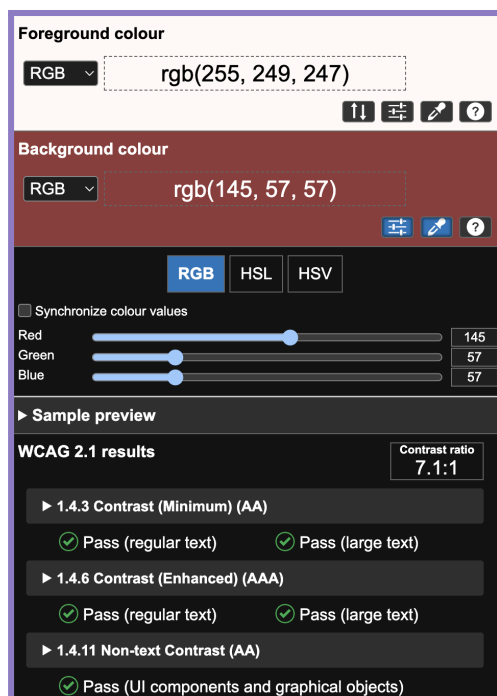


Rapport – Universal Design (UD– Universell Utforming)

1) Universell design/utforming i konteksten av en webside, refererer til at utvikleren designer et enkelt og forståelig brukergrensesnitt og design som er tilgjengelig og kan bli tatt i bruk av majoriteten av folk– uavhengig av funksjonshemming og andre fysiske utfordringer. Det er viktig å inkludere så mange som mulig ved design og utvikling av websider, slik at designet og funksjonaliteten ikke er ekskluderende. Dette kan da være å inkludere alt-tekst i bilde-taggen, passende skriftstørrelser og font-style.

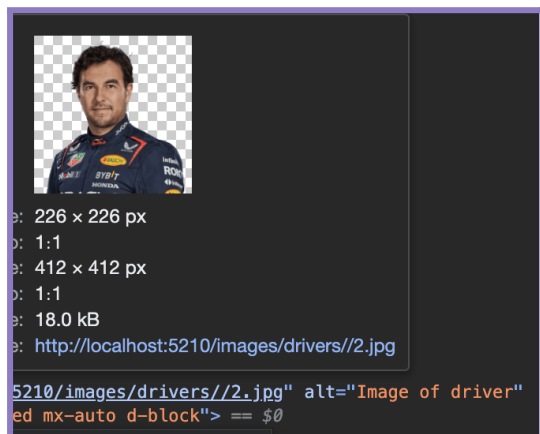
2) Når det kommer til farger Kontraster i UD, er dette en avgjørende faktor for å sikre at tekst og bakgrunnen på interaktive elementer er godt synlige og lesbare. Vi har derfor tatt i bruk kontrast-sjekkeren (som foreslått i eksamensoppgaven) får å sjekke og verifisere at kontrasten mellom bakgrunnen og teksten til knappene våre består de ulike kontrast resultatene–slik som skjermbildet under viser.



(Bilde: skjermbilde fra Colour Contrast Analyser)

3) Når det gjelder universell utforming i forhold til bilder, refererer vi til at det skal være mulig for alle å se og skjønne hva bildet viser, selv mennesker med

synsnedsettelse eller andre utfordringer. Dette kan da gjøres ved å legge til en alt-tekst i bilde-taggen som legges ved en beskrivelse til bildet. Denne teksten er da nyttig ved bruk av en skjermleser.



(Bilde: skjermbilde fra inspect-tool)

4) Semantisk kode i universell utforming vil si at koden man skriver kode med html-elementer/tagger som er riktig i forhold til konteksten, innhold og strukturen til websiden. Ved å bruke riktige tagger–som f eks. “img”-tag til bilder, “nav”-tag til navigasjon og “ul” og “li” til liste-elementer osv. Dette gjør koden mer forståelig og brukervennlig, dersom koden blir enklere og mer oversiktlig for andre enn den som har skrevet koden og utviklet siden.

5) Brukervennlighet (usability) viser til i hvilken grad websiden, i forhold til design, responsivitet og funksjonalitet er enkel å ta i bruk nettsiden. Dette vil da si hvor enkelt man kan ta i bruk de ulike funksjonene/elementene for å oppnå de målene som tilhører nettsiden– dette setter også grunnlaget for brukeropplevelsen. Som nevnt er også responsivt design viktig for brukervennligheten, dersom det forsikrer seg at nettsiden er tilpasset ulike skjermstørrelser. I tillegg kan det være nyttig å inkludere en form for beskjed/respons til brukeren dersom en handling de utfører mislykkes eller trenger en annen form for respons. Vi har tatt i bruk bl.a. alert for å gi brukeren en respons i forhold til søking, registrering eller avmelding/slettings-handlinger som gjennomføres.

Referanseliste:

- Kontrast sjekker: <https://www.tpgi.com/color-contrast-checker/> (Hentet 26 november 2023)

Kode i F1-prosjektet:

- Rolando Gonzales, Slides .NET/C# Web API, Slides React, Slides Bootstrap, DS3103 Webutvikling.
- Oppgaver i react og Løsningsforslag basert på undervisning med Rolando Gonzales i DS3103 Webutvikling.

Bilder i React prosjektet:

- <https://www.planetf1.com/news/italian-grand-prix-2020-time-tv-channel-live-stream> (Hentet 24 november 2023)
- <https://www.turbosquid.com/3d-models/3d-f1-2020-formula-1-grand-prix-trophy-2003935> (Hentet 24 november 2023)
- <https://www.skysports.com/f1/news/12433/12877840/f1-2023-head-to-heads-which-formula-1-drivers-are-getting-the-better-of-their-team-mate-this-season> (Hentet 24 november 2023)

Emojis/symboler:

<https://emojidb.org/race-car-emojis> (Hentet 23 november 2023)