
ABSCHLUSSPRÜFUNG 2009

— NONPRINT, ALTE VERORDNUNG. FACHRICHTUNGSSPEZIFISCHER TEIL —

- Konzeption und Gestaltung
 - Vortragsarten
 - Bildgestaltung
 - Benutzerführung Webshop
 - Webanimation
 - Videodatenmenge
- Medienintegration und Medienausgabe
 - Web 2.0-Publishing
 - Bildoptimierung
 - Bildfehler Digitalkamera
 - CSS (Layout)
 - Barrierefreies Webdesign

KONZEPTION UND GESTALTUNG

→ Vortragsarten

- **Agentur-Präsentation**

Selbstdarstellung, auf Messen, auch als Direktwerbung. Ziel ist Neukundengewinnung.

Inhalt: Leistungsangebot, Organisation, Arbeitsstil, Wachstumskurven der letzten Jahre, Beispiele aus Agenturarbeit

- **Konkurrenz-Präsentation**

Agenturen bewerben sich unter Konkurrenz- u. Zeitdruck um Werbeetat/Projekt.

Klare, übersichtliche Layouts, einleuchtende Konzepte u. Etatverwendungen.

Tiefgreifende Vorbereitung: Marktanalyse, Verbraucherbefragungen, Leistungserwartungen, Kostenvorstellungen u. Kostenverwendung, Ideen, Slogans, Bilder, Grafiken usw.

Erhebliche Kosten: tragen i.d.R. $\frac{2}{3}$ Agentur, $\frac{1}{3}$ Auftraggeber.

- **Etat-Präsentation**

Bei bestehender Geschäftsverbindung, Werbestrategie für folgendes Etatjahr.

Themen: Marktentwicklung, Geschäftspolitik der Kunden, Umsatzentwicklung, Bilanz u. Darstellung vergangenes Etatjahres.

Sorgfältige Vorbereitung, neue Ideen, neue Werbeaussagen u. Slogans, Entwürfe.

- **Akquisitions-Präsentation**

Darstellung einer Problemlösung für potentielle Kunden, meist durch neue Agenturen (Einstieg ins Geschäft).

Risiko: Keine resultierende Geschäftsverbindung, kein Honorar; Gefahr, dass Ideen trotzdem übernommen werden.

KONZEPTION UND GESTALTUNG

→ Bildgestaltung

Vorteile Bilder gegenüber Text: Bildinformation konkret u. sofort erfassbar, leichter gespeichert u. abrufbar.

Bilder als Blickfang, vermitteln Stimmungen u. Assoziation. Ungeschickte Bildwahl → falsche Schlussfolgerungen, kann wichtigen Text in den Hintergrund drängen.

- **Geometrische Elemente**

Im Bild als Punkte, Linien, Flächen, aber auch Bildformat (Hoch-, Querformat, quadratisch, Panorama). Traditionell Querformat für Landschaftsbilder, Hochformat für Porträts.

- **Bildaufteilung**

Kriterien der allgemeinen Raumaufteilung gelten:

- Hauptmotiv im Zentrum → ruhig, ausgewogen
- Hauptmotiv außerhalb Zentrum → spannungsvoller
- Goldener Schnitt → harmonisch
- Drittel-Regel → ausgewogene Asymmetrie
- (3 × 3 Teile, wichtige Elemente auf Schnittpunkten)

- **Perspektive**

Wichtiger Bestandteil der Bildwirkung. Betrachtungswinkel (oben, unten etc.) kann Bildwirkung dramatisch verändern.

- **Blick- o. Bewegungsrichtung**

In Realität bewegte Objekte scheinen auch auf Bilder bewegt.

Bewegungsrichtung hat großen Einfluss auf Bildwirkung:

- Nach links → zurück, Vergangenheit (durch Lesegewohnheit)
- Nach rechts → vorwärts, Zukunft (durch Lesegewohnheit)
- Auf Betrachter zu → Begrüßung, Bedrohung (abhängig von Gestik u. Mimik)
- Seitlich an Betrachter vorbei → Distanz
- Von hinten, vom Betrachter weg → etwas ist vorbei

- **Licht u. Beleuchtung**

Unterschiedliche Beleuchtung erzeugt unterschiedliche Wirkung:

- Von vorne → neutral, sachlich, Detailzeichnung gut, durch fehlenden kann Räumlichkeit verloren gehen
- leichtes Seitenlicht → mehr Schatten, mehr Tiefe, räumlicher
- starkes Seitenlicht, Licht von hinten → dramatischer
- Lichtfarbe (Wellenlänge; Mittag, Abend, Sommer, Winter) → einladend, düster etc.

