

## Vorwort

Sie möchten ins Webdesign einsteigen? Herzlichen Glückwunsch! Nicht nur ist das Web nicht mehr aus der Digitalisierung wegzudenken, sondern das Web zu gestalten ist auch eine sehr schöne und vielfältige Tätigkeit. Dabei vereinen Sie gestalterische sowie technische Aspekte und leisten einen wichtigen Beitrag zur menschenzentrierten Gestaltung digitaler Medien.

Dieses Buch handelt davon, wie Sie mit guter Gestaltung dazu beitragen können, positive Erlebnisse im Web zu schaffen. Es erklärt Ihnen gestalterische und konzeptionelle Grundlagen von Webdesign, mit denen Sie direkt loslegen können. Außerdem betrachten wir viele Beispiele aus dem Web, die Sie inspirieren können.

Mit dem vorliegenden Buch geht der »Grundkurs gutes Webdesign« bereits in seine dritte Auflage. Ein großer Dank gilt Jürgen Wolf, der mich bei der Aktualisierung mit seinem Fachwissen und seiner fundierten Arbeitsweise unterstützt hat. Gemeinsam haben wir diesen Grundkurs vollständig überarbeitet. Dabei wurden nicht nur Beispiele, Gestaltungstrends und Technologien aktualisiert, sondern auch zahlreiche neue Inhalte eingefügt. Dazu zählen etwa der Dark Mode, Variable Fonts, Custom Properties in CSS und neue Bildformate, aber auch weitere Methoden der menschenzentrierten Gestaltung sowie die gestiegene Bedeutung von Ethik und Nachhaltigkeit.

Bei der Arbeit an diesem Buch sind zahlreiche Materialien entstanden – insbesondere Code-Beispiele, Vorlagen sowie vertiefende und weiterführende Inhalte. Um Ihnen diese Inhalte zugänglich zu machen, finden Sie unter [www.rheinwerk-verlag.de/5648](http://www.rheinwerk-verlag.de/5648) einen Download-Bereich. Dort finden Sie einen Reiter MATERIALIEN in einem Kasten. Halten Sie Ihr Buchexemplar bereit, denn Sie werden eine Sicherheitsabfrage beantworten müssen. Wir empfehlen Ihnen, sich diese Inhalte unbedingt anzuschauen, denn sie können Ihnen das Verständnis vereinfachen oder die praktische Arbeit veranschaulichen. Hinweise auf die relevanten Downloads finden Sie jeweils in der Randspalte.

Drei weitere Aspekte sind an dieser Stelle wichtig:

- ▶ Webdesign ist ein sehr weites Feld, das gestalterische und technische Aspekte vereint. Unser Schwerpunkt liegt auf den gestalte-



Die downloadbaren Beispielmaterialien sind im Buch mit diesem Icon gekennzeichnet.



Als besonderen Service finden Sie alle Links in einer PDF-Liste »shortlinks.pdf« im Download zum Buch im Ordner URL SHORTENER!

rischen Aspekten. Wir werden zahlreiche Techniken und Code-Beispiele Schritt für Schritt erläutern, gehen dabei aber davon aus, dass Sie über Grundwissen in HTML und CSS verfügen. Zur Auffrischung haben wir Zusatzinhalte und Tipps für weitere Quellen im Download-Bereich zur Verfügung gestellt.

- ▶ An vielen Stellen haben wir Links zu weiterführenden Informationen ergänzt. Sehr lange Links haben wir dabei mit einem URL-Shortener gekürzt. Sollte dieser Service ausfallen, finden Sie im Download-Bereich das Dokument »shortlinks.pdf«, in dem alle Links ausgeschrieben sind.
- ▶ An einigen Stellen im Buch verwenden wir Code-Beispiele, die Sie im Download-Bereich finden. Viele dieser Code-Beispiele sind auch online bei Codepen (<https://codepen.io>) verfügbar, wo Sie damit experimentieren können. Wir haben die Code-Beispiele didaktisch aufbereitet – es geht uns darum, Ihnen die Funktionsweise zu erklären. Es sind jedoch keine Code-Schnipsel, die man 1:1 in eigene Projekte hineinkopieren sollte. Oft finden sich im Code auskommentierte Stellen mit Nummerierung. Wenn Sie sich das Verhalten anschauen möchten, können Sie die entsprechende Stelle wieder einkommentieren. Haben Sie keine Scheu, mit den Beispielen zu experimentieren.

Ein Buch wie dieses wäre ohne die Unterstützung zahlreicher Personen nicht möglich gewesen. Unser Dank gilt allen Personen, die uns mit geduldiger Arbeit bei der Realisierung unterstützt haben – sei es durch Kritik, Inspirationen oder unermüdlichen Rückhalt. Besonders danken wir Ruth Lahres und Ariane Podacker vom Rheinwerk Verlag für das ausgezeichnete Lektorat, den Fachgutachtern Jonas Hellwig und Kai Laborenz für ihre gründliche Qualitätskontrolle bei verschiedenen Auflagen sowie den vielen Leserinnen und Lesern der ersten beiden Auflagen für die wertvollen Inspirationen und Anregungen.

Schließlich gilt unser Dank Ihnen, liebe Leserinnen und Leser – denn ohne die gestalterische Arbeit von Menschen wie Ihnen wäre das Netz heute nicht so vielfältig und inspirierend, wie wir es kennen. Wenn unser Buch Ihnen dabei helfen kann, dieses Netz aktiv zu gestalten, hat es sein Ziel erreicht.

**Björn Rohles & Jürgen Wolf**



# Die richtige Ausrüstung

So gelingen Ihnen die ersten Schritte im Webdesign

- ▶ Welche Ausrüstung brauche ich für gutes Webdesign?
- ▶ Wie denken Webdesignerinnen und Webdesigner?
- ▶ Was muss ich über das Internet wissen?
- ▶ Welche Technologien sollte ich kennen?

