

Projekt 1

Välj ett (något vardagligt) problem som ni skapar en fiktiv kund kring. Kunden behöver givetvis en snygg webbsida, så gör en personlig, en temabaserad, en förenings eller ett företags webbplats.

Uppgiften

Projektet går ut på att med en textredigerare, webb-/html-editor eller med hjälp av en IDE, producera en liten webbplats där de nuvarande standarderna inom webbdesign utnyttjas (HTML5, CSS3). Projektet ska göras individuellt

Utöver webbplatsen ska ni skriva en reflektiv webbrapport på arbetet.

Innehåll

Sajten ska bestå av t.ex. 4 sidor (ingen single page app) och den ska innehålla verklig text och **inte** "Lorem Ipsum ..." (<http://sv.lipsum.com>).

Rapporten ska vara i form av en webbrapport på en av sidorna på er sajt. **Inte en pdf, inte docx**, utan snyggt strukturerat med p taggar, h1 taggar osv.

Målsättningen med projektet är att man lär sig grunderna i html-språket, lär sig använda tillgängliga verktyg, förstår grundprinciperna för planering av bra layout, bra bildmaterial och text samt kan söka på Internet och få idéer och material till webbsidor. Kom ihåg att mycket material har "copyright" och då får man inte lägga det på sina sidor.

Deluppgifter:

1. Specifikation - 10p

Webbdesigners har problemet att sälja en sajt till en kund innan sajten är skapad. En bra försäljare kan sälja en [halv liter luft](#) men ifall du och kunden inte har kommit överens om en tydlig specifikation kan kunden alltid kräva mer och projektet tar aldrig slut.

Vad har sajten för rubrik, vem är målgruppen, vad är kundens utgångspunkt (t.ex. insta finns redan), vad är sajtens syfte och hur när har du uppfyllt specifikationerna?

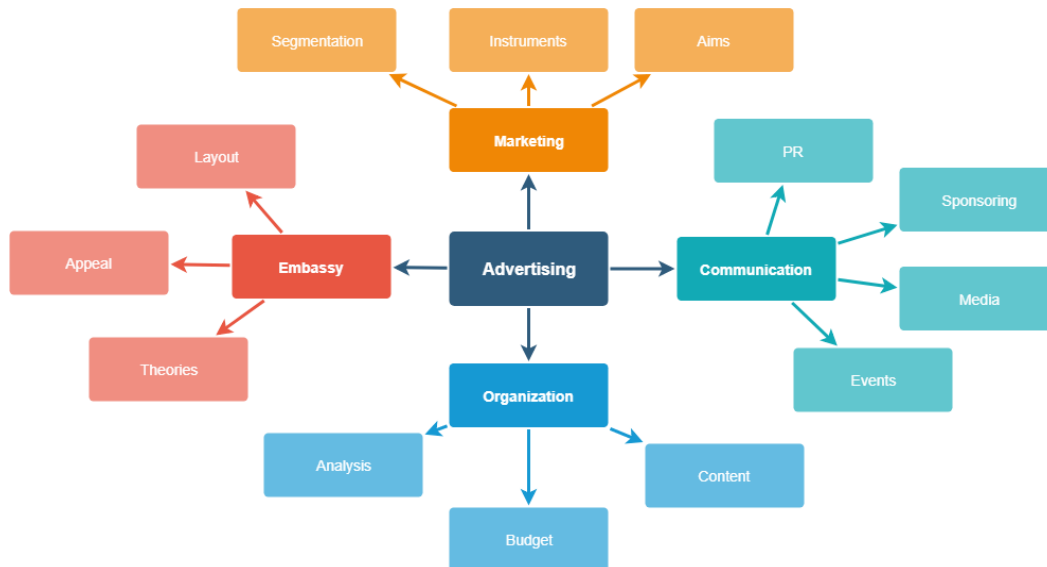
Kunden har ofta bristande kunskaper i webbutveckling, så fundera ifall det är nyttigt att dela med dig någon bakgrund eller lite teori om webbdesign och dess arbetsmetoder (t.ex. varför kunden inte själv kan ändra på texter på sajten efter att den är färdig). Ta reda på några arbetsmetoder inom webbutveckling som kan underlätta utvecklingen och kommunikationen med kunden och förklara dem för kunden i specifikationen.

Definiera också responsiviteten, sajten ska ju fungera på en mobil, tablet och dator? Hur är det med 4k eller 8k skärmar, hur är det med äldre smarttelefoner, behöver din sajt visas på en smartklocka? Planera responsiviteten enligt kundgruppen och informera kunden om begränsningar.

Ni delar era specifikationer i god tid innan presentationerna och det du uppnått i slutet mäts mot specifikationen. Hälften av arbetet (minst!) kring ett riktigt webbutvecklingsprojekt är en noggrann specifikation. Sen är det ju *bara* att verkställa.

2. Innehåll och layout - 10p

Fundera på webbplatsens innehåll och sidor. Rita (med Paint, Krita elr draw.io) ett schematiskt diagram (några lådor med text) över vad sidorna kommer att innehålla och hur man kan navigera mellan sidorna (med pilar). Kommer man åt all information från startsidan eller finns det flera menyer? Gör det här diagrammet till en karta över hela din webbplats (Site Map) och placera den någonstans på din webbplats och i din webbrapport.



