

Workbook Web



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Einleitung	3
Design im Web	3
Begriffe	3
Prinzipien guten Designs	5
Gestaltgesetze der Wahrnehmung	6
Grundkomponenten einer Website	11
Merkmale Look and Feel	13
HTML und CSS	17
HTML	17
Aufbau	18
CSS	19
Start im css	20
Layout	20
Flex	21
Grid	22
Responsiv	23
ÜKs	24
ÜK 1	24
ÜK 4	25
Schlusswort / Fazit	26
Quellenverzeichnis	26
Abbildungsverzeichnis	27

Einleitung

In diesem Workbook geht es um das Thema Web. In erster Linie wird hier aufgeführt, was ich im Thema Web und Grafikdesign im Web gelernt habe. Es geht hier um das Design im Web und um wie man eine Webseite erstellt mit HTML und CSS.

Design im Web

Beim Design gibt es verschiedene Gesetze und Prinzipien um ein gutes Design, das seine Funktion erfüllt, zu erstellen.

Begriffe

Grafik:

Das Wort Grafik kommt aus dem altgriechischen Graphike und das bedeutet zeichnen und Malerei. Eine Grafik steht allgemein für «ein Bild erzeugen auf digitalen Ausgabegeräten» wie Bildschirmen oder Beamern. Es wird heutzutage in einem GUI (Graphical User Interface) verwendet

Zeichnung:

Eine Zeichnung besteht aus Formen und Linien. Farbe wird flächig oder spärlich eingesetzt. Nuancierung und Schattierungen wird nicht verwendet.

Malerei:

In der Malerei wird das Motiv realistisch dargestellt. Es ist eine weiterführende Art des Zeichnens. Nuancierung und Schattierungen werden in der Malerei hervorgehoben.

Fotografie:

Fotografie ist eigentlich zeichnen mit Licht. Das Wort -grafie stammt vom Wort gráphein ab das steht für schreiben und zeichnen.

Typografie:

Es gibt Kalligrafie und Typografie, bei beiden geht es ums Schreiben. Bei Kalligrafie geht es um die Kunst der Schönschrift von Hand. Kállos heisst Schönheit. Das Wort Typos heisst Abdruck oder Figur. Mit Figur sind Buchstaben gemeint. Typografie ist also das Schreiben mit Figuren.

Layout:

Die Gestaltung des Textsatzes sowie seines Umfeldes - das, was man heute Layout nennt - ist Aufgabe der Typografie. Die Gestaltung mit Text.

Bilder:

Es gibt zwei Arten von digitalen Bildern, die Pixelbilder und Vektorgrafiken. Pixelbilder bestehen, wie aus kleinen Mosaiksteinen, die nennt man Pixel. Die sind so klein, dass man sie je nach Auflösung nicht sehen kann. Bei Bildern oder Illustrationen mit komplexen Strukturen kann man sie nur mit Pixelbilder erstellen. Vektorgrafik basieren auf mathematisch beschrieben Formen. Eine Vektorgrafik ist eher mit einer Zeichnung vergleichbar. Eine Vektorgrafik ist meistens eine Illustration.

Design:

Ein Design ist immer bewusst und mit kompetent aufgeführter Gestaltung. Ein Design ist immer ein Zusammenspiel von Zweck und Funktion.

Werk:

Werk ist eigentlich ein Platzhalter für alles, was sich entwickeln und anfertigen lässt. Vom Zeichnen einer Skizze über Erstellen einer Website, ein Bau eines Möbels, Konstruktion einer Maschine und Planung eines Gebäudes. Man kann kein Werk schaffen, ohne es zu gestalten. Jeder der etwas schafft, gestaltet. Wenn die Gestaltung eines Werks eine zufällige Begleiterscheinung von Funktion und Zweck ist, redet man nicht von Design.

Gutes Design:

Gutes Design unterstützt die Bedienbarkeit und optimiert das Design. Ein gutes Design ist auch wenn das Produkt eine selbsterklärende Bedienung hat.

Im englischen steht das Wort Design sowohl auch für Entwurf und Gestaltung als auch für Planung und Entwicklung. Es geht viel weiter als die Gestaltung der Oberfläche.

Prinzipien guten Designs

Das sind Prinzipien, die ein gutes Design ausmachen ohne die ist das Design nicht gut.

Innovativität:

Innovativität ist wenn man eine neue Lösung für ein Problem sucht.

Design ist ein innovativer Prozess. Wer etwas nachbaut der designt nicht sondern reproduziert. Wenn jemand etwas kopiert der designt nicht, sondern er macht eine Kopie eines Designs. Ein Design muss neu wirken.

Benutzbarkeit:

Ein gutes Design muss das Produkt brauchbar und verständlich machen.

Ein Design sollte immer selbsterklärend sein. Jeder Nutzer sollte durch das Design wissen, wie das Produkt funktioniert.

Authentizität:

Ein gutes Design sollte ehrlich sein, das heisst das Design hält, was es verspricht.

Es gibt viele Produkte, die sehen aus wie Holz, Metall oder Leder, aber schlussendlich ist es nur Plastik, so ein Design ist nicht ehrlich. Deshalb sollte man keine grafischen Effekte nur wegen dem Effekts einbauen. Effekte baut man nur ein, wenn es im Design Sinn ergibt.

Stringenz:

Ein Design sollte schlüssig und eine logische Richtigkeit haben. Wenn etwas stringent ist, ist es konsequent. Es hat keine Lücken und ist in sich stimmig und ohne Widerspruch. Gutes Design ist stringent. Dieter Rams ausdrückte: »Gutes Design ist konsequent bis ins letzte Detail.« Die Details ergeben das logische Ganze.

Reduzierung:

Für viele Designer ist der Leitsatz »Keep it simple and stupid«. Das ist auch als KISS-Prinzip bekannt, dass jeder für jedes Problem die einfachste Lösung zu finden versucht. Man sollte alles im Design auf das Wichtigste reduzieren... weniger ist mehr.

Gestaltgesetze der Wahrnehmung

1. Gesetz der Schreib- und Leserichtung

Wir lesen von links nach rechts und für den zeitlichen Ablauf ist es mit der gleichen Logik. Für uns ist links ein früheres Ereignis und rechts ein zukünftiges Ereignis. Also links ist die Vergangenheit und rechts die Zukunft. Bei einer Treppe, die von links nach rechts geht, sieht es für uns aus, wie die Treppe nach oben geht und wenn sie von rechts nach links geht, da geht die Treppe nach unten.



