

Entwicklung webbasierter Anwendungen

15. Kapitel: Web-Projektverwaltung



Quellenhinweis:

Die Struktur und die Inhalte entstammen weitgehend <http://de.selfhtml.org>



Grundlagen

■ Bei einem Web-Projekt müssen (mindestens) folgende Dinge berücksichtigt werden

⇒ Planung

⇒ Publikation

⇒ Bekannt machen

⇒ Kontrollieren

⇒ Provider wechseln

⇒ Rechtliche Aspekte

Web-Projekte planen (I)

siehe auch Kapitel
"Softwaretechnik für
webbasierte
Anwendungen"

■ Ziel des Projekts

- ⇒ Dienstleistung anbieten? informieren? Selbstdarstellung? uvm.
- ⇒ Die Ziele müssen klar sein, bevor der Auftritt entworfen wird
- ⇒ evtl. auf der Startseite darstellen
("Auf diesen Seiten stellen wir uns und unsere innovative Technik vor...")

■ Zielgruppe des Projekts

- ⇒ Kunden? Experten? Kinder? Freaks? Neugierige? ...
- ⇒ Die Zielgruppen müssen klar sein, bevor der Auftritt entworfen wird
- ⇒ evtl. auf der Startseite darstellen
("Allen Fahrradsüchtigen bieten wir auf diesen Seiten ...")

■ Projektumgebung im Web erforschen

- ⇒ Potenzielle Konkurrenz im Web analysieren
(Marktlücke oder einer von vielen?)
- ⇒ wodurch können Sie sich hervorheben?

Web-Projekte planen (II)

■ Inhalte und Redaktion

- ⇒ Woher stammen die (potenziellen) Startinhalte?
(Neu erstellen? Firmenprospekt? Veröffentlichungen? ...)
- ⇒ Woher stammen Inhalte für Aktualisierungen
(Selbst recherchieren? Besucher? ...)
- ⇒ Wer überwacht die Aktualität und Richtigkeit der Inhalte?
(Informationen, Links, News)

■ Kosten

- ⇒ Aufwand planen für
 - Konzept und Planung
 - Realisierung
 - Pflege
- ⇒ Kosten für Content Management System
- ⇒ Rentabilität prüfen

Web-Projekte planen (III)

■ Terminierung und Ankündigung

- ⇒ Domaine reservieren vs. monatelanger "Baustellen-Status"
- ⇒ Vorankündigungen realistisch halten

■ Gliederung und Strukturierung

- ⇒ Vorher planen
- ⇒ Gliederung transparent machen (z.B. über Metapher)
 - als Buch, als Verzeichnis oder Baum
 - Suchmöglichkeit und Index

■ Corporate Design

- ⇒ Wichtig für kommerzielle Produkte
- ⇒ Logos, Symbole, Fonts, Bedienlogik,...

Web-Projekte planen (IV)

■ Web-Design

- ⇒ Form ohne Inhalt ist leer
- ⇒ Inhalt ohne Form ist langweilig
- ⇒ Navigation ist wichtig
- ⇒ Plattformunabhängigkeit ist angesagt
 - verschiedene Rechner
 - Ein- und Ausgabemöglichkeiten (evtl. Barrierefreiheit)

- ⇒ Das Web gehört zum Internet
 - Links, Suchmaschinen, Bandbreiten berücksichtigen

Web-Projekte publizieren

- Homepage bei Online-Dienst, kommerziellem Anbieter, kostenlosem Anbieter oder auf eigenem Server?

- Auswahl der Homepage nach
 - ⇒ Anforderung: Wichtigkeit einer charakteristischen Domain, Preis
 - ⇒ Technik: Zugangsgeschwindigkeit, Verfügbarkeit, Leistung, Subdomains, Virtual Hosting
 - ⇒ Bedarf: CGI, SSI, PHP, Statistiken, Speicher...