- **Farbe**

Vorherrschende Farbe bestimmt Bildwirkung massiv: kühl, einladend, warm etc.

Farbigkeit an sich:

- Schwarzweiß → alt, historisch, seriös
- Farbig → wahrnehmungsgetreu, oft lebendiger
- (Varianten: Duplex, Triplex, Quadruplex etc.)

- **Schärfe/Unschärfe**

Fokussierte Elemente rücken in den Vordergrund, nicht fokussierte in den Hintergrund.

Erzeugt räumliche Tiefe.

Bewegung durch Bewegungsunschärfe (entsteht durch lange Belichtungszeit bei bewegten Objekten)

- **Bildausschnitt**

Veränderung des Bildausschnittes verändert Bildwirkung, neue Formen, Muster und Strukturen werden sichtbar.

Bild und Text oft kombiniert, ergänzen verstärken sich im Idealfall. Bild und Text sollten zueinander passen, sonst unglaubwürdig.

Dekorative Bilder → ohne Aussage, sind austauschbar.

Gestaltungsgesetze

1. **Gesetz der Nähe:**

Elemente die nahe beieinander stehen, nehmen wir als zusammengehörig wahr.

2. **Gesetz der Geschlossenheit:**

Geschlossene Flächen z.B. Rahmen werden als Ganzes wahrgenommen.

3. **Gesetz der Ähnlichkeit/Gleichheit:**

Gleiche oder ähnliche Elemente werden als zusammengehörig wahrgenommen.

4. **Gesetz der durchgehenden Linie:**

Ergeben Elemente eine durchgehende Linie, werden sie als zusammengehörig wahrgenommen.

5. **Gesetz der Erfahrung:**

Wahrnehmen ist auch wiedererkennen. Bekannte Formen können auch bei starker Transformation oder mit Lücken noch erkannt werden.

6. **Gesetz der Innenseite:**

Umschließt eine Konturlinie ein Element nicht ganz, wird die daraus entstandene Innenseite als Figur erkannt.

7. **Gesetz der guten/einfachen Gestalt:**

Grundgesetz der menschl. Wahrnehmung. einfache geometrische Formen werden gegenüber komplizierten bevorzugt.

8. **Gesetz der Prägnanz:**

Es werden bevorzugt Elemente wahrgenommen, die sich von anderen abheben.

9. **Gesetz der Figur-Grund-Trennung:**

Das Wahrnehmungsfeld muss sich in Bereiche gliedern um etwas wahrnehmen zu können. Das Element muss sich vom Hintergrund abheben.

10. **Gesetz der Symmetrie:**

Elemente die symmetrisch angeordnet sind, werden als Ganzes wahrgenommen.

11. **Gesetz der Konstanz:**

Elemente werden in Verbindung mit ihrem Hintergrund wahrgenommen. Wahrgenommenes kann sich je nach Bewertung unterscheiden. Elemente die unterschiedlich gesehen, aber als gleich bewertet werden, nennt man konstant.

Optische Täuschungen

Ausgelassen, scheint mir überflüssig.

KONZEPTION UND GESTALTUNG

→ Benutzerführung Webshop

Gute Benutzerführung erhöht Umsatzchancen (Absprungrate vermindern).

Generell

- Startseite nicht mit Inhalten/Informationen überladen
- Ladezeiten kurz halten
- allgemeine Benutzbarkeitsregeln für Webseiten beachten (Schriftgröße, Kontraste, Weißraum etc.)
- Formulare einfach halten
- Behindertengerecht gestalten (Bedienung über Tastatur etc.)

Navigation

- logisch und sinnvoll strukturiert
- Produkte kategorisieren
- Kategorien überschaubar halten

Produkte

- Wichtige Produktinformationen anzeigen (Preis, Versandkosten, Verfügbarkeit)
- Für das Produkt nur indirekt relevante Informationen gering halten
- Vergleichsmöglichkeiten anbieten
- Produktbewertungen ermöglichen

Suche

- Suchfunktion auf Seite gut sichtbar präsentieren
- Erweiterte Suche anbieten (Filter, Sortierung etc.)
- Ergebnisse übersichtlich gestalten

Warenkorb/Bestellprozess

- Warenkorb bzw. Link zum Warenkorb auf jeder Seite gut sichtbar
- Warenkorb übersichtlich gestalten, Änderungen ermöglichen
- Bestellprozess max. 3 Schritte, SSL-verschlüsselt

KONZEPTION UND GESTALTUNG

→ Webanimation

- Interesse wecken
- Ästhetik/Botschaft vermitteln
- Verschönern (dekorativ)
- Unterhaltung/Spannung vermitteln
- Zu etwas auffordern

2D- u. 3D-Animationen.

