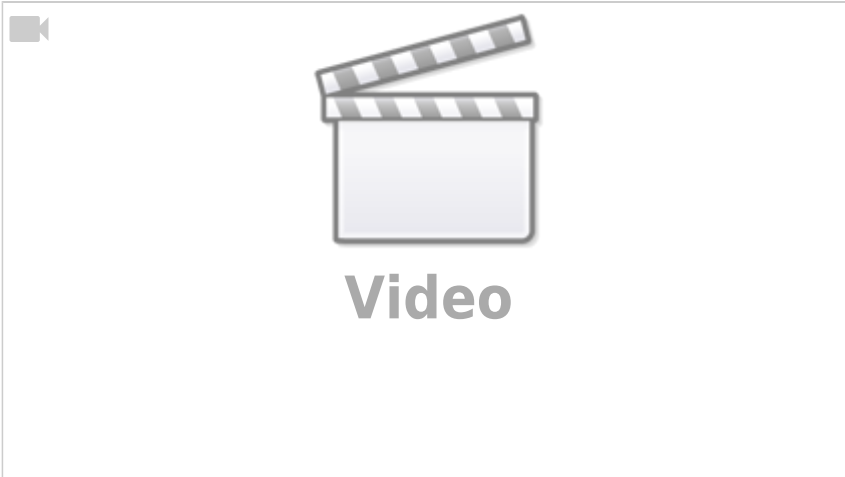


Animation: Schrittweise das UI-Design unterteilen in Header/Main, Section, Gruppen.

Merksatz: Erst **Struktur**, dann **Aussehen**, dann **Interaktivität**.

UI → HTML Mapping

UI-Teil	Typ	Sinnvolles HTML	Layout-Idee
Logo	Anzeige & Navigation	a + img	in Flexbox-Reihe im Header
Menu-Items	Navigation	nav + ul/li/a	display: flex + gap
Hero-Textblock	Anzeige	h1/h3/p in Container	Spalte links
Buttons (2 Stück)	Formular/Interaktion	button in Wrapper	Wrapper: display: flex
“Features” (2 Bulletpoints)	Anzeige	ul/li (oder div/span)	Icons via ::before
Dark/Light Switch	Formular/Interaktion	input type=checkbox	SVG-Icons werden über checkbox gelegt.
Hero-Bild	Anzeige	img (evtl. srcset)	Spalte rechts



From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m291/learningunits/lu01/theorie/a_intro?rev=1770034483

Last update: **2026/02/02 13:14**

