

Mästare2023\_206\_SE (Svenska)

# Webbutveckling finaluppgift

## Allmän beskrivning av uppgiften

I finaluppgiften i Mästare2023 ska du utgående från Oppidoo Oy:s (<https://www.oppidoo.fi/>) idéer och krav planera, utveckla och förverkliga en webbsida som anknyter till en ny tjänst, och förverkliga de tekniska funktioner som hör ihop med webbplatsen enligt givna ramar.

Du träffar också kundens representant, Oppidoo Oy:s grundare och företagare Mari Laurenus. För Mari är det en hjärtesak att hjälpa till i matematikundervisningen. Hennes huvudmotto är att "varenda en kan lära sig matematik", och det borde synas på hemsidan. Hon har hjälpt ett stort antal studerande att besegra inlärningssvårigheterna i matematik. Tillsammans med Mari ska ni komma på idéer till interaktiva funktioner i en ny webbtjänst och till förnyande av webbplatsen.

Webbplatsen har också ett uttryck från tiden när den grundades och förutom att den ska vara funktionell och lätt kunna hittas behöver webbplatsen få ett modernt uttryck. Som underlag för förnyandet av Oppidoo.fi har kunden ett nytt uttryck som planerats av en grafisk planerare. Mari är också intresserad av att fortsätta arbetet med att utveckla webbplatsen i framtiden.

Den viktigaste utgångspunkten för förnyandet av webbplatsen är att förbättra sajtens användbarhet och göra kunderna mer bundna till webbplatsen. En del av finaluppgiften går ut på att du ska göra ett spel för den här tjänsten. Spelets definitioner och tekniska krav finns i en egen modul.

I uppgiften bedöms förutom tekniska, kvantitativa och kvalitativa kriterier även kunnande i kundarbete.

Kundens krav på webbplatsen:

- Modern layout
- Användbarhet och responsiv design
- Lätt att underhålla och uppdatera

## Kundbeskrivning

Oppidoo Oy är ett innovativt företag inom utbildnings- och pedagogikbranschen.

De erbjuder mångsidig kompetens för att stödja barns tillväxt och utveckling. Målgruppen är barn och familjer från småbarn till unga vuxna. De ordnar privatundervisning och undervisning i små grupper. Deras lärare är kvalificerade pedagogiska yrkespersoner. Varje undervisningstillfälle inkluderar en pedagogisk målsättning som är utformad specifikt för den här barnets eller ungdomens framtid och meningsfulla vuxenliv.

De satsar på att öka den inre motivationen, hitta sin egen inlärningsstil, meningsfullhet och belöning i arbetet.

## Modul A

# Planering, arbete med kunden, projekthantering

Tävlingstid för uppgiften: 2h.

I den här modulen förbereder du dig för att personligen träffa kunden. Använd den här tiden till att samla idéer och studera kundens nuvarande webbplats så att du kan erbjuda förbättringsförslag. Huvudmålet med denna modul är att förbereda ett förbättringsförslag för att fixa, förbättra och omorganisera den nuvarande hemsidan.

I början av modulen presenterar kunden sitt företag, sin webbplats och företagets vision. Du kan göra anteckningar på ett papper och fråga vid behov. Under kundpresentationen har du i uppgift att samla in tillräckligt med information för att genomföra den här modulen på ett bra sätt.

Problem med webbplatsen:

- sidan är gammal och defekt
- dålig SEO
- kunden behöver idéer för hur man kan göra webbplatsen intressantare och modernare

Ge förslag till hur varje problem kunde korrigeras. Om du kommer på andra problem som webbplatsen har, ska du ta med eventuella lösningar i ditt förslag.

## Förslag till förbättringar

Förslaget har en fri form, men den ska vara i .pdf-form och insatt i finaluppgiftens Github repositor. Namnge filen så här: oppidoo\_förbättringsförslag\_förnamn\_efternamn.pdf.

Sätt in ditt förbättringsförslag i GitHub före klockan **11:30**.

Förbered dig för att presentera din idé och ditt förslag vid kundträffen. Det ordnas en träff för dig, där du för kunden får presentera din plan och får feedback på den. Kundträffen räcker cirka 10 minuter/tävlande och träffarna hålls klockan 12:30-14:30. Ordningen för kundträffarna lottas.

## Kundträff

Vid kundträffen presenterar du observationer och lösningar. Din uppgift är att för kunden beskriva med vad och hur webbplatsen kan säkras med sökmaskiner. Dessutom har du i uppgift att tillsammans med kunden planera förverkligandet av webbplatsen enligt kundens önskemål. Ge kunden råd hur problemen kan korrigeras.

## Projekthantering

I den här modulen ska du också ta cPanel i bruk och skapa tekniska förutsättningar för att förverkliga uppgiften enligt anvisningarna. Du ska också ange och skriva GitHub-repository och readme-fil, där du börjar samla alla uppgifter som behövs om projektet.

I modulen bedömer man förbättringsförslag, interaktion med kunden och projekthantering.

**I slutet av modulen ska du lämna in:**

a) GitHub-repository där det preliminärt finns en README.md fil och förbättringsförslag till kunden.

