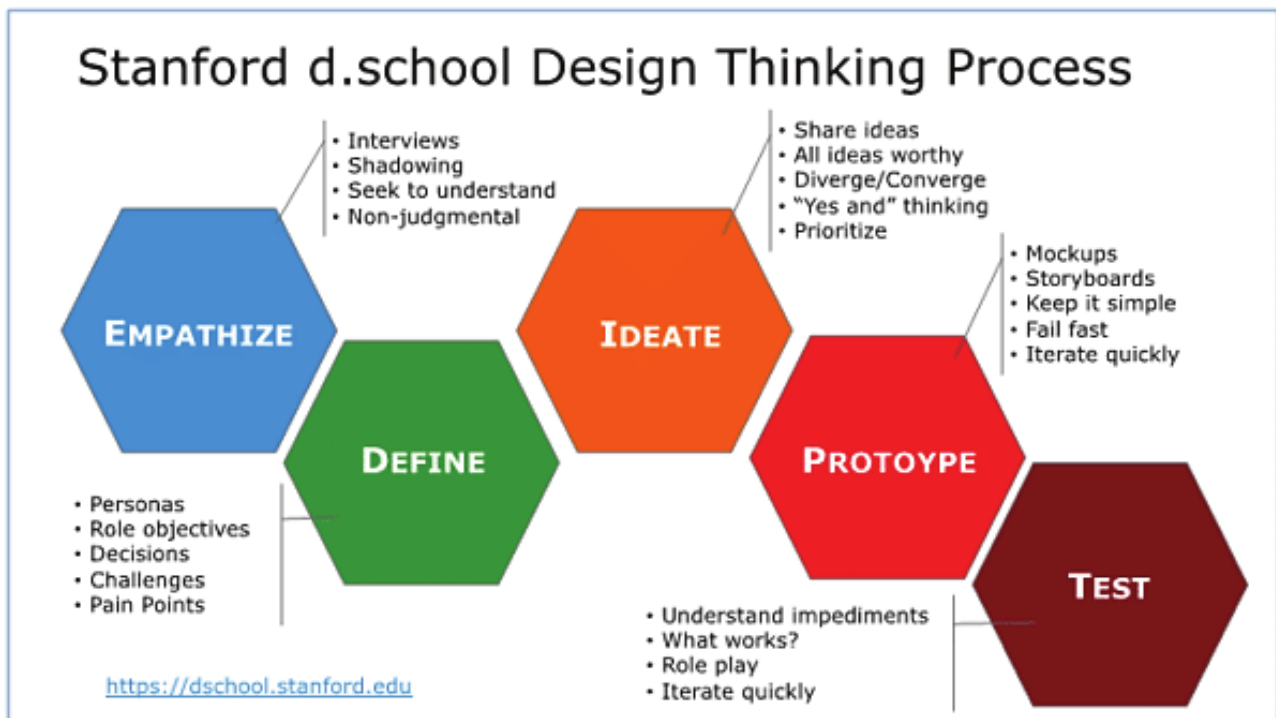


# Begreber

## Tema 2 – Grundlæggende WEB

- **Stilarter:**

- Flat design
- Neumorphism
- Brutalisme
- Retro design – digitalt retro
- Video game stil – Retro design
- Hipster
- Minimalisme
- Modern futuristic web-design - 3D and fluorescent colors



- **Grid og Flex:**

- Med Grid kan man sige X og Y akse på samme tid, med Flex kan man kun sige enten X eller Y. Flex er derfor god til enkelte områder mens Grid er god til hele layouts.

- **Design Thinking:**

- Udarbejdet af Stanford University

- **Styletile**

- Er et slags visuelt oversigt over ens stilelementer fx hvilken font man bruger, hvordan knapperne ser ud, symboler, colorchart osv.

- **Font og Typeface**

- Forskellen på Font og Typeface. Typeface er den overordnede gruppe, hvor font derimod er en del af typefacen fx er Helvetica en typeface mens Helvetica bold er en Font.
- **Forskellige typer:**
  - **Serif** – Små tilføjelser på bogstaverne (Times new Roman).
  - **Sans serif** – Uden formelle og ekstra streger.
  - **Monospace** – Alle bogstaver er lige brede.
  - **Display** – Beregnet til at blive brugt i store størrelser.
  - **Handwriting** – Ligner håndskrift og er meget naturlig.
- **Kerning:** Mellemrummet mellem de individuelle bogstaver.