Abwägen, ob Animation nötig oder nicht. Kann sehr stark ablenken bzw. überfordern. Überspringen/Beenden der Animation u. Abstellen der Töne ermöglichen. Nicht zu lang gestalten.

Bild-für-Bild-Animation

Von einem Bild zum nächsten wird ein kleiner Teil verändert (z.B. Objekt nach links verschieben). Werden die Bilder schnell hintereinander abgespielt, wird eine Bewegung vorgetäuscht. Wie Daumenkino.

Tweening (Inbetweening)

Ausgehend von zwei verschiedenen Schlüsselbildern (Objektposition, Farbe, Größe etc.) werden die dazwischen (inbetween) liegenden Bilder automatisch berechnet und erzeugen einen flüssigen Übergang.

KONZEPTION UND GESTALTUNG

→ Videodatenmenge

Videos bestehen aus einer Reihe einzelner Bilder (Frames). Durch schnelle Wiedergabe dieser wird Eindruck von Bewegung erzeugt.

Verlustbehaftete (lossy) und verlustfreie (non-lossy) Kompression.

Räumliche Kompression (Intraframe)

Intra = „Im Frame“

Kompression jedes einzelnen Frames (z.B. auch mittels JPEG).

Zeitliche Kompression (Interframe)

Inter = „Zwischen Frames“

Aufeinander folgende Frames werden miteinander verglichen, es werden nur vom vorherigen Frame abweichende Teile übernommen (z.B. MPEG).

Berechnungsbeispiel

Eckdaten (gleichzeitig Faktoren für Datengröße):

- Bildgröße: 720 Pixel × 576 Pixel
- Farbtiefe: 8 bit, 3 Kanäle (RGB) → 24 bit
- Bilder pro Sekunde: 25 (bps, frames per second fps)
- Länge: 3 Minuten (180 Sekunden)
- Komprimierungsfaktor: 20
- kein Audio

Einzelbild:

$720 \times 576 \times 8 \times 3 = 9953280 \text{ Bit}$ ($\div 8 = 1244160 \text{ Bytes}$ $\div 1024 = 1215 \text{ Kilobytes}$)

(Breite × Höhe × Farbtiefe × Kanalanzahl)

Komplettes, unkomprimiertes Video:

$1215 \times 25 \times 180 = 5467500 \text{ KB}$ ($\div 1024 \approx 5339,36 \text{ MB}$)

Komplettes, komprimiertes Video:

$5467500 \div 20 = 273375 \text{ KB}$ ($\div 1024 \approx 266,97 \text{ MB}$)

Das hier nur so nebenbei:

Audiodaten (unkomprimiert, Puls-Code-Modulation-Format, WAV) werden so berechnet:

Abtastrate × Bytes pro Sample × Anzahl der Kanäle (mono = 1, stereo = 2)

Beispiel:

5 Minuten = 300 Sekunden, CD-Qualität (16 Bit = 2 Byte, 44.100 Hertz, stereo)

$(44.100 \text{ Hz} \times 2 \text{ Byte} \times 2) \times 300 \text{ s} = 52.920.000 \text{ Byte} \approx 51.679,69 \text{ KB} \approx 50,5 \text{ MB}$

MEDIENINTEGRATION UND MEDIENAUSGABE

→ Web 2.0-Publishing

Web 2.0 ist ein Schlagwort, bezeichnet „neue Version“/Generation des Internets.

- Internet als Plattform, Desktopanwendungen ähnliche oder gleiche Anwendungen im Internet statt auf dem PC installiert
- Nutzen und Mischen von Daten/Internetdiensten
- Interaktivität u. Kollaboration, Benutzer wirken mit (Wikis, Blogs etc.)
- Soziale Netzwerke (Twitter, YouTube, Facebook, studiVZ etc.)
- Semantisches Web (Bedeutung von Informationen für Computer verwertbar machen)

MEDIENINTEGRATION UND MEDIENAUSGABE

→ Bildoptimierung

Alle Beispiele orientieren sich an und zeigen Photoshop CS4.

