

Jens Jacobsen

Website-Konzeption

**Erfolgreiche Web- und Multimedia-
Anwendungen entwickeln**

3. erweiterte Auflage



ADDISON-WESLEY

An imprint of Pearson Education

München • Boston • San Francisco • Harlow, England
Don Mills, Ontario • Sydney • Mexico City
Madrid • Amsterdam

Inhaltsverzeichnis

E	Einführung	...11	3	Das Angebot	...31
Vorwort zur 3. Auflage		...11	Vorüberlegungen		...31
Was ist neu?		...11	Was gehört in das Angebot?		...32
An wen richtet sich das Buch?		...12	Ihre Referenzen		...32
Was werden Sie lernen?		...13	Die Projektbeschreibung		...33
Aufbau des Buches		...13	Die Kalkulation		...35
Hier spricht der Autor		...14	Vorgehensweise		...36
Danksagung		...15	Tagessätze		...37
			Aufwandsabschätzung		...37
			Das Team		...39
			Der Zeitplan		...40
			Umgang mit Änderungswünschen		...42
			Kommunikationswege zwischen Auftraggeber und -nehmer		...43
			Pflege und Wartung		...43
			Rechtsfragen		...44
			Angaben zu Urheber- und Nutzungsrechten		...44
			Umgang mit zusätzlich gewünschten Leistungen		...44
			Zahlungsbedingungen		...44
			Gültigkeit		...45
			Allgemeine Geschäftsbedingungen		...45
			Erfüllungsort und Gerichtsstand		...45
			Sonstiges		...45
			Projektbeispiel Techcom.de – Angebot		...46
			Struktur des Angebots		...47
			Der Vertrag		...47
Teil I – Das Web-Projekt ...17					
1	Die Projektphasen	...19			
Begriffsklärung		...19			
Das typische Projekt		...20			
2	Briefing: Was will der Auftraggeber?	...23			
Projektbeispiel Techcom.de – Briefing		...27			
Ausgangssituation		...27			
Das Briefing		...30			

...49

Mobile Anwendungen	...78
XML	...79
Das Schreiben des Grobkonzepts	...80
Die Abnahme	...81
Inhalts-Wunschliste	...81
Projektbeispiel Techcom.de – Grobkonzept	...82
Struktur des Grobkonzepts	...83

Wozu dient das Feinkonzept?	...85
Vorgehen bei einem Relaunch	...86
Wie entsteht das Feinkonzept?	...87
Informationen sammeln	...87
Informations-Architektur	...88
Grobzuordnung der Inhalte	...89
Feingliederung	...90
Sitestruktur festlegen	...95
Querverlinkungen	...107
Umgang mit großen Datenmengen	...108
Sinnvolle Kategorien festlegen	...111
Kategorien benennen	...112
Schleichwege anlegen: Erleichterungen für den Nutzer	...115
Suche	...116
Index	...120
Sitemap	...122
Pop-up-Menüs	...124
Personalisierung	...126
Guided Tour	...126
Hilfe	...127
Fragen und Antworten – FAQ	...127
Kontakt	...127
Medien einsetzen	...128
Intros und Tunnel	...128
Flash	...129
Video und Animationen	...129
Spezialformate	...130
Die Startseite	...130
Benutzergerechte Gestaltung	...136
Wie wir Seiten lesen	...136
Wie wir Links auswählen	...137
Wie wir Sites benutzen	...137
Wie wir Seiten gestalten sollten	...139

Navigations-Architektur	...139
Seitenskizzen	...140
Beachten Sie gängige Standards	...144
Navigationshilfen	...145
Einheitliche Benennung von Kategorien,	
Buttons und Seitentitel	...155
Formulare	...156
Das Schreiben des Feinkonzepts	...157
Inhalts-Wunschliste	...159
Projektbeispiel Techcom.de – Feinkonzept	...160
Ordnen der Informationen	...160
Sitemap erstellen	...160
Sitemap testen	...160
Informationen auffüllen	...161
Struktur des Feinkonzepts	...162

