

Hinweise zur Projektplanung

Für eine unkomplizierte und schnelle Umsetzung von Webprojekten ist sinnvoll, einige Dinge der folgenden Liste zu wissen und zu beachten. Die Liste basiert auf den Projekten der letzten 10 Jahre und beinhaltet die häufigsten Fragen / Hinweise und typischen Probleme von Webprojekten:

1. Ein Webprojekt teilt sich in folgende **Projektphasen** ein, die zeitlich nacheinander liegen: Idee – Projektbeginn – Projektplanung – Datensammlung – Designentwurf – Designabnahme – Programmierung – Testing – Projektabschluss. Eine Verschiebung oder Auslassung einzelner Projektphasen ist weder sinnvoll noch möglich.
2. **Vor** Projektbeginn müssen folgende Daten beim **Auftragnehmer** vorliegen:
 - alle Texte in **korrigierter** Form
 - alle Bilder in ausreichender Qualität (für den Druck **300dpi**)
 - die **Struktur** / der Aufbau der Website
 - der Aufbau **aller** Formulare der Website
 - für das Impressum eine genau Anschrift inkl. Kontaktdaten
 - die **Zugangsdaten** zum Webserver (PHP-fähig, wenn benötigt)
3. Wenn der Auftragnehmer nicht gleichzeitig der Konzepter ist, gilt: Am besten sammelt der Auftraggeber alle Daten, bis sie **vollständig** sind, und schickt sie dann **komplett** an den Auftragnehmer.
4. Es empfiehlt sich für den Auftraggeber **vor** Projektbeginn, alle Bilder und Texte nur mit Zahlen und Buchstaben (ohne deutsche Sonderzeichen wie Ä Ö Ü ß Leerzeichen % & \$? usw.) (**umzu-**)benennen und konsequent Kleinbuchstaben zu verwenden. Sonderzeichen sind auch heute noch einer der häufigsten Gründe für Fehler auf Webseiten. Wenn der Auftragnehmer diese Umbenennung durchführt, kann es leicht zu Missverständnissen in der Verwendung der Dateien mit dem Auftraggeber kommen, der die Bilder unter der neuen Benennung unter Umständen nicht zuordnen kann.
5. Bei Websites muss **vor** Beginn des Designentwurfes die Struktur der Website erstellt sein. Dazu gehören alle Seiten sowie alle Verlinkungen aller Seiten. Die Struktur wird anhand eines Struktogramms oder einer Excel-Datei festgehalten. Wenn das Struktogramm nicht 100% fertig ist, sollte der Auftrag **nicht** begonnen werden.
6. Nachträgliche Änderungen an Struktur, Inhalten oder Design können die Kostenkalkulation hinaufziehen und zu **höheren Kosten** führen.
7. Eine „Designüberarbeitung“ ist eine Korrektur eines Designentwurfs nach dem Wunsch des Kunden. Es handelt sich **nicht** um einen neuen eigenständigen Designentwurf.
8. Die Website wird auf den gängigen Browsern Internet Explorer und Mozilla Firefox in der jeweils **aktuellen** Version getestet. Auf anderen, älteren oder exotischeren Systemen kann die hundertprozentige Lauffähigkeit nicht garantiert werden.
9. Flash, Java und Javascript sind faszinierende Technologien; für eine barrierefreie, unter möglichst vielen Situationen, Systemen und Usern funktionierende Website sollte aber soweit wie möglich darauf **verzichtet** werden.
10. Der Auftraggeber muss die **Rechte** an allen verwendeten Bildern besitzen.
11. Dem Auftraggeber muss bewusst sein: Für große Websites, die häufige Änderungen auf vielen sich ähnelnden textlastigen Unterseiten benötigen, ist ein CMS vorteilhaft. Für kleine Websites, bei denen der Schwerpunkt auf dem individuellem Design liegt, ist ein CMS eher nachteilig.
12. Für Printprodukte gilt: Die Farben am Monitor können von den gedruckten Farben **abweichen**. Wenn Farbtreue wichtiger als alles andere ist, sollte vor dem Druck ein Proof erstellt werden, der aber mit höheren Kosten verbunden ist.
13. Die Preise des Kostenkalkulators auf der Website sind ohne Preisbestätigung des Auftragnehmers nur als Schätzung zu verstehen. Je individualisierter ein Projekt ist, umso schwieriger ist eine Kostenkalkulation, insbesondere nach den starren Regeln des Kostenkalkulators.
14. Generell gilt (nicht nur bei Webprojekten): Nicht jeder, der einen hohen Preis bezahlt, erhält automatisch hohe Qualität, aber jeder, der einen sehr niedrigen Preis zahlt, kann davon ausgehen, dass er bestenfalls nur ein Basisprodukt erhält, schlimmstenfalls etwas, was er nicht gebrauchen kann. Wer zu preiswert kauft, kauft zweimal.

Tipp: Konzeptpapier ausdrucken und alle Punkte während der Projektplanung abhaken.