Licht und Tiefe

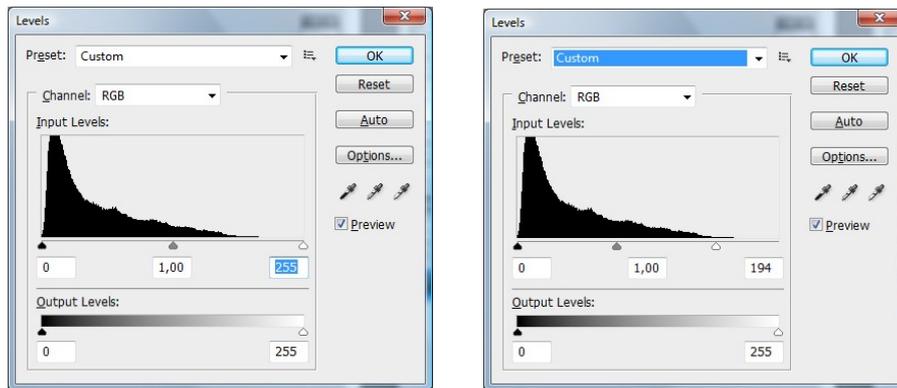
Compendium ist der *übelste Brainfuck hier*, gutes unter <http://www.striewisch-fotodesign.de/lehrgang/glossar/1glossar.htm>.

Kontrolle Weißpunkt (Licht) und Schwarzpunkt (Schatten). Erfolgt über Tonwertkorrektur/Histogramm. Histogramm zeigt Verteilung Tonwerte über Tonwertumfang (Menge an Pixeln je Helligkeitsstufe, Tiefen → Mittelöne → Lichter).

Alle Pixel, deren Helligkeit rechts vom Weißwert liegt, werden reinweiß, alle Pixel die links vom Schwarzwert liegen, werden schwarz.

Korrektur von Schwarz- und Weißpunkt (Pipetten) bei blassen oder farbstichigen Bildern, Kontrastkorrektur (meist Erhöhung).

In der Abbildungen Korrektur von fehlenden Lichtern:



Vorher

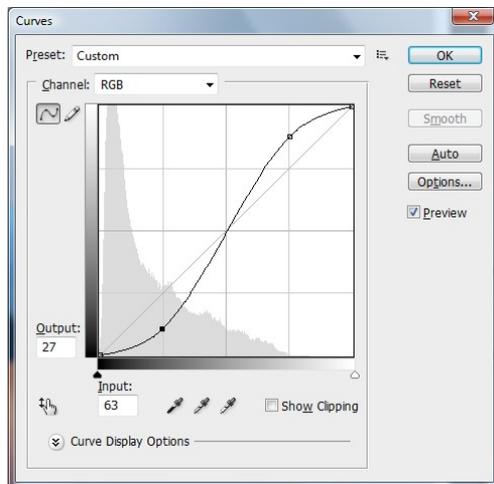
Nachher

Gradation

Compendium ist der *übelste Brainfuck hier*, gutes unter <http://www.striewisch-fotodesign.de/lehrgang/glossar/1glossar.htm>.

Tonwertverteilung eines Bildes zwischen Lichtern und Tiefen → Gradation. Wird über Gradationskurve dargestellt. Gradationskurve beschreibt Tonwertverteilung. Wenn keine Tonwertverschiebung oder -korrektur stattfindet, ist Gradationskurve geradlinig und steigt im Winkel von 45° an.

Erlaubt feinere Abstimmung der Helligkeitswerte eines Bildes.



Veränderte Gradationskurve (graue Diagonal zeigt, wie unveränderte Kurve aussieht).

Untere, waagerechte Achse zeigt Eingabewerte (Starthelligkeitswerte); linke, senkrechte Achse zeigt Ausgabewerte (Endhelligkeitswerte). Im Bild wurden Dreiviertelöne (nahe den Tiefen, unten links) nach unten verschoben, werden also noch dunkler (ausschlaggebend linke Achse). Die Viertelöne (nahe den Lichtern, oben rechts) wurden nach oben verschoben, werden also noch heller. Im Endeffekt eine Kontrasterhöhung.