6 Designkonzept ...163

Design für Nicht-Designer	...164
Die menschliche Wahrnehmung	...164
Kompositionselemente	...167
Größe und Position	...169
Leserichtung	...170
Positionierung	...170
Farben haben eine Aussage	...171
Grundregeln zur Umsetzung	...178
Umgang mit Bildern	...184
Umgang mit Buttons	...186
Typographie	...188
Entwurf des Designkonzepts	...196
Gestaltungsraster	...196
Farbklima	...197
Schriftvorgaben	...197
Bildsprache	...198
Die Beispielseiten	...199
Umgang mit dem Bildschirmplatz	...199
Zusammenarbeit im Team	...200
Was Designer an Konzeptern stört	...200
Was Konzepte an Designern stört	...201
Designer und Programmierer	...201
Die Abnahme	...202
Projektbeispiel Techcom.de – Designkonzept	...203
Der erste Entwurf	...203
Die Präsentation	...205

7 Umsetzung ...207

Texten für den Bildschirm	...207
Schreibstil	...208
Wortwahl	...208
Satzbau	...209
Inhalt und Struktur	...210
Rechtschreibung und Grammatik	...213
Ordnung hilft dem Leser	...213
Ankündigungen	...219
Barrierefreiheit – Accessibility	...220
Gesetzeslage	...220
Barrierefreiheit ist für alle ein Gewinn	...221
Hilfsmittel für Behinderte	...221
Der Aufwand für Barrierefreiheit	...222
Vorgehen	...223
Testmöglichkeiten	...227
Prüfsiegel und Zertifizierungen	...228
Barrierefrei von Anfang an – der einfachste Weg	...230
Suchmaschinen & Metadaten	...231
Metadaten anlegen	...231
Seitentitel	...231
Beschreibung	...232
Autoreninfo, Datum und	
Bildbeschreibungen	...232
Schlagwörter, Suchbegriffe, Keywords	...233
Seiten für Suchmaschinen optimieren	...234
Rechtliche Verantwortung für Links,	
Foren & Gästebücher	...235
„Deep Links“ sind erlaubt	...236
Beschränkte Verantwortung für Links	...236
Vorsicht bei Foren und Gästebüchern	...237
Impressum	...238
Was ist ein Impressum?	...238
Was kommt ins Impressum?	...239
Wohin gehört das Impressum?	...240
Projektmanagement	...241
Vorüberlegungen	...241
Teambildung und Kommunikation	...241
Arbeitsorganisation	...242
Projektbeispiel Techcom.de – Umsetzung	...248

8 Usability-Tests	...249	9 Launch und Wartung	...281
Was genau ist Usability?	...250	Qualitätssicherung	...281
Warum ist Usability wichtig?	...250	Provider-Suche	...284
Wie sichere ich die Usability?	...250	Launch	...285
Wann sind Usability-Tests sinnvoll?	...251	Anmelden bei Suchmaschinen	...286
Vorgehen	...251	Werbung und Marketing	...287
Wann testen?	...252	Dokumentation	...288
Was testen?	...252	Inhaltliche Dokumentation	...288
Wo testen?	...254	Technische Dokumentation	...288
Wie testen?	...255	Styleguide	...289
Tests auswerten	...261	Leitfaden zur inhaltlichen Wartung	...289
Fehler beheben	...261	CD-ROM	...289
Grenzen der Usability-Tests	...262	Abschlussbesprechung	...290
Alternativen zu Tests?	...262	Wartung & Weiterentwicklung	...290
Card Sorting	...263	Beobachtung der Seitenzugriffe –	
Kurzanalyse/Usability Review	...263	Logfiles	...290
Heuristische Evaluation	...263	Benutzerfeedback	...292
Cognitive Walkthrough	...264	Wartung des Inhalts	...297
Evaluation/Benutzerbefragung	...264	Projektbeispiel Techcom.de – Launch	...298
Online Usability-Tests	...264		
Online Panels	...265		
Fokusgruppen	...265		
Virtueller Rundgang/Walkthrough	...266		
Schnelltests	...266		
Usability-Normen	...267		
Fazit	...270		
Projektbeispiel Techcom.de –			
Usability-Tests	...271		
Testergebnisse	...271		
Auswertung & Konsequenzen	...273		
Projektbeispiel taz.de	...275		
Ausgangslage	...275		
Planung der Tests	...275		
Ablauf der Tests	...275		
Zusammenfassung der Testergebnisse	...277		
Schlussfolgerung und			
Änderungsvorschläge	...277		
Vergleich der Ergebnisse			
mit drei vs. fünf Testpersonen	...278		
Überarbeitung der Site	...278		
		Teil II – Tipps für spezielle Sites und Bereiche	...299
		1 Unternehmens-Repräsentation	...301
		Anforderungen	...301
		Vorbildliche Beispiele	...302
		Scholz & Volkmer	...302
		Jägermeister	...305

