

# Gute Seiten, schlechte Seiten

Interface-Design für webbasierte Anwendungen selbst erlernen

Thomas Obermayer

Das Angebot von Information und die digitale Aufbereitung von Daten zählen zu den großen Themen unserer modernen Gesellschaft. Das Internet dient als wichtigste Plattform der Informationsverbreitung. Ob Sportergebnisse, News, Produktinformationen oder Witze; es handelt sich immer um informationsorientierte Services.

Bei so viel Angebot bekommt man Lust, auch dabei zu sein - Anlass für viele, sich mit der Bereitstellung von derartigen Diensten zu befassen.

Diese Motivation war und ist Ursache für ein stark verbreitetes Wissen im Bereich Interface-Design für Webanwendungen. Viele Menschen haben Kenntnisse in zugrundeliegenden Technologien wie HTML, CSS oder JavaScript.

Technisch mögen diese Lösungen funktionieren, die Benutzerschnittstellen sind jedoch häufig schlecht konstruiert. Wichtige Punkte wie Kompatibilität, Anwendbarkeit, Navigierbarkeit, Fehlertoleranz, etc. bleiben von vielen Entwicklern unberücksichtigt. Dieser Artikel soll einen Gedankenanstoß geben, wie man es besser machen könnte.

## Sauber codieren

Benutzerschnittstellen für webbasierte Anwendungen werden üblicherweise mit der Textauszeichnungssprache HTML (*Hypertext Markup Language*) erstellt. HTML ist ein Standard, der vom "World Wide Web Consortium" ([www.w3c.org](http://www.w3c.org)) aufrechterhalten und verwaltet wird.

Browserhersteller berücksichtigten diesen Standard in der Vergangenheit in ihren Implementierungen nicht konsequent. Jeder Hersteller bot zusätzliche Features für Websites an, die durch neue HTML-Sprachelemente realisiert werden konnten. Mit der Zeit entstanden proprietäre HTML-Dialekte, die es Entwicklern schwer machten und auch heute noch machen, kompatible Websites zu gestalten; Websites, die unter allen Browsern gleich erscheinen. Mit viel Erfahrung und Geschick findet sich eine Schnittmenge aller anwendbaren HTML-Konstrukte, die einen breiten Kompromiss erlaubt.

Als Einsteiger sollte man sich von Beginn an auf diese Problematik einstellen und einen "sauberen" HTML-Stil erlernen. Denn nur Websites, die von möglichst vielen Menschen betrachtet werden können, haben eine Chance, erfolgreich zu sein.

SelfHTML ([selfhtml.teamone.de](http://selfhtml.teamone.de)), das Online-Handbuch, bietet jedem die Möglichkeit, sich sämtliche Basistechnologien für Web-Interface-Design anzueignen. Dabei

werden keine Vorkenntnisse in der Web-Entwicklung vorausgesetzt. Die Themen HTML/XHTML, CSS (*Cascading Stylebeets*), XML und JavaScript werden ausführlich beschrieben. Jedes Sprachelement wird vorgestellt und häufig anhand eines Beispiels erläutert. Die einzelnen Erklärungen werden durch Kompatibilitätshinweise ergänzt. Somit hat der Neuling die Möglichkeit, sich einen guten Entwicklungsstil anzugewöhnen.

Abgerundet wird das Informationsangebot mit Artikeln über Grafik, Web-Projektverwaltung und Internationalisierung. Besonders der Abschnitt "Grafik" sei dem Leser empfohlen. Er erläutert die Grundlagen über Grafikformate und Farben, die auf Websites Anwendung finden.

Zu SelfHTML existiert eine Portalseite, die über News, Tipps und Tricks rund um das Thema informiert. Diese Seite ist unter der Adresse [selfaktuell.teamone.de](http://selfaktuell.teamone.de) zu erreichen.

## Gutes GUI-Design entwickeln

Jede Website stellt ein so genanntes "Grafisches User Interface" (GUI) zur Verfügung. Diese Oberfläche soll dem Benutzer die angebotene Information möglichst anschaulich und verständlich ver-

mitteln - ein Punkt, bei dem sehr viele Websites versagen.

Die DIN-EN-ISO 9241, Teil 10 beschreibt die Grundsätze der Aufgabenangemessenheit, Selbstbeschreibungsfähigkeit, Steuerbarkeit, Erwartungskonformität, Fehlertoleranz, Individualisierbarkeit und Lernförderlichkeit für Grafische User Interfaces.

