

Modernes Webdesign

1. Vorwort

Ich werde in diesem Dokument das Entstehen eines Webdesigns bzw. Entwurfes dokumentieren. Das Dokument soll den Entwurf, die grafische Umsetzung und die eigentliche Umsetzung in valides Markup dokumentieren. Geplant ist zur Zeit die grafische Umsetzung mit Gimp, und die eigentliche Umsetzung in Markup durch HTML5 und CSS3.

Das Design soll anhand von Webstandards geplant und später auch umgesetzt werden. Wir werden unter anderem Themen wie Farbenlehre, Typografie, Barrierefreiheit und natürlich Semantik durchkauen.

Kommentar des Autors:

Natürlich bin auch ich „nur“ ein Mensch, und auch ich habe Motivationsschwächen. Deswegen wird dieses Dokument Schrittweise erweitert. Ob das Dokument jemals fertig gestellt wird, weiß keiner. Jedoch hoffe ich das inständig. Wenn ihr gefallen an dem Dokument habt, dann teilt es mir bitte mit, und zwingt mich zum Weitermachen. Ein wenig Druck von Außen sollte nicht schaden. Naja, egal, ich wünsche viel Spaß und gutes Gelingen :)

Kontakt:

Solltet ihr auf Fehler stoßen, oder Fragen haben, so kontaktiert mich doch bitte per Mail: xcr4cx [ät] googlemail [punkt] com.

So, nun aber viel Spaß!

Inhalt

Die Themen im Überblick. (Anhand des aktuellen Umfangs)

1. Vorwort
2. Grundlegendes
3. Der Entwurf

2. Grundlegendes

Dieses Dokument soll Fortgeschrittenen, Profis, Anfängern, Hobbydesignern und allen Interessierten modernes Webdesign mit Webstandards näher bringen.

Aber um überhaupt erstmal an dieses riesige Themenfeld ranzugehen, müssen wir erstmal klären, was Webstandards sind.

Webstandards sind Technologien, die durch das World Wide Web Consortium (W3C)¹⁾ und anderen Organisationen, Institutionen und Unternehmen zusammen entwickelt worden, um Dokumente im Internet langlebiger zu machen, und gleichzeitig sicher zu stellen, dass möglichst viele Nutzer diese auch betrachten können – möglichst unter gleichen Bedingungen wie jeder andere.

Den Ursprung hat das Ganze Anfang der 1990er gefunden. Zu der Zeit gab es noch keine solcher Formatierungsmöglichkeiten wie heute. Web-Dokumente kamen meist trist und grau daher. Genau das wollte Netscape nun ändern, und schmiss den Netscape Navigator auf den Markt.

Dieser brachte diverse Formatierungen wie Tabellen, Frames, Script- und Multimediaelemente, sowie mehr Farben mit, die es bisher noch nicht gab.

1995 hielt Netscape somit 80% des Browsermarktes. Nun lief Microsoft gefahr, durch diese Entwicklung „technisch Irrelevant“ zu werden. Um das zu verhindern, veröffentlichte Microsoft im August '95 den Internet Explorer. Und der Wettkampf war hiermit nun feierlich eröffnet.

Jeder der beiden Hersteller versuchte nun, sein Angebot so attraktiv wie möglich zu gestalten. Jeder bastelte seine eigenen Erweiterungen zur HyperText Markup Language in sein Produkt, und lies es, so glaubten sie, besser aussehen, als die Konkurrenz. Dadurch wurden Standards fast unmöglich, da jeder der beiden Giganten seinen eigenen „Standard“ definierte.

Das Ende der Geschichte kennen wir wohl alle, siegreich zog Microsoft 1998 aus dieser Schlacht, und Netscape gab seinen Navigator frei ab.

¹⁾ Das W3C ist ein von Tim Berners-Lee gegründetes und bis heute geleitetes Gremium, welches die zur Standardisierung des Webs entworfenen Technologien verwaltet und entwirft bzw. Verbessert.

Natürlich gab es Webstandards schon vor dem „Browserkrieg“. Hauptziele des W3C sind nämlich Plattformunabhängigkeit und Barrierefreiheit, schon seit seiner Gründung '94. Denn Standards ermöglichen es, dass Entwickler einen

Richtwert haben, um ein Dokument immer gleich aussehen zu lassen.