2 Information ...307

Anforderungen	...308
Vorbildliche Beispiele	...308
sueddeutsche	...309
Hamburger Abendblatt	...310
die tageszeitung	...311
Die Zeit	...312
IBM	...312
Apple	...314

3 Einkaufen/Online-Shops ...315

Anforderungen	...315
Produktsuche	...317
Einbeziehung von Experten	...317
Rechtliche Rahmenbedingungen	...318
Grundregeln bei der Online-Bestellung	...319
Vorbildliche Beispiele	...320
Amazon	...320
Tchibo	...323

4 Unterhaltung ...325

Anforderungen	...325
Vorbildliche Beispiele	...325
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	...326
Heavy	...327
Reifen Wagner	...328
Gamekitchen	...329

5 E-Learning ...331

Anforderungen	...332
Vorbildliche Beispiele	...332
Wissen.de	...333
Stern	...335
g-o.de	...336
BarnesAndNoble.com	...337
What's Asthma	...338

Teil III – Anwendungen im öffentlichen Raum – Terminals ...339

1 Ein typisches Projekt ...341

Besonderheiten	...341
Die Projektphasen	...342

2 Konzeption und Gestaltung ...343

Grobkonzept	...343
Umfeld	...344
Nutzungsdauer	...344
Festlegung der Inhalte	...344
Medienwahl	...345
Der technische Rahmen	...346
Feinkonzept	...352
Dramaturgie	...353
Ablauf der Anwendung	...354
Umsetzung	...356
Auslieferung	...357

3 Beispiele ...359

Wirtschafts-Simulation: Geldpolitik	...359
Spiel: Den Allergien auf der Spur	...362

Teil IV – Offline- Anwendungen – CD/DVD ...365

1 Ein typisches Projekt ...367

Besonderheiten	...368
Die Projektphasen	...368

2	Konzeption und Gestaltung	...371	Link- und Literaturtipps	...391
Grobkonzept	...371	Konzeption	...391	
Medienwahl	...372	Usability	...392	
Software	...373	Kalkulation + Projektabwicklung	...393	
Feinkonzept	...374	Marketing	...394	
Inhalte aufbereiten	...374	Design	...395	
Ablauf der Anwendung	...375	E-Learning	...396	
Umsetzung	...376	Links zu Spezialthemen	...397	
		Recht & Impressum	...397	
		Suchmaschinen	...397	
		Suchfunktion für die eigene Site	...398	
		Marktforschung	...398	
		Barrierefreie Websites	...398	
		Usability-Normen	...399	
		Software für Sitemaps und Mindmaps	...399	
		Software für Shops und Content Management	...401	
		Logfile-Analyse	...401	
		HTML	...401	
		XML	...401	
		Autorensysteme	...402	
		Software für Terminals	...402	
		Museen	...402	
		Offline	...402	
		Spiele	...403	
3	Beispiele	...377	Glossar	...404
Spiel: Bakterien identifizieren	...377			
Spiel: Rezepte ausschreiben	...379			
Teil V – Anhang	...381	Inhalt der CD-ROM	...413	
Tipps für Auftraggeber	...382	Projektbeispiel Techcom	...413	
Ziele festlegen	...382	Dokumentation Usability-Test	...413	
Konkurrenz analysieren	...383	Checklisten & Fragebögen	...413	
Agentur auswählen	...383	Links	...414	
Vorauswahl	...383	Testversionen	...414	
Pitch/Angebote	...383	Vorlagen	...414	
Endauswahl	...384			
Kalkulation prüfen	...385	Index	...415	
Honorarsätze	...385			
Rechte	...385			
Kosten sparen	...385			
Agentur briefen	...386			
Inhalte liefern	...387			
Abnahmen und Änderungswünsche	...387			
Launch	...388			
Providersuche	...388			
Bekanntmachen der Site	...388			
Wartung und Pflege	...389			
Vertrieb von CDs/DVDs	...389			
Wartung von Terminals	...390			