Abbildung 1

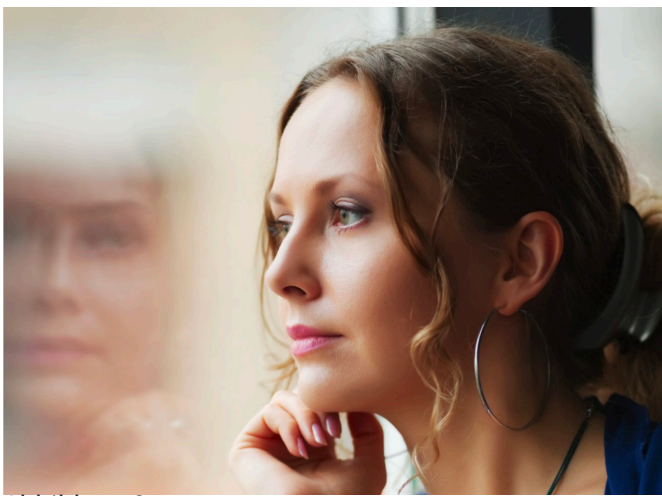
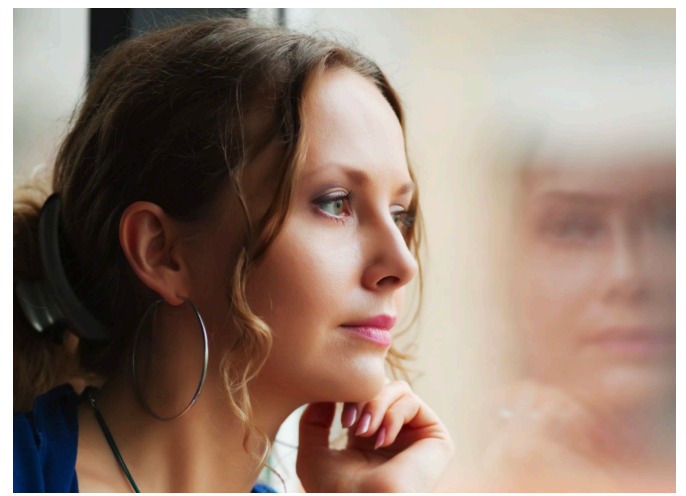


Abbildung 2

Schaut in die Vergangenheit



Schaut in die Zukunft

2. Gesetz der durchgehenden Linie

Unser Gehirn hat am liebsten den geringsten Widerstand. Das Gesetz geht so dass wir einer geraden Linie auch folgen, wenn sie unterbrochen wird und auch noch darüber hinaus.

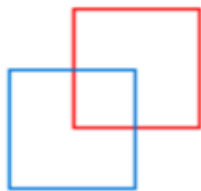


Abbildung 3

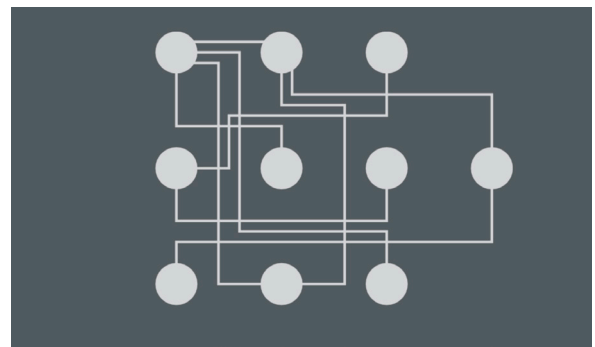


Abbildung 4

3. Gesetz der Kontinuität

Elemente die als eine gewiesene Gleichmässigkeit folgt nehmen wir als Gruppe war. folgt eine grössere Anzahl an Punkten einer Line, Bogen oder Welle angeordnet. Da werden sie nicht als in Linie angeordnete Punkte wargenommen, sondern als gepunkteten Linie.

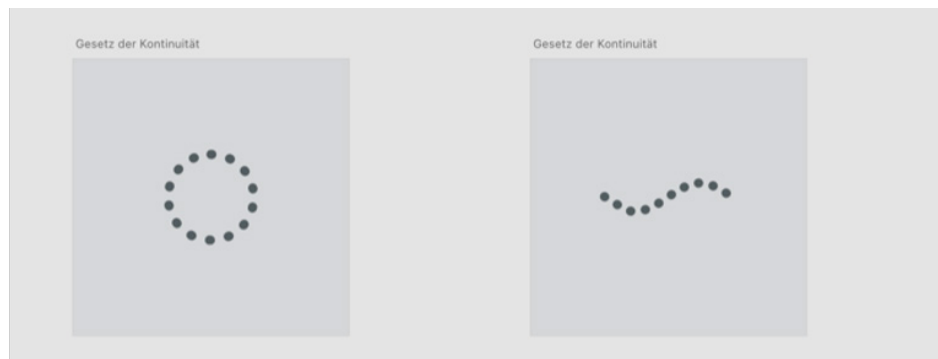


Abbildung 5

4. vertikal und horizontal bevorzugt

Wir bevorzugen vertikale und horizontale Linien gegenüber von diagonalen. Immer gleich ausgerichtet wird besonders eindeutig erfasst, wenn sie der vertikale und horizontale folgen.

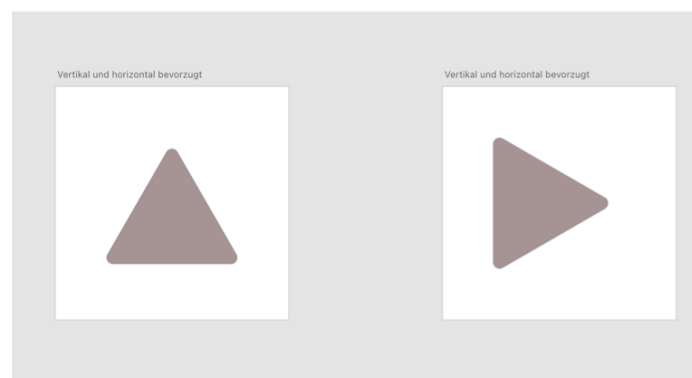


Abbildung 6

5. Gesetz der Ähnlichkeit

Wenn Objekte gleich gross oder gleiche Farbe haben, nehmen wir sie als Gruppe wahr.
Wenn Objekte die gleiche Form haben, nehmen wir sie auch als Gruppe wahr.