Web-Projekte bekannt machen

Die Robots werten u.a.
die META-Tags in
HTML aus

■ Suchdienste und Verzeichnisse

- ⇒ z.B. Google, Fireball, Yahoo, Altavista
- ⇒ Anmeldung bei den Suchmaschinen durchführen
 - Automatische Datenerfassung und Aktualisierung durch "Robots"
 - unbedingt die Meta-Angaben in HTML pflegen
- ⇒ Anmeldung bei redaktionell basierten Verzeichnissen
 - Begutachtung der Seite
- ⇒ Anmeldung bei speziellen Suchdiensten nach Bedarf
 - Liste von Suchmaschinen unter <http://www.suchlexikon.de/>

■ Sonstige Bekanntmachungsstrategien

- ⇒ Pressemitteilungen, Briefköpfe, Visitenkarten
- ⇒ Verlinkung von ähnlichen Projekten ("Web-Ringe")
- ⇒ Werbebanner sind eher teuer und wirkungslos

Web-Projekte kontrollieren (I)

■ Zugriffe auswerten

- ⇒ Häufigkeit, Herkunft, Zeit, Browser, Erfolg
- ⇒ für einzelne Seiten / Dateien

■ Datenquelle

- ⇒ Log-Dateien des Web-Servers (oft nur bei kommerziellem Provider)
 - Daten werden aufbereitet
 - für persönlichen Bereich
- ⇒ CGI-Services (billig)
 - mit einem Zugriffszähler auf einer anderer Seite verlinken

Web-Projekte kontrollieren (II)

■ Statistiken

- ⇒ verfälscht durch Browser-Caches und Proxies,
- ⇒ verfälscht durch Zugriffe von Suchrobotern

■ Statistiken auswerten

- ⇒ Anzahl der Zugriffe vs. Bekanntheit
- ⇒ Einstiegsseite oder Verteilung
- ⇒ Dateigrößen und Bandbreite vs. Abbruch
- ⇒ kurze Verweildauer vs. Attraktivität
- ⇒ Herkunft vs. Werbeanzeigen, Suchdienste, Sprache

Web-Projekte kontrollieren (III)

■ Begriffe

⇒ **Hit**

- Zeile im Access-Log des Webservers
 - jede Einzeldatei (z.B. Bitmap, Frames) zählt
 - auch erfolglose Zugriffe
 - Zugriffe von Robots zählen
- ⇒ nur für eine Aussage zur Entwicklungstendenz brauchbar

⇒ **Pageview** (Page-Impressions, Seiten-Anfragen)

- nur "Sichtkontakte" zählen (soweit erkennbar)
 - Framesets nur einfach gewertet
 - Verfälscht durch Weiterleitungen und gewertete Dateitypen (.html, .php,..)
- ⇒ Maßstab für Werbefinanzierung

⇒ **Visit** (Session)

- zählt IP-Adressen der Zugriffe
- Konvention: Visit gilt nach 30 Minuten Inaktivität als beendet

Provider wechseln mit Web-Projekten

■ Provider wechseln bei vorhandener Domain-Adresse

- ⇒ Übernahme ist möglich durch einen "KK-Antrag"
(Konnektivitäts-Koordination)
- ⇒ Abbildung Name → IP wird angepasst
- ⇒ Probleme in einem Übergangszeitraum sind normal

■ Provider wechseln und neue Domain-Adresse

- ⇒ Adresse auswählen und reservieren
- ⇒ Verweis auf ehemaliger Seite setzen
- ⇒ siehe "Bekanntmachen eines Projekts"

■ Hoheit und Verantwortlichkeit

⇒ Webseiten sind weltweit abrufbar

⇒ es gilt das Recht des Landes der Staatsbürgerschaft des verantwortlichen
Anbieters

⇒ Problem: "Export" von Inhalten

(z.B. Nazi-Material aus Deutschland über einen amerikanischen Anbieter)

■ Relevante Rechtsbereiche (Deutschland)

⇒ Strafrecht: für Pornographie, Verleumdung, Volksverhetzung etc.

⇒ Zivilrecht: Wettbewerb, Marken- und Patentverletzung, Verträge etc.

⇒ Öffentliches Recht: Menschenwürde, Persönlichkeit, etc.

