

Inhaltsübersicht

Teil 1

Grundlagen der Gestaltung **1**

- | | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Die Kluft zwischen Design und Entwicklung überbrücken | 3 |
| 2 | Grundlagen des Designs | 19 |

Teil 2

User Experience **61**

- | | | |
|----------|---------------------------------------|------------|
| 3 | Grundlagen der User Experience | 63 |
| 4 | Nutzerforschung | 77 |
| 5 | User-Experience-Design | 101 |

Teil 3

Visuelle Gestaltungselemente **123**

- | | | |
|-----------|---|------------|
| 6 | Web-Layout und Gestaltung | 125 |
| 7 | Web-Layouts mit Animationen aufwerten | 159 |
| 8 | Auswahl von und Arbeit mit Typografie im Web | 173 |
| 9 | Farbtheorie | 199 |
| 10 | Aufbau einer Website | 225 |

Teil 4		
Nach der visuellen Gestaltung		251
11	Testen, Validieren, Iterieren	253
12	Entscheidungsentscheidungen und User Experience	261

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	xvii
Vorwort	xix
Danksagung	xxi
Über dieses Buch	xxiii
Teil 1	
Grundlagen der Gestaltung	1
<hr/>	
1 Die Kluft zwischen Design und Entwicklung überbrücken	3
1.1 Wie Entwickler von Design- und User-Experience-Grundlagen profitieren	4
1.1.1 Zusammenarbeit und Kommunikation verbessern	5
1.1.2 Die Gründe für Designentscheidungen verstehen	6
1.1.3 Besserer Code durch das Verständnis der Grundlagen des visuellen Designs	8
1.1.4 Besserer Code (und Design) durch geringere Abhängigkeit von Frameworks von Drittanbietern	9
1.1.5 User Experience und Entwicklung	11
1.2 Der Weg zu einem besseren Verständnis von Design und User Experience	12
1.2.1 Der Gestaltungsprozess, den dieses Buch behandelt	12
1.2.2 Designexperten vs. smartes Design	16
1.2.3 Das Ganze zusammenfügen	16
Zusammenfassung	16

2	Grundlagen des Designs	19
2.1	Die Grundsätze der Gestaltung	21
2.1.1	Nähe	21
2.1.2	Ausrichtung	31
2.1.3	Wiederholung	40
2.1.4	Kontrast	46
2.1.5	Ausgewogenheit	53
2.2	Designgrundlagen für die User Experience und darüber hinaus	59
	Zusammenfassung	59

Teil 2

User Experience **61**

3	Grundlagen der User Experience	63
3.1	Benutzererfahrung geht über die visuelle Gestaltung hinaus	64
3.2	Was ist User Experience?	65
3.3	Die User-Experience-Rollen	67
3.3.1	Nutzerforschung	67
3.3.2	Gestaltung der User Experience	68
3.3.3	User-Experience-Texter	69
3.4	Methoden der User Experience	70
3.4.1	Nutzerzentrierter Entwurf	71
3.4.2	Double-Diamond-Prozess	73
3.5	User-Experience-Praktiken vertiefen	74
	Zusammenfassung	75
4	Nutzerforschung	77
4.1	Einführung in die Nutzerforschung	79
4.1.1	Nutzerforschung scheint kostspielig zu sein, aber Misserfolg ist teuer	79
4.1.2	Erste Datenerhebung	80
4.1.3	User-Personas	81
4.1.4	Nutzerbedürfnisse	82
4.1.5	Ziele der Website festlegen: Abgleich von Nutzer- und Unternehmenszielen	83
4.1.6	S.M.A.R.T.-Ziele erstellen	85

4.2	Strategien der Nutzerforschung	87
4.2.1	Qualitativ vs. quantitativ	89
4.2.2	Benutzereinstellung vs. Benutzerverhalten	90
4.2.3	Methoden der Nutzerforschung	91
4.2.4	Forschung in einer kontinuierlichen Phase	98
	Zusammenfassung	98
5	User-Experience-Design	101
5.1	Informationsarchitektur	102
5.1.1	Sitemap	103
5.1.2	Bestandsaufnahme und Prüfung der Inhalte	107
5.2	User Flows und User Journeys	109
5.2.1	User Flow	109
5.2.2	User Journey	111
5.3	Gestaltung Ihrer Website und Anwendung	114
5.3.1	Wireframing	114
5.3.2	Gestaltung der Benutzeroberfläche und farbige Mock-ups	118
5.3.3	Prototyping	119
	Zusammenfassung	121

Teil 3

Visuelle Gestaltungselemente

123

6	Web-Layout und Gestaltung	125
6.1	Aufbau der Struktur Ihrer Website	127
6.2	Ein Raster verwenden	129
6.2.1	Das Raster festlegen	129
6.2.2	Die Abmessungen des Rasters	130
6.3	Auswahl eines Layouts	132
6.3.1	Einspaltige Muster verwenden	133
6.3.2	Gängige mehrspaltige Muster	135
6.3.3	Lesemuster	142
6.4	Raum nutzen	146

