

Webdesign 1

PCC-Seminar

Einheit 1

Di., 21.3.2006

Projekt Website

Wir wollen eine Website gestalten und umsetzen !

Aber wie fangen wir an?

Grundsätzliches:

Internet ≠ Print

- ein anderes Medium verlangt andere Gestaltungsmittel

Qualität ist Entsprechung

- es geht um die optimale Präsentation des Inhalts und die Bedürfnisse der User

Redundanz ist gut

- der User kann sich wiederholte Inhalte leichter merken und sie leichter finden

Der erste Eindruck zählt !

- der User entscheidet innerhalb von Sekunden ob ihm die Website zusagt

Usability - Was will meine Zielgruppe?

Der häufig benutzte Begriff Usability oder auch Benutzerfreundlichkeit hat im Prinzip nur eine Überlegung zugrunde:

Was möchte der User?

Zum jetzigen Zeitpunkt ist das grob umrissen:

1. Gute Lesbarkeit
2. Eindeutige Links
3. Überlegter Einsatz von Flash
4. Web-optimierter Text
5. Komfortable Suchfunktion
6. Unterstützung verschiedener Browser
7. Gute Formulare
8. Deutlich platzierte Kontaktdaten
9. Flexible Layouts
10. Keine Popups

Übung 1 - Websites analysieren >

Planung einer Website

- Zweck, Zielgruppe**
 Wieso will ich eine Website? Was möchte ich vermitteln?
 Was haben die User davon? Wen interessieren meine Inhalte?
 Was ist mein USP?
- Inhalt**
 Welche Inhalte sind sinnvoll? Was will/darf ich veröffentlichen? -> BRAINSTORM
 Trennung privat & geschäftlich !
- Inhaltliche Struktur**
 Wie kann ich den Inhalt gliedern (Themenbereiche, Hauptmenüpunkte etc.). Wie strukturiere ich die Information?
 Nachvollziehbar und redundant!
- Gestaltungskonzept**
 Farb- und Schriftwahl, Format, Navigation (Flowcharts)
 Weniger ist mehr !
- Werkzeuge zur Gestaltung**
 Wie setze ich mein Konzept um (HTML+CSS, Flash, XML, PHP, ASP etc.) - an Zielgruppe und Budget angepasst
 Was ist passend?

Übung 2 - Planung >

Grundlagen HTML

Dreamweaver erspart uns nicht die Auseinandersetzung mit HTML. Wer vernünftig an Websites arbeiten möchte, sollte wissen was im Hintergrund passiert.

Die Grundstruktur einer HTML-Seite besteht aus sogenannten Tags.

Ein Tag wird von spitzen Klammern <> umschlossen und enthält den Tag-Namen.

Zusätzlich können zu den Tags noch Attribute hinzugefügt werden z.B.
<body bgcolor="#ffffff">

```
<html>
<head>
<title> Untitled Document </title>
</head>

<body>
                                Inhalt
</body>
</html>
```

<http://selfhtml.teamone.de>

Übung 3 - HTML >

Erste Schritte

1. Ordnerstruktur - der richtige Arbeitsplatz

Bevor es mit der Arbeit an der Website richtig losgeht müssen wir unseren Arbeitsplatz (im Rechner) darauf vorbereiten. Wo werden die Dateien zum Projekt hingespeichert? Welche Trennung gibt es zwischen Dateien zur Planung, Gestaltung und Umsetzung.

