

Projekt | Dokumentation
 SS2020 – Laura Schmid

**(UN)ENDLICHES
 WASSER?**

Betreuende Professoren:
 Prof. Dr. Marius Hofmeister, Prof. Jürgen Graef



DAS PROJEKT

unendlicheswasser.netlify.app

1

Wasserknappheit ist ein Thema über welches nur wenige Bescheid wissen. Dabei ist laut Weltwasserbericht fast die Hälfte der Menschheit von Wassermangel bedroht. Die Thematik wird weltweit zu einem immer größeren Problem und trotzdem wird nur wenig darüber berichtet. Mein Ziel für Projekt 1 war es deshalb, einen interaktiven Onepager zu entwickeln, der auf das Thema Wasserknappheit aufmerksam macht. Der Fokus der Website

sollte auf ausdrucksstarken, interaktiven Visualisierungen und Diagrammen liegen, welche durch das Thema leiten und das Problem sichtbar machen. Die technische Umsetzung der interaktiven Elemente erfolgte hauptsächlich durch DOM-Manipulation mittels JavaScript. Ziel des Projektes war es, mein Wissen in den Gebieten JavaScript und CSS zu erweitern und dieses Wissen zu nutzen, um Inhalte kreativ und anregend darzustellen.

**ONEPAGER
WASSER
KNAPPHEIT**

Da eine gute Planung oft maßgeblich für den Erfolg eines Projektes ist, war es mir wichtig zu Beginn einen Arbeitsprozess festzulegen. Ich entschied mich hierbei für den 4D, oder auch Double Diamond Prozess. Bei diesem Prozess werden die vier Phasen Discover, Define, Design und Develop durchlaufen. Für jeden der vier Schritte habe ich mir zu Beginn konkrete Aufgaben definiert, welche ich anschließend abgearbeitet habe.

ARBEITS PROZESS 4D METHODIK

2

01

Discover

Informationsbeschaffung

- Internetrecherche zum Thema
- Videos und Dokus zum Thema
- Zusammenfassen der Informationen

02

Define

Inhaltliches und technisches Konzept

- Welche Themen sind geeignet?
- Wie könnten diese dargestellt werden?
- Welche Reihenfolge (roter Faden)
- Mit welchen Techniken sind Darstellungen realisierbar? (Recherche + Testen)

03

Design

Designkonzept

- Grundgerüst mit Adobe XD
- Erstellung eines Styleguides
- Detailausarbeitung der Wireframes unter Berücksichtigung von UX Aspekten

04

Develop

Technische Umsetzung

- Grundgerüst des Onepagers
- Detailausarbeitung der Inhalte
- Anpassung an unterschiedliche Desktopgrößen

jQuery

jQuery ermöglicht es kompakteren, browser-unabhängigen JavaScript Code zu schreiben. Während meines Projektes habe ich jQuery zum Beispiel für eine scrollbasierte Animation genutzt. Für meine zukünftigen Webprojekte werde ich mich auf jeden Fall genauer in die Bibliothek einarbeiten.

CSS Animations

Um die User Experience zu verbessern, war es mir wichtig gezielte Animationen in meine Website miteinzubinden. Dafür habe ich die CSS-Technologie CSS Animations genutzt. Mithilfe von Keyframes lassen sich damit animierte Übergänge von beliebigen CSS-Styles umsetzen. Die Animationen konnte ich anschließend über JavaScript steuern.

GitHub und Netlify

Für das Filehosting meines Codes habe ich ein Repository auf GitHub erstellt. Dadurch hatte ich die Möglichkeit meinen Code zu verwalten und auf vergangene Versionen zurückzugreifen. Um meine Website schließlich online zu stellen habe ich den Hostingdienst Netlify genutzt. Mit diesem lässt sich eine Website ganz einfach live von GitHub übertragen.

CSS Grid Layout

CSS Grid Layout ist ein sehr mächtiges System um die Inhalte einer Webseite, ähnlich wie bei einem Raster, anzuordnen und auszurichten. Da ein CSS-Rasterlayout relativ einfach umzusetzen ist und es enorm dabei hilft Webseiten responsive zu gestalten, habe ich es auf fast allen meinen Seiten verwendet.

