

WEBKONZEPTION

Teil 1: Grundlagen

BASISWISSEN

- Grundprinzip des WWWs

WEBSITE PROJEKT: ABLAUF

1. Anforderung
2. Information Architecture (IA)
3. Navigation / Sitemap
4. UX / Wireframing / Mocking
5. Design / Prototyping
6. Umsetzung / Testing
7. Launch / Maintenance

ANFORDERUNG ANALYSE

Was will wer, warum und unter welchen Bedingungen?

ERGEBNIS

- Lastenheft oder
- Product Backlog bei agiler Softwareentwicklung

IA INFORMATIONSSARCHITEKTUR

Inhalte eines Systems so zugänglich zu machen, dass die Bedürfnisse der Nutzer (und Betreiber) bestmöglich bedient werden.

ERGEBNIS

- Zieldefinition / Zielgruppendefinition
- strukturierte Inhalte / Informationen

Speaker notes

USER:

- Zielgruppe, Verhalten, Sprache, Bildung Wünsche

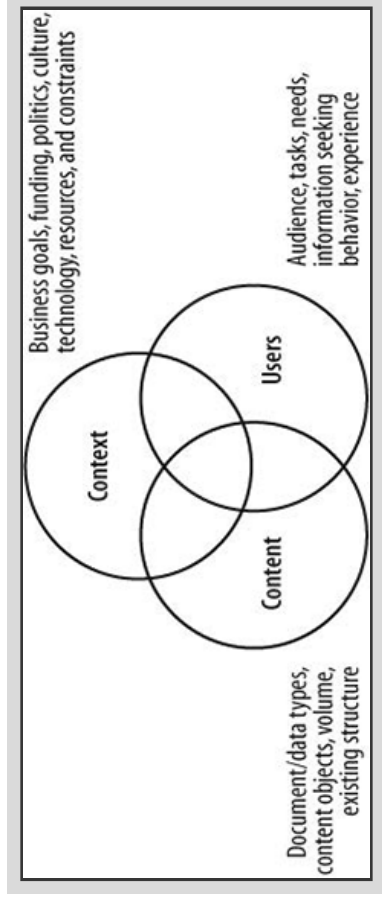
CONTENT:

- Daten, Inhalte, Struktur, Organisation

CONTEXT:

- Kultur, Ressourcen, Ziele, Zusammenhänge

IA BETRACHTET



Quelle: O'Reilly - Information Architecture

IA USERS

- Wer ist die Zielgruppe (Nutzer und Betreiber)?
- Welche Bedürfnisse hat die Zielgruppe?
- Weiteres: Bildung, Sprache, Verhalten, Erfahrungen ...

METHODEN

- Erstellung von "Personas"
- Interviews

CARD SORTING:

Card Sorting stellt sicher, dass die Navigation benutzerfreundlich ist und Begriffe enthält die von der Zielgruppe auch verstanden werden.

IA CONTENT

- Wie kategorisiere ich die Informationen? (z.B.: thematisch, chronologisch)
- Wie stelle ich die Informationen dar? (z.B.: wissenschaftl., umgangssprachl.)
- Wie bewege ich mich durch die Informationen? (z.B.: linear, hierarchisch)
- Wie suche ich nach den Informationen? (z.B.: query builder, keywords)

METHODEN

- Card Sorting
- Tree-Testing

IA CONTEXT

- Welche Ressourcen stehen zur Verfügung? (z.B.: Zeit, Kapital)
- Welche betrieblichen, organisatorischen oder kulturellen Aspekte müssen beachtet werden?

NAVIGATION

- Globale Navigation (meist im Header)
- Lokale Navigation (abhängig vom Seiteninhalt)
- Footer Navigation (weitere Links meist unten)

NAVIGATIONSKONZEPTE

- Drop-Down, Mega Drop-Down
- Drill-Down
- Fly-Out, Mega Fly-Out
- Accordion
- Breadcrumbs
- Sitemap

Beachte Responsive Design: Unterschiedliche Bildschirmgrößen erfordern unterschiedliche Navigationskonzepte.

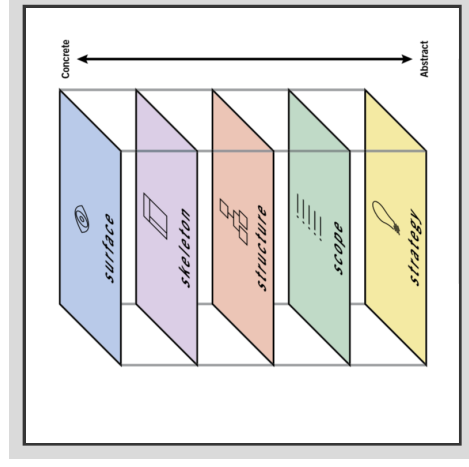
UX USER EXPERIENCE

Mit der User Experience wird das Erlebnis eines Anwenders bei der Nutzung einer Website beschrieben.