- **Optimering af billeder til website**

- WebP fylder mindre end andre formater, men giver samme eller bedre kvalitet af billedet på nettet.

- **Responsive website**

- Mobile first – For at lave et responsivt site, hvilket vil sige, at sitet kan tilgås via fx mobil og desktop. Ved mobile first gør man som navnet antyder med at kode mobilversionen.

Grunden til at man starter med at lave mobile first er fordi, det tvinger én til at fokusere på de vigtigste funktioner først. På den måde er man sikker på, at alt funktionalitet virker på en lille skærm. Gør man det omvendt kan man ikke være sikker på alt vil virke på mobilen.

- **Indlejring af tekst fra Google Fonts**

- Finde pæne fonts på Google Fonts, som man linker til i sin kode.

# Gestaltlove

At skabe et mere overskueligt og brugervenligt website.

Mennesker opfatter specielle sammenhæng, når vi f.eks. besøger et website, og lovene er et bud på hvordan vi opfatter disse. Der er fem love:

## Loven om figurer og baggrund:

Den mindste figur på et afgrænset areal bliver opfattet som figuren & største figur som baggrunden.

## Loven om nærhed:

Elementer på websitet der er anbragt tæt på hinanden, bliver opfattet som sammenhørende.

## Loven om lukkethed:

Elementer som har en fællesramme omkring sig, bliver opfattet som sammenhørende.

## Loven om lighed:

Elementer som ligner hinanden, opfattes som sammenhørende.

## Loven om forbundethed:

Elementer der er forbundet opfattes som sammenhørende. Fx forbundet af streger eller farver.

# Tema 3 – Grundlæggende UX

## Copy og Microcopy

- **Copy** – Er den generelle tekst på websitet. Copy kan beskrives som de tekster der har længere karakter i User Interface (Brugergrænsefladen).
- **Microcopy** – Kan beskrives som de ord eller sætningen i brugergrænsefladen som bliver brugt til at guide brugeren og hjælpe med at interagere med hjemmesiden eller produktet. Det er de "små" tekster på en call to action knap.

Det er ord, som direkte relaterer til en aktion som brugeren tager.

- **Motiverer** brugeren til at udføre en aktion.
- **Instruerer** brugeren til at udføre en aktion.
- **Giver Feedback** efter brugeren har udført en aktion.

- **Tagline**

- En tagline en kort tekst, der tjener til at afklare en tanke til eller er designet med en form for dramatisk effekt. Mange tagline-slogans er gentagne sætninger, der er forbundet med en individuel, social gruppe eller produkt.



*"Think different"*



*"Open happiness"*



*"Go further"*



*"Just do it"*



*"I'm lovin' it"*



*"Can you hear me now?"*

## Tema 3 – Grundlæggende animation

**HTML:** Hyper Text Markup Language,

Er et opmærkningssprog, der primært har til formål at få tekst og billeder på en hjemmeside.

**CSS:** Cascading Style Sheets (*typografiark, stylesheet eller bare CSS*).

Er et computer-sprog, der bruges til at beskrive, hvordan man ønsker indholdet af et HTML - dokument præsenteres rent udseendemæssigt.

**JavaScript:** Er et dynamisk programmeringssprog, som man kan bruge til at gøre hjemmesider interaktiv/dynamisk. Blev især brugt til at animere spillet. Gør det levende.

**Custom Properties:** "Consistency", general.css. Grundregler for designet.

**Git:** er en revision control system, et værktøj til at styre din kilde kode historie.

**Gestaltlove:** At skabe et mere overskueligt og brugervenligt website.

Mennesker opfatter specielle sammenhæng, når vi f.eks. besøger et website, og lovene er et bud på hvordan vi opfatter disse.

**Der er fem love:**

**Loven om figurer og baggrund:**

Den mindste figur på et afgrænset areal bliver opfattet som figuren & største figur som baggrunden.

**Loven om nærhed:**

Elementer på websitet der er anbragt tæt på hinanden, bliver opfattet som sammenhørende.

**Loven om lukkethed:**

Elementer som har en fællesramme omkring sig, bliver opfattet som sammenhørende.

**Loven om lighed:**

Elementer som ligner hinanden, opfattes som sammenhørende.

**Loven om forbundethed:**

Elementer der er forbundet opfattes som sammenhørende. Fx forbundet af streger eller farver.