2. Dateinamen - für den Überblick

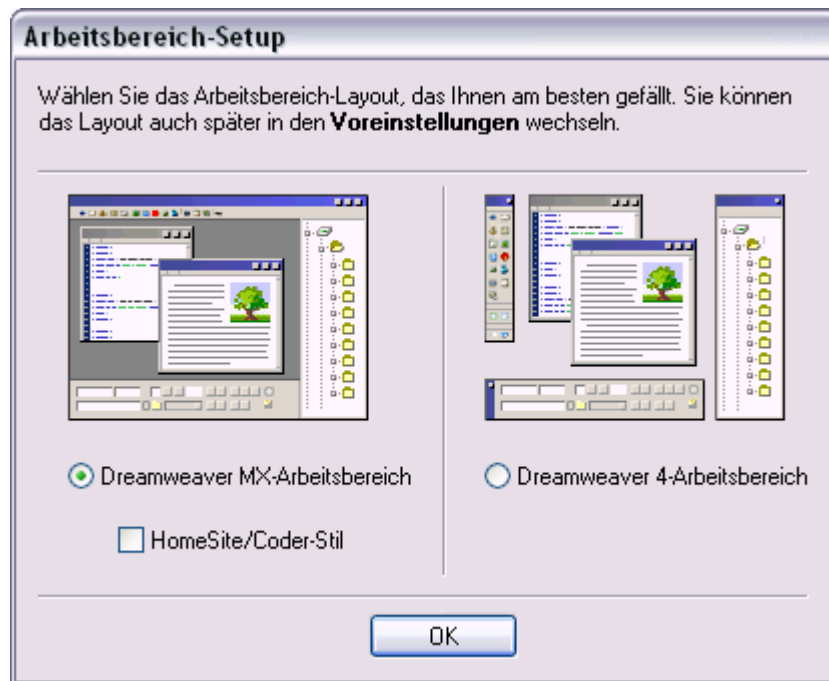
Die Dateien werden sich bei einem Projekt schnell anhäufen. Um erkennen zu können welche die richtige ist, sollten alle Dateien eindeutig benannt sein (auch ein Datum ist hilfreich z.B. text_210105.doc)

3. Planung - um zu wissen was das Ziel ist

Vor der Gestaltung und Umsetzung ist es wichtig einen Plan zu haben. Welche Struktur und welche Inhalte habe ich? Wie wird meine Navigation aussehen? Wie groß soll die Seite überhaupt sein?

Dreamweaver

Beim ersten Start von Dreamweaver MX kommt ein Auswahl-Fenster. Hier lässt sich einstellen mit welcher Ansicht man arbeiten möchte. Wir wählen den Dreamweaver MX-Arbeitsbereich.



The screenshot displays the Macromedia Dreamweaver MX interface. The main workspace is titled "Hier ist Ihr Arbeitsbereich" (This is your workspace) and contains the following text:

Hier ist Ihr Arbeitsbereich Arbeitsfläche

In diesem Bereich erstellen Sie Ihre Dokumente. Alles was später mal im Internet zu sehen sein soll entsteht hier. Auf der rechten Seite sehen Sie allerhand Werkzeuge mit denen Sie hier editieren können.

Es gibt auch eine Menge neuer Features in Dreamweaver MX. Nie hat es so viel Spaß gemacht HTML Dokumente zu erstellen wie jetzt.

Bilder, Tabellen, CSS alles gelingt spielend. Sogar XML, PHP, ASP lassen sich hier bearbeiten.

The interface includes several key components:

- Menüband:** Datei, Bearbeiten, Ansicht, Einfügen, Modifizieren, Text, Befehle, Site, Fenster, Hilfe. Hauptmenü
- Einfügen-Leiste:** A toolbar with icons for inserting various elements like text, images, tables, and frames.
- Dokument-Leiste:** Shows the current document title "Unbenanntes Dokument" and navigation icons.
- Arbeitsfläche:** The central workspace with a ruler at the top and left.
- Tags:** Shows the current HTML tag as "<body> <p>". Tags
- Seitengröße:** Displays "558 x 269" and "1K / 1 Sek". Seitengröße
- Eigenschaften-Fenster:** A panel for setting properties like format, font, size, and hyperlinks. Eigenschaften-Fenster
- Rechtsbereich (weitere Fenster):** Contains panels for Design, Code, Anwendung, and Dateien. The "Dateien" panel shows a site structure for "webfact" with folders like "material", "images", "information", and "kontakt". weitere Fenster
- Antworten:** A panel with a link to "Erlernen von Macromedia Dreamweaver MX" and an "Aktualisieren" button.

