

Projektablauf für die Erstellung einer responsive Website

Optimiert anhand der derzeit vorhandenen internen Strukturen der von Mende Marketing GmbH.

Ursprüngliche Vorgehensweise bei der Entwicklung eines Internetauftritts

- einzelnen Phasen sind strikt voneinander getrennt
- Designer erstellt ein komplettes Webseitenlayout
- Entwickler realisiert dieses technisch
- nach dem Abschluss wird es an den Kunden übergeben

Vorgehensweise bei der Entwicklung responsive Webseite

- Design-, Entwicklung- und Testphase bilden zusammen eine Umsetzungsphase, die so lange wiederholt wird, bis das Projekt abgeschlossen ist

Die Ziele und Vorteile des Responsive Web Design Workflows

- Die Inhalte (Content) werden in den Fokus gerückt. Design und Struktur folgen den Anforderungen des Inhalts.
- Es wird ein Baukastensystem von Content-Elementen entwickelt.
- Abbau linearer Strukturen
- Die Website wird von innen nach außen aufgebaut. Design und Code werden parallel entwickelt. Dadurch verkürzt sich die Umsetzungsphase.
- Es müssen nicht für alle Auflösungen Entwürfe gestaltet werden.
- Bei späteren Änderungswünschen vom Kunden müssen nicht alle Anpassungen für alle Entwürfe gemacht werden.
- Konzeptionsfehler werden anhand des Prototyps frühzeitig erkannt und können behoben werden

Die Nachteile des Responsive Web Design Workflows

- Das Projekt-Team muss sich an neue Arbeitsabläufe gewöhnen.
- Die Zusammenarbeit zwischen Designer und Entwickler muss sehr eng sein und sie müssen gut zusammen arbeiten.
- Die Anforderungen an den Kunden steigen.

Ist kein ständiger Austausch zwischen dem Grafiker/Designer und dem Entwickler möglich, ist kein Responsive Web Design Workflow anwendbar, und es wird nach dem alten Schema verfahren.

Der Kunde muss auch ein gewisses Maß an Vorstellungsvermögen besitzen.

1. Festlegung aller Rahmenbedingungen (Consultant)

- Abstimmung mit dem Kunden
- Kalkulation
- Definition Workflow
- Zeitplan
- Zusammensetzung Projekt-Team (Consultant, Texter, Grafiker/Designer, Entwickler)

2. Content-Strategie, Style Teles

- Anlegen einer Content-Inventurliste (Consultant,Texter, Kunde)
- Erstellung von Wireframes⁽¹⁾ (Grafiker/Designer)
- Das Wireframe-Modell für alle Auflösungen auf seine responsiven Eigenschaften prüfen (z.B. mit Edge Reflow), vergleichbar als interaktiver Mockup (Grafiker/Designer)
(optional Beginn mit der Erstellung des Prototyps)
- Erstellung Style Tiles⁽²⁾ (Grafiker/Designer)
- Abstimmung mit dem Kunden, gegebenenfalls Anpassung durchführen

3. Design- Entwicklungs- und Testphase

- Gestaltung der einzelnen Komponenten (z.B.Header, Footer, Formulare, Navigationsleisten etc.) und deren Elemente als einzelne Module als „dynamisch verwendbarer Baukasten“ (z.B. mit Photoshop) (Grafiker/Designer)
- Programmierung, bzw. Weiterentwicklung des Prototyps in ein CMS-System; Einbinden und Testen der einzelnen Module; Korrekturphase und Fehlerbehebung (Grafiker/Designer, Entwickler)
- Befüllung der Inhalte (Entwickler, Texter, Grafiker/Designer)

Die Arbeitsabläufe unter Punkt 3 laufen parallel ab und werden solange wiederholt, bis der Internetauftritt fertiggestellt ist. Hierbei ist es von Vorteil, wenn Korrekturphasen gemeinsam von Grafiker/Designer und Entwickler durchgeführt werden.

4. Veröffentlichung und Übergabe an den Kunden

Mobile oder Desktop First?

