

Kapitel auf einen Blick

Danksagung	xvii
Über dieses Buch	xix

Teil I Der Weg in den Cyberspace

Kapitel 1	Der Computer als Kommunikationsmedium	1
Kapitel 2	Prinzipien des Interface Design	9
Kapitel 3	Typographie	19
Kapitel 4	Layout	29
Kapitel 5	Navigation	43
Kapitel 6	Gestaltung von Navigationselementen	63
Kapitel 7	Topics	75
Kapitel 8	Im Anfang war das Wort	87
Kapitel 9	Grafiken, Bilder und Bildgestaltung	97
Kapitel 10	Multimedia	109

Teil II Online-Hilfen

Kapitel 11	Online-Hilfen: Der Nutzer in Not	123
Kapitel 12	Planung einer Online-Hilfe	129
Kapitel 13	Design der Topics bei der Windows-95-Hilfe	139
Kapitel 14	Funktionale Einheiten bei Online-Hilfen	153
Kapitel 15	Die Zukunft der Windows Hilfe	159

Teil III Web Site Design

Kapitel 16	Web Site Design	167
Kapitel 17	Realisierung und Management einer Web Site	181

Teil IV Anhang

Kapitel 18	Quellen	205
	Glossar	215
	Index	219

Inhaltsverzeichnis

	Danksagung	xvii
	Über dieses Buch	xix
Teil I	Der Weg in den Cyberspace	
Kapitel 1	Der Computer als Kommunikationsmedium	1
	Das Interface - eine benutzerorientierte Definition	2
	Das Interface von Büchern	3
	Das Interface von Filmen	4
	Das Interface von Computern	5
	Der Bildschirm	6
	Das Wichtigste im Überblick	7
Kapitel 2	Prinzipien des Interface Design	9
	Interface Design – das ungekannte Element	10
	Konsistenz	11
	Ästhetische Integrität	12
	Kontrolle	13
	Sehen-und-Zeigen statt Erinnern-und-Tippen	14
	Direkte Manipulation	14
	Metaphern	15
	WYSIWYG	15
	Robustheit und Toleranz	16
	Feedback und Dialog	16
	Einfachheit	17
	Das Wichtigste im Überblick	18
Kapitel 3	Typographie	19
	Technische Vorgaben eines Bildschirms	20
	Anti-Aliasing	20
	Schriftarten	21
	Serifschriften	21
	Serifenlose Schriften	22
	Schriftgrößen	23
	Die Schriftgröße und die Lesbarkeit	25
	Wenn 12 Punkt nicht gleich 12 Punkt sind	25
	Auszeichnungen	25

Fette Schrift	26
Kursive Schrift	26
Fett-kursive Schrift	26
Kapitälchen	27
Unterstreichungen	27
Das Wichtigste im Überblick	28

Kapitel 4 Layout 29

Das Scrollen	30
Scrollen verlangsamt das Lesen	30
Beim Scrollen kann der Nutzer die Orientierung verlieren	31
Nur ca. 10 Prozent aller Nutzer im Web scrollen	31
Die Maße für eine Webseite	32
Die Maße für Grafiken und HTML-Tabellen auf Webseiten	32
Beispiel für das Layout einer Webseite	34
Seitentypen im Web	36
Das Lesen im Cyberspace	36
Informierendes Lesen	37
Konsultierendes Lesen	37
Selektierendes Lesen	38
Mehrere Dokumente auf einem Bildschirm	39
Frames	40
Das Wichtigste im Überblick	41

Kapitel 5 Navigation 43

Links	44
Seitenlinks	44
Hierarchische Links	45
Ähnlichkeitslinks	48
Suchlinks	49
Referenzlinks	50
Wie Sie Links richtig verwenden	50
Das Zurück-Problem	51
„Zurück“ bei der Windows-95-Hilfe	52
Suche	53
Suche auf einer Web Site	54
Suche in der Online-Hilfe	55
Sequenzierung	57
Hierarchie	57
Ähnlichkeit	58
Karten	60
Software-Agenten	61
Das Wichtigste im Überblick	62

Kapitel 6	Gestaltung von Navigationselementen	63
	Gestaltung von Links	64
	Dynamische Links	64
	Dynamische Grafiken für Links	66
	Bezeichnungen von Links	67
	Grafische und typographische Icons	67
	Die Praxis: Icons für Sun Microsystems Intranet	69
	Plazierung von Navigationselementen	70
	Gestaltung von Suchsystemen	71
	Das Wichtigste im Überblick	74
 Kapitel 7	 Topics	 75
	Topics sind abgeschlossene Informationseinheiten	76
	Wie Sie gute Topics erstellen	76
	In sich abgeschlossene Topics	77
	Unabhängige Topics	77
	Rhetorisch neutrale Topics	78
	Überflüssiges vermeiden	78
	Eine Frage wird vollständig beantwortet	78
	Die Größe von Topics	79
	An die Kenntnis der Nutzer anpassen	79
	An die dargestellte Information anpassen	79
	Größe der Darstellung dem Bildschirm anpassen	80
	Den Lesebedingungen anpassen	80
	Der Inhalt eines Topics	81
	Der eigentliche Inhalt	81
	Meta-Informationen	84
	Hilfen für den Zugriff	84
	Das Wichtigste im Überblick	85
 Kapitel 8	 Im Anfang war das Wort	 87
	Wortschatz	88
	Konsistenter Wortschatz	88
	Substantive und Nominalisierungen	88
	Verben	89
	Adjektive	89
	Fachjargon und Fachausdrücke	90
	Satzbau	90
	Kurze Sätze	91
	Klemmkonstruktionen	91
	Schachtelsätze	91
	Passiv	92