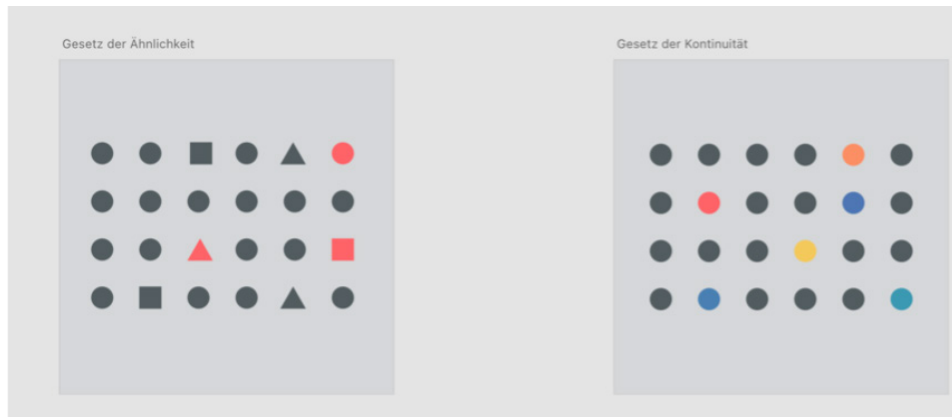


Abbildung 7

6. Gesetz der Nähe

Wenn Objekte sich näher beieinander befinden, da nehmen wir sie als Gruppe wahr. Im Design müssen deshalb Objekte, die zueinander gehören näher zueinander und Objekte, die nichts miteinander zu tun haben, auseinander platzieren.

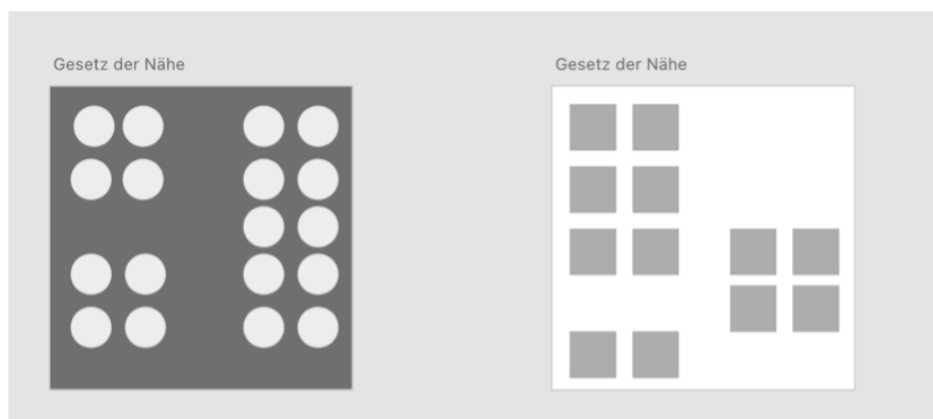


Abbildung 8

7. Gesetz der gemeinsamen Region

Elemente werden als zusammen war genommen, wenn sie von den anderen Elementen abgegrenzt werden. Das kann sein das eine Umrandung sein oder eine Fläche im Hintergrund oder eine Abgrenzung im Layout. Man kann es auch sehr gut nutzen, um das Layout zu strukturieren.

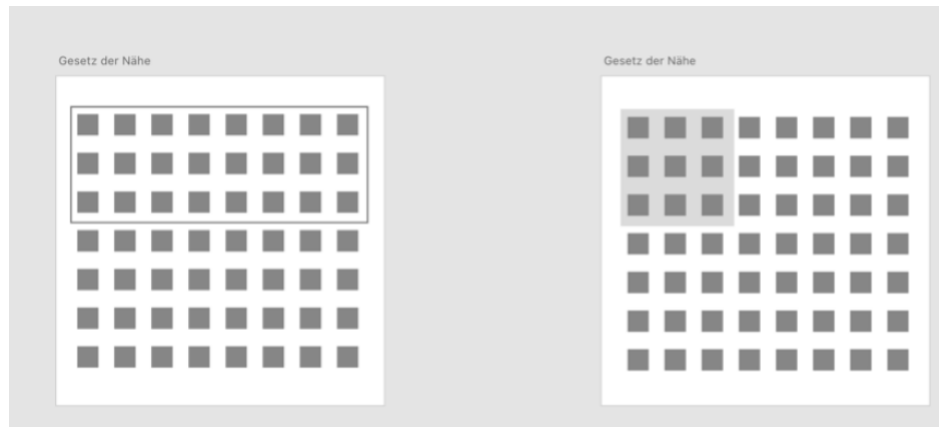


Abbildung 9

8. Gesetz der Prägnanz

Wenn mehrere ähnliche Elemente nebeneinander sind und ein Element sich deutlich unterscheidet, ist das das Gesetz der Prägnanz. So kann man die Aufmerksamkeit des Nutzers auf ein bestimmtes Element richten. Das funktioniert am besten, wenn das Element parallel neben dem Element ist, von dem es sich abheben soll.

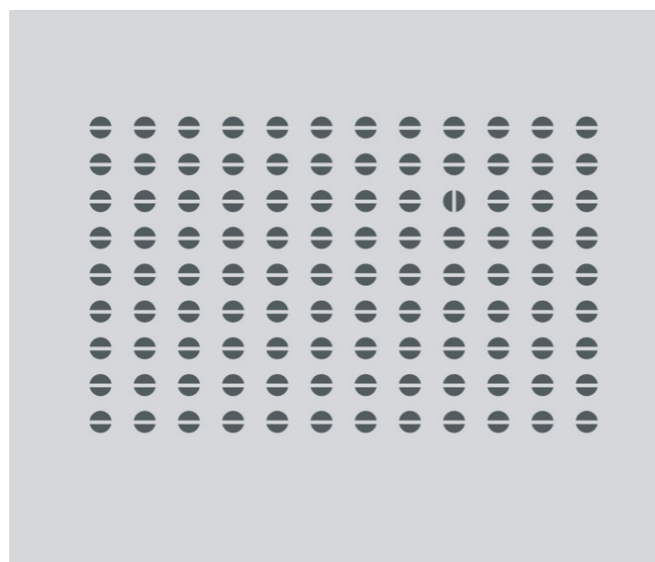


Abbildung 10

9. Gesetz der guten Gestalt

Unser Hirn sucht immer der einfachsten Weg so ist es auch bei Bildern. Ein kompliziertes Bild kann man vereinfachen, so dass man mit einfachen Formen nur andeutet, was es ist, und unser Hirn verbindet die Formen mit dem, was man kennt.