## STJERNEKOMPOSITION



## STRÅLEKOMPOSITION

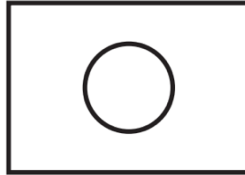


..

## L-KOMPOSITION



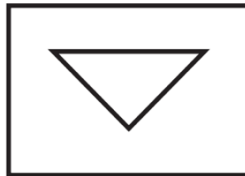
## CIRKELKOMPOSITION



## TREKANTKOMPOSITION, ROLIG



## TREKANTKOMPOSITION, UROLIG



## BILLEDEKOMPOSITION

### LOVEN OM NÆRHED

Symboler, der er anbragt nær hinanden, opfattes som hørende sammen.



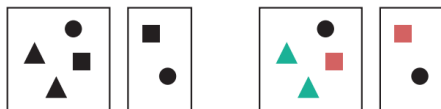
### LOVEN OM LIGHED

Symboler, der ligner hinanden, opfattes som hørende sammen.



### LOVEN OM LUKKETHED

Symboler, der står i samme ramme, opfattes som hørende sammen.

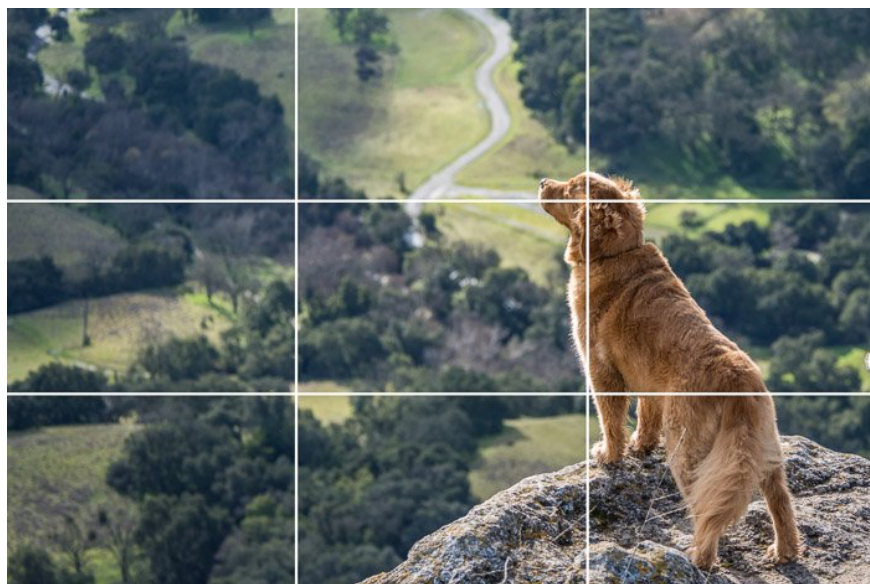


### LOVEN OM FORBUNDETHED

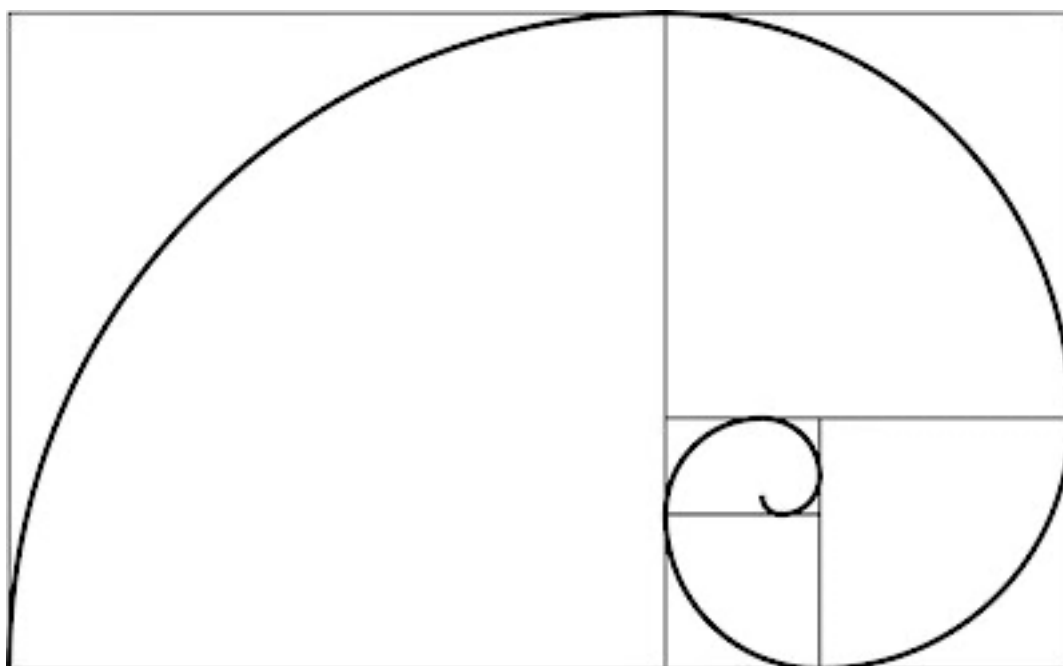
Symboler, der er forbundet, opfattes som hørende sammen.