■ Relevante Gesetze für neue Medien (Deutschland)

- ⇒ Informations- und Kommunikationsdienstegesetz (IuKDG)
(für private Homepages)
- ⇒ Teledienstegesetz (TDG)
 - für Web-Angebote mit fremden Inhalten (z.B. Gästebücher, Diskussionsforen usw.)
 - ⇒Anbieter solcher Services sind für den Inhalte verantwortlich, ab dem Moment, wo Sie Kenntnis von den Inhalten erhalten
- ⇒ Teledienste-Datenschutzgesetz (TDDSG)
 - regelt Umgang mit Daten
 - ⇒nur minimale Abfragen, Speicherungen etc. erlaubt
- ⇒ Mediendienstestaatsvertrag (MdStV)
 - Impressumpflicht, Gegendarstellungsprinzip, Sorgfaltspflicht, etc.
 - besonders wichtig für Portale, Zeitschriften etc.

■ Linkhaftung

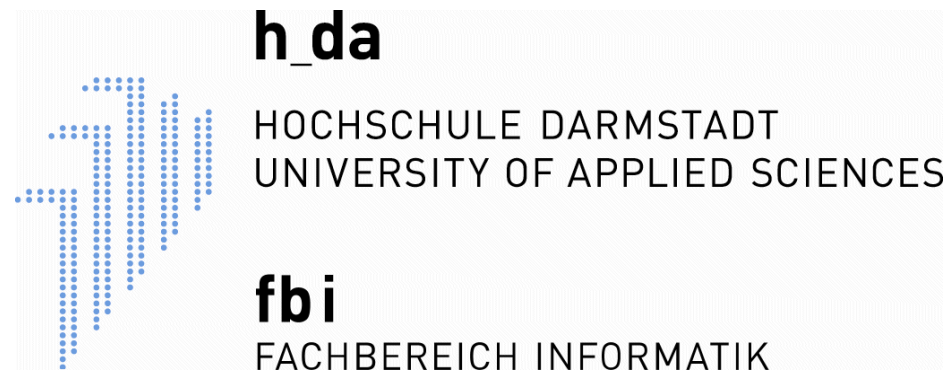
- ⇒ Problem: Entsteht durch das Setzen eines Links eine Verantwortung für den referenzierten Inhalt?
- ⇒ Rechtsprechung ist noch nicht klar geregelt

■ Wenn es diese Verantwortung gäbe...

- ⇒ wären Suchmaschinen und Verzeichnisse verantwortlich für (fast) alles
- ⇒ lägen Links auf verlinkten Seiten auch in der Verantwortlichkeit
- ⇒ könnte man externe Links praktisch nicht mehr verwenden
- ⇒ wäre Deutschland als Web-Standort tot

