Dokumentation för Drupal-projekt

En ny design för vgperson.com

Innehåll

[Introduktion 1](#_Toc418153604)

[Affärsobjektiv 1](#_Toc418153605)

[Målsättningar 2](#_Toc418153606)

[Sidstruktur och CTA 2](#_Toc418153607)

[Strukturförändringar 2](#_Toc418153608)

[Planering 4](#_Toc418153609)

[Moodbord 4](#_Toc418153610)

[Wirefame 6](#_Toc418153611)

[Optimering 10](#_Toc418153612)

[Färger 10](#_Toc418153613)

[Typsnitt 11](#_Toc418153614)

[Användartester 11](#_Toc418153615)

[Slutsatser från användartesterna 11](#_Toc418153616)

[Validering i Unicorn 11](#_Toc418153617)

[Källförteckning 12](#_Toc418153618)

# Introduktion

Detta är ett skolprojekt med målet att välja ut en dåligt designad hemsida och skapa en ny design med hjälp av ett innehålls hanteringssystem (”Content management system” eller *CMS*). Vi har valt att arbeta med Drupal 7.x, eftersom det är ett mycket välkänt ramverk som är väl utvecklat och testat. I projektet får inte någon server-side kod skrivas, utan endast design med *CSS* och eventuellt mindre funktioner på klient sidan med *JavaScript*.

Genom Drupal fanns det alternativ för att använda ett grundtema, där vi valde temat ”Stark”, som är ett tomt tema. Detta gav oss mycket frihet till att anpassa sidans design precis till vad vårt ändamål krävde. Dock skapade vi inget under-tema till vårt huvud-tema, eftersom vi istället länkade in vår designkod manuellt genom Drupals ”Views” modul. Alla sidor är I själva verket statiska, men navigation och grundläggande layout hanteras av Drupal.

Den sida vi valde att designa om var ”[www.vgperson.com](http://www.vgperson.com/)”, vilket är en sida som fokuserar på att översätta japanska musiktexter och spel.

# Affärsobjektiv

Vi vill föra fram på sidan kommer att vara de spel och sångtexter som översätts. Dessa är webplatsens starkaste och mest kända innehåll. Men det vi även vill är att intressera användarna för andra saker än bara spel och sånger, därmed även ge dem en ingång till andra delar av webplatsen de inte besökt tidigare.

## Målsättningar

Eftersom att sidan vi skapar skall kunna ersätta den gamla och inte för att vara en helt ny sida, valde vi att behålla färgstilen. Även navigationssystemet, det vill säga rubriker och undersidor, är det samma som på originalsidan. Vi valde dock att byta ut några oregelbundna och rent ut av absurda element, färger och undersidor med mer förståliga och passande material.

# Sidstruktur och CTA

Strukturen på sidan är mycket simpel. När användaren först kommer till webplatsen bemöts de av huvudsidan. Denna sida består av mycket få och generella alternativ, detta är för att inte bortskrämma användarna av för många val. På huvudsidan finns det egentligen rätt många alternativ, men de kan inte alla ses på fönstret på samma gång.

Huvudsidan har som *Call to Action* (*CtA*) att användaren skall gå till några av de sex stycken undersidorna, Games, Lyrics, Subtitles, Stories, Hachie's eller About. De förekommer som ett block på ett två gånger tre tabeller med orangea knappar. Även under detta finns det två kolumner med samma alternativ, men med ett beskrivning och inte bara en rubrik. Vi valde detta för snabb navigering för vana användare och även beskrivande navigering för nykomna.

Längst upp och ner på sidan finns även två block för navigation som ser lika dant ut på alla sidor på hela hemsidan. Dessa har övergripande navigering till några av de mest intressanta och informationsrika undersidorna och för kontakter, sidorna är Main, Games, Lyrics och About.

Undersidan ”Games” presenterar precis som huvudsidan med väldigt många val, men de kan inte alla ses på samma gång. Denna begränsning underlättar otroligt mycket om någon letar efter ett spel eller endast letar efter något nytt. Alla spelet är även kategoriserade efter genre eller andra kompatibilitets krav. De populäraste spelen är listade tidigare och tar mycket mer plats samt uppmärksamhet än de andra. Längst upp finns även ett bildspel och ett handplockat spel, dock finns endast det handplockade spelet vi mindre skärmstorlekar. Ett liknande system till det på Games finns även på Lyrics sidan, där istället för spel presenteras det sångtexter. *CTA* på dessa två sidor är att plocka vårt handplockade spel respektive sångtext.