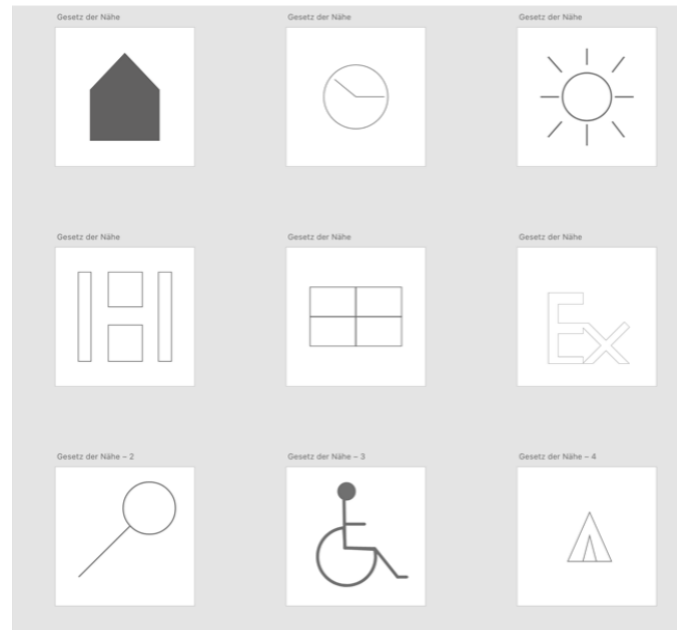


Abbildung 11

10. Gesetz der Eindeutigkeit

Bei dem Design kann man am besten kommunizieren, wenn man es auf den Punkt bringt. Da muss man etwas eindeutig gestalten. Eindeutigkeit ist, wenn ein Element sich deutlich von einem anderen Element unterscheidet. Man kann das in der Grösse, Orientierung, Richtung (Neigung), Abstand und Farbe machen.

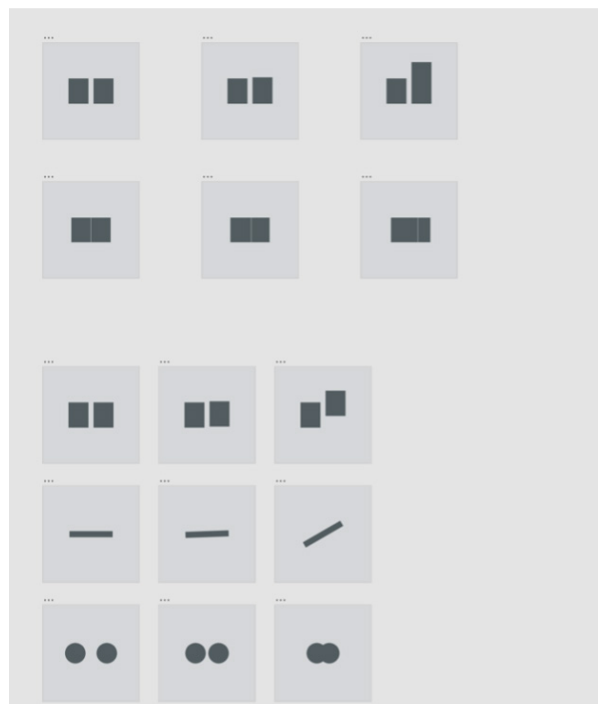


Abbildung 12

Grundkomponenten einer Website

Ein Design einer Website besteht aus verschiedenen Grundkomponenten.

1. Typografie

Typographie ist die Art wie man etwas schreibt. Wenn man auf einer luxuriösen Webseite etwas schreiben will, dann braucht man eine Serifen Schrift.

2. Farben

RGB-Farbmodell

Das RGB-Farbmodell ist ein Additive Farbmodell, wenn man die Farben zusammen mischt, dann gibt es weiss. Die Farben werden immer heller.

Beim RGB-Farbmodell gibt es die Grundfarben Rot, Grün und Blau. Jede Grundfarbe kann einen Wert haben von 0 bis 255.

So kann man bis zu 16,8 Millionen verschiedenen Farben erstellen.



Abbildung 13

Wenn Rot den wert 255 hat und Grün und Blau 0 dann ist zu 100% Rot.

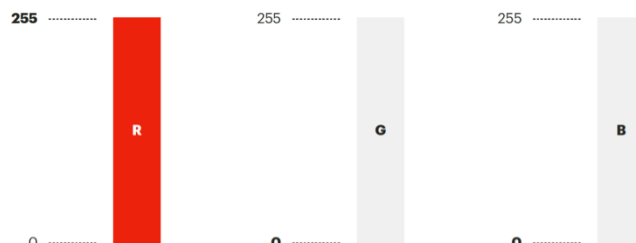


Abbildung 14

Wenn Grün den Wert 255 hat und die anderen 0 dann ist, 100% Grün.

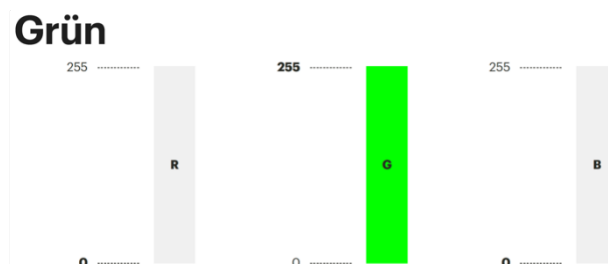


Abbildung 15

Wenn Blau den Wert 255 hat und die anderen 0 dann ist, 100% Blau.

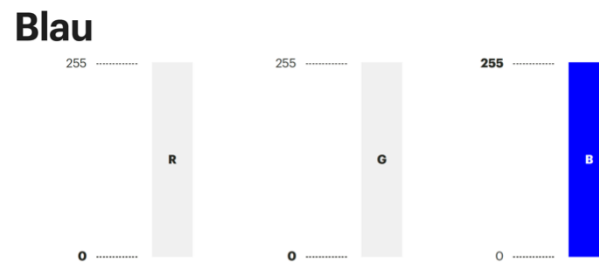


Abbildung 16

Um eine Website zu erstellen, braucht man ein Farbschema. Man braucht 3 Farben die erste Farbe ist eine Haupt Farbe dann eine Sekundärfarbe und eine graustufen Farbe. Nachdem man alle drei Farben gewählt hat, macht man Abstufungen der Farben in heller oder dunkler.



Abbildung 17

Merkmale Look and Feel

Der Mensch braucht ca. 1400 Millisekunden, um sich einen ersten Überblick über die Seite zu machen. In diesen wenigen Augenblicken kann man die Aufmerksamkeit auf bestimmten Elementen lenken, um Emotionen hervorzurufen.