Bildschärfe

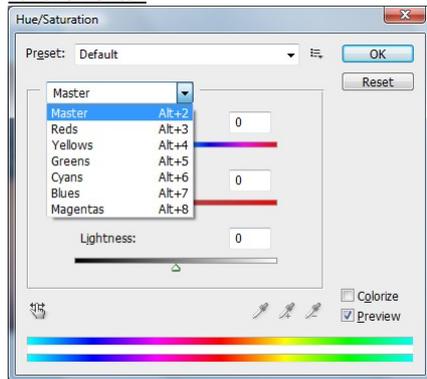
Scharfzeichnen

Bilddatenerfassung im Scanner u. in Digitalkamera erzeugt grundsätzlich technisch bedingte Unschärfen (Größe Abtastblende, Überstrahlung CCD-Element). Auch Bildinterpolation führt zu Unschärfe. Scharfzeichnungsfiler erhöhen Kontrast benachbarter Pixel, je nach Einstellung im gesamten Bild oder nur an Konturen.

Weichzeichnen

Weichzeichnungsfiler berechnen Durchschnittswerte von zusammen liegenden Pixeln, die an harten Kanten (Linien, Schatten) mit deutlichen Farbübergängen liegen. Störungsfilter korrigieren weitere Fehler wie Staub u. Kratzer oder Bildrauschen, ebenfalls durch Weichzeichnen bzw. Angleichen benachbarter Pixel. Im Allgemeinen wird Kontrast verringert und Bild erscheint weniger scharf.

Farbkorrektur



Farbkorrektur greift in Verhältnis einzelne Farbkanäle ein. Sollten immer in einem medienneutralen Farbraum (z.B. Eci-RGB) durchgeführt werden. Monitor sollte kalibriert sein.

Verschiebungen der Farbbalance treten durch Beleuchtung mit nicht neutralem Licht oder fehlerhaftem Weißabgleich auf → Farbstiche. Farbstiche können in Tonwertkorrektur korrigiert werden.

Farbton/Sättigung erlaubt Anpassung von Farbton, Sättigung u. Helligkeit, kann auch auf einzelne Farbbereiche (Rot, Gelb, Grün, Cyan, Blau, Magenta) angewandt werden.

Farbvariationen bieten einfache, intuitive Möglichkeit zur Umfärbung (mehr gelb, mehr grün, heller, dunkler etc.).

Retusche

Bedeutet meist Entfernen unerwünschter Bildbereiche. Mehrere Werkzeuge:

- **Kopierstempel**
Kopiert Bildstellen an eine andere Stelle.
- **Reparaturpinsel**
Repariert (Schönheits-)Fehler mittels einem manuell zu wählenden Musterbildbereich, überträgt Textur, Transparenz, Beleuchtung/Helligkeit und Schattierung auf zu reparierenden Bereich.
- **Bereichsreparaturpinsel**
Wie Reparaturpinsel, wählt das Musterstück jedoch automatisch anhand der an der Reparaturstelle umliegenden Bereiche.
- **Ausbessern-Werkzeug**
Ermöglicht Reparatur einer Auswahl mittels Pixeln eines anderen Bereiches oder eines Musters. Überträgt wie Reparaturpinsel Textur, Transparenz, Beleuchtung/Helligkeit und Schattierung auf zu reparierenden Bereich.

Perspektive korrigieren

Vor allem bei Architekturaufnahmen Motiv durch Aufnahmeperspektive verzerrt (stürzende Senkrechten).

Bild rechtwinklig markieren und über Funktion „Verzerren“ Perspektive korrigieren. Einblendung des Rasters hier hilfreich als Referenz für Senkrechten.

Composing

Kombination zweier oder mehrerer Bilder.

Zwei Absichten:

- Betrachter soll/darf merken, dass neues Bild so nicht real ist.
- Betrachter soll/darf nicht merken, dass Bild Fotomontage ist.

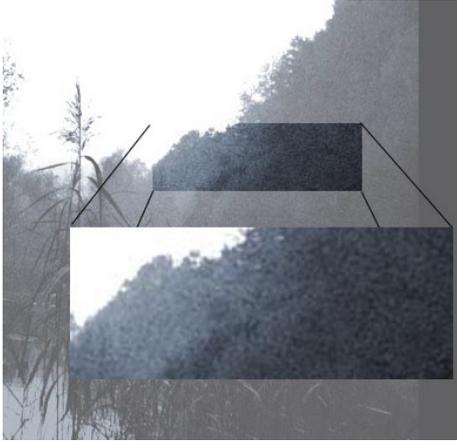
Zu beachtende Bildparameter:

- Schärfe
- Farbcharakter
- Licht u. Schatten
- Perspektive
- Größenverhältnisse
- Proportionen

MEDIENINTEGRATION UND MEDIENAUSGABE

→ Bildfehler Digitalkamera

Rauschen



Störende Pixel, die in Farbe und Helligkeit von denen des eigentlichen Bildes abweichen (\approx krisselig, farbige Punkte).