Nun wissen wir ja, dass dem bis heute nicht so ist. Und genau das ist der Grund, sich als Designer an Standards zu halten, selbst wenn der am meisten verbreitetste Browser diese anders implementiert. Denn genau so zwingen wir die Monopolisten, ihre Stellung zu Standards zu ändern. Ein gutes Beispiel ist der Internet Explorer. Vieles beherrscht er nur teilweise oder gar nicht, ein aus unserer Sicht grausiger Zustand, der sich nur durch die Massenbewegung in Richtung anderer Browser wie Firefox, Opera oder Chrome geändert hat. Genau so erreichen wir, dass der Internet Explorer dazu lernt, und somit jeder das Dokument gleichermaßen betrachten kann.

Webstandards sind also Bestimmungen, die durch das W3C ausgegeben werden, um Dokumente auf gleiche Weise vorzustellen. Beispiele hierfür wären der HTML-, CSS-, XHTML- oder der XML-Standard. So können die Browserentwickler sich nun an diese „Leitfäden“ richten, und Dokumente gleichermaßen verarbeiten.

Als Webstandards bezeichnet man nun aber nicht nur den HTML- oder CSS-Standard, sondern qualitative, sprich unmessbare und subjektive und nicht verpflichtende Standards, die durch die hohe Nachfrage einfach benötigt werden. Die Rede ist von Barrierefreiheit und Benutzbarkeit.

Diese Standards haben aber genau dasselbe Ziel wie das W3C. Sie wollen erreichen, dass möglichst viele Nutzer genau dasselbe zu sehen bekommen. Sie sind aber nicht durch Code umzusetzen, bzw. nur indirekt. Man muss für sie einen gewissen Instinkt entwickeln, da es nirgends Leitfäden, sondern nur Tipps und Hinweise für Barrierearmes bzw. Barrierefreies und Benutzbares Webdesign gibt. Natürlich gibt es hier viele Ideen, die weit verbreitet sind, bspw. Skip-links. Dazu aber an anderer Stelle mehr.

Und Genau dieses Gespür soll uns von Anfang an zur Barrierearmen und ansehnlichen Gestaltung unseres Designs helfen.

3. Der Entwurf

Damit wir unseren ersten Entwurf entwerfen können, müssen wir uns zunächst etwas Gedanken machen.

Worüber?, wirst du dich fragen. Nun wir denken zunächst über Inhalt und Struktur nach. Das sind unsere ersten Bausteine die wir setzen müssen.

Die Struktur bezeichnet den logischen Aufbau der Informationen, die wir präsentieren wollen. Die Faustregel dafür: „Der Nutzer muss den Aufbau verstehen können.“, er muss ihn nachvollziehen können. Komplexität ist hier in der Regel fehl am Platze. Denn wenn wir unsere Informationen komplex und unerkennbar gestalten, weis der Nutzer nicht, was er machen soll/muss. Und da ihn das womöglich überfordert – wer will schon großartig nachdenken – schliesst er unsere Seite, und kommt wahrscheinlich nie wieder. Aber sind unsere Informationen gut strukturiert dargestellt, bleibt er, erzählt es vielleicht sogar weiter. Also merken wir, dass gute Struktur eigentlich nur Vorteile besitzt.

Für eine gute Struktur sollten wir die Informationen, die wir präsentieren möchten, grob vorgliedern. Wir müssen sie also einteilen, ihnen Kategorien zuweisen, bzw. übergeordneten Punkten, und sie in Verbindung setzen.

Man sollte sich folgende Gedanken dazu bereithalten:

Welche Kategorien verbinde/assoziiere ich miteinander?

Welche sind kombinierbar? Welche kann ich einander unterordnen?

Was würde ich als nächstes erwarten?

Wo würde ich das Element erwarten?

Solche Fragen müssen wir uns dazu stellen. Aus den Antworten haben wir dann unsere Grundgliederung vorliegen, und können daraus eine Navigationsstruktur ableiten.

Damit unsere Besucher sich aber auch im allgemeinen wieder finden, sollten wir immer einen Link auf den „Start“ bereitstellen, links also solche markieren, und den Benutzern immer den aktuellen Standort zeigen.