Även har About-sidan en mycket enkel struktur med ett enda textblock med information om webplatsen och personen som hanterar sidan. Först på sidan placerade vi en profilbild, för att ge en ”kontaktkänsla” mellan användaren och sidskaparen, man skall vilja kontakta personen, vilket är *CTA* på denna sida. Under profilbilden finns det tre orange knappar som presenterar olika sätt att kontakta webplatsens ägare.

# Strukturförändringar

Några ändringar vi genomförde var att ta bort mängder av *calls to action* aktiveringsmöjligheter. Tag till exempel huvudsidan, som nämnt finns det ett block med knappar för sidans *CtA* på sidans topp, men även fanns det samma *CtA* på varje dubblett länk med beskrivning undertill. Detta gjorde att det fanns mängder av orangea knappar för vårt *CtA*, vilket blev väldigt disorienterande. Därför lade vi att ta bort de undre orangea knapparna. Även på Games-sidan tog vi bort ett tiotals *CtA*-knappar som fanns på de utvalda spelen. Efter detta fanns det endast ett *CtA* till vårt handplockade spel på sidans topp.

Att vi valde att placera alla våra *CtA* på sidornas topp, de kan ses direkt när sidan laddats in, är för att vi vill göra användaren medveten om detta alternativ innan de fångas in av annat material på sidan. Sedan när de väl genomfört detta *CtA* kommer de förmodligen ignorera det i sitt fortsatta sökande och istället att kolla runt bland sidans övriga innehåll.

Om vi hade valt att använda alla de *CtA*-knapparna som vi från början använt skulle användarens intresse för sidan försvinna väldigt snabbt, då det skulle negativt påverka professionalitet hos sidan då vi försöker tvinga på saker på användaren, som de förmodligen inte vill läsa eller navigera igenom. Kraften hos *CtA* försvinner väldigt snabbt och användaren kan till och med börja undvika att klicka på de orangea knapparna för att de har fått en dålig erfarenhet av dem.

Skull vi istället endast har ett mycket litet antal *CtA* kommer det se mer professionellt ut, eftersom vi efter omsorg valt ut de viktigaste elementen på sidan. Även att gruppera våra *CtA* till vissa utvalda sektioner blir de inte utspridda och framgår nästan som ett enda *CtA* snarare än flera stycken. Och detta är anledningen till att vi övervägde att minska antalet orangea knappar på sidorna.

# Planering

|  |  |
| --- | --- |
| Moodbord | **Beskrivning** |
|  | Gjord av Felix Hulthén.  Call to Action är orange, bakgrunden är mosaikartad med pixelspels bilder i bakgrunden. Det är hårda typsnitt för rubriker och mjuka för brödtext. |
|  | Gjord av Linus A.  Här är Call to Action rödfärgade. En effektfull och mjuk bakgrund med mjuka typsnitt. |
|  | Gjord av Linus Z.  En mönstrad bakgrund och arbetar med olika nyanser av blå och lila. Calls to action är färgade orangea och mjuka typsnitt används till både rubriker och brödtext. |
|  | Gjord av John Sunding.  Arbetar mycket med blåa och lila nyanser. Fokuserar mycket på effekter och färgskiftningar. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wirefame | **Resultat** | **Beskrivning** |
|  | **C:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Games\games_page_part_1.pngC:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Games\games_page_part_2.pngC:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Games\games_page_part_3.png**C:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Games\games_page_part_4.png | Denna layout är för upplistning av spel. |
|  | C:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Games\Subpage\games_sub_large_part_1.pngC:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Games\Subpage\games_sub_page_part_1.pngC:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Games\Subpage\games_sub_page_part_2a.png  C:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Games\Subpage\games_sub_page_part_2b.png  C:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Games\Subpage\games_sub_page_part_3.png | En undersida till spelsidan. Denna layout är generell för alla spel, men innehållet förändras efter vilket spel som visas. |
|  |  | Upplistning av länkar. |
|  | C:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Lyrics\lyrics_page_part_1.pngC:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Lyrics\lyrics_page_part_2.pngC:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Lyrics\lyrics_page_part_3.png | En sida för musik. Tabellen har olika kolumner för olika språk för låten på samma rad. |
|  | C:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Main_large_part_1.pngC:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Main_large_part_2.pngC:\Users\NS-elev\Desktop\Skola_åk_3\Webbutveckling02\web_page_screenshots\Main_small_part_3.png | Huvudsidan med länkar till alla andra undersidor. Allt är uppdelat i två kolumner. |
|  |  | En layout för de kapitel i de olika bild ”gameplays” som finns på originalsidan. Varje segment är en bild följt av beskrivande och kommenterande text. |