Dreamweaver Oberfläche im Detail

Hauptmenü: befindet sich am oberen Rand und beinhaltet die wichtigsten Funktionen (verschweundene fenster lassen sich über *Fenster* einblenden)

Einfügen-Leiste: ist direkt unter dem Hauptmenü zu finden und umfasst alle Objekte, die in eine Seite eingefügt werden können (über die Karteikarten kann ausgewählt werden aus welche Objekte angezeigt werden)

Dokument-Leiste: ermöglicht das Umschalten zwischen Code- und Entwurfsansicht und Funktionen zur Dateiverwaltung und Vorschau.

Eigenschaften-Fenster: das wichtigste Fenster zur Bearbeitung von Objekten. Es befindet sich am unteren Rand.

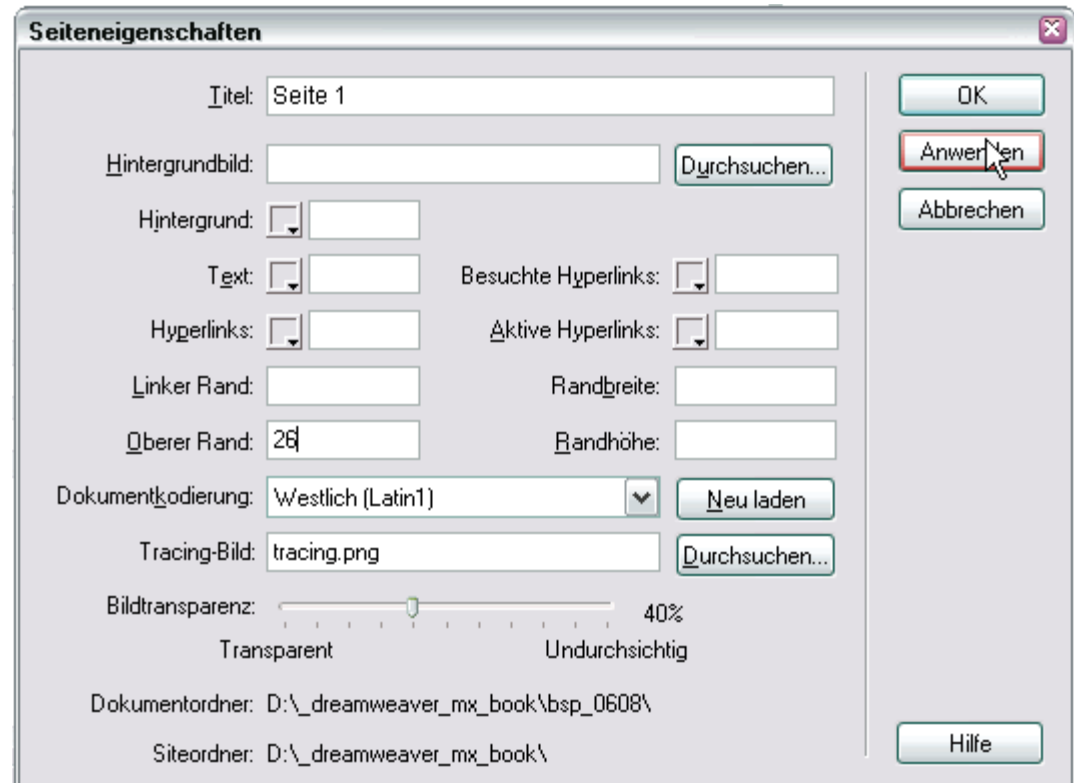
Arbeitsfläche: Hier werden die Elemente der Website plaziert.

Tag-Selektor: Links unter der Arbeitsfläche können Tags ausgewählt werden.

Seitengröße: Rechts unter der Arbeitsfläche können Seitengröße und Ladezeit festgelegt bzw. angezegit werden.