Es gibt verschiedensten Arten von Website.

Seriös/Elegant

Bei seriösen und eleganten und luxuriösen Webseiten werden sehr viele Serifen Schriften verwendet.

Es werden sehr viele goldenen Farben und Pastellfarben verwendet. Es werden grosse und hochwertige Bilder verwendet.

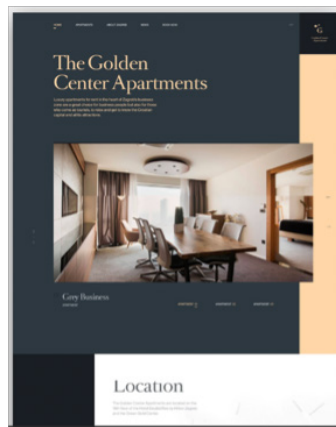


Abbildung 18

Minimalistisch/Einfach

Die minimalistische und einfache Website hat sehr wenig Text und konzentriert sich nur auf den wesentlichen Inhalt. Sie verwenden kleine oder mittelgrossen serifenlosen schwarze Schriften. Es werden wenig Bilder verwendet. Es werden mehr Linien und Icons

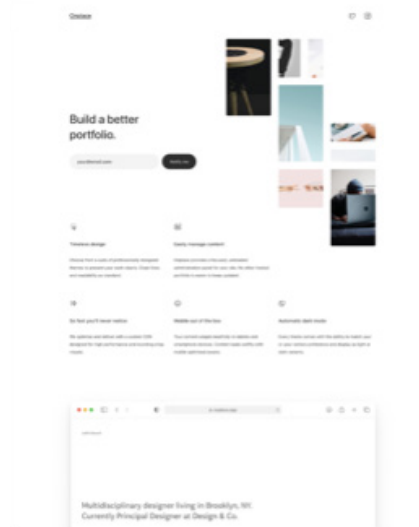


Abbildung 19

verwendet.

Schlicht/Neutral

Schlichte / neutrale Website werden oft von Firmen wie Microsoft verwendet. Sie haben kleine und neutrale Schriftarten und haben ein sehr strukturiertes Layout.



Abbildung 20

Kühn/Selbstbewusst

Sie machen Eindruck mit grossen und fetten Schriften. Diese Seiten wirken sehr selbstbewusst, weil sie grosse und helle Farbblöcke verwendet. Es werden auch mittelgrosse und grosse Bilder verwendet.

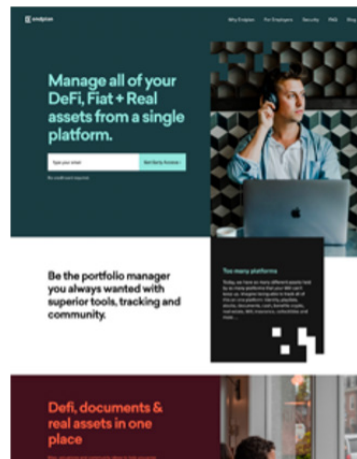


Abbildung 21

Ruhig/Friedensvoll

Wird viel für Produkt- und Dienstleistungsseiten verwendet. Durch beruhigende Bilder, Pastellfarben und durch Illustrationen wird eine ruhige Vorstellung erweckt.

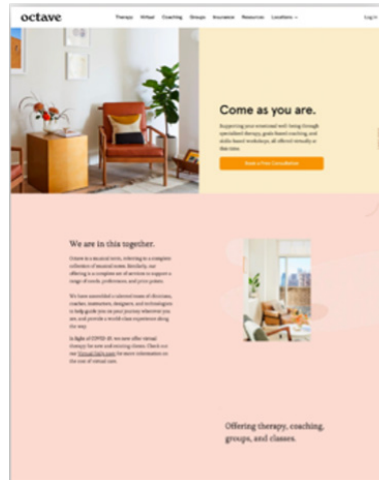


Abbildung 22

Startup/Upbeat

viel verbreitet in Start-ups, mittelgrosse serifenlose Schriften, hellgraue Schriftfarben und abgerundete Ecken.

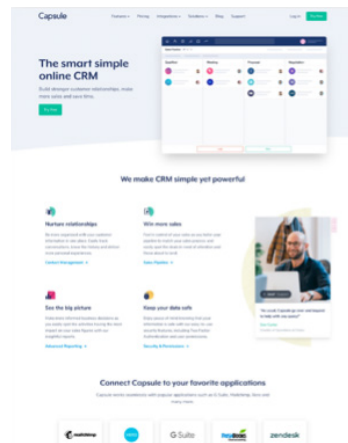


Abbildung 23

Verspielt/Lustig

Farbenfrohes und rundes Design, viele kreative Elemente wie hingezzeichnete Icons und Animationen.

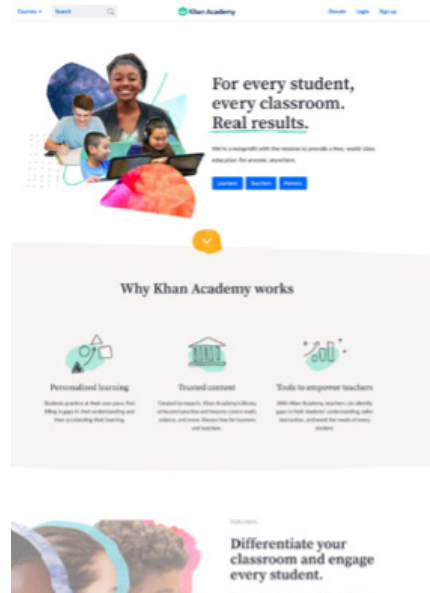


Abbildung 24

HTML und CSS

HTML und CSS sind Sprachen um eine Website zu coden.

HTML ist eine Sprache, die die Website beschreibt und CSS ist die Sprache, um zu sagen wie die Website aussehen soll.

HTML

HTML heisst Hypertext Markup Language ist eine Sprache, die dazu dient, dass man die Struktur von einer Website beschreibt.

Tags

Das Ganze wird mit Tags gemacht, die alle etwas anderes beschreiben.

Die wichtigsten tags sind:

a Tag

das ist der Anker Tag, ein link den man mit Text oder mit einem Bild versehen kann.

Div

Ist eine Box, die die ganze Breite der Seite braucht, wenn man nicht eine Breite festlegt. Das ist wie eine Gruppe, in die man viele Element platzieren kann.