**Rule of thirds:**



**Det gyldne snit:**



## Tema 4 Grundlæggende indhold

- **SCRUM**
  - Framework, hvori man kan adressere komplekse problemer, fokus på produktivitet og kreativt leveres produkter med højst mulig værdi. Så anvender man forskellige processer og teknikker.
- **Tre Forberedelsesaktiviteter**
  - **Produkt Vision** – Beskrivelse af hvad løsningen vedrører og omfang
  - **Product Roadmap** – Plan for hvornår hvilke nøgle features forventes leveret.
  - **Release Plan** – En inddeling af Produkt Roadmap i en eller flere releases, hvor den første release er planlagt efter minimum indhold af features/funktioner.
- **Scrum artefakter**
  - **Produkt Backlog**: Ordnet liste nødvendigt for produktet & krav for alle ændringer af produktet
  - **Sprint Backlog**: Delene af Produkt Backlog items som er udvalgt til Sprintet samt plan for at levere funktionalitet & opnå Sprint Goal.
  - **Burn Down Chart**: Visuel diagrammering af fremdrift.
- **Scrum begivenheder**
- **Sprint**: Tidsafgrænset periode hvor produkt bliver udarbejdet
- **Sprint Planning**: Arbejdet der skal udføres er planlagt her
- **Daily Scrum**: Daglig koordineringsmøde- hvad har jeg lavet, hvad skal jeg i dag og har jeg evt. nogle blokeringer
- **Sprint Review**: Inspicere & tilpasse Product Backlog
- **Sprint Retrospektive**: Inspicere sig selv og udarbejde plan for forbedringer til næste sprint
- **Tre roller i Scrum Team**
- Metoden indeholder tre roller som er essentielle for gennemførelsen af et projekt ved brug af SCRUM.
- **Product Owner**: Maksimere værdi af produkt & arbejdet i Development Team
- **Scrum Master**: Scrum er forstået & udført, sikre at Scrum teori, praksis & reglerne overholdes.

- **Development Team:** Holdet er ansvarlig for at færdiggøre de enkelte sprints.

#### TEST:

- **Survey**
  - Online spørgeskema
- **Peer to Peer**
  - **Peer** betyder ligemand.
  - Feedback 2 og 2.
- **Interview**
- **5 sekunders test**
  - Også kaldet get it test.
  - Afdække førstehåndsindtryk.
  - Spørgsmål til testen:
    - **Hvad handler dette site om?**
    - **Hvad var mest i øjenfaldene på sitet?**
    - **Beskriv hjemmesiden med ét ord!**
- **BERT-test**
  - Står for: Bipolær Emotional Respons Test.
  - To poler fx god og dårlig.
  - Værdier man gerne vil udstråle.
  - Kvantitativ metode.
- **Tænke højt-test**
- **Five Act Interview**
  - Programmøren/Designeren er observatør mens en anden udfører testen. Man planlægger og tilrettelægger selv interviewet. det. Herefter indfører din kollega i, hvordan testen skal forløbe, så din kollega kan facilitere testen på en professionel måde.

#### Hvad det indeholder:

- Friendly welcome
  - Context questions
  - Introducer prototypen
  - Tasks
  - Debrief
- **Eksperttest/Heuristisk test**
  - Ekspertter giver feedback ud fra forskellige retningslinjer. Særligt fokus på usability/brugervenlighed.