Entwicklung webbasierter Anwendungen

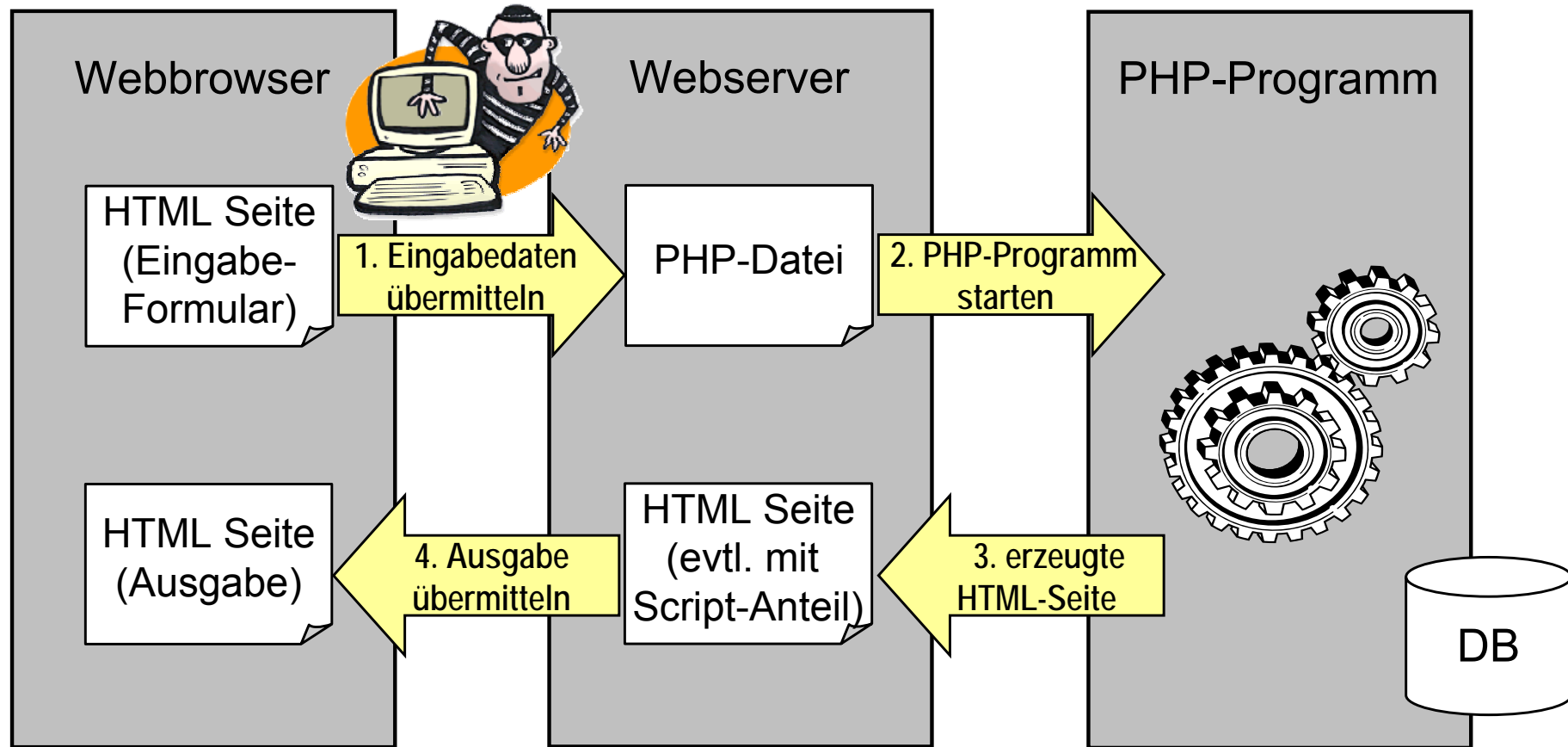
16. Kapitel: Zusammenfassung



Behandelte Themen

1. Einleitung
2. Softwaretechnik für webbasierte Anwendungen
3. HTML
4. CSS
5. ECMA-Script und DOM
6. HTTP
7. Web Server
8. CGI
9. PHP
10. Datenbankbindung
11. Technologien im Zusammenhang
12. Sessionverwaltung
13. Sicherheit
14. Autorensysteme
15. Web-Projektverwaltung
16. Zusammenfassung

Einsatz der Technologien im Zusammenhang





- HTML
- CSS
- ECMA-Script
- DOM
- (Animation)

- HTTP
- Sessions
- Server-Konfiguration

- CGI
- PHP
- MySQL

Zielsetzung

■ aus der Modulbeschreibung:

- ⇒ Die Studierenden sollen Methoden und Techniken zur Entwicklung von webbasierten Anwendungen kennen, verstehen und anwenden können. Dies gilt insbesondere auch für datenbankbasierte Web-Anwendungen. 
- ⇒ Sie sollen die Grundlagen und die Handhabung eines aktuellen Entwicklungswerkzeugs für animationsorientierte webbasierte Anwendungen kennen. 

■ Konkret:

Nach der Veranstaltung...

- ⇒ kennen Sie den Sinn, Zweck und die Grenzen der verschiedenen Techniken
- ⇒ verstehen Sie das Zusammenspiel der verschiedenen Techniken
- ⇒ kennen Sie die wesentlichen Standards
- ⇒ sind Sie in der Lage, komplexe und standardkonforme Webseiten zu erstellen 