Span

Ist wie ein div nur dass es inline ist, dass heisst das man mehre Elemente nebeneinander platzieren kann.

P Tag

Das ist der paragraph tag, das heisst dass es ein Text ist.

Img Tag

Das ist ein Bild.

Tags schreibt man `<></>`.

Aufbau

HTML hat einen Grundaufbau den man bei jeder Seite machen muss.

Im Head kommen alle Sachen rein wie die Sprache der Seite, die Verlinkung vom CSS und Java Skript, der Titel und Schriften. Im Body kommt dann die Struktur der Seite mit allen Tags.

```
.html > html > body
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
  <head>
    <meta charset="UTF-8" />
    <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
    <link rel="stylesheet" href="style.css" />
    <title>HTML</title>
  </head>
  <body>|</body>
</html>
```

Abbildung 25

Alles im HTML besteht aus Boxen.

Es gibt drei Werte, der erste ist Padding, das vergrößert die Box von innen. Dann den Border macht ein Rand ausserhalb der Box und zum Schluss gibt es noch den Margin, das macht der Abstand zu anderen Elementen.

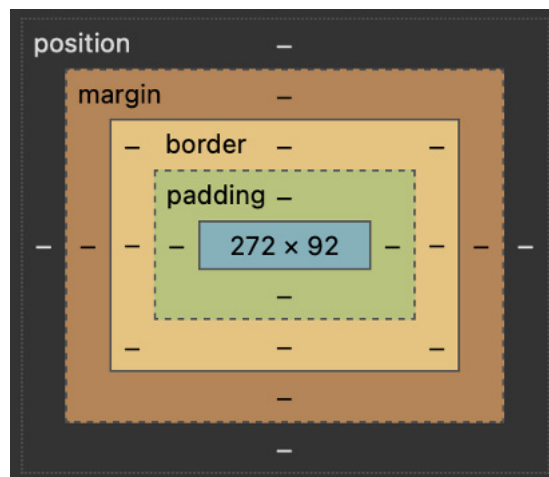


Abbildung 26

CSS

CSS bedeutet Cascading Style Sheets und wird verwendet um festzulegen wie die HTML Elemente aussehen sollen und um ein Layout zu bestimmen.

Klassen und id

In CSS kann man die Gestaltung der Seite bestimmen. Das macht man indem man die Tags und Elemente im CSS aufruft. Das macht man mit Klassen und id.

Bei den Tags kann man eine Klasse oder eine id geben oder auch beides.

Man schreibt in die Klammer beim tag class und dann ein Name der Klasse und bei einer id schreibt man id und ein Name. Der Unterschied ist einfach, dass man eine id nur auf einem Element benutzen kann, wärend eine Klasse auf mehreren Elementen angewendet werden kann.

```
11 <div class="container">
12 |   <div class="box" id="Box"></div>
13 </div>
```

Abbildung 27

Um eine Klasse im css aufzurufen, um es dann zu bearbeiten, muss man einen Punkt «.» und dann der Name der Klasse schreiben, in diesem Beispiel «.container».

Um eine id aufzurufen, muss man ein Hashtag «#» schreiben und der Name der id. In diesem Beispiel ist «#Box».

```
<body>
| <div class="titel_box">
| | <h1 id="titel"></h1>
| </div>
</body>
```

Abbildung 28

```
.titel_box {
| padding: 20px;
}

#titel {
| font-size: 50px;
}
```

Abbildung 29

Start im css

Man startet eigentlich, indem man das schreibt

```
*,*::before,*::after{
  Margin: 0;
  Padding: 0;
  box-sizing: border-box;
}
```

Da setzt man das margin und padding auf null.

Der Browser hat schon standardmässige Werte, die man nicht haben will, deshalb setzt man am Anfang diese Werte auf null.

Und box-sizing: border-box macht die gesamte Breite und Höhe der Box das padding und border eingezeichnet wird.

Layout

Es gibt 3 Arten wie man in css ein Layout machen kann.

Das erste ist Float das stelle ich nicht vor, weil es kaum noch gebraucht wird.

Dann gibt es Flex da kann man in 1 Dimension ein Layout erstellen.

Und zuletzt ist Grid bei dem kann man ein Raster erstellen und den Elementen an dem Ausrichten.



Abbildung 30

Flex

Im flex braucht man ein Container, in dem alles ausgerichtet wird.

Am Container gibt man eine id oder Klasse und dann setzt man es mit dem Befehl `display flex` auf flexbox.

Der Container ist meistens ein `div` und alle tags die sich im `div` befinden kann man den anordnen.

Mit `flex-direction` kann man sagen in welche Richtung ausgerichtet wird, mit `row` sagt man das es von links nach rechts geht und mit `column` sagt man das es von oben nach unten.

Mit `justify-content` kann man sagen, wie die Elemente ausgerichtet werden, es wird auf der Achse die wir mit `flex-direction` bestimmt haben angeordnet.

Mit `align-items` werden die Elemente auf der anderen Achse angeordnet.

So kann so ein flex Container aussehen.

```
<div class="flex-container">  
  <div>1</div>  
  <div>2</div>  
  <div>3</div>  
</div>
```

So sieht das css aus

```
.flex-container {  
  display: flex;  
  justify-content: center;  
  align-items: center;  
  height: 200px;  
  gap: 100px;  
}
```



Abbildung 31

```
.flex-container div {  
  padding: 20px;  
  background-color: #1683ff;  
}
```

Grid

Beim Grid braucht man auch einen Container, in den alle Elemente kommen.
Man setzt den Container auf Display grid.

Beim grid erstellt man ein Raster, um die Elemente anzuordnen.
Ich werde verschiedene Wege zeigen, wie man ein Raster erstellt.
Die erste Möglichkeit ist mit grid-template-columns und grid-template-rows.
mit diesen Befehlen kann man sagen wie viele Spalte und Zeilen das Raster haben soll.

```
grid-template-columns: repeat(6, 1fr);
```

so kann das aussehen.
So werden da 6 spalten erstellt.
Die Einheit fr verteilt den Platz gleichmässig.

Um Elemente anzuordnen im Raster muss man den Startpunkt und den Endpunkt sagen.
grid-column-start: 1;
grid-column-end: 5;

Die zweite Möglichkeit ist dass man es mit grid Area.

```
.container {  
  display: grid;  
  grid-template-areas:  
    "monster monster girl"  
    "monster monster cat"  
    "astro cube cat"  
    "astro cube cat"  
    "ship panda panda"  
    "ship panda panda"  
    "foma foma eyes"  
    "foma foma eyes";  
}
```

Mit grid-template-areas kann man areas definieren in dem man ihnen namen gibt.
Es wird da automatisch Zeilen und spalten erstellt.

