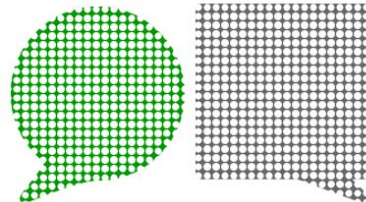


Auftrag im Webdesign

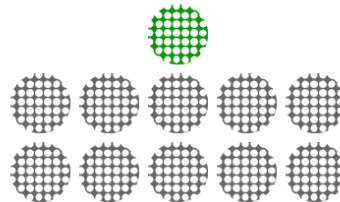
Konzeption, Gestaltung und Programmierung eines ergonomischen und responsiven Webauftritts für ein mittelständisches Unternehmen.



Mittelständisches Unternehmen

Zwischen 50 und 500 Mitarbeiter – Fragen:

- Wer ist der **Ansprechpartner** (mehrere)?
- Wer ist der **Entscheider** (mehrere)?
- Welche **Ziele** werden mit der Webseite verfolgt?
- Welche **Anforderungen** werden an die Webseite gestellt?
 - Aussage: Ergonomisch und Responsiv
- Welche Informationen/Inhalte/Produkte/Dienstleistungen sollen wie kommuniziert/verarbeitet werden – Zielsetzung?
 - Zielgruppendefinition?
 - Marktumfragen oder Evaluation aktueller Webseite?
 - Corporate Identity, zugehörige Kommunikationsstrategie?
- Projektzeitraum, Anhaltspunkte zum Projektbudget?

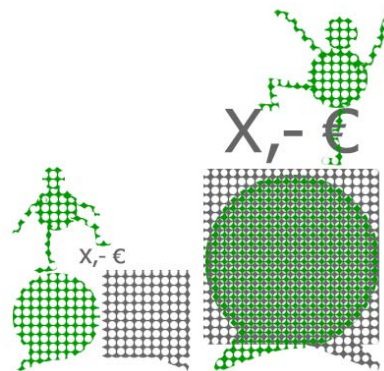


Ergonomie und Responsivität

Indikatoren für positive User Experience

Je ergonomischer und responsiver ein Webauftritt ist, desto positiver kann das Nutzungserlebnis ausfallen – Aufwand und Kosten steigen mit der Qualität.

Je nach Zieldefinition und einzelnen Anforderungsprioritäten dürfen manche Aufgaben mehr und manche weniger kosten.



Ergonomie

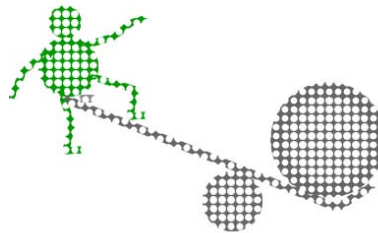
Softwareergonomie

Begriff im Brockhaus von 2001: Ergonomie

Ergonomie [grch.] die, Teilgebiet der Arbeitswissenschaft; beschäftigt sich mit der Anpassung der Arbeit(sbedingungen) an die Eigenschaften des menschl. Organismus (Brockhaus, 2001, Bd. 3, S. 150).

Begriff im Buch Interaktive Systeme von 2010: Softwareergonomie

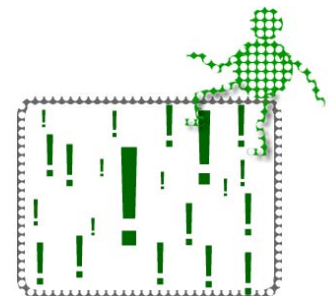
Softwareergonomie zielt darauf ab, dass Software entwickelt wird, die aufgabenangemessen, nützlich und gut benutzbar ist (Preim & Dachsel, 2010, S. 2).