## Poäng

|    |                            |              |
|----|----------------------------|--------------|
| A1 | Förslag till förbättringar | 4,50         |
| A2 | Kundträff                  | 4,00         |
| A3 | Projekthantering           | 1,50         |
|    |                            | <b>10,00</b> |

## Modul B

# Förverkligande av webbplatsen

Webbplatsens förstasida och spelsida förverkligas enligt kundens krav och wireframe struktur. I de delar som förverkligas ska kundens grafiska anvisningar följas och kundens grafiska material användas. Det är absolut viktigt att iaktta kundens företagsimage, färger och stilar för att den nya webbplatsen ska passa med den nuvarande webbplatsen. Kunden kräver att webbplatsen ska vara användarvänlig, modern och lätt att använda på olika terminaler.

Den grafiska planens obligatoriska delar, som ska beaktas i förverkligandet är:

- logo
- färger
- fonter och textstorlek
- trådmodeller
- Bilderna ska tas från bildbiblioteket

## Förstasida

Följ den tråddram som getts ([\*etusivu wireframe desktop.png\*](#) och [\*etusivu wireframe mobile.png\*](#)).

Förstasidans obligatoriska delar är:

- **Header**
  - Logo,
  - Meny (Undervisning (*tom länk*), Blogg (*tom länk:*), Spel (*pelit.html*))
- **Hero-Banner**
  - Bakgrundsbild/video med kort presentationstext som betjäna marknadsföringsändamål. (*hero.txt*)
  - CTA knapp.
- **Matte är lätt / Matte är svårt**

Del som indelats i två delar (Matte är lätt / Matte är svårt)

  - båda har rubrik, länk och bakgrundsbild
  - Använd musens pekeffekter (*mouseover*) för att göra den här delen mer lockande
- **Om läraren**

Kort presentation av Mari Laurenius

  - Bild, rubrik, text (*opettajasta.txt*), tryckknapp (*tom länk*)
- **Feedback från kunderna**

Feedback (3 st.) av nöjda kunder (*palaute.txt*).

  - Obligatoriskt för varje referens: namn, text och bild.
- **Annons på spelsidan**

- En bakgrundsbild i marknadsföringssyfte med en kort introduktionstext. (pelit-ad.txt)
- CTA-knappen är länkad till spelsidan.
- **Footer** (texter från oppidoo.fi)
  - Logo
  - Adress
  - FO-nummer
  - Ta kontakt! - Ikonlänknappar WhatsApp, Facebook och LinkedIn

## Spel -sida

Följ den tråddram som getts ([pelit-sivu wireframe desktop.png](#) och [pelit-sivu wireframe mobile.png](#)).

Spel -sidans obligatoriska delar är:

- **Header**
  - Logo,
  - Meny (Förstasida (*tom länk*), Undervisning (*tom länk*), Blogg (*tom länk*), Spelen (*pelit.html*))
  - Inloggningsknapp
- **Hero-Banner**
  - Bakgrundsbild med kort presentationstext som betjänar marknadsföringsändamål. (*pelit.txt*)
- **Sökfunktion**
  - som förinställning visas alla spel
  - sökfunktion baserad på spelets namn filtrerar och visar endast motsvarande spel
- **Filter**
  - som förinställning visas alla spel
  - valalternativ
    - additions- och subtraktionsspel (klass 1)
    - multiplikations- och divisionsspel (klass 2)
    - bråktals- och decimalspel (klass 3)
    - geometriska spel (klass 4)
  - skapa tillräckligt med spelkort och ge dem olika klasser så att filtreringen fungerar
- **Presentation av spelen (*grid view*)**

Spelen presenteras med spelkort

  - varje spelkort ska innehålla
    - Bild, rubrik, klass, länk till spelet
  - som förinställning visas de 6 första spelen
  - skapa åtminstone 7 spelkort så att sidnumreringen visas.
- **Footer** (texter från oppidoo.fi)

- Logo
- Adress
- FO-nummer
- Ikonknappar WhatsApp, Facebook och LinkedIn

Alla nämnda filer och resurser är tillgängliga i Taitaja 2023-organisationens GitHub Final-förråd. Webbplatsens alla element ska fungera responsivt, och tjänsten ska vara optimerad för skrivbordsanvändning.

Resolutioner som används vid granskningen är:

- Skrivbordsanvändningen evalueras med resolutionen 1920×1080px.
- Mobilversion: iPhone SE (375x667px) som valts från Google Chrome Developer Tools.

Säkerställ att din kod (HTML och CSS) har skrivits semantiskt rätt, och att valideringen inte ger några fel. I granskningen används W3C-validator. Observera att den skrivna koden är optimerad och väluppbyggd. För att förbättra läsbarheten ska du vid behov infoga kommentarer.

För att kontrollera kvaliteten på koden använder vi även tjänsten Chrome Lighthouse. Prestanda, tillgänglighet och bästa praxis-kategorier (performance, accessibility, best practices) kontrolleras i skrivbordsvyn.

**I slutet av modulen ska du lämna in:**

- a) en fungerande statisk responsiv webbplats med server
- b) en uppdaterad Github-repository (med en skapad kod för webbsidan) och en README.md fil

## Poäng

|    |                  |              |
|----|------------------|--------------|
| B1 | Förstasida       | 15,50        |
| B2 | Spel -sida       | 13,50        |
| B4 | Projekthantering | 1,00         |
|    |                  | <b>30,00</b> |