Mobile First

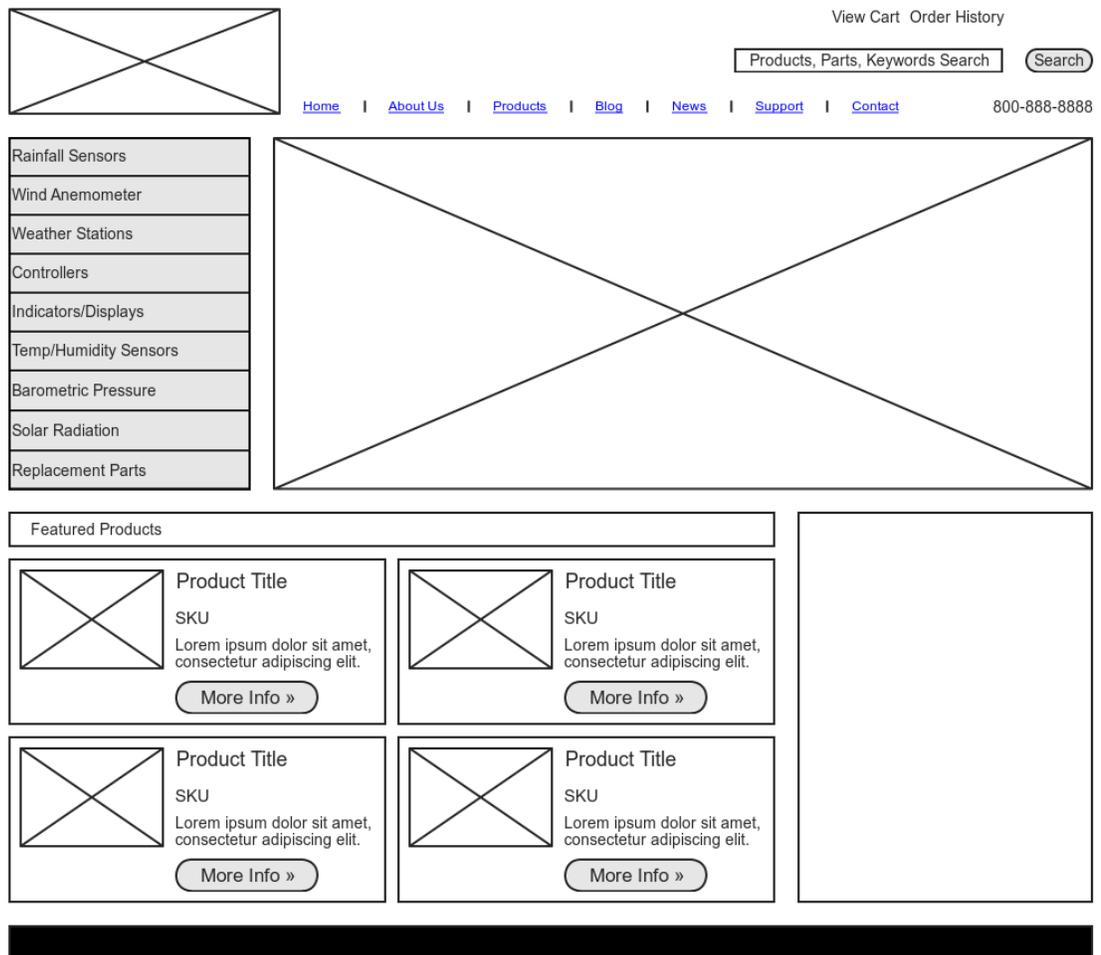
- Fokus liegt auf den Inhalten
- Inhalte werden zuerst auf den kleinsten Ausgabegeräten definiert.
- Inhalt wird nicht unnötig aufgebläht
- Besuchern werden nur die wichtigsten Informationen zur Verfügung gestellt
- Danach erfolgt erst die Optimierung der Geräte mit größeren Bildschirmen

Desktop First

- Inhaltsstruktur spielt eine untergeordnete Rolle
- liegt der Schwerpunkt auf dem Design einer Webseite, sollte die Gestaltung über die größte Darstellungsfläche durchgeführt werden
- Objekte lassen sich besser aufeinander abstimmen

(1) Wireframe (Drahtmodell)

wird dazu benutzt, einen sehr frühen konzeptionellen Entwurf einer Website darzustellen. Dabei spielen die Gestaltung und Funktion noch keine Rolle. Das Augenmerk liegt auf der Anordnung von Elementen und der Benutzerführung. Es reicht also aus, grafische Komponenten nur sehr rudimentär abzubilden, da es bei einem Wireframe in erster Linie um die Konzeption und nicht um das Design geht.