Kriterien

Ergonomische Webseite

- Orientierung: wo war ich, wie kann ich zurück, wo bin ich und wo kann ich hin? z.B. Brotkrume
- Auffindbarkeit: logische Struktur, Suche, Seitenübersicht
- Lesbarkeit: Layout, Kontraste, Schrift, Zeilenlänge
- Funktionalität: Funktionselemente einfach erkenn-, bedienbar, z.B. Navigation, Link-Arten
- Verwendung: kurze Mauswege, wenig Klicks und Scrollen
- Ladezeit: < 1 Sekunde
- Zuverlässigkeit: System auch bei vielen Zugriffen stabil
- Fehlertoleranz: z.B. bei Formularen dürfen Eingaben nicht verloren gehen
- Sprache, Ästhetik, Unterhaltung, Bedürfnisse:
→ auf Zielgruppe abgestimmt und nützlich
- Responsivität: passende Reaktionen



Responsivität

Begriff: Responsives Webdesign

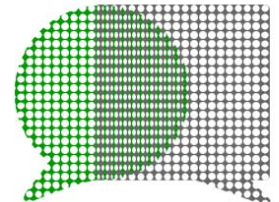
„...gestalterischen und technischen Ansatz zur Erstellung von Websites, so dass diese Websites auf Eigenschaften des jeweils benutzten Endgeräts reagieren können.“ (Kraft, 2013)

Begriff: Responsivität Pädagogik

„...von feinfühligem, harmonischen Interaktionserfahrungen, die Kinder mit ihren Müttern machen, wenn diese **prompt** und **angemessen** auf die **Signale** der Kinder **reagieren** und zudem "**zugewandt**" und "**emotional verfügbar**" sind.“ (Remsperger, 2011, S. 116) (Simó, Rauh, & Ziegenhain, 2001)

Begriff: Responsivität im Webdesign

...beschreibt die Antwortbereitschaft und die Variabilität im Antwortverhalten von Webseiten auf Interaktions- und Kommunikations-handlungen eines Benutzers sowie seiner technischen Ausstattung.



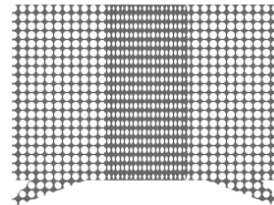
Responsivität bezügl. technischer Ausstattung

Möglichkeiten in der Antwortbereitschaft

- Bildschirmformat, -größe:
- Bildschirm-Qualität:
- Browser:
- Plugins:
- Verbindungsgeschwindigkeit:
- Betriebssystem:
- JavaScript deaktiviert:
- Prozessor: GPU, CPU
- Kamera, Vibration, Gyroskop, Datenspeicher, Mikrofon:

Varianten für das Antwortverhalten

- Multiscreening: passende Darstellung
- Höhere Auflösung z.B. Retina-Display
- Darstellungseigenschaften z.B. Schatten
- z.B. Alternative für Flash
- z.B. Video in kleinerem Format
- z.B. Download Software
- Hinweis Abhängigkeiten
- schnellere Darstellung Mobilgeräte
- je nach Zielsetzung bzw. Anforderungen
z.B. Nutzer-Umfragen über Siri, Web Speech Api



Responsivität bezügl. Interaktion & Kommunikation

Möglichkeiten in der Antwortbereitschaft

- Suchbegriff Quelle z.B. Google
- Medium Quelle
 - Audio, Video, Papier, Web
- Ort des Zugriffs (Geodaten)
- Art Internet-Quelle
 - Zeitung, Wiki, Community
- Interaktionen
- Genutzte Sprache
- Barrieren
 - Blindheit
 - Taubheit
 - Legasthenie

Varianten für das Antwortverhalten

- Wortwolke mit passenden Seitentiteln, Suchbegriff-Treffer hervorheben
- Inhalte abgestimmt auf Eigenheiten Quelle z.B. Audio-Inhalte, wenn über Radio kommt
- Relevante Daten passend zum Ort
- z.B. detaillierte Informationen zu einem Artikel
- Aufgrund Zugriff-Historie Vorschläge
- Anzeigen oder Hinweis
- 1. Tab Seitenübersicht, 2. Tab Navigation, 3. Tab Inhalt
- Videos mit Zeichensprache
- Inhalte Leichte Sprache, Vorlese-Funktion