# 1 Die richtige Ausrüstung

## Digitale Notizen

Nutzen Sie das Web, um Ihre Ideen festzuhalten. Gute Anlaufstellen sind:

- ▶ Evernote (<https://evernote.com>) für elektronische Notizen
- ▶ Microsoft OneNote ([www.onenote.com](http://www.onenote.com)) als kostenlose Alternative für elektronische Notizen
- ▶ Pinterest (<https://pinterest.com>) für inspirierende Fundstücke

Außerdem gibt es eine Vielzahl mobiler Apps, mit denen Sie digitale Notizen anfertigen können.

Damit Sie mit der Arbeit als Webdesignerin oder Webdesigner direkt loslegen können, sollten Sie sich ein wenig vorbereiten. Sie benötigen die richtige Ausrüstung und eine passende Einstellung. Was das genau bedeutet, erfahren Sie in diesem Kapitel.

## 1.1 Was Sie brauchen

Im Webdesign haben Sie den Vorteil, dass Sie nur relativ wenig Material für Ihre Arbeit benötigen. Ein wenig Grundausstattung sollten Sie aber mitbringen.

### 1.1.1 Stift und Papier

Ein Notizbuch zum raschen Entwerfen von Ideen sowie zum Notieren spontaner Einfälle ist ein Muss. Natürlich können Sie auch ein elektronisches Notizbuch führen – zahlreiche Apps und Onlinedienste stehen Ihnen zur Verfügung. Handgeschriebene Notizbücher oder die Verwendung eines Stylus auf einem Tablet helfen bei schnellen Skizzen.

### 1.1.2 Software und Tools zum Gestalten und Entwickeln

Im Laufe Ihrer Arbeit werden Sie an einen Punkt kommen, an dem Sie das Aussehen der Website visualisieren möchten. Lange Zeit galt Adobe Photoshop als Standard, allerdings haben sich gerade in den letzten Jahren viele alternative Programme etabliert. In Kapitel 3 werden die verschiedenen Verfahren ausführlich zur Sprache kommen. Prinzipiell gilt: Jedes Werkzeug ist so gut wie der Mensch, der davorsitzt.

Ebenso sollten Sie sich einen guten **Code-Editor** zulegen. Diese Programme erleichtern Ihnen die Arbeit am Quelltext spürbar, indem sie den Code farblich hervorheben (Syntax-Highlighting)

oder angefangene Code-Fragmente vervollständigen (Auto-Completion). Code-Editoren gibt es für alle Betriebssysteme.

Zwar gibt es auch **WYSIWYG-Tools**, wie z. B. Dreamweaver von Adobe. Die Abkürzung steht für »what you see is what you get« und verspricht, dass man damit auf einer grafischen Benutzeroberfläche Websites zusammenstellen kann. Wir empfehlen Ihnen jedoch, den Quelltext selbst zu schreiben, denn nur so können Sie sicherstellen, dass er möglichst effizient ist und genau das tut, was Sie möchten.

Schließlich gibt es viele kommerzielle Website-Baukästen wie Jimdo ([www.jimdo.com](http://www.jimdo.com)) und Wix (<https://de.wix.com>) oder die Editoren in Systemen wie WordPress mit Fokus auf der visuellen Gestaltung.

### 1.1.3 Browser zum Testen

Ein wichtiges Werkzeug zum Entwickeln einer Website ist der Browser – logisch, denn das ist die Software, die eine Website darstellt. Browser erlauben Ihnen, Ihr Design in einer realen Umgebung zu überprüfen. Der zentrale Teil eines Browsers ist seine Rendering-Engine – das ist der Teil des Programms, der für die Darstellung von Websites verantwortlich ist. Es gibt sehr viele verschiedene Browser, allerdings basieren einige von ihnen auf der gleichen Engine. Wichtige Browser sind (Rendering-Engines in Klammern): Google Chrome, Edge, Samsung Internet, Vivaldi, Opera (jeweils Blink), Apple Safari und alle Webbrowser auf iOS (WebKit), Mozilla Firefox (Quantum).

In diesem Buch verwenden wir meist Google Chrome (<http://google.com/chrome>) als Entwicklungsbrowser, weil er sehr gute Entwicklerwerkzeuge hat. Sie können diese Tools öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen Bereich einer Website klicken und anschließend im Kontextmenü UNTERSUCHEN wählen. In einem eigenen Bereich der Webseite öffnen sich nun die Entwicklerwerkzeuge (siehe Abbildung 1.1). Sie können dort den Code im linken Bereich nachvollziehen und seinen Strukturbaum aus- und einklappen. Im rechten Bereich sehen Sie eine Reihe von Formatierungen in CSS. Interessant ist, dass Sie die Formatierungen an- und ausschalten können, indem Sie die Checkboxes verwenden, die beim Überfahren mit der Maus erscheinen.

#### Beispiele für Code-Editoren

Es gibt zahlreiche Code-Editoren auf dem Markt:

- ▶ Visual Studio Code (<https://code.visualstudio.com>, plattformübergreifend)
- ▶ Nova (<https://nova.app>, Mac)
- ▶ Sublime Text ([www.sublimetext.com](http://www.sublimetext.com), plattformübergreifend)
- ▶ Brackets (<http://brackets.io>, plattformübergreifend)
- ▶ Notepad++ (<http://notepad-plus-plus.org>, Windows)
- ▶ Atom (<https://atom.io>, Mac, Windows, Linux)

#### Dokumentation

Die Entwicklertools von Chrome sind unter <https://developer.chrome.com/docs/devtools/> umfangreich erläutert.