

Mendelova univerzita v Brně  
Provozně ekonomická fakulta

# **Semestrální Práce**

## Návrh webové stránky zábavního areálu

Chernenko Andrey  
Brno, 2021



# Obsah

<b>1</b>	<b>Publikum</b>	<b>3</b>
1.1	Návštěvníci . . . . .	3
1.2	Persóna . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Informační architektura</b>	<b>4</b>
2.1	Organizační schéma . . . . .	4
2.2	Diagram uspořádání informací . . . . .	4
2.3	Navigace . . . . .	5
2.4	Prostorové rozložení informací . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Barevné řešení</b>	<b>9</b>
3.1	Výběr barev . . . . .	9
3.2	Barevné schéma . . . . .	9
<b>4</b>	<b>Grafický návrh</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>Test navigace</b>	<b>14</b>
<b>6</b>	<b>Animace</b>	<b>17</b>

## 1 Publikum

### 1.1 Návštěvníci

Typický návštěvník stránky je ve věku 15-45 let, který nedisponuje dostatečnými informacemi o areálu( adresa, parkování, strava, ceníky, akce, atrakce, aktuality, otevírací doba). Cílem webu bude poskytnout návštěvníkovi všechny dříve uvedené informace a umožnit nákup vstupenek.

### 1.2 Persóna

- Markéta, 21 let, místní obyvatelka, která pravidelně využívá stránku aqvaparku primárně pro kontrolu aktuálních událostí a pro jednodušší nákup vstupenek buď pro ní samotnou nebo pro skupinu.
- Alexander, 30 let, turista ze sousední země, který poprvé navštívil stránku aqvaparku pro zjištění nabídky a ceny služeb, otevírací doby areálu případně informace o pořízení vstupenek.
- Vojtěch, 40 let, místní poprvé návštěvující stránku aquaparku. Plánuje se svojí rodinou strávit den v aquaparku. Proto potřebuje informace o adrese, parkování, stravě a zapůjčení vybavení, které atrakce vyžadují.

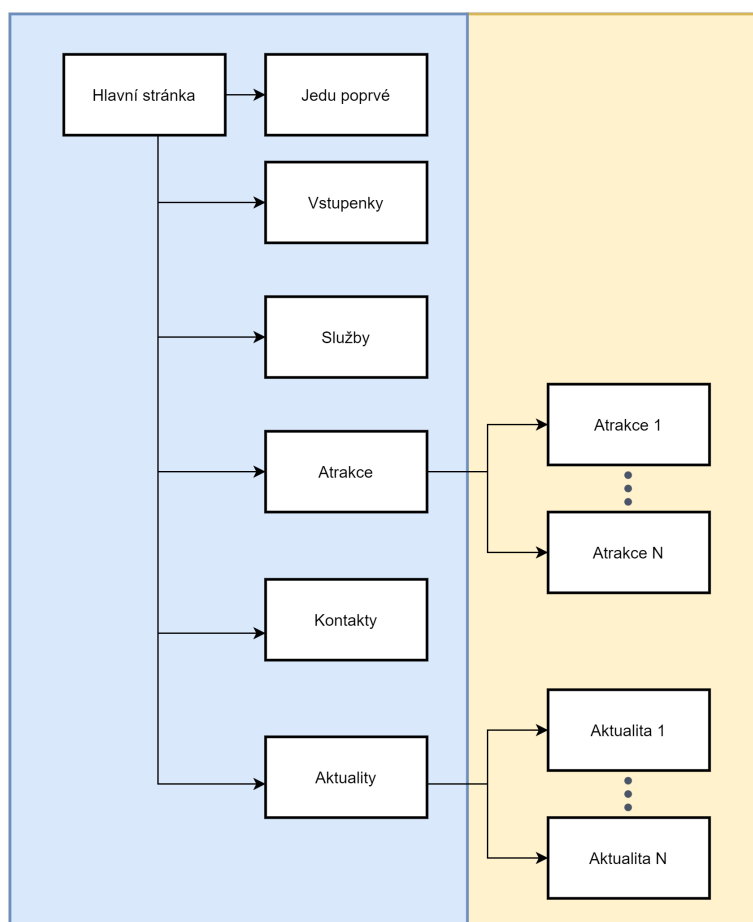
## 2 Informační architektura

### 2.1 Organizační schéma

Úvodní stránka bude počátečním bodem, ze kterého se dá dostat kamkoliv:

1. Jedu poprvé - podstatné informace pro nové hosty areálu.
2. Vstupenky - podrobnější informace o vstupenkách.
3. Atrakce - přehled atrakcí areálu.
4. Služby - přehled informací o okolí areálu a jeho vybavení uvnitř( občerstvení, půjčování příslušného vybavení atd.)
5. Kontakty - adresa, telefonní čísla, e-mail.
6. Aktuality - aktuální informace související s aquaparkem.

### 2.2 Diagram uspořádání informací

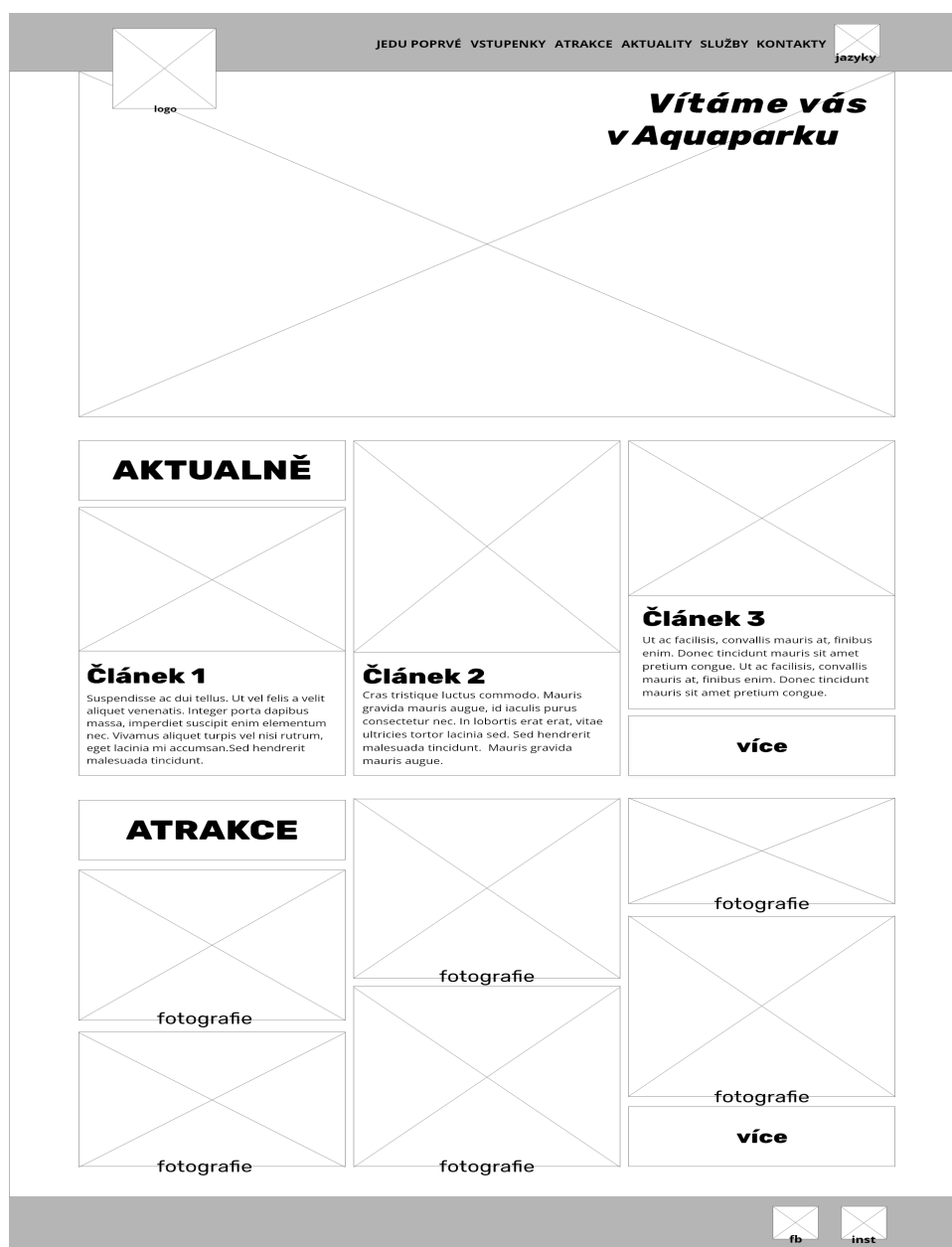


Obrázek 1: Strom webových stránek

## 2.3 Navigace

Hlavní stránka je sestavená ze tří částí: hlavičky, hlavní( obsahové) částí a patičky. Hlavička obsahuje navigační panel, ve kterém jsou všechny položky z organizačního schematu, navíc přidána ikonka s možností volby jazyku. Má všude stejný tvar, při přechodu na jakýkoliv odkaz stisknutá položka na příslušné stránce bude podtržená. Pro pohodlnou navigaci jsou uživateli nabízeny navigační lišta nahoře a odkazy umístěné v textu a ob-  
razcích.

## 2.4 Prostorové rozložení informací



Obrázek 2: Drátěný model rozložení hlavní stránky

Vzhledem k specifiku malých rozlišení, navržená hlavní stránka mění své rozložení. První změna je v tom, že hlavička se přetvaruje do rolovacího menu, ve kterém položky jsou sestaveny do sloupce, rolovací menu s jazyky bylo změněno na řádek s ikonkami jazyků. Další změna je v tom, že sekce 'Aktuálně' a 'Atrakce' byly rozloženy do bloků (sloupce).



Obrázek 3: Drátěný model rozložení mobilní verzi hlavní stránky



Obrázek 4: Drátěný model rozložení stránky 'Jedu poprvé'

Rozložení loga, navigačního menu u mobilní verzi sekundární stránky zůstává stejné jako u mobilní verzi hlavní stránky. Objekty v sekcích seskládají se do sloupce v pořadí 'obrázek—název článku—text', a to platí pro všechny sekce.



Obrázek 5: Drátěný model rozložení mobilní verzi stránky 'Jedu poprvé'