Großer Teil des Bildrauschens ist **Dunkelrauschen**: Tritt auf, ohne dass Licht auf die betroffenen Bereiche des Sensors fällt. Einerseits durch Dunkelstrom (spontane Bildung von freien Ladungsträgern durch Wärme in einem lichtempfindlichen Halbleiter, beispielsweise CCD = thermisches Rauschen), andererseits durch Rauschen des Ausleseverstärkers (rauscht am meisten bei geringer Eingangssignalstärke, also dunklen Pixeln).

Rauschen tritt vor allem bei dicht gepackten Sensoren mit kleiner Pixelgröße auf (Kompaktkameras).

Blooming



(engl. bloom „Blüte“, etwa „Ausblühen“)

Überstrahlen von besonders hellen, überbelichteten Bereichen in benachbarte Bereiche. Tritt auf, da die lichtempfindlichen Elemente eines CCD nur eine begrenzte Ladungsmenge aufnehmen können. Wird ein Element zu stark belichtet, wird Ladungsmenge überschritten und die überzähligen Ladungen an Nachbarelemente abgegeben.

Farbsäume



Tritt durch Abbildungsfehler optischer Linsen auf. Linsen haben unterschiedliche Brechzahl für Licht unterschiedlicher Wellenlänge (z.B. Blau hat kürzere Brennweite als Rot). Dadurch kann es passieren, dass diese Farbanteile sich relativ zum eigentlichen Ursprung verschieben. Wird besonders sichtbar an Kanten mit harten Farbübergängen.

Moiré



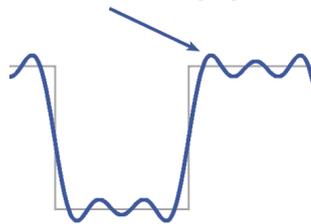
Entstehung neuer Linien/Muster wenn Raster/Linien/Muster in einem bestimmten Muster überlagern. Wie im Bild die Regelmäßigkeit der Federstruktur und das Gitter/Raster des Bildsensors.

(JPEG-)Artefakte



Kompressionsartefakte sind Signalstörungen, treten durch digitale, verlustbehaftete Datenreduktion auf. Treten bei JPEG-Kompression deutlich als Blockartefakte (Bild wird bei Kompression in Blöcke aufgeteilt) und an harten Farbübergängen (Über- und Unterschwinger bei Fourier-Transformationen, Gibbsches Ringing, siehe Bild) auf.

Gibbssches Ringing



Farbstich

Farbstiche entstehen durch fehlerhaften Weißabgleich in Kamera (Anpassung an Umgebungslicht). Tritt besonders bei Mischbeleuchtung (Sonne und gleichzeitig künstliches Licht) auf, wo der automatische Weißabgleich versagt.

MEDIENINTEGRATION UND MEDIENAUSGABE

→ CSS (Layout)

CSS

Cascading Style Sheets ist eine Stylesheet-Sprache für strukturierte Dokumente (HTML, XML (z.B. SVG)). CSS ermöglicht die Trennung des Inhalts von der Gestaltung. Es ist möglich, verschiedene Ausgabemedien (Bildschirm, Papier, Sprache, mobile Endgeräte) unterschiedlich anzusteuern.

Über CSS lassen sich unter anderem Farben und Schriften anpassen, Hintergründe einbinden und Elemente zu positionieren.

Ein Style Sheet besteht aus einer Reihe von Regeln, die Syntax ist wie folgt.

```
Selektor [, Selektor2, ...] {
  Eigenschaft-A: Wert-A;
  Eigenschaft-B: Wert-B
}
/* Kommentar */
/* Ein reelles Beispiel: */
p {
  border: 1px solid #3355CC;
  color: #FF0000;
  margin-bottom: 20px;
}
```

Ein Selektor bestimmt, welches Element (oder welche Elemente) von dieser Regel betroffen ist. Es gibt verschiedene Selektoren, die eine feine Elementauswahl ermöglichen; und noch mehr verschiedene Eigenschaften und Werte, die vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten bieten.