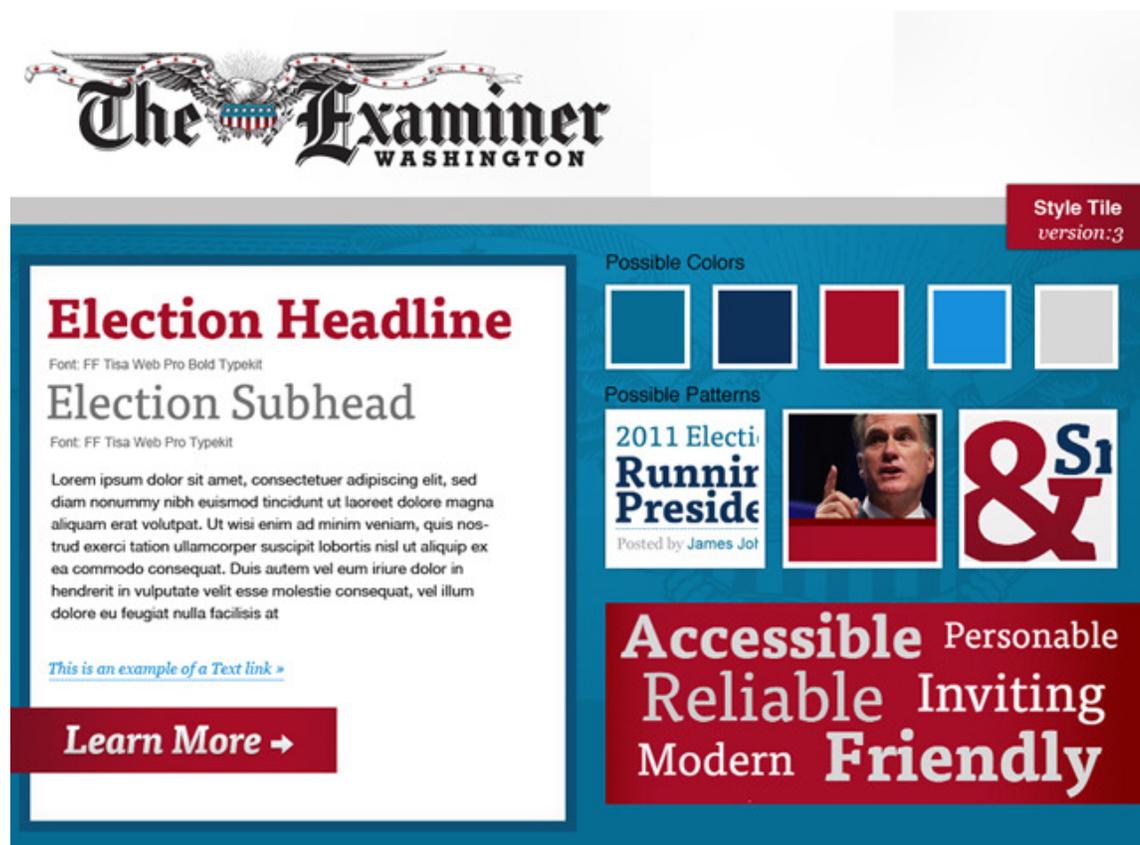


Beispiel Wireframe

2) Styles Tiles

Style Tiles ist eine Photoshop-Vorlage, die helfen soll, Kunden aussagekräftige Webdesignkonzepte präsentieren zu können, ohne unnötig Zeit auf Entwürfe zu verschwenden, die den Kunden nicht ansprechen.

Die Idee hinter den Style Tiles ist simpel: Kunden können mit einem Moodboard oft nicht viel anfangen, die Ausarbeitung eines detailgetreuen Mockups (bezeichnet einen rudimentären Wegwerfprototypen), das dann vom Kunden abgelehnt wird, ist allerdings zu zeitaufwendig. Genau hier soll die Vorlage helfen.



Beispiel Styles Tiles