Rita sedan upp bilder över layouter och designer du kommer att utnyttja på din webbplats. Var skall logon, firmanamn, sidornas rubriker av olika nivå, menyer, bilder, listor, texter och länkar finnas. Skall någonting gemensamt finnas på alla sidor? Ser layout lika ut på huvudsidan och de övriga sidorna?

Välj färgskala för webbplatsen och tänk på färgharmonin:

[Färgharmoni med Adobe color wheel, triader och komplement](#)

[Colour matcher ger färgtoner, sliders för lightness, saturation](#)

[All in one verktyg colour.space bra för t.ex. gradienter](#)

Välj font eller typsnitt som det egentligen heter och tänk på vad folk tycker fonter uttrycker.

[Google Fonts](#)

[Google Design pages](#)

Bifoga bilderna över layout, färg, font och bildval i din specifikation, tänk på att det här är det du säljer till kunden innan du utvecklar. Alltid blir det inte som man planerat men om man inte planerar alls så blir slutresultatet inte genomtänkt och uppfyller sällan kundens förväntningar.

LOGO

Topic 1Topic 2Topic 3Topic 4

Search

Section 1Section 2Section 3Section 4

Section 1

Section 2

Section 3

Section 4

Section 5

Section 6

Section 7

Section 8

Section 9

Section 10

Section 11

Section 12

Section 13

Section 14

Section 15

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo. Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt.

Feature 1

Feature 2

Feature 3

Feature 4

Feature 5

Feature 6

External Links

3. Struktur - 10p

Bygg startsidan (index.html) för din webbplats och följ nuvarande html5 riktlinjer.

Utnyttja <section>, <nav>, <article>, <header> och <footer> eller <div> för att få snyggare layout på sidorna. Alla sidor ska förses med titel, rubrik, text samt länkar.

Strukturerar innehållet korrekt så att du delar in dokumentet i html-objekt såsom:

- 1) Rubriker (på olika nivå, h1,h2..)
- 2) Block, såsom paragrafer(p) som innehåller löpande text som styrs med inline- och presentations-taggar
- 3) Listor (ol, ul) av olika slag och tabeller (table, td, tr)
- 5) Länkar (a) - Interna länkar för navigering på sajten. Externa länkar för att styra användaren till relevanta resurser. Använd både relativa och absoluta länkar och följ reglerna för SEO: <https://moz.com/learn/seo/internal-link>
- 6) Bilder - Lagra inte fotot i större format än det presenteras. Minst en ritad bild eller en ikon i png- eller gif-format. Png och gif-formatet tillåter transparent bakgrund vilket gör dem mycket användbara för logotyper.

Utnyttja de vanligaste html-taggar för att bygga upp innehållet men se till att ingen stil, layout eller formatering styrs från html.

4. Stil - 10p

Gör en eller flere Cascading Style Sheet-sidor (CSS) som beskriver din layout och den design du vill ha på din sida. Länka sedan alla dina sidor till CSS-filen för att få enhetlig stil.

Vill du att en sida ser lite annorlunda ut än en annan kan du ge den en till css fil som läses in precis efter stilfilen som gäller alla sajter.

Utnyttja selektorer och klasser för de taggar du använt (p, h1, h2, h3, p och body mm.). Styr fonter, färger, utsmyckning och bakgrunder från CSS. Med padding och margin får man tomrum inlagt.

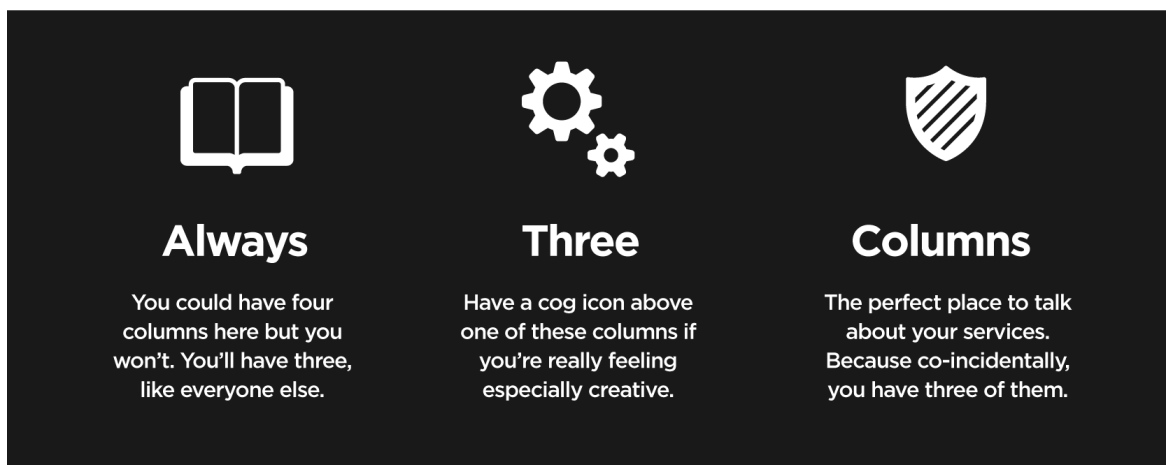
Navigeringen på sajten ska vara klar och logisk. Bygg en responsiv meny som även fungerar på mobilen. Tänk också på att användaren ofta vill tillbaka (back) eller till startsidan (home). Länkarna bör färgsättas då man för musen över dem. Gör det här genom att utnyttja pseudoklasser för a-selektorn i CSS-filen. Minst en länk bör dessutom finnas från en bild, en ikon eller en symbol.