CSS-Dateien lassen sich über verschiedene Wege einbinden:

Direkt „auf“ einem Element (Inline Styles):

```
<p style="color: green; margin-bottom: 20px;">Ich bin ein Absatz</p>
```

Im Kopfbereich der HTML-Seite:

```
<style type="text/css">
p {...}
</style>
```

Verlinkung auf eine Datei:

```
<link type="text/css" rel="stylesheet" media="all" href="pfad/zu/stylesheet.css" />
```

Layout

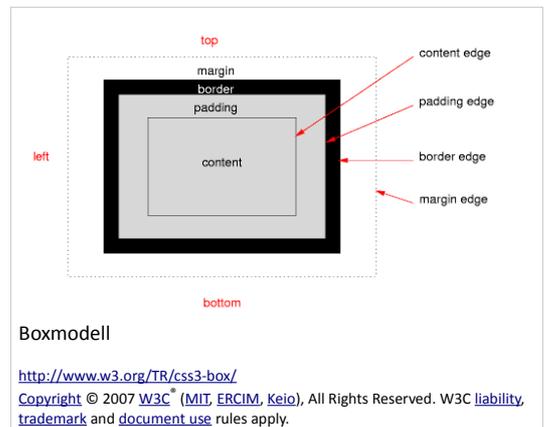
Layouts nicht mehr über Tabellen. Blockelement <div> zur Positionierung verwenden. <div> ist ein Blockelement ohne semantische Bedeutung und für diesen Zweck vorgesehen.

Blockelemente

Dargestellt als Block bzw. Box. Nimmt *in der Regel* die gesamte verfügbare Breite ein und hat keine Elemente neben sich.

Positionierung u. Verhalten von Blockelementen wird über folgende, optionale Eigenschaften definiert:

- Breite (width) u. Höhe (height) (in Pixeln, Prozents, Punkt etc.)
- Außenabstand (margin)
- Innenabstand (padding)
- Umrandung (border)
- Position (position), im Zusammenschluss mit top, right, bottom u. left
- Umfluss (float)



MEDIENINTEGRATION UND MEDIENAUSGABE

→ Barrierefreies Webdesign

Webseiten für alle Nutzer unabhängig von körperlichen oder technischen Möglichkeiten/Einschränkungen uneingeschränkt nutzbar machen. Schließt Menschen mit Behinderungen (Blindheit, kognitive Störungen etc.), Benutzer mit technischen (z.B. Textbrowser, Handy) oder altersbedingten Einschränkungen (z.B. Sehschwächen) und selbst Suchmaschinen ein.

Richtlinien:

- Strikte Trennung von Inhalt und Layout durch CSS, Einhaltung von Standards (gültiges HTML/XHTML)
 - Erhält Flexibilität, Ausgabe auf verschiedenen Endgeräten möglich.
- Gut und logischer strukturierter Inhalt/Text, semantisch korrekte Auszeichnung der Inhalte über die entsprechenden HTML-Elemente (z.B. <h1> - <h6> für Überschriften, <p> für Absätze etc.)
 - Text behält selbst ohne Stylesheets seine Bedeutung, ist für Screenreader und Suchmaschinen besser interpretierbar.
- Textalternativen für Nicht-Text-Inhalt (Flash, Bilder, Video etc.) bereitstellen, z.B. Bild-Alternativ-Texte, Video-Untertitel,
 - Nutzer von Browsern ohne installierte Plugins oder mit Wahrnehmungseinschränkungen können Inhalt trotzdem nutzen.
- Kontrastreich gestalten, Informationen sollten auch ohne jegliche Farbe (schwarzweiß) betrachtet
 - Benutzer mit beeinträchtigtem Farnsehen (z.B. Farbblindheit) können Inhalt trotzdem nutzen.
- Bei Nutzung moderner Technologien darauf achten, dass diese nicht für alle Endgeräte verfügbar sein können und dementsprechend degradierte aber gleichwertige Inhalte zur Verfügung stellen
- Klare, konsistente Navigation bereitstellen
 - Ermöglicht das Navigieren der Seite ohne visuelle Hilfsmittel (z.B. Screenreader) erheblich
- Navigation ohne Tastatur ermöglichen
 - Bedienung möglich für Nutzer, die aus verschiedenen Gründen keine Maus benutzen können oder wollen