Letzteres wird meist durch sogenannte „Breadcrumb-navigations“ umgesetzt. Sie sehen wie folgt aus:

Home > Politik > Deutschland > Hessen

So findet sich der Nutzer immer zum letzten Ausgangspunkt zurück.

Die Anordnung des Inhalts sollte der Struktur folgen. Hierarchisch angeordnete Informationen sollten im ganzen Projekt so umgesetzt werden.

So fühlt sich der Nutzer auch recht heimisch.

Wir haben jetzt schon einmal den elementaren Grundstein für unser Projekt gelegt. Als nächstes müssen wir uns aber der Zielgruppe zuwenden. Wir müssen uns fragen, An wen richtet sich das Angebot eigentlich?, denn wenn wir wissen, an wen sich das ganze richtet, wissen wir auch, was die Zielgruppe(n) erwarte(t/n). Man kann gewissen Zielgruppen bestimmte Verhaltensmuster zuordnen. Mit diesen Gewohnheiten müssen wir uns im Vorfeld beschäftigen, sie gar studieren. Passend wahren Statistiken, Studien und Umfragen. All diese Quellen sollten uns ein umfangreiches Bild über die Erwartungen und Gewohnheiten der Zielgruppe geben.

Wenn wir jetzt auch den zweiten Grundstein gelegt haben, können wir mit ein paar Richtlinien einen ersten Entwurf erstellen.

Wir sollten uns bei dem ersten Entwurf vorallem an die Effizienz, Wartung und Verständlichkeit halten. Das heisst, dass wir keine überladenen, anfälligen und komplexen Layouts erstellen sollten. Wir sollten alles so einfach wie möglich, jedoch immer an den Wünschen der Zielgruppe gestalten.

Es ist extremst wichtig, auf eine gute Wartbarkeit des Projektes zu achten, wir sollten alles wiedererkennbar und zukunftsorientiert gestalten.

Mit den vorhergehenden Betrachtungen im Unterbewusstsein legen wir nun los, und machen uns ein erstes Bild des Ergebnisses.

In unserem Beispiel wird das ganze eine Präsenz für eine Zeitung. Wir fragen uns zunächst, worüber handelt die Zeitung, welches Spektrum an Themen bietet sie überhaupt an? Schliesslich: Wer ist unsere Zielgruppe?

Diese Fragen sind in unserem Beispiel wie folgt zu beantworten: Die Zeitung ist eine links-orientierte Zeitung mit Themen wie Politik, Wirtschaft, Kultur, Umwelt, Technik. Jetzt müssen wir uns fragen, was können wir kombinieren? Dazu sei noch angemerkt, wir müssen auch auf die Stärke des Themas achten. Ist zum Beispiel die Kategorie Umwelt recht umfangreich, wäre es nur umständlich, sie irgendeiner der anderen Kategorien unterzuordnen.

Ich komme zu dem Schluss, dass keine der Kategorien unterzuordnen ist. Sie sind einfach an sich zu groß.

Jetzt fragen wir uns, was will der Leser zuerst lesen? Bei einem politisch-linken Blatt natürlich politische Artikel und Nachrichten.

Ich muss anmerken, dass man bei einem solchen Projekt erstmal etwas über die linke Politik lesen muss, bevor man prioritäten setzt.

Denn dann können wir auch folgende Prioritäten nachvollziehen: Politik, Wirtschaft, Umwelt, Kultur, Technik. Die ersten drei Rubriken sind recht gut mit linkem Gedankengut vereinbar und deswegen unser Hauptaugenmerk.

Die restlichen zwei Rubriken sind eher untypisch und nach der Interesse der Leser gerichtet. Technik ist meiner Ansicht nach zum Beispiel nur bedingt Interessant für politisch interessierte Leser.

Nun haben wir unsere Inhaltlichen rubriken zusammen. Normalerweise sollte man nun unterkategorien festlegen. Da wir aber kein komplettes Blatt entwerfen wollen, überlassen wir das der „Redaktion“ der Zeitung. Das sollte in Auftragsfällen alles vorgegeben sein. Deswegen belassen wir es dabei. Dummykategorien werde ich trotzdem einfügen, also nicht wundern.