

Design trifft Code

Alles, was Developer über Gestaltung
und UX wissen müssen

» Hier geht's
direkt
zum Buch

DAS VORWORT

Einleitung

Ich arbeite schon lange mit dem Internet. Wenn ich schreibe *lange*, dann meine ich *lange* – mein erster Browser lief über die Kommandozeile. So wie meine erste Backend-Entwicklung ein CGI-Skript war. In den fast drei Jahrzehnten, in denen ich Dutzende von Projekten für das Web entwickelt habe, habe ich eines festgestellt: Am wertvollsten ist die Fähigkeit, die Lücken zwischen den Welten des Designs, der User Experience und der Entwicklung zu schließen.

Jeder dieser Bereiche zieht Fachleute mit unterschiedlichem Bildungs- und/oder Hobbyhintergrund an. Dies kann zu Spannungen führen, da die Leute in jedem Lager dazu neigen, zu denken, dass ihr eigenes Gebiet den größten Einfluss auf den Erfolg eines Webprojekts hat. Die Realität ist, dass das Web im Zusammenspiel dieser Bereiche existiert und sich auf alle Bereiche gleichermaßen stützt. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass die wertvollsten Mitarbeitenden in einem Webprojekt diejenigen sind, die genug von jedem Bereich verstehen, um in diesem Spannungsfeld zu agieren und sicherzustellen, dass jedes Team effektiv mit anderen Teams kommuniziert und alle gemeinsam auf ein Ziel hinarbeiten.

Das bringt mich zu Stephanie Stimacs »Design trifft Code«. Dieses Buch ist eine unschätzbare Ressource für Entwickler, die ihr Verständnis dafür verbessern wollen, was es braucht, um heute für das Web zu entwickeln. Es bietet einen Crash-Kurs in Design und User Experience auf eine Art und Weise, die sowohl Ihr Wissen über diese Themen verbessert als Ihnen auch die notwendigen Fähigkeiten vermittelt, um in diesen Bereichen produktiv zu werden. Über diese oberflächliche Perspektive hinaus bietet dieses Buch jedoch die Grundlage, Ihre Karriere voranzutreiben und zu einer Person zu werden, die im Spannungsfeld zwischen Design, User Experience und Entwicklung wächst. Stephanie Stimac ist die perfekte Person, um Ihnen diese Erkenntnisse zu vermitteln. Sie ist nicht nur eine exzellente Kommunikatorin, sondern verfügt auch über jahrelange Berufserfahrung als Designerin, Entwicklerin, User-Experience-Expertin und Dozentin. Sie hat sogar hinter den Kulissen an Webbrowsern und den darin implementierten Webstandards gearbeitet. Das vermittelt ihr ein unglaublich tiefes Verständnis für das Web und die Tools, auf die wir uns bei dessen Aufbau verlassen. Ganz gleich, ob Sie ein langjähriger Entwickler sind, der einen neuen Zweig in Ihrem Baum der Fähigkeiten wachsen lassen

möchte, oder ob Sie neu anfangen und sich eine solide Grundlage für die Entwicklung von Webanwendungen aneignen möchten, »Design trifft Code« wird Ihnen mit Sicherheit eine Fülle von Wissen vermitteln, das Ihnen auf Ihrem Weg hilft.

Aaron Gustafson

*Autor von »Adaptive Web Design:
Crafting Rich Experiences with Progressive Enhancement«*

Vorwort

Ich habe schon lange vor meinem Studium angefangen, für das Internet zu gestalten. Ich habe meine Vorliebe für das Anpassen von Dingen wie Myspace und LiveJournal entdeckt und begonnen herauszufinden, wie man Photoshop benutzt und meine Webseiten mit CSS bearbeitet. Als Teenager war das nur ein Hobby. Erst in meinem letzten Jahr an der Highschool habe ich Grafikdesign als Berufswunsch in Betracht gezogen. Eigentlich wollte ich Modedesignerin werden, aber mein Portfolio war eher für Grafikdesign geeignet.

