Tilgængelighed Projekt

**MMDsEDK24A**

Nikolaj Vinterberg Buur Juhl

IBA erhvervsakademi Kolding - [Havneparken 1, 6000 Kolding](https://www.google.com/maps/place/data=!4m2!3m1!1s0x464c9f64001c7d87:0x7e94bdb5c43123ff?sa=X&ved=1t:8290&ictx=111)

Link –

# Abstract

Igennem de sidste 5 uger, er der arbejdet på at skabe en hjemmeside med fokus på WCAG 2.1 og webtilgængelighed. Hjemmesiden er lavet med HTML5 og CSS3 samt research, fysisk burger undersøgelse m.m.

Hjemmesiden der er lavet, er bygget til trading card game communitiet. Hjemmesiden er designet til at give folk muligheden for at fdorstå de uskrevende regler der forekommer i de forskellige spil forretninger, eller LGS (local game store). Disse regler er sværer at forastå for mange og hvis man ikke ved hvad man skal søge efter er det svært at opsøge viden selv. Desuden har jeg designet hjemmesiden med introverte i tankerne.

hjemmesiden kommer sig også af mit lokale community, hvor mange af dem jeg har spillet med/mod, har de samme irritationer. At de ikke forstår hvordan nogle skal opfører sig eller hvordan man begår sig osv. Hjemmesiden er til disse individer som har svært ved at forstå social interaktioner, hvordan man skal opførere sig når man spiller og hvordan man skal behandle hinanden.

Indhold

[Abstract 2](#_Toc182819624)

[Problem beskrivelse 4](#_Toc182819625)

[Krav til opgaven 4](#_Toc182819626)

[Problemformulering 4](#_Toc182819627)

[Research 4](#_Toc182819628)

[Hierarki, heuristikker, farver og visuelt design 5](#_Toc182819629)

[5 sekunders test, gangster test. 5](#_Toc182819630)

[WCAG 2.1 regler 5](#_Toc182819631)

[Kilder og data 6](#_Toc182819632)

# Problem beskrivelse

Opgaven lyder på at skabe en hjemmeside med tilgængelighed for alle burger uanset fysiske eller kognitive evner. I projektet skal der anvende WCAG 2.1 retningslinjer for at sikre, at hjemmesiden er inkluderende og let at bruge for personer med forskellige handicap. Dette indebære at bruge HTML og CSS til at designe og udvikle en webside, der opfylderkravene for webtilgængelighed.

## Krav til opgaven

Websiden skal indeholde følgende:

- En forside, der introducerer emnet.

- En underside, der beskriver det valgte emne i dybden. Mulige emner kan f.eks. være:

- Bæredygtighed og miljøbeskyttelse

- Lokale kulturelle aktiviteter og begivenheder

- Sund livsstil og velvære

- Personlige interesser

- En underside, der indeholder kontaktinformationer (kan være fiktive) og en kontaktformular, som skal være tilgængelig (men ikke funktionel)

- Multimedieelementer (minimum tre billeder med passende alt-tekster)

# Problemformulering

Hvordan kan man lave en hjemmeside, der fortæller om LGS regler som samtidig er tilgængelig for alle personer uanset fysiske eller kognitive evner. Som samtidig overholder WCAG 2.1 regler. Ydermer kand inkludere kravspecifikationerne.

# Research

Under research har jeg tilegenet mig reglerne både fra min egen LGS og samtidig fra forskellige kilder på både youtube, reddit osv.

Disse regler fra alle de forskellige individer virker måske upålidelig. Men regler for hvordan man spiller Magic the gathering, pokemon, yugioh og andre kortspil. De regler skal finds i communitiet, det er dem du spiller i mod og med, derfor skal man lytte til spillerene og dem der ejer stederne vi kommer for hvordan man spiller.

Reglementer for hvordan man spiller i en gamestore er selvfølgelig kun en lille del af researchen. I forhold til WCAG 2.1, er der kigget hvordan man kan implementere disse regler ind i hjemmesiden.

Hjemmesiden består af 3 simpler sider som kan navigeres med piletaster og “tab” Knappen.(*How to Meet WCAG (Quickref Reference)* n.d.) ydermere er der også designet så der kan skiftes til “nattetema” på den made kan læseren også få en bedre oplevelse når der læses inholdet på siden.

# Hierarki, heuristikker, farver og visuelt design

Hierarkiet på hjemmesiden følger form, farver og afstand.(Rold 2024) Hjemmesiden er meget simpelt af design. Det skyldes at alt information brugeren vil finde skal være tilgængeligt med det samme. Hjemmesiden skal bruges a fen burger gruppe der leder efter information og helst bare gerne vil have den viden de søger efter hurtigst muligt.

Derfor var det et bevidst valg om at gøre det simple tog smertefrit for brugeren at både besøge og navigere hjemmesiden. Afstanden på de forskellige dele af hjemmesiden giver burger en nem og overskueligt måde at finde rundt på.(Engedal 2019)

af heuristikkerne er der taget brug af de fleste. Vi har genkendelse fra den virklig verden til den digitale, der er og genbrugt regler fra andre hjemmesider, og teknologier. “hvis burger vil navigere videre går de til højre og vil de tilbage går de til venstre. Meget af brugerenes allerede eksisterende viden kan de bruge på den hjemmesiden selv. Fejl genkendelse og tilbagemeldelse og rettelser er der ikke på hjemmesiden. Det skyldes det var en meget svær og længere varende process der var for svær at integrerer på hjemmesiden.(*10 Usability Heuristics for User Interface Design* n.d.)

I forhold til farverne var det vigtigt at bruge genkendelige farver og sørger for at brugerne følte sig tilpas og behagelige på siden. Derfor har jeg taget brug af farver fra de tre store kortspil der eksistere lige nu, Magic the gathering, Pokemon og Yugioh. Disse farver er måske ikke let genkendelige for det nøjne øje. Men farverne har meget små nuance ændringer for at få dem til at blende mere sammen. Samtidig har alle dem der er blevet interviewet sagt at “De fandt det interresant at farvner på hjemmesiden mindet dem om noget men de kunne ikke sætte en finger på hvad”.(Rold 2024)

Farverne skal vække en afslappende og fremane minder for brugeren om deres givende spil. Dette er dog ren “håbefulde tanker” fra min egen siden, men jeg syntes stadig det er interresant at folk kan genkende farverne uden at forstå de er taget fra deres spil de selv spiller. (*Farveteori Og Farvehjul: Den Komplette Guide Multimediedesigneren* 2021)

# WCAG 2.1 regler

# Kilder og data

*10 Usability Heuristics for User Interface Design* (n.d.) available from <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/> [18 November 2024]

Engedal, H. (2019) ‘Hvad er visuelt hierarki og hvordan kan man bruge det?’ [11 March 2019] available from <https://engedal.it/da/hvad-er-visuelt-hierarki-og-hvordan-kan-man-bruge-det/> [18 November 2024]

*Farveteori Og Farvehjul: Den Komplette Guide Multimediedesigneren* (2021) [29 November 2021] available from <https://multimediedesigneren.dk/farveteori-og-farvehjul/> [18 November 2024]

*How to Meet WCAG (Quickref Reference)* (n.d.) available from <https://www.w3.org/WAI/WCAG22/quickref/?versions=2.1#text-alternatives> [18 November 2024]

Rold, M. (2024) *Interfacedesign: fra idé til digital prototype*. 2. udgave. København: Samfundslitteratur