Wie man diese Grundsätze erfolgreich bei der Website-Gestaltung umsetzen kann, wird von mehr als 1000 Links zu diesem Thema auf [www.usableweb.com](http://www.usableweb.com) beantwortet. *Usable Web* ist eine Sammlung von Links über Informationsstruktur, menschliche Einflüsse, Benutzerschnittstellen und gutes Anwendungsdesign für Websites.

## Design-Grundlagen erarbeiten

Damit Websites allgemein gut ankommen, müssen sie auch grafisch gut gestaltet sein. Als Laie im Bereich Grafik-Design hat man im Web viele Möglichkeiten, entsprechende Grundlagen zu erlernen.

Auf der Website [www.metacolor.de](http://www.metacolor.de) wird dem Besucher eine ausführliche Einführung in die Farbtheorie geboten. Dabei werden sowohl physikalische als auch psychologische Aspekte beleuchtet. Nach dem Durcharbeiten der geführten Tour eröffnen sich dem Lernenden völlig neue Perspektiven zu den Themen Farbenlehre, Farbsymbolik, Farbharmonie und Marketing/PR.

Weiterführende Information zur Gestaltung von Websites ist auf AskTog ([www.asktog.com](http://www.asktog.com)) zu finden. Eine eigene "Design Section" erläutert die Grundsätze guten Webdesigns.

**SelfHTML 8.0** ([selfhtml.teamone.de](http://selfhtml.teamone.de)): Die aktuelle Version des Online-Klassikers bietet Tipps und Tricks für den angehenden Web-Entwickler

The screenshot shows a Netscape browser window with the title "Netscape: SELFHTML 8.0 (HTML-Dateien selbst erstellen)". The address bar contains "http://selfhtml.teamone.de/". The main content area displays the website's navigation and search options. On the left, there is a "Suche nach:" field. The main content is organized into several sections:

- Inhalt: Allgemeines**
  - Editorial
  - Einführung
- Inhalt: Web-Technologien**
  - HTML/XHTML
  - CSS Style-Sheets
  - XML/DTDs
  - JavaScript/DOM
  - Dynamisches HTML
  - CGI/Perl
  - PHP
- Inhalt: Ergänzendes Wissen**
  - Internationalisierung
  - Grafik
  - Web-Projektverwaltung
  - Diverse technische Ergänzungen
- Inhalt: Extras**
  - Fertige Layouts
  - Kleine Helfertein

On the right side, there are navigation options:

- Navigation: Kurzreferenzen**
  - Kurzreferenz: HTML
  - Kurzreferenz: CSS
- Navigation: Verzeichnisse**
  - Inhaltsverzeichnis
  - Syntaxverzeichnis
  - Stichwortverzeichnis
- Navigation: Weitere Zugänge**
  - Häufig gestellte Fragen
  - Wie fange ich an?
- Navigation: Extras**
  - SELFHTML Quickbar
  - SELFHTML Suche

Inspiration findet der angehende Site-Designer in zahlreichen Online-Magazinen.

Unter den Adressen [www.experimental.ro](http://www.experimental.ro) und [www.k10k.net](http://www.k10k.net) verbergen sich zwei Plattformen für Designer, die Gedankenanstöße suchen. Mit Dr. Web ([www.drweb.de](http://www.drweb.de)) bietet sich dem Surfer eine deutschsprachige Site, die neben Tipps und Tricks zu verschiedenen Themen sog. Tutorials (Lehrgänge) für die Anwendung diverser Software vorstellt. Eine gute Alternative mit vielen Tutorials bildet das englischsprachige Magazin DigitalWeb ([www.digital-web.com](http://www.digital-web.com)).

## Das Werkzeug kennen lernen

Als Web-Entwickler ist man auf leistungsfähige Entwicklungswerkzeuge angewiesen. Meist werden unterschiedliche Produkte für grafisches Design und Interface-Kodierung verwendet.

Dabei kommen häufig Produkte der Anbieter Adobe und Macromedia zur An-

wendung. Beide Firmen führen Websites, die auf hilfreiche Tutorials verweisen.

Unter [www.adobe.com/support](http://www.adobe.com/support) bietet Adobe ein "Expert Center" an, zu dem man sich einmalig registrieren muss. Dort erhält man gute Einführungen zu allen Produkten, einen Download-Bereich und vieles mehr.