YOUR WEBSITE

IS | THIS | YOUR | WEBSITE



This is the bit where you talk about how unique you are as a business and that you're different to all of your competitors. Your website looks the same though.



© If someone did own the copyright to this layout, if that were even possible, they'd be rich!

Source: <http://www.novolume.co.uk/blog/all-websites-look-the-same/>

5. Designmönster - 10p

Många webbsidor utnyttjar grid, flexbox och float för att skapa ett responsivt och snyggt mönster för placeringen av webbkomponenter. Utnyttja grid eller flexbox och float för att placera <header>, <footer> och <section> på vettiga ställen på sajten. Jobba enligt mobile first principen, där vi tänker ut mönstren med utgångspunkten från mobila enheter, sedan tablets och desktops. Tro ändå inte att mobile first innebär desktop last, om vi ser på

enhetsanvändningen är tablet "minst viktig", men i och med att tablets har samma skärmstorlekar som ultrabooks så är nog minst tre breakpoints för designen nödvändiga.

6. Iframes och responsiva bilder - 10p

Dagens användare interagerar med sajterna de besöker. Bygg ett simpelt galleri genom att använda en iframe. Kom ihåg att inte lagra bilder i större format än vad de presenteras i, och skapa tumnaglar (thumbnails) för galleriet för att undvika långsamma laddningstider med mobilen.

Presentera en eller fler paradbilder på någon sida av din sajt. Använd dig av html5 standardens picture tagg och skapa tre bilder för olika enheter. Klipp bilden olika för skärmar av olika slag, en 16:9 bild passar inte alltid på skärmen av en iPhone X på höjden (porträtt).

7. Ljud och Video - 10p

Spela in ett videoklipp av nåt intressant. Tänk på formatet, om din sajt ska användas huvudsakligen på mobilen kanske det är ok att filma på höjden (portrait) spela annars in videon som en intellektuell person på bredden (landscape).

Spela även in en ljudfil, och inkludera både ljudet och videon på ett passande ställe på din sajt. Kom ihåg att videon ska vara i passligt format för webben (inte 4k 60fps).

8. Maps, CSS animering och SVG - 10p

Nästan alla sajter använder sig av innehåll från externa serviceproducenter, som t.ex. Google maps. Bygg in en karta som visar en plats (tänk "Här hittar du vårt kontor/butik") genom att använda OpenStreetMaps.

Animera någon del av sidan genom att använda CSS3 animation. Lägg till några keyframes som definierar animeringen. (Det räcker inte med from och to för fulla poäng)

Vi lär oss mer om visualisering av data i kursen Visualisering av information. Som webbmaster är det ändå viktigt att ni är bekanta med två vektorformat för webben nämligen html5canvas och svg. Rita en bild genom att använda någondera (eller båda?).

9. Validering - 10p

Kontrollera att de sidor du byggt verkligen följer standard genom att validera dem med <http://validator.w3.org/> och gör samma sak för CSS-filerna med <http://jigsaw.w3.org/css-validator/>.

10. Webbrapport - 10p

Kommentera och reflektera över alla punkter i detta projekt och hur arbetet har löpt i en html-baserad webbrapport som är en av dina webbsidor. Vilka problem stötte du på? Vad var enkelt och vad roligt? Rapportera också hur mycket tid det gick för dig.

Innehållsmässigt söker jag efter kommentarer över hur ni valt att lösa uppgifterna, vilka som var svåra/lätta, intressanta/tråkiga. Vad ni tycker att ni har lärt er under kursen, vad ni tyckte var bra/dåligt eller roligt/tråkigt med kursen, eventuella önskemål för nästa års kurs?

Kommentarer över vad ni önskar få extrapoäng för, tankar om designen el dyl. är också välkommet. Längdmässigt räcker det med ca en sida text, ni är ganska många! Skriv nåt intressant, ni blir ju poängsatta ;)

Extrapoäng - 10p

Smarta implementationer, finurliga ideer eller extrasnygg design är alla exempel på möjligheter till extrapoäng. T.ex snygga flexboxes kunde vara en ide? Engagemang ska belönas, och ett lätt sätt att uppmuntra er att satsa lite extra är att dela ut 10p för innovation.

Bedömning:

Berömligt vitsord (5) ges en intressant, idérisk webbplats med utmärkt struktur, stil, layout, innehåll och bildmaterial som allt är självproducerat. Alla deltagare i kursen bör publicera sidorna på webben och lämna in adressen till webbplatsen via itslearning.