An der Universität belegte ich im Studiengang Design den Schwerpunkt *New Media Design*, der Web, Interaktivität, Video und Spezialeffekte umfasste. Ich erinnere mich zwar daran, dass ich die Grundlagen von HTML und CSS gelernt habe, aber das Tool, mit dem ich viel Zeit verbracht habe, war Adobe Flash und die Sprache ActionScript 3.0. Perfektes Timing: Als ich 2010 meinen Abschluss gemacht hatte, war Flash als Medium für das Web kurz vor dem Aussterben. Meine ersten beiden Design-Jobs waren kurz. Dann wechselte ich in eine Rolle, die der Auslöser für meinen Einstieg in die Frontend-Entwicklung war. Ich beschäftigte mich mit User-Experience-Forschung, User-Experience-Design, visuellem Design und Frontend-Entwicklung und arbeitete mit einem Entwickler für komplexere Backend-Funktionen und JavaScript zusammen. In meiner Rolle als Frontend-Entwicklerin und in der Zusammenarbeit mit Vollzeit-Entwicklern stieß ich auf das Problem, dass Designer großartige Ideen hatten, die aber zu dem Zeitpunkt nicht umzusetzen waren, und sie deshalb das Design änderten.

Ich war vier Jahre lang in dieser Funktion tätig, bevor ich zum Microsoft-Edge-Team wechselte. Dort machte ich denselben Job, jedoch mit einer anderen Art von Freiheit. Ich hatte mehr Raum zum Lernen und mehr Zeit, die ich mit den Entwicklern verbringen konnte, um ihre Erfahrungen und die Probleme zu verstehen, die sie hatten. Ich habe gelernt, wie man Git verwendet, und Änderungen einpflegt (und habe oft Hilfe gebraucht, um Dinge mit Node und npm zurückzusetzen. Danke, Anton, dass du das für mich wieder in Ordnung gebracht hast). Ich habe Tools für Entwickler entworfen, Developer Experiences gebaut und begonnen, mich mit Standards und Funktionen von Webplattformen zu beschäftigen. Das führte zu meiner Tätigkeit als Produktmanagerin für Developer Relations.

Ich finde mich oft an einer Kreuzung wieder, und zwar an einer sehr belebten – eine Designerin, die eine Designerin wurde, die programmieren kann, die eine Produktmanagerin wurde, die Tools für Entwickler entwarf und entwickelte, die eine Produktmanagerin wurde, die Webplattform- und Browserfunktionen propagierte, während ich weiterhin die Teile entwarf und entwickelte, die ich für diese Arbeit überhaupt brauchte. Letztendlich sehe ich mich aber als Bindeglied zwischen Entwicklern und Designern. Ich verstehe beide und kann mich in beide hineinversetzen.

In meiner Zeit als Produktmanagerin für Developer Relations habe ich festgestellt, dass sich einige Webentwickler wünschten, sie könnten die von ihnen erstellten Webseiten besser gestalten. Häufig habe ich gehört, dass sie zwar eine Webseite erstellen konnten, diese aber nie richtig aussah, und dass die Arbeit mit Farben schwierig war. Ich habe diese Dinge beiseitegeschoben; sie waren zu diesem Zeitpunkt keine lösbaren Probleme. Aber eines Tages hatte ich eine E-Mail von Manning in meinem Posteingang, und plötzlich waren diese Designprobleme von Webentwicklern meine Probleme, die es zu lösen galt.

Über dieses Buch

»Design trifft Code« wurde geschrieben, um Designgrundlagen, Grundlagen der User Experience und die Schlüsselemente des Designs zu vermitteln, die eine Webseite zum Leben erwecken und ihr Charakter verleihen. Es lehrt, wie Designelemente verwendet werden können, um einen Ton und eine Botschaft zu vermitteln, und wie sich dieser Ton und diese Botschaft durch Designelemente verändern lassen. Dieses Buch ist in der Abfolge eines typischen Projektzyklus aufgebaut. Es beginnt mit den grundlegenden Designprinzipien, die benötigt werden, bevor die Phase der User Experience oder des visuellen Designs beginnt. Es geht in die Phase der User Experience über, die sowohl die Forschung als auch das Design umfasst, mit den Grundlagen für die Anwendung visueller Designelemente in den folgenden Kapiteln. Den Abschluss bilden das Testen des Designs, der iterative Zyklus und die Entwicklung, das Kernstück des Designprozesses, das den Entwurf ins Web bringt und nutzbar macht. Das ist das Herzstück der gesamten User Experience einer Website.

Wer sollte dieses Buch lesen?