Macromedia versorgt seine Anhänger mit einer Link-Sammlung zu verschiedenen Lehrgängen: [www.macromedia.com/support](http://www.macromedia.com/support).

Es lohnt sich, die Seiten der Hersteller einmal anzusehen, um den Umgang mit entsprechenden Werkzeugen zu erlernen. Meist erhält man auch Hinweise auf unabhängige Websites von verschiedenen Interessensgruppen, die kostenlose Tipps geben.

## Auf die Stimmen der anderen hören

Sie können noch so viele Tutorials, Online-Artikel oder Bücher zum Thema Web-Interface-Design lesen - nur wenn Sie gut gemeintes und ehrliches Feedback von anderen ernst nehmen, können

Sie sich zu einem guten Seiten-Gestalter entwickeln. Oben genannte Ressourcen helfen Ihnen vielleicht, sich Grundlagen-Kenntnisse zu verschaffen. Vergessen Sie nicht - Übung macht den Meister!

## Weitere Online-Ressourcen

### Linksammlungen

[www.webdevelopers.com](http://www.webdevelopers.com)

[www.webmastersonline.com](http://www.webmastersonline.com)

[www.webdesign-referenz.de](http://www.webdesign-referenz.de)

[www.dynamicdrive.com](http://www.dynamicdrive.com)

### Web-Browser

[www.microsoft.com/windows/ie](http://www.microsoft.com/windows/ie)

[www.netscape.com](http://www.netscape.com)

[www.opera.com](http://www.opera.com)

[www.mozilla.org](http://www.mozilla.org)

### Suchmaschinen

[www.google.com](http://www.google.com)

[www.altavista.com](http://www.altavista.com)

[www.lycos.de](http://www.lycos.de)

[www.experimental.ro](http://www.experimental.ro): Hier findet der ambitionierte Designer Inspiration und Hinweise für gutes Design

Netscape: Experimental Magazine > Visual Culture Online Magazine > Design and Photography


File Edit View Go Communicator Help

Back Forward Reload Home Search Netscape Print Security Shop Stop

Bookmarks Location: <http://www.experimental.ro/front/index.php> What's Related

WebMail Calendar Radio People Yellow Pages Download Customize... Sun Search and Directory Best of t

**EXPERIMENTAL MAGAZINE**  
VISUAL CULTURE ONLINE MAGAZINE  
ISSUE 003 07/01



**DAILY NEWS**

2002-10-01 04:50:28  
My friend, Dimitre Lima  
posted by IIII

2002-09-26 20:34:49  
While xpm obviously had some access problems today, I did my homework and collected some links:

**Chronopolis:** Installation about philosophical aspects of time.

Atelier Téléscopique from France

**FRONT** NEWS ABOUT CREDITS

**FEATURED**

Berit Somme studied art and graphic design for five years, worked with everything from traditional paintings, sculpture, printing works and illustrations. Berit worked as art director and illustrator before she decided to start a freelance career four years ago. She lives in Stavanger, Norway working both print and screen in a creative team with her husband. [\[read it\]](#)

**CHAIN OF CHALLENGE**

**Best Friends**  
A best friend is someone who has an unspoken or undefined understanding of another person and his or her emotions. It involves knowing another person better than yourself and being able to read and react to the smallest amount of body language. [\[read it\]](#)

**REVIEW**

**New Masters Of Photoshop**  
This book meaning is not to teach, but to guide in an exploration of different styles and attitudes. It will offer you information on the start points and artistic evolution of the most eloquent web and print masters. It will also illustrate and explain the most unique and original techniques used by digital artists with Photoshop as main tool. [\[read it\]](#)

**SPOTLIGHT: INSPIRATIONAL LINKS**


**Desktop Design Competition Winners**  
Finally we managed to sort and score the submissions we received from the participants to the Desktop Design Competition (90 in number). The best entries are now displayed in our

**MAIN MENU**

- HOME
- ABOUT
- CONTACT
- SEARCH
- RSS
- FEEDBACK
- PRIVACY
- TERMS
- SITEMAP

**FRONT** 01  
**COVER GIRL** 02  
**FEATURED** 03  
**CHALLENGE** 04  
**GALLERY** 05  
**REVIEW** 06  
**MEMBERS** 07  
**FORUM** 08  
**MERCHANDISE** 09  
**GUIDE** 10

**SPONSORS**

  
[www.xeneris.net](http://www.xeneris.net)  
OUR WEB SERVER