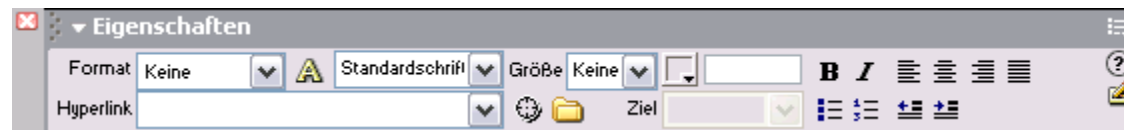
Erste Schritte in Dreamweaver

Über das Hauptmenü und *Modifizieren: Seiteneigenschaften* kommen wir zu einem Fenster indem allgemeine Einstellungen zur Website (Hintergrundfarbe, Schriftart- und -größe, Schriftfarbe etc.) festgelegt werden können.



Text hinzufügen

Text kann einfach in die Arbeitsfläche hineingeschrieben werden. Die entsprechenden Formatierungen werden über das Eigenschaften-Fenster gemacht. Dabei wird immer der markierte Text bearbeitet.



Ähnlich wie in Word lassen sich Einstellungen wie Schriftart und Ausrichtung festlegen. Die Schriftgröße besteht in HTML aus 7 Stufen und ist keine fixe Größe. Die Darstellung unterscheidet sich von PC zu PC.

Wichtig bei Textformatierungen ist die Unterscheidung zwischen einem Absatz (Enter bzw. <p>) und einem Zeilenumbruch (Shift+Enter bzw.
).

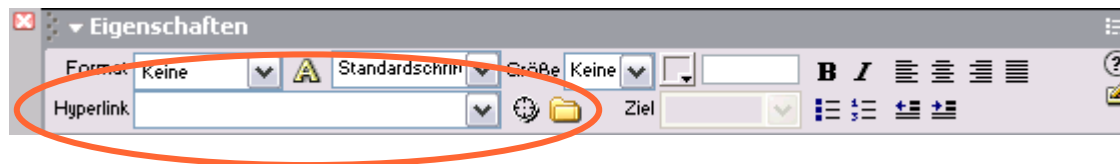
Einzüge sind prinzipiell möglich, aber mit HTML nicht zu empfehlen. Solche speziellen Formatierungen werden mit CSS (Cascading Style Sheets) umgesetzt.

--> folgt in Einheit 2

Hyperlinks erstellen

Hyperlinks geben uns die Möglichkeit Seiten miteinander zu verknüpfen. Solche verweise lassen sich für Text, Bilder oder auch Bildbereiche festlegen.

Ein Link lässt sich in Dreamweaver sehr einfach erzeugen. Wir markieren den gewünschten Text und tragen in das Feld Hyperlink im Eigenschaften-Fenster die gewünschte Zielseite ein.



Bei Links können wir 3 Arten unterscheiden:

- Relative Links: ../ordner1/ordner2/datei.htm
- Stammrelative Links: /root/ordner/datei.htm (für Links innerhalb der Website)
- Absolute Links: http://orf.at (für Links auf andere Websites)

Bilder einfügen

Das Einfügen von Bildern ist in Dreamweaver über die Einfügen-Leiste möglich.



Wichtig dabei ist, die HTML-Datei vor dem Einfügen abzuspeichern. Nur so kann eine ordentliche Verknüpfung mit dem Bild sichergestellt werden. Außerdem sollte das Bild schon im richtigen Ordner (Bilderordner) liegen und die passende Größe haben.

Eigenschaften wie Breite, Höhe, Quelle, Hyperlink, Rahmen oder Alternativtext (Text der angezeigt wird wenn die Maus auf das Bild zeigt) können im Eigenschaften-Fenster festgelegt werden.

Fehlt das entgeltliche Bild noch kann ein Bildplatzhalter eingefügt werden (Symbol rechts neben Bild einfügen). So wird auf der Seite der Platz für das gewünschte Bild in der gewünschten Größe vorübergehend belegt.

Übung 4 - die erste Seite >

Vorschau

- Weiteres zu Dreamweaver - Layouts mit Tabellen
- Weiteres zu Usability
- Allgemeines zu den Funktionsweisen im Internet
- Einstieg CSS (Cascading Stylesheets)