

## Kurswebb Grafiska Verktyg

[Menu](#)[På sidan](#)

# Inlämningsuppgift 1

### Tillgänglig tid

- Första kursveckan (OBS! Ni **måste** vara klara, annars sätter ni käppar i hjulet för nästa grupp). Se schema för deadline.
- *Uppskattad tidsåtgång*: 2-3 heldagar per person

För designsprinten har ni en vecka, och uppgiften är att ta fram en design för en enkel webbplats som består av (minst) två sidor (och max 4 sidor). Detta för att ni ska kunna öva på routing i Vue.

Ni får välja tema fritt, men om inspirationen tryter finns några idéer nedan.

### Viktigt

! Stäm av designen med mig i slutet på första veckan, så att den täcker in allt! Skicka en skärmdump eller länk i Teams när ni vill ha feedback.

Det räcker alltså med att t.ex. skicka en Figma-länk till mig i chatten, och be om feedback. Tänk på att göra filen publik, så att jag kan titta på den (det räcker med läsrättigheter).

### Designmängd

Tänk på att designa/skapa så pass mycket, att det finns tillräckligt att göra i två veckor för cirka 4 personer.

---

## Riktlinjer och ramar

Designen skall vara genomförbar som kodprojekt på  $\approx 1,5$  vecka för 3-4 personer, så designarbetet bör inte vara för enkelt, men inte heller för svårt.

Ta fram designen i [Figma](#).

Kursen fokuserar primärt på det visuella och verktygen, så ni behöver inte designa någon funktionalitet i t.ex. JavaScript, utom att menyn öppnas och möjligtvis någon irriterande popup/"prenumerera på vårt nyhetsbrev"/acceptera cookies.

Följande "komponenter" ska finnas med i designen:

- 3-5 st färger (angett vilka som är primära, sekundära, osv.), utöver svart och vitt.
- Rubriker nivå 1-6 (typsnitt, storlek, stil typ kursiv/fet, radavstånd).
- Normal text (paragrafer)
- Disclaimer-text (tänk cookies-text, eller en "Privacy policy"-sida)
- Länkar och deras utseenden vid olika "states", t.ex. hover/klick/aktiv, osv.
- 2 knappar
  - En primär knapp (tänk "Skicka")
  - En sekundär knapp (tänk "Avbryt")
  - "Hover states" för knapparna inkl. disabled state
- Ett inputfält (formgivet), ej dropdown
- Ett "kortelement"
  - Tänk citat från en kund, produktrecension, erbjudande, highlight, våra 3 mest populära produkter, eller någon annan sorts "lift up"-komponent
- En bild (bilden kan också ingå i kortelementet)
- Huvudmeny
- Footer
- Någonting som går att spara ner i SVG-format och utnyttja, t.ex. en logotyp/ikon/graf

#### ► Rubriknivåer

Layouten gör ni för följande:

- Mobil
- Tablet
- Desktop

Vanligt förekommande storlekar på skärmar och mobiler hittar ni t.ex. på [Screensiz.es](https://screensiz.es) men vanligare är att jobba med procent och kolumner än med pixlar. Det är brukligt att tänka att ungefär såhär:

Enhet	Kolumner	Grid
Mobil stående	1 kolumn	2
Mobil liggande	1-2 kolumner	2
Tablet stående	2-3 kolumner	4
Tablet liggande	3-4 kolumner	8
Desktop liten	2-3 stora kolumner, eller 4 mindre	8
Desktop stor	5-6 kolumner	12
Desktop maxi	5-6 kolumner men bredden på sidan avgränsad	12

Exempel på implementation kan ni se på [Material Design](#) (version 2) och [version 3](#). Men, låt er inte begränsas av detta. Det är ett *stöd* för design, inte en regel.

### Varning

Om ni väljer någon avancerad teknik och/eller effekt, kolla upp om den är rimlig att genomföra och skicka med resurser till gruppen som ska koda upp er design. Länka t.ex. till en CodePen, ett blogginlägg eller dokumentation. Tänk dock på att det ska vara rimligt att göra inom scopet för kursen 😊

---

## Idéer och förslag

Här är några idéer att börja spåna kring. Omfattningen av designen ska alltså vara rimlig och genomförbar. Ni "fattar scopet" utifrån dessa. Helt OK att komma på en egen idé (gör det gärna).