»Design trifft Code« ist für Webentwickler geschrieben, die Webseiten sowie Webanwendungen erstellen und die Grundlagen darüber lernen möchten, was eine Webseite oder Webanwendung gut aussehen lässt und wie man Designentscheidungen mit Selbstvertrauen trifft. Ganz gleich, ob Sie freiberuflicher Entwickler sind oder in einem Team mit Designern arbeiten, der Inhalt dieses Buches wird Ihnen die Werkzeuge und das Vokabular an die Hand geben, um mit Ihren Kunden oder Ihrem Designteam über Design zu sprechen und darüber, wie es mit Ihrer Arbeit als Entwickler zusammenhängt – ganz gleich, ob Sie Anfängerin oder Fortgeschrittener sind. Dieses Buch konzentriert sich darauf, Entwicklern die Grundlagen des visuellen Designs und der User Experience im Zusammenhang mit dem Web zu vermitteln und zu zeigen, wie sie diese Grundlagen auf ihre aktuelle oder zukünftige Rolle anwenden können. Der Begriff Webentwickler kann in der heutigen Berufswelt viele verschiedene Bedeutungen haben. Entwickler, die am meisten von diesem Buch profitieren werden, sind Entwickler, die Code schreiben, der letztendlich das Frontend einer Website oder das, was der Benutzer

sieht, beeinflusst. Diese Entwickler haben Berufsbezeichnungen wie Full-Stack-Entwickler, Frontend-Entwickler oder Web-App-Entwickler.

Wir werden uns nicht stark auf Code konzentrieren. Aber da es in diesem Buch um Design und User Experience für das Web geht, wird es einige Code-Referenzen geben. Die meisten Menschen, die von diesem Buch profitieren werden, haben einen starken Code-Hintergrund in JavaScript oder PHP und haben ein Verständnis von HTML und CSS mit wenig oder gar keinem Wissen über Design oder User-Experience-Grundlagen.

Wie dieses Buch aufgebaut ist: Ein Fahrplan

Teil 1 befasst sich mit den Vorteilen, Designprinzipien zu verstehen, und mit den wichtigsten Designprinzipien selbst. In Kapitel 1 wird erörtert, warum Entwickler Designgrundlagen lernen sollten und welche positiven Auswirkungen dies auf die Kommunikation zwischen Teams haben kann. Kapitel 2 befasst sich eingehend mit den wichtigsten Designprinzipien. Sie sind grundlegend für das Verständnis dessen, was ein Design ausgefeilt und gut organisiert erscheinen lässt.

Teil 2 beginnt den Designzyklus mit den Grundlagen der User Experience. Kapitel 3 ist ein einführender Überblick über die vielen Facetten der User Experience, einschließlich Forschung, Werbetexten und Design. Kapitel 4 befasst sich mit der Forschungsphase und gibt einen Überblick darüber, warum Nutzerforschung (User Research) notwendig ist, welche verschiedenen Arten von Daten gesammelt werden können und wie einige der gängigsten Übungen zur Datenerfassung aussehen. In Kapitel 5 beginnen wir damit, die Grundlage für unser Design zu legen, indem wir Inhalte organisieren und Nutzerströme entwerfen, wobei wir uns auf die Phase des User-Experience-Designs konzentrieren.

Teil 3 stellt weitere Möglichkeiten vor, wie man über das Layout nachdenkt und wie man die Kernelemente des Designs aufbaut, um die Grundlagen aus Kapitel 5 zum Leben zu erwecken. Kapitel 6 behandelt gängige Layouttypen, das Einrichten eines Rasters, Lesemuster und Layout-Überlegungen bei der Gestaltung der responsiven Version Ihrer Website oder App. Kapitel 7 befasst sich mit Animationen und zeigt, wie Sie Ihr Layout und Ihre Benutzeroberfläche mit Animationen aufwerten können und warum diese nicht nur ein nachträglicher Gedanke sein sollten. In Kapitel 8 geht es um die Grundlagen der Typografie und darum, wie Sie mit der Wahl der Schriftart den Ton Ihrer Website ändern können. In Kapitel 9 geht es vor allem um Farben und die Auswahl von Bildmaterial in Abhängigkeit von Ihrer Farbpalette. In Kapitel 10 fassen wir alles zusammen und nutzen das in den Kapiteln 4 bis 9 Gelernte, um eine Homepage mit einem mehrschichtigen Ansatz zu erstellen und zu gestalten, der den Kapiteln dieses Buches folgt.

Teil 4 schließt den Designzyklus ab, in dem es um das Testen von Designs geht und darum, warum die Entwicklung das Rückgrat der Benutzererfahrung im Web ist. In Kapitel 11 geht es um das Testen Ihrer Entwürfe und die Bestätigung, dass Sie die Ziele Ihrer Website erreichen. Kapitel 12 beendet das Buch mit Verbindungen und Überlegungen zu User Experience und Entwicklung.