Sie-Anrede	92
Wie es nicht sein soll	92
Stil	93
Konsistenz	93
Das Wie-oben-zu-sehen- und Klicken-Sie-hier-Syndrom	93
Menschlicher Computer	94
Humor und Spannung	94
Wie Sie gute Texte für das Web erstellen	94
Das Wichtigste im Überblick	96

Kapitel 9 Grafiken, Bilder und Bildgestaltung 97

Technische Vorgaben eines Bildschirms	98
RGB versus CMYK	99
Farbtiefe	99
Dithering und Banding	100
Farbnamen und hexadezimale Farbwerte	100
Farben im Browser	102
Bilder für den Bildschirm gestalten	103
Schnelligkeit der Anzeige eines Bildes	103
Verwendete Grafikformate	1103
Verwendung von Fotografien	104
Bildgestaltung	105
Zeigen statt reden	105
Einfache Bildgestaltung	105
Der Las-Vegas-Effekt	106
Das Wichtigste im Überblick	107

Kapitel 10 Multimedia 109

PDF	110
PDF-Dateien erstellen	110
Druckdesign contra Screendesign	111
Sound	113
Video	113
VRML	114
Java	115
Applets	116
JavaScript	117
Und der ganze Rest	118
Das Wichtigste im Überblick	120

Teil II Online-Hilfen

Kapitel 11	Online-Hilfen: Der Nutzer in Not	123
	Was die Online-Hilfe unterscheidet	124
	Designprinzipien für Online-Hilfen	125
	Die Praxis: der Style Guide der Windows-95-Hilfe	126
	Das Wichtigste im Überblick	127
Kapitel 12	Planung einer Online-Hilfe	129
	Analysephase	130
	Wer benutzt das Produkt und warum?	130
	Informationen in einer Online-Hilfe	131
	Ziele für die Online-Hilfe festlegen	133
	Designphase	134
	Das Drehbuch	134
	Erstellungsphase	135
	Die standardisierte Produktion in funktionalen Einheiten	135
	Das Wichtigste im Überblick	137
Kapitel 13	Design der Topics bei der Windows-95-Hilfe	139
	Prozeduren	140
	Richtlinien für das Schreiben von Prozeduren	140
	Fensterdesign	146
	Schriften und Abstände	146
	Shortcuts	147
	Kontextsensitive Hilfe	148
	Richtlinien für das Schreiben einer kontextsensitiven Hilfe	148
	Problemlöser (Troubleshooters)	149
	Richtlinien für das Schreiben von Problemlösern	149
	Tips und Tricks	150
	Richtlinien für das Schreiben von Tips und Tricks	150
	Das Wichtigste im Überblick	151
Kapitel 14	Funktionale Einheiten bei Online-Hilfen	153
	Funktionale Einheiten bei einer Prozedur	154
	Funktionale Einheit: Titel	155
	Funktionale Einheit: Mehrschrittige Handlungsanweisungen	155
	Das Wichtigste im Überblick	157

Kapitel 15	Die Zukunft der Windows Hilfe	159
	HTML Help	160
	JavaHelp	162
	Das Wichtigste im Überblick	164

Teil III Web Site Design

Kapitel 16	Web Site Design	167
	Content Design	168
	Kommerzielle Web Sites	168
	Intranet Sites	169
	Themen Sites	170
	Personal Sites	170
	Teamwork Sites	171
	Visuelles Design	172
	Metaphern	173
	Informationsdesign	174
	Interaktionsdesign	175
	E-Mail	175
	Kompatibilitätsdesign	176
	Beispiel HTML	176
	Verschiedene Betriebssysteme	178
	Performance-Design	178
	Das Wichtigste im Überblick	178

Kapitel 17	Realisierung und Management einer Web Site	181
	Konzept und Planung	182
	Ziele für eine Web Site	182
	Inhalte der Web Site	183
	Struktur der Web Site	184
	Ökonomische Betrachtungen	186
	Der Markt und die Marktforschung	187
	Design und Prototyping	189
	Das Drehbuch: Die Struktur der Web Site wird festgelegt	190
	Wie Sie ein gutes Drehbuch erstellen	190
	Das Drehbuch: Weitere Merkmale einer Web Site festlegen	191
	Prototyping	192
	Produktion	192
	Test	193
	Start und Promotion	194
	Werbemaßen innerhalb des Internet	194

Werbemaßnahmen außerhalb des Internets	197
Betrieb und Pflege	197
Auswertung der Logfiles	198
Was alles schief gehen kann	199
Die Illusion von der schnellen Mark	199
Das Non-Commitment-Syndrom	199
Eingeführte Marketingstrategien versagen	200
Die Web Site bleibt bei der Zielgruppe unbemerkt	200
Die Besucherzahl ist geringer als erwartet	200
Der Strohfeuer-Effekt	200
Nur ein geringer Anteil des Angebots wird genutzt	201
Das Wichtigste im Überblick	202

Teil IV

Anhang

Kapitel 18

Quellen	205
Literatur	205
World Wide Web	212
Mailinglisten	213
Information Design	213
TECHWR-L	213
Tekom-Mailingliste	213
Web Design	213
Glossar	215
Index	219