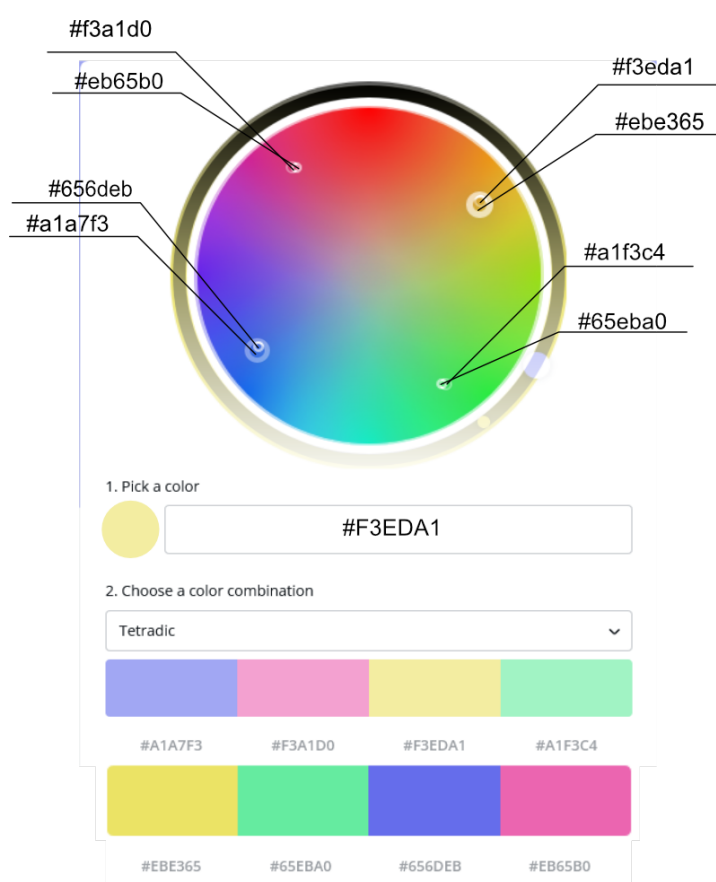


## 3 Barevné řešení

### 3.1 Výběr barev

Barvy byly vybrány dle teorie barev, pro vytvoření barevných palet jako základní byly vybrány barva 'Confetti' ( #ebe365) a její bledší odstín s kódem #f3eda1. Tyto a ostatní barvy ze schematu by měli vyvolávat pozitivní dojem, veselí. Uživatel při pohledu na tyto barvy by měl představovat typické věci co vidíme v aquaparku nejčastěji: písek, voda, slunce atd. a tyto představy by mohli vzbuzovat zájem o návštěvu.

### 3.2 Barevné schéma

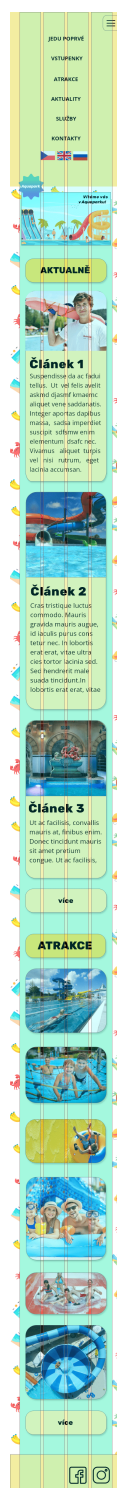


Obrázek 6: Barevný kruh s vyznačenými použitými barvami

## 4 Grafický návrh



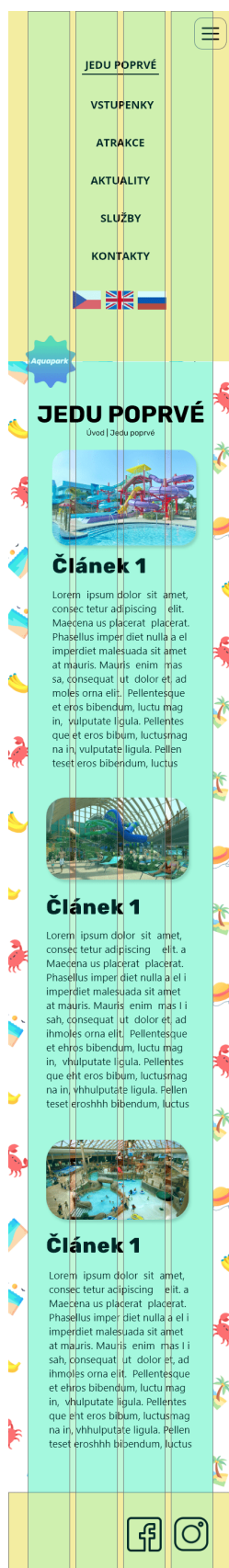
Obrázek 7: Návrh hlavní stránky



Obrázek 8: Mobilní verze hlavní stránky



Obrázek 9: Návrh podstránky



Obrázek 10: Mobilní verze podstránky

Na pozadí hlavní stránky a podstránky byla použita následující textura:



Obrázek 11: Textura na pozadí hlavní stránky a podstránky

## 5 Test navigace