# Heuristikker

1. Visibility of system status
2. Match between system and the real world
3. User control and freedom
4. Consistency and standards
5. Error prevention
6. Recognition rather than recall
7. Flexibility and efficiency of use
8. Aesthetic and minimalist design
9. Help users recognize, diagnose, and recover from errors
10. Help and documentation

- Lighthouse test – inspicér tool

## Tjekliste

### Har du styr på følgende begreber?

- Ved jeg, hvad Gestalt-lovene overordnet set handler om? Ved jeg, hvad et moodboard er?
  - Gestaltlovene kan anvendes for at skabe et mere overskueligt og brugervenligt website. Mennesker opfatter specielle sammenhæng, når vi f.eks. besøger et website, og lovene er et bud på hvordan vi opfatter disse.
- Ved jeg, hvad en wireframe er?
  - Wireframe er også kendt som en sideskematisk eller skærmpplan, det er en visuel vejledning, der repræsenterer skelettets rammer for et websted. Det er en slags skitse for, hvordan tingene skal placeres på websitet.
- Ved jeg, hvad et mock-up er?
  - En mockup er en model af et færdigt produkt til brug ved produktudvikling, design, undervisning, præsentation, designevaluering, promovering og lignende. En mockup er ikke nødvendigvis funktionsdygtig, men har den tilstrækkelig funktionalitet i forhold til slutproduktet, taler man også om en prototype
- Ved jeg, hvad et styletile er?
  - Styletile er en slags oversigt over designet skrifttyper, farver, grænsefladeelementer der kommunikerer det visuelle udtryk. De hjælper med at danne et visuelt sprog mellem designerne og interessenterne og giver en katalysator for diskussioner omkring kundens præferencer og mål.
- Ved jeg, hvad et layoutdiagram er?
  - Et diagram over HTML indholdet og hvordan det skal placeres.
- Ved jeg, hvad mobile-first vil sige?

- Mobile first – For at lave et responsivt site, hvilket vil sige, at sitet kan tilgås via fx mobil og desktop. Ved mobile first gør man som navnet antyder med at kode mobilversionen.

Grunden til at man starter med at lave mobile first er fordi, det tvinger én til at fokusere på de vigtigste funktioner først. På den måde er man sikker på, at alt funktionalitet virker på en lille skærm. Gør man det omvendt kan man ikke være sikker på alt vil virke på mobilen.

- **Ved jeg, hvad responsivt design vil sige?**
  - For at lave et responsivt site, hvilket vil sige, at sitet kan tilgås via fx mobil og desktop.
- **Ved jeg, hvad @font-face er?**
  - Når man i CSS vælger font til ens tekst samt designer den (gør den bold, giver den en farve osv.)
- **Ved jeg, hvad et web-domæne er?**
  - En hjemmeside. Domænet er navnet på ens website.
- **Ved jeg, hvordan jeg uploader filer til mit domæne?**
  - Ja, det er nemt i FileZilla.
- **Ved jeg, hvad Developer Tool ser, og hvordan jeg finder det?**
  - Ja (undersøg eller inspicér).
- **Ved jeg, hvad en source-codeeditor/texteditor er?**
  - Visual Studio Code eller andre programmer man kan bruge til at skrive kode i.
- **Ved jeg, hvad semantisk opmærkning er?**
  - Tags der beskriver/repræsenterer det indhold, som det opmærker.
  - Semantisk optimering er mest en SEO (søgemaskineoptimering) ting, det er så Google/andre browsere kan forstå, hvad der sker på hjemmesiden og hvad den indeholder.
  - **Eksempler:**
    - <header>
    - <section>
    - <footer>
    - <p>
    - <h1>
    - <header>
    - <figure>
    - Og mange flere...

- Ved jeg, hvad forskellen er på block-og inline-elementer er?

Tag	Description
<code>&lt;div&gt;</code>	Defines a section in a document ( <b>block</b> -level)
<code>&lt;span&gt;</code>	Defines a section in a document (inline)

#### Block element:

- Et blokelement starter altid på en ny linje og browserne tilføjer automatisk noget mellemrum (margen) før og efter elementet. Blokelementer optager altid den fulde

`.jpg` bruges til billeder uden (semi)transparente pixels

`.png` bruges til billeder med (semi)transparente pixels

`.gif` er animerede billeder i én billed-fil

`.svg` bruges til vektor-baseret billeder (typisk til mindre detaljerede billeder, såsom ikoner)

`.webp` er et nyere format, som kan bruges til billeder både med og uden (semi)transparente pixels

`.avif` fungerer ligesom `.webp`, men reducerer typisk billedstørrelsen mere