- Polly lanserar en ny säsongssmak
- Lokala pizzerian/kvarterskrogen behöver en landningssida
- Skattjakt/geocaching
- En cool, ny, trendig gadget behöver en förklarande startsida
- En förenklad "ingångssida" till något mer krångligt/navigationshjälp
- En [filmpremiärssida](#)
- Avokadons magdanssskola

- En sajt för ett fiktivt, nytt, supercoolt JavaScript-ramverk

Tomt på idéer? Prova kanske [Protabot!](#) Eller scrolla runt på [Product Hunt!](#)

- Exempelprojekt från [FED20D](#)
- Exempelprojekt från [FED22D](#)
- Exempelprojekt från [FED23D](#)

Och onepager-idéer finns även på [OnePageLove](#) (ni hittar kategoriindelningar under "Inspiration-menyn")

- 🧐 [Här](#) hittar ni en exempelfil på design i Figma.

---

## Kommunikation

Grupparbete är svårt. Det blir ungefär som att vara i arbetslivet... nån jobbar inte heltid, nån har bokat in ett läkarbesök strategiskt över lunch som bränner hela dagen, och nån annan jobbar inte efter kl. 15.

(˘°□°) ˘ ˘ ˘ ˘

Glöm inte att kolla igenom ert gruppkontrakt efter att ni sett kravspecen - funkar det fortfarande?

Tanken är dock att ni ska, på det stora hela, ha möjlighet att jobba individuellt men det kan ändå vara bra att ha några överenskomna checkpoints. Ni kan utnyttja lektionstiden för vi kommer inte att ha regelrätta föreläsningar.

---

## Inlämning

1. Jobba ihop er design enligt kriterierna ovan, [Riktlinjer och ramar](#).
2. Gå till [sidan länkar](#) och gå med i ditt team/grupp, eller om det inte existerar - ge teamet det namn som er grupp har. Gör sedan följande i repot:
3. Säkerställ att ni har ett [gruppkontrakt](#) och att det är committat till repot.
4. Skapa en mapp som heter `assets` där ni sparar:
  - Skärmdumpar på hur designen ser ut i `mobile.png`, `tablet.png` och `desktop.png` (går även bra med `*.jpg`, men filer ska finnas för de tre "upplösningarna").

- Eventuella fonter som inte finns tillgängliga på Google/Adobe Fonts.
  - Bilder, ikoner och andra grafiska resurser.
  - Instruktioner (t.ex. en [README.md](#) i [assets](#) -mappen) till den kodande gruppen. Om t.ex. en knapp har ett hover-state eller något är tänkt att animeras, kan ni nämna det här. 💡 Tips är att föra logg under designprocessen i denna fil. Har ni gjort designen så att det går att dela en länk till den, lägg gärna länken här.
5. I [README.md](#) i "roten" på projektet lägger ni till en rubrik som heter [About the design](#) (eller på svenska, om ni föredrar det). Skriv en kort motivering (max 500 ord) kring hur ni gjort era designval, t.ex. val av färger, typsnitt, form på knappar, menyn, osv. Som en bakgrundsinformation.
6. Vid designöverlämningen bjuder ni sedan in personerna till repot, som ska koda upp designen - ni kommer alltså att jobba i samma repo.
7. Dela också Figma-länken med den mottagande gruppen (läsrättigheter), så att ni lär er ta ut information från Figma som utvecklare. Dvs. kunna läsa av färgkoder, storlek på fonter, paddings/margins, osv.

Jag kommer att titta på alla designs **på måndag vecka 2 senast** för att säkerställa att det funkar, och ev. skriva någon kommentar om behov finns. Så lämna in i tid!

[Bedömningsmallen hittar ni här.](#)

Senast uppdaterad: 1 mars 2025 08:33:31

Föregående sida

[2. Boka överlämningsmöte](#)

Nästa sida

[4. Koda upp design](#)