Grenzen Ergonomie, Responsivität

Beispiel: Einkauf für Badsanierung

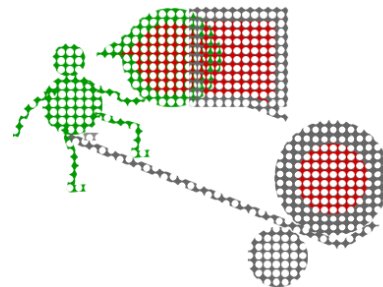
Für den Benutzer stellen sich die Artikel aus mehreren Einzelteilen dar, die er selbst kombinieren kann:

Badewanne, Trägergestell, Armaturen und Ablauf

Die Einzelteile werden passend zueinander angezeigt und können einfach in den Einkaufswagen gelegt werden

aber die Auswahl ist teilweise abhängig von den bauseitigen Gegebenheiten.

Was tun?



Konzeption

Ergonomischer, responsiver Webauftritt

Ziele und Anforderungen des Auftraggebers abgestimmt mit Auftragnehmer

Fähigkeiten, Bedürfnisse, Wünsche der Zielgruppe

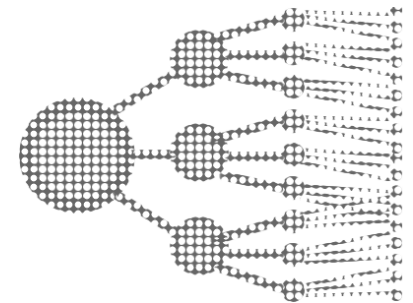
- Alter, Bildung, Fähigkeiten, Geschlecht, Ziele, kulturelle Merkmale
- Soft-, Hardware , Netzbedingungen

Möglichkeiten Evaluation

- Google-Analytics, Omniture, Google-Webmaster-Tools: Schlüsselwörter, Geräte, Region, etc., Sistrix
- Experten, Laien: Fokusgruppen, Interviews
- Umfragen aktueller Webauftritt, Test's mit Prototypen

→ Ableitung ergonomischer und responsiver Maßnahmen

- Projektleitung, Informationsdesign, Informatik, Interfacedesign
- Bewegtbild: Animation, Video und Film
- Audio: Ton, Musik, Stimme

