

Dynamik im Webdesign

Veränderungen der Methoden bei der Entwicklung von Webseiten und der Internet-Präsenz.

Vor der Zeit des responsiven Webdesigns wurde ein Layout der Website erstellt, meist mit Hilfe eines Grafikers, um dann von einem Webdesigner, Programmierer entsprechend umgesetzt zu werden. (Wasserfallmodell, siehe Abb. 1).

Abb. 1



Grafik: Oliver Altmann

Ablauf beim Wasserfallmodell:

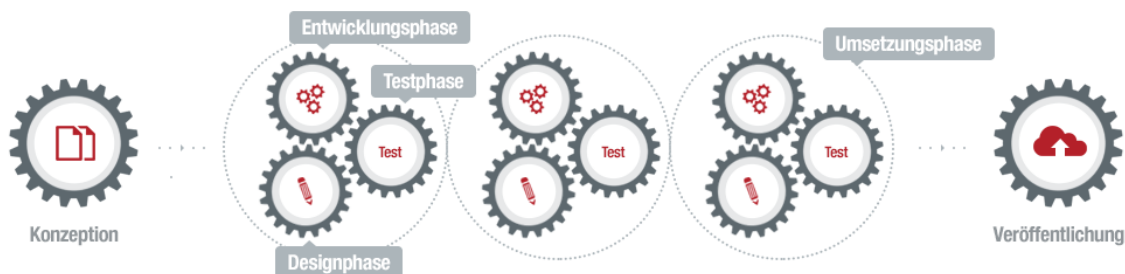
1. Konzeption/Planungsphase: Ideensammlung, Analyse, Skizzen.
2. Designphase: Layouterstellung.
3. Entwicklungsphase: Technische Umsetzung des erstellten Layouts.
4. Testphase: Test aller Funktionen mit anschließender Fehlerbehebung.
5. Veröffentlichung: Übergabe an den Kunden.

Das ist ein einfacher Entwicklungsprozess bei dem, wie schon erwähnt, ein Layout bestmöglichst ins Web übertragen wird, gut geeignet für eine statische Website. Der Designer hat dem Kunden einige Gestaltungsvorschläge gezeigt, die während der 2. Phase, vor der technischen Umsetzung, entsprechend den Wünschen angepasst werden konnte.

Die Erstellung von responsiven Webseiten für verschieden Endgeräte erfordert einen gänzlich anderen Arbeitsablauf. Das Wasserfallmodell ist da nur bedingt geeignet.

Jetzt muss der Designer die Größe einer Vielzahl unterschiedlicher Endgeräte berücksichtigen. Es sind also mehrere Layouts erforderlich, deren Anpassungsfähigkeit und Funktionalität erst nach der technischen Umsetzung erkennbar werden. Hier ist das Erstellen von Inhalten, Texten, grafischen Elementen und CMS gleichzeitig mit dem Gestaltungsprozess verbunden. Beide Prozesse beeinflussen sich gegenseitig und erfordern somit einen anderen Ablauf. (Abb. 2)

Abb. 2



Grafik: Oliver Altmann

Die im Wasserfallmodell aufgeführten Phasen 1 und fünf sind noch relevant beim kreieren einer responsiven Webseite. Die Phase 2 (Design/Layout), Phase 3 (Entwicklung/technische Umsetzung) und die Phase 4 (Testphase) greifen nun während des Gestaltungsprozesses ineinander über, sind gleichzeitig. Das bedeutet einen größeren Zeitaufwand und eine sich über die Zeit der Website Entwicklung erstreckende Zusammenarbeit mit dem Kunden.

Notwendigkeit der frühzeitigen Erstellung von Prototypen der Website

Das Instrument, die Voraussetzung für diese Art des Workflows ist, frühzeitig Prototypen zu erstellen, mittels deren die Veränderungen des Erscheinungsbildes ständig kontrolliert werden können. Jede Veränderung der Textlänge, das Einfügen einer zusätzlichen Grafik und anderen Elementen, verändern das Erscheinungsbild in den verschiedenen großen Endgeräten. Eine für alle Größen perfekte Gestaltung ist tatsächlich nur schwer zu erreichen und mit großem Arbeits- und Zeitaufwand verbunden. Eine gute Planung und Vorarbeit ist essentiell um den Zeitaufwand in Grenzen zu halten.

Nur ein Beispiel für die Art der Vorarbeit und der für die Planung erforderlichen Recherchen: Es empfehlenswert während der Planungsphase herauszufinden, welche Endgeräte die Nutzer der Dienstleistung bevorzugen, die auf der Webseite angeboten wird, um das Layout dafür zu optimieren. Das ist hilfreich dafür, die Phasen 3 und 4 zu verkürzen. Hier gilt es im Vorfeld zu klären, wieviel der Vorarbeit der Kunde zeitlich und wissensmäßig in der Lage ist zu leisten, wiviel dieser Arbeit der Entwickler übernehmen muss.

In der Praxis hat sich gezeigt, dass hier eine intensive Zusammenarbeit mit dem Kunden erforderlich ist. Am Beginn der Planungsphase ist es essentiell, dass der Web Entwickler aus seiner Expertise heraus die richtigen Fragen stellt, um Dauer und Umfang eines Projektes zu ermitteln.

Eine nutzerfreundlichen, gut strukturierte, ansprechende und funktionale Webseite zu erstellen ist ein komplexer Prozess in dessen Dauer der Kunde und die Web Entwickler als Team zusammenarbeiten. Dies erfordert die Umstellung vom vertikalen, hierarchischen Denken wie beim Wasserfallmodell noch möglich (von oben nach unten) zum horizontalen Denken und zu einer interaktiven gleichberechtigten Vernetzung aller Beteiligte.

Wilfried Zimmermann