Typeit Library

Häufig findet man im Web bereits vorgefertigte, bewährte Lösungen für ein bestimmtes Problem. Die Typeit Bibliothek lieferte mir einen vorgefertigten Rahmen um eine relativ komplexe Tippanimation umzusetzen. Letztendlich hat dies meinen Workflow extrem beschleunigt.

3

**GENUTZTE
TECHNOLOGIEN
UND TOOLS**

Eine gute User Experience kann für viele digitale Produkte der Schlüssel zum Erfolg sein. Um auch auf meiner Website für eine positive UX zu sorgen, steckten in der Konzeption als auch im Design einige Überlegungen. Mein überwiegendes Ziel war es, dem Nutzer ein interaktives und unterhaltsames Erleben der Website zu ermöglichen. Um dies zu erreichen spielten vor allem drei Stichwörter eine entscheidende Rolle. Emotionalisierung, Gamification und Storytelling.

UX UND UI ASPEKTE

4

1. Emotionalisierung

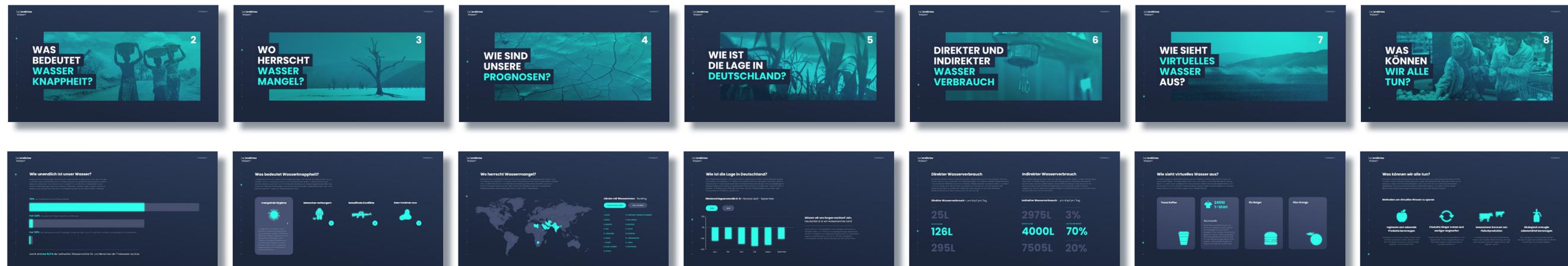
Durch den gezielten Einsatz von Bildern, Videos und Typografie sollten die Inhalte der Website bestimmte Emotionen triggern und somit im Gedächtnis bleiben.

2. Gamification

Mithilfe von Animationen sowie interaktiven Elementen sollten ähnlich wie bei einem Spiel, positive und unterhaltsame Erlebnisse gefördert werden.

3. Storytelling

Die Auswahl und Anordnung der thematischen Inhalte sollte eine Art Geschichte formen, wodurch erneut Emotionen ausgelöst werden.



RÜCKBLICK

5

Natürlich musste ich mich während meines Projektes auch einigen Herausforderungen stellen. Gerade am Anfang war ich beispielsweise etwas überwältigt von den unzähligen Tools und Technologien, welche das Themengebiet der Webentwicklung zu bieten hat. Es hat einige Zeit gedauert bis ich mich in die wichtigsten Konzepte eingearbeitet habe und bis ich mir einen Überblick verschaffen konnte. Nachdem ich diese Hürde überwunden habe, hatte ich jedoch einen soliden Werkzeugkasten mit welchem die programmiertechnische Umsetzung meiner Vorhaben relativ leicht von der Hand ging. Eines

der wichtigsten Learnings während meines Projektes war vermutlich die Wichtigkeit eines übersichtlichen und sauberen Codes. Gerade wenn der Code relativ umfangreich wird ist dies feste Voraussetzung um einen Überblick zu behalten und zügig arbeiten zu können. Allgemein konnte ich durch mein Projekt einiges an Wissen erlangen und durch schwierige Phasen vieles dazulernen. Bei meinen nächsten Webprojekten werde ich diese Learnings auf jeden Fall nutzen, um noch besser und effizienter arbeiten zu können.

HÜRDEN UND LEARNINGS