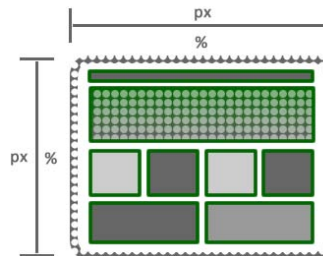


Gestaltung

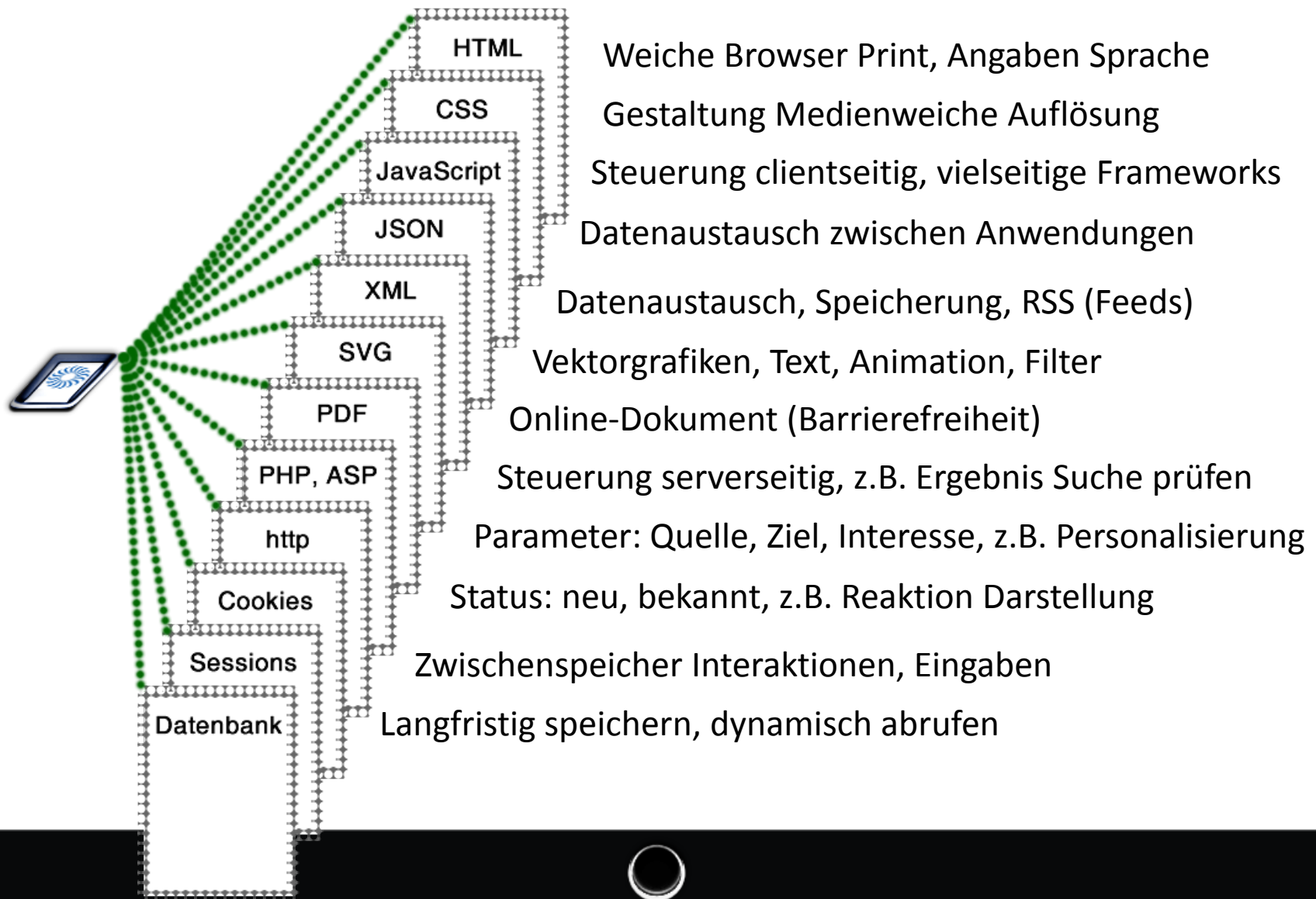
Ergonomischer, responsiver Webauftritt

Welche Inhalte sind betroffen?

- Schrift/Text: Schnitt, Laufweite, Zeilenhöhe, Größe, Zeilenlänge
- Bilder(Pixel): Bildsprache, Dateigröße, Format, Auflösung:
z.B. Retina-Display: Pixeldichte ca. 4mal so hoch
- Videos: Dateigröße, Format, Auflösung, Bilder pro Sekunde
- Raster: mehrere fixed-Raster, fluid- oder elastic-Raster
- Layout: mehrere fixed-Layouts, fluid- oder elastic-Layout
- Formulare: Anordnung Text, Eingabefelder
- Navigation: Anordnung, Funktionen
- Interfaces: Bedienungselemente auch mit Finger bedienbar
- Tabellen: Anordnung Zeilen, Spalten
- Funktions-
einheiten: Slideshows, Galerien, News, Hilfe, Glossar, Seitenübersicht, Suche



Programmierung: Einstiege, Kanäle und Speicher



Fragen

Vortrag zu finden unter:

www.informatikunddesign.de/responsivitaet.html

Literaturverzeichnis

CanIUse. (13. 09 2013). Von Can I use... Support tables for HTML5, CSS3, etc: <http://caniuse.com/#feat=svg> abgerufen

Kraft, M. (27. August 2013). *Wikipedia*. Von Responsive Webdesign: http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Responsive_Webdesign&oldid=121956174 abgerufen

Remsperger, R. (2011). *Sensitive Responsivität*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften | Springer Fachmedien GmbH.

Simó, S., Rauh, H., & Ziegenhain, U. (1 2001). Mutter-Kind-Interaktion im Verlaufe der ersten 18 Lebensmonate und Bindungssicherheit am Ende des 2. Lebensjahres. *Psychologie in Erziehung und Unterricht*, S. 118-141.