Man kann dann bei den jeweiligen Elementen sagen, welche area es ausfüllen soll.
#cube {
 grid-area: cube;

So kann man komplexe Grids erstellen.

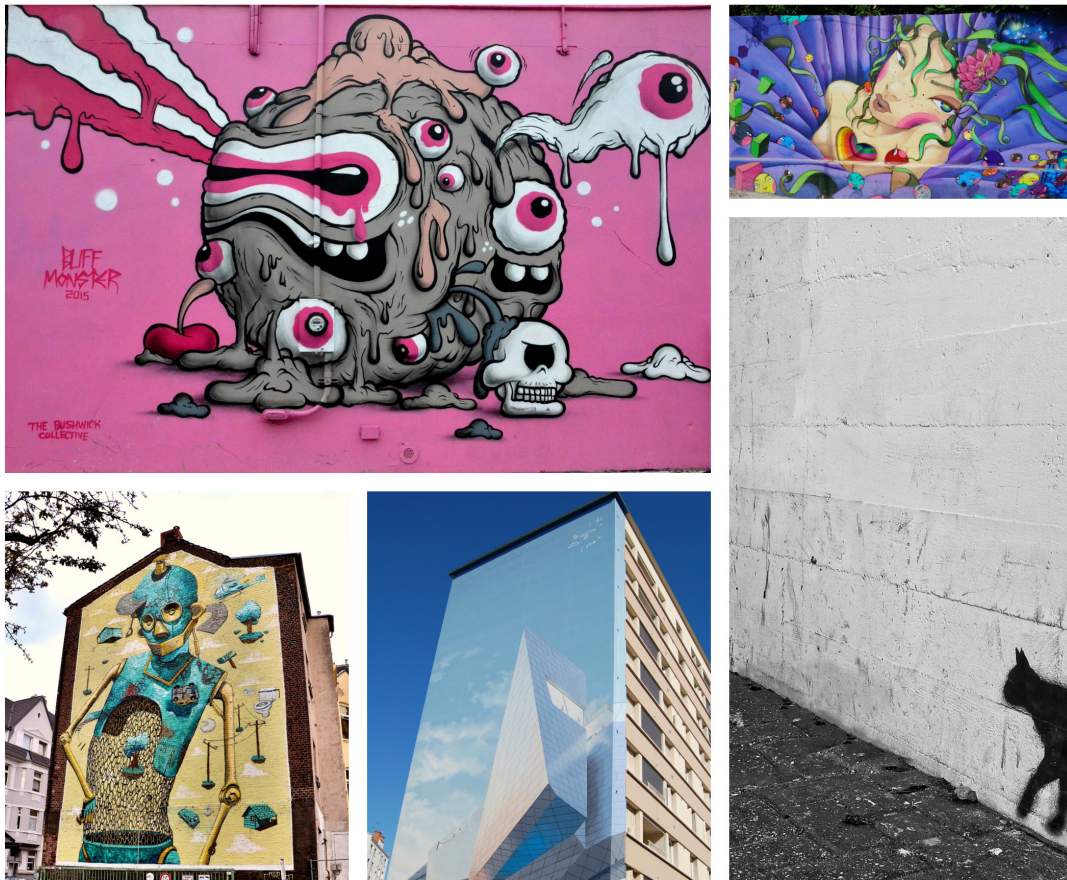


Abbildung 32

Responsiv

Responsiv bedeutet das sich die Seite an der Grösse des Bildschirmes verändert. Das eine Webseite anders auf dem Handy aussieht als auf dem Desktop. Um eine Webseite responsiv zu machen kann man eine @media verwenden. Beim @media muss man angeben ab wann es eingesetzt wird.

```
@media (max-width: 768px) {  
}
```

Im @media gibt man an was geändert werden soll ab dieser Grösse.

ÜKs

Beim Thema Web gab es zwei ÜKs einmal der ÜK 1 in dem es darum ging eine Webseite zu erstellen und einmal der ÜK 4 in dem es darum ging ein Theme für eine WordPress Seite zu erstellen.

ÜK 1

In diesem Ük mussten wir eine Seite mit html und css erstellen.

Als erstes mussten wir eine Dokumentation für die Seite machen mit einer Sitemap, einem Wireframe und einem CI/CD erstellen.

Dann gings am dritten Tag des ÜKs ans Programmieren der Seite. Man musste die Seite als Desktop Version und als mobile Version erstellen.

Über meine Seite

Ich habe die Seite über zwei Rapper gemacht die sich die O'Bros nennen. Ich habe dann ein Wireframe erstellt und überlegt was ich für Inhalte machen könnte. Ich habe die einzelnen Alben von den O'Bros vorgestellt mit einem Link zu Spotify und Apple Music. Dann musste man noch ein Video einfügen, dafür habe ich das Musik Video des erfolgreichsten Songs von ihnen genommen und eingefügt. Zum Schluss des ÜKs musste man noch ein Testprotokoll machen und die Seite auf einem Server hochladen.