# Optimering

För att få snabb och optimal inladdning på webläsare valde vi att använda olika tjänster som <https://tinypng.com/>, <http://www.cleancss.com/css-minify/> och <http://www.cssportal.com/css-optimize/>. Storleksskillnad mellan icke-komprimerade och komprimerade bilder blev 22.2 MB mot 15.8 MB, en förbättring på 29 %. Med CSS-optimeraren och -valideraren kunde vi föra ned storleken från 37.4KB till 58.5 KB, en sänkning med 36 %. Sedan använde vi även <http://pleeease.io/play/> för att göra koden cross-plattform. Efter prefixer gick dock storleken upp till 40.4 KB, men det är fortfarande en förbättring på 31 %.

Det var även viktigt för oss att använda väl stödda filformat för alla bilder. Det blev en blandning mellan PNG, JPG och GIF. Inga av bilderna var animerade eller i vektorformat, eftersom många webbläsare visar dessa bilder olika bra.

# Färger

Även något vi arbetat mot är att förebygga svårigheter vid bristande färgseende, genom att förebygga kontakt mellan röd/grönt (Deuteranopi), gul/blått (Tritanopi). Det är höga kontraster, vi använder bland annat komplementfärger genom plotoon.com för att skapa så stark kontrast som möjligt.

Vi har även varierande och unika färger till vissa element. Ett exempel är att spelen har olika text element, som en beskrivning, en musiklista, en spelguide o.s.v. Alla dessa har fått egna färger för att användaren direkt skall kunna hitta det de är ute efter. Även har vårt handplockade innehåll en egen utstående färg för att lätt kunna hittas.

Med den matta design vi gick efter passade även inte gradienter in, men ytterst få förekommer trotts allt för att *bryta* stilen och ge lite mer variation. Nedanför finns de primärfärger som vi utgick från för alla sidor.

# Typsnitt

|  |  |
| --- | --- |
|  | Google fonts källa: <https://www.google.com/fonts/specimen/Cantarell>  Används för rubriker, är stor och lättläst och kan enkelt urskiljas från brödtext typsnittet oavsett storlek. |
|  | Google fonts källa: <https://www.google.com/fonts/specimen/Smythe>  För brödtext, har seriffer och är mer kompakt än rubriktypsnittet. Vi kan få plats med mer text utan att göra allt för långa och oläsliga rader. |

# Användartester

Vi gjorde flera olika tester på vår design och den gamla sidans. Det blev där uppenbart att vår nya design förbättrade navigationen över lag samt var mer lättförståelig. Resultat och upplägget från användartesterna kan hittas i bilagan.

## Slutsatser från användartesterna

något som framgick när vi genomförde testerna var att designen på Games-sidans huvudkategorier inte fungerade. Vi hade endast bakgrundsbilder för att visa vilken kategori spelen låg under, men personer uppfattade bilderna som andra kategorier. Därför valde vi att ta bort bilderna och lägga till en titel istället. Detta förbättrade navigationen och användarna kunde direkt hitta spel under specifika kategorier.

# Validering i Unicorn

Vi har använt verktyget Unicorn för att validera våra HTML och CSS dokument. Vi öppnade upp en genererad sida och kopierade den skapta källkoden och övergav den till programmet som validerade det. Resultatet av valideringen blev varierande, eftersom Unicorn hade andra uppfattningar än vad vi hade under utvecklingen. Tydligen är inte ”class” ett element attribut och ”nav” är inte ens en standardiserad elementtyp. Dessa är endast standardbrytande problem och inte särskilt alvarliga som inget problem uppstår i varken nyare som äldre webbläsare.



# Källförteckning

**Det finns inga källor i aktuellt dokument.**