ERGEBNIS

- Optimierte Benutzerfreundlichkeit, Zugänglichkeit
- Ziel: positive Gefühle beim Benutzer auslösen
- Erstellt: Mocks, Wireframes

UX DIE 5 ELEMENTE VON UX



Quelle: Jesse James Garrett - The Elements of User Experience

Speaker notes

Das Buch The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond von Jesse James Garrett hat das Web ziemlich geprägt. Sein Modell mit den 5 Ebenen wird oft in der Planung von Websites eingesetzt. Die Planung bekommt eine Struktur und auch das Projekt läuft viel strukturiertes ab, als wenn man einfach mal konzeptlos beginnt.

STRATEGY

- definiert die Bedürfnisse der Benutzer
- definiert die strategischen Ziele der Website

SCOPE (UMFANG)

- definiert die funktionalen / inhaltlichen Anforderungen der Website (Features)
- Stichwort: "Content Strategy"

STRUKTUR

- definiert die Interaktionen der Benutzer mit Website und was dann passiert
- definiert die Anordnung der Inhaltselemente um das Verständnis des Benutzers zu erleichtern
- das ganze auf einer abstrakten Ebene

SKELETON

- das Skelett definiert die visuelle Form auf dem Bildschirm, die Anordnung der Content Elemente
- ermöglicht einen schnellen Überblick (ohne das "schöne" End-Design)
- Stichwort: Wireframes, Mockups

SURFACE (SCREENDSIGN)

- aus den Wireframes wird die Website gestaltet
- Summe aller vorherigen Arbeiten erweitert um Farben, Schriftarten, etc.
- muss noch nicht vollständig "ästhetisch" gut aussehen, aber Design hat einen großen Anteil

UX WIREFRAME



Wireframe Beispiel: (pexels.com)

Low Fidelity Prototyp: Planung der Elemente und Inhalte in reduzierter, technischer Darstellung.

UX MOCKUP



Mockup Beispiel: iPhone App, umgesetzt mit Balsamiq

Middle-Strong Fidelity Prototyp: Planung der Elemente und Inhalte häufig bereits mit Farben, Bildern und typografischen Elementen

Speaker notes

LOW FIDELITY PROTOTYP

- Fokus auf Benutzerführung und Funktionalität
- weitestgehend losgelöst vom Design

DESIGN

Visuelle Gestaltung des gesamten Erscheinungsbildes der Website auf Basis des Corporate Designs unter Beachtung der unterschiedlichen Bildschirmgrößen (RD).

Tools: Sketch, Adobe XD, Photoshop, InDesign, ...

PROTOTYPEN

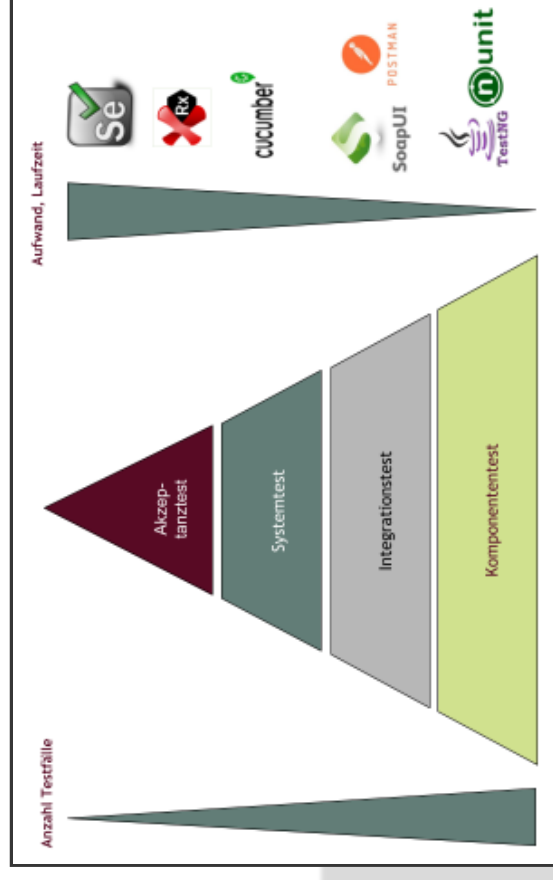
High Fidelity-Prototypen kommen zum Einsatz um das visuelle Design inklusive Interaktionen zu testen.

Tools: Axure, Sketch, Adobe XD

UMSETZUNG

- Statische Website vs. CMS
 - Hugo, Jekyll.. vs. wordpress, TYPO3...
- Styles: Atomic Design oder Design System
- Tools: Versionsverwaltung, Taskautomatisierung, CI/CD Pipeline

TESTING



Testpyramide

GO LIVE

