

Inhaltsverzeichnis

Geleitwort	v
Vorwort	vii
KAPITEL 1 User Interfaces sind sexy	1
1.1 Interfaces	3
1.1.1 Interfaces in der realen Welt	3
1.1.2 Interfaces im Internet	5
1.2 Ziele von Webdesign	6
1.2.1 Was Ihre Website macht	7
1.2.2 Wie sieht Ihre Seite aus?	7
1.2.3 Benutzerfreundlichkeit und Barrierefreiheit	8
1.3 Der Gestaltungsprozess	8
1.3.1 Die Recherche	9
1.3.2 Die Struktur	9
1.3.3 Interaktion	13
1.3.4 Ästhetik	16
1.3.5 Das Ergebnis	22
1.3.6 Ran an die Arbeit!	24
KAPITEL 2 Die Recherche	25
2.1 Der Auftrag	25
2.1.1 Einen Auftrag begleiten	26
2.1.2 Den Auftrag erweitern	27
2.1.3 Die Endfassung des Auftrags	28
2.2 Die ersten Schritte	29
2.2.1 Der Spaßanteil	30
2.2.2 Seriosität und Kompetenz	30
2.2.3 Ideenreichtum und Innovationskraft	32
2.2.4 Die Anteile von Information und Atmosphäre in eine Balance bringen	32
2.2.5 Was ist die Hauptsache?	34
2.2.6 Markenkonsistenz	36
2.3 Quellen der Inspiration	38
2.3.1 Anregungen für die Atmosphäre	38
2.3.2 Anregungen für den Seitenaufbau	40
2.3.3 Anregungen für die Funktionalität	40

2.4	Was gibt es außerhalb des Internets?	41
2.4.1	Sammelwerkzeuge	42
2.5	Die Recherche: ein kontinuierlicher Prozess	44
KAPITEL 3	Struktur	45
3.1	Sitemaps	46
3.1.1	Erste Skizzen	47
3.1.2	Sitemaps versus Navigation	47
3.1.3	Die fertigen Diagramme	48
3.2	Wireframes	50
3.2.1	Die Elemente gewichten	51
3.2.2	Unsere Checkliste	51
3.2.3	Wireframes zu fremden Websites entwerfen	53
3.2.4	Die Skizzen	54
3.2.5	Die Endfassungen der Seiten	56
3.2.6	Und nun?	58
KAPITEL 4	Navigation und Interaktion	59
4.1	Navigation	59
4.1.1	Navigation = Liste	60
4.1.2	Das Problem mit dem Home-Button	62
4.1.3	Verschiedene Navigationstypen	63
4.1.4	Navigationsstile	68
4.1.5	Die Navigation in unserem Projekt	73
4.2	Formulare	73
4.2.1	Formulare in unserem Projekt	75
4.3	Audiovisuelle Inhalte	75
4.3.1	Komplex kontra minimal	75
4.3.2	Videos in unserem Projekt	77
4.4	E-Commerce	77
4.4.1	E-Commerce in unserem Projekt	78
4.5	Die Interaktionen in das Design einarbeiten	79
4.5.1	Eine geringfügige Planänderung	79
4.5.2	Schlussbemerkung	80

KAPITEL 5 Ästhetik	83
5.1 Eine kleine Einführung in Layout und Gestaltung	84
5.1.1 Traditionen in Kunst und Design	84
5.1.2 Starres oder variables Layout	86
5.1.3 Das Raster	90
5.2 Die künstlerische Ebene	94
5.2.1 Stimmung und Atmosphäre	94
5.2.2 Farbe	96
5.2.3 Grundlagen der Farbenlehre	97
5.2.4 Kontrast	100
5.2.5 Konsistenz	101
5.2.6 Tiefeneffekte	101
5.2.7 Muster und Texturen	102
5.3 Bilder	104
5.3.1 Fotografie	104
5.3.2 Illustrationen	106
5.3.3 Piktogramme	108
5.3.4 Bildbearbeitung	108
5.4 Typografie	111
5.4.1 Schrift im Internet	111
5.4.2 Schriftarten auswählen	114
5.4.3 Dekorative Schriften	115
5.5 Konvention versus Innovation	115
5.6 Das Design fertigstellen	117
5.6.1 Die fertigen Entwürfe	118
5.6.2 Das Raster benutzen	121
5.6.3 Farben	122
5.6.4 Bilder	122
5.6.5 Muster und Texturen	123
5.6.6 Kontraste und Hervorhebungen	124
5.6.7 Die Einheitlichkeit in unserem Design	125
5.6.8 Unsere Schriften	125
5.6.9 Einsatz von Konventionen und Innovation in unserem Projekt	126
5.7 Fazit	126

KAPITEL 6	Die Übergabe	127
6.1	Designentwürfe	128
6.1.1	Ebenen organisieren	128
6.1.2	Bilddaten exportieren	130
6.1.3	Entwürfe im Browser präsentieren	135
6.2	Styleguides	139
6.2.1	Layout	140
6.2.2	Farbe	140
6.2.3	Leitmotive und Techniken	141
6.2.4	Schriften und Text	142
6.2.5	Bilder	143
6.2.6	Die Entwicklungsphase im Blick behalten	143
6.2.7	Sonst noch was?	144
6.3	Und nun?	144
6.4	Good luck, you sexy thing!	145
Index		147
Website-Register		150