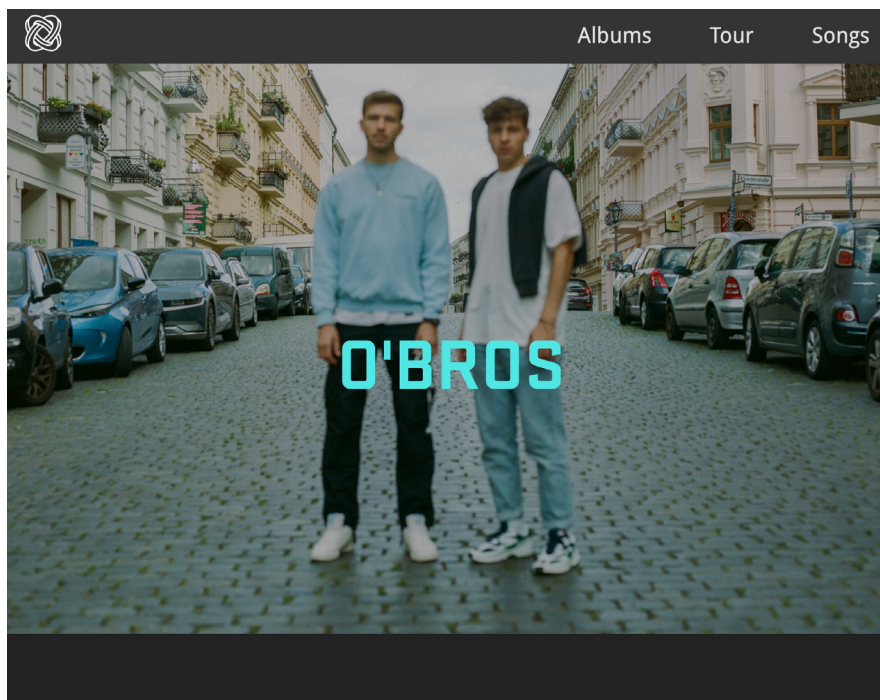


Abbildung 33

Fazit des ersten ÜKs

Ich glaube der ÜK ist mir sehr gut gelungen und ich habe eine sehr gute Leistung erbracht. Ich hatte schon vor dem ÜK Erfahrung mit html und css. Aus diesem Grund konnte ich eine gute Leistung erbringen.

ÜK 4

Beim ÜK 4 musste man eine Website mit WordPress umsetzen und dazu eine eigenes Theme erstellen. WordPress ist ein CMS Content Management System. Ein CMS trennt den Inhalt vom Design. WordPress macht das mit einem Theme. Ein Theme ist das Design, das dann von WordPress mit dem Inhalt befüllt wird.

Am Anfang des ÜKs hatten wir eine Einführung in WordPress und in die Theme Entwicklung.

Am zweiten Tag musste ich dann ein Thema für meine Seite auswählen. Ich hatte ein fiktives Restaurant erstellt. Als erstes machte ich ein Styleguides in der ich die Farben und die Schriften definiert habe. Dann habe ich ein Mockup erstellt. Für das Mockup hatte ich eine Vorlage bekommen, man musste es nur noch nachbauen. Dann ging man ans programmieren des Themes. Beim erstellen eines Themes braucht es php und css, es ist sehr ähnlich wie beim normalen programmieren einer Seite mit html und css, nur der unterschied ist das man im php tags auf den Inhalt von WordPress zugreift und WordPress das automatisch mit html code befüllt. Dieser HTML code hat schon Klassen die man dann mit css stylen kann.

Am ende des ÜKs mussten wir noch ein Backup von WordPress machen, dazu musste man auch noch ein Testprotokoll machen und das Ganze dann abgeben.

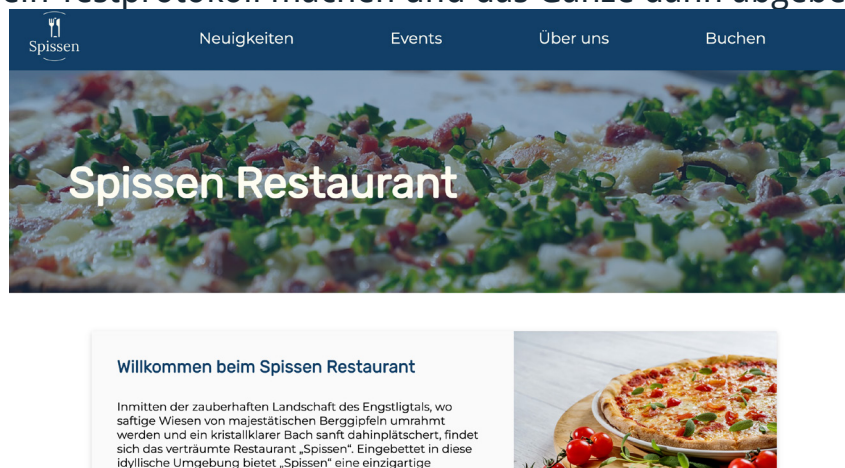


Abbildung 34

Fazit ÜK 4

Ich fand der ÜK war schwerer als der erste web ÜK weil noch WordPress und die Theme Entwicklung dazu kam. Es gab auch ein paar Schwierigkeiten beim responsive machen der Seite, deshalb konnte ich die Seite nicht fertig responsive machen, aber das meiste ging gut.

Schlusswort / Fazit

Ich finde das Thema Web und Webdesign sehr spannend, weil ich es interessant finde, wie aus Code eine Webseite entstehen kann. Ich konnte viel lernen und ausprobieren im Web. Webdesign ist ein Thema, das mich sehr interessiert und mich in Zukunft noch weiter begleiten wird.

Quellenverzeichnis

Information von den Schulungstagen die von Alessandro Kneubühl gemacht wurden.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Präsentation von Alessandro Kneubüh	6
Abbildung 2: Präsentation von Alessandro Kneubüh	6
Abbildung 3: Präsentation von Alessandro Kneubüh	6
Abbildung 4: Präsentation von Alessandro Kneubüh	6
Abbildung 5: selbst erstellt	7
Abbildung 6: selbst erstellt	7
Abbildung 7: selbst erstellt	8
Abbildung 8: selbst erstellt	8
Abbildung 9: selbst erstellt	9
Abbildung 10: selbst erstellt	9
Abbildung 11: Screenshot XD dokument	10
Abbildung 12: Screenshot XD dokument	10
Abbildung 13: präsentation von Alessandro Kneubüh	11
Abbildung 14: präsentation von Alessandro Kneubüh	11
Abbildung 15: präsentation von Alessandro Kneubüh	11
Abbildung 16: präsentation von Alessandro Kneubüh	12
Abbildung 17: präsentation von Alessandro Kneubüh	12
Abbildung 18: präsentation von Alessandro Kneubüh	13
Abbildung 19: präsentation von Alessandro Kneubüh	13
Abbildung 20: präsentation von Alessandro Kneubüh	14
Abbildung 21: präsentation von Alessandro Kneubüh	14
Abbildung 22: präsentation von Alessandro Kneubüh	15
Abbildung 23: präsentation von Alessandro Kneubüh	15
Abbildung 24: präsentation von Alessandro Kneubüh	16
Abbildung 25: screenshot code von mir	18
Abbildung 26: screenshot boxmodel im browser	18
Abbildung 27: screenshot code von mir	19
Abbildung 28: screenshot code von mir	19
Abbildung 29: screenshot code von mir	19
Abbildung 30: präsentation von Alessandro Kneubüh	20
Abbildung 31: boxen screenshot	21
Abbildung 32: screenshot grid galerie projekt	23
Abbildung 33: screenshot von meine ÜK 1 seite	24
Abbildung 34: screenshot von meine ÜK 4 seite	25