6.5	Überlegungen zum responsiven Design	150
6.5.1	Für Mobilgeräte gestalten	150
6.5.2	Design für Multiscreen- und faltbare Geräte	155
	Zusammenfassung	157
7	Web-Layouts mit Animationen aufwerten	159
7.1	Warum eine Animation?	160
7.1.1	Verbesserung der Benutzerfreundlichkeit	160
7.1.2	Unvergessliche Interaktionen schaffen	160
7.1.3	Animationen als Dekoration verwenden, um eine emotionale Reaktion hervorzurufen	161
7.2	Wann sollte eine Animation verwendet werden?	163
7.2.1	Hinweise für die Navigation auf der Webseite geben	163
7.2.2	Rückmeldung an die Benutzer bei der Interaktion mit UI-Elementen geben	163
7.2.3	Navigation und Seitenübergänge	164
7.2.4	Den Status von etwas in Arbeit anzeigen	165
7.2.5	Langfristig denken	168
7.3	Wie man Animationen plant	168
7.3.1	Wie man ein Storyboard erstellt	169
7.4	Technische Aspekte der Animation	170
7.4.1	Überlegungen zur Performance	170
7.4.2	Überlegungen zur Barrierefreiheit	171
	Zusammenfassung	172
8	Auswahl von und Arbeit mit Typografie im Web	173
8.1	Die Grundlagen von Schrift	174
8.1.1	Zwischen einer Schrift und einem Schriftschnitt unterscheiden	174
8.1.2	Unterschiedliche Schriftklassifizierungen	175
8.1.3	Schriftarten und -schnitte	181
8.2	Auswahl einer Schrift für das Web	184
8.2.1	Was macht eine gute Webschrift aus?	184
8.2.2	Wie man Schriftarten und Schriften miteinander verbindet	185
8.2.3	Eine Schriftrampe aufbauen	189

8.2.4	Ihren Schriftarten Größen zuweisen	190
8.2.5	Einen vertikalen Rhythmus festlegen	191
8.2.6	Für Lesbarkeit sorgen	195
	Zusammenfassung	198
9	Farbtheorie	199
9.1	Terminologie der Farben	201
9.1.1	Farbtöne	201
9.1.2	Warme vs. kühle Farben	202
9.1.3	Farbton, Sättigung und Helligkeit	203
9.2	Der Farbkreis	205
9.2.1	Farbbeziehungen	205
9.2.2	Beispiele für Farben studieren und dann weitere Beispiele ansehen	210
9.3	Farbpsychologie	210
9.4	Auswählen und Anwenden eines Farbschemas	212
9.5	Tutorial: Wählen Sie ein Farbschema und wenden Sie es an	213
9.6	Überlegungen zur Barrierefreiheit	219
9.6.1	Farbkontrast prüfen	220
9.6.2	Verlassen Sie sich nicht nur auf die Farbe, um einen Zustand oder Status anzuzeigen	220
9.7	Farbmodi im Web	221
9.7.1	RGB und RGBA	221
9.7.2	Hexadezimal	222
9.7.3	HSL und HSLA	222
9.7.4	CIE Lab und LCH	222
9.7.5	Welchen Farbmodus soll ich verwenden?	223
9.8	Farbabweichungen auf Bildschirmen	223
	Zusammenfassung	224
10	Aufbau einer Website	225
10.1	Die Anforderungen an die Projekt-Website	225
10.2	Die Platzierung von Inhalten mit einem Wireframe festlegen	226
10.3	Rastersystem und Abstände festlegen	227
10.4	Typografie auswählen	229

10.5	Vertikalen Rhythmus festlegen	230
10.6	Bildmaterial auswählen	237
10.6.1	Bilder verwenden, um den Ton anzugeben	237
10.6.2	Text auf Bildern	238
10.7	Farbpalette auswählen und anwenden	241
10.8	Letzte Handgriffe	243
10.9	Responsives Design	244
10.9.1	Tablet-Design, das achtspaltige Raster	244
10.9.2	Mobiles Design, das vierspaltige Raster	246
10.9.3	Mobile-first Design	249
	Zusammenfassung	249

Teil 4

Nach der visuellen Gestaltung 251

11	Testen, Validieren, Iterieren	253
11.1	Der Zyklus des Designs	253
11.1.1	Ein bestehendes Design ersetzen	254
11.1.2	Minimum Viable Product	254
11.1.3	Wann ist ein Entwurf gut genug, um mit dem Testen zu beginnen?	255
11.2	Testarten	255
11.2.1	Kundeninterviews	255
11.2.2	Testen in einer Produktionsumgebung	256
11.2.3	A/B-Tests	257
11.2.4	Gestaffelte Rollouts	258
11.2.5	Anfängliche Methoden der Nutzerforschung	259
11.3	Prüfergebnisse anwenden	259
	Zusammenfassung	260

12	Entscheidungsentscheidungen und User Experience	261
12.1	Die Wirkung des geschriebenen Codes	262
12.1.1	Warum es wichtig ist, gutes HTML zu schreiben	262
12.1.2	Performance und Ladezeiten	265
12.1.3	Webtechnologien ohne Cross-Browser-Unterstützung	265
12.2	Entwickler bauen für Entwickler	266
	Zusammenfassung	267
	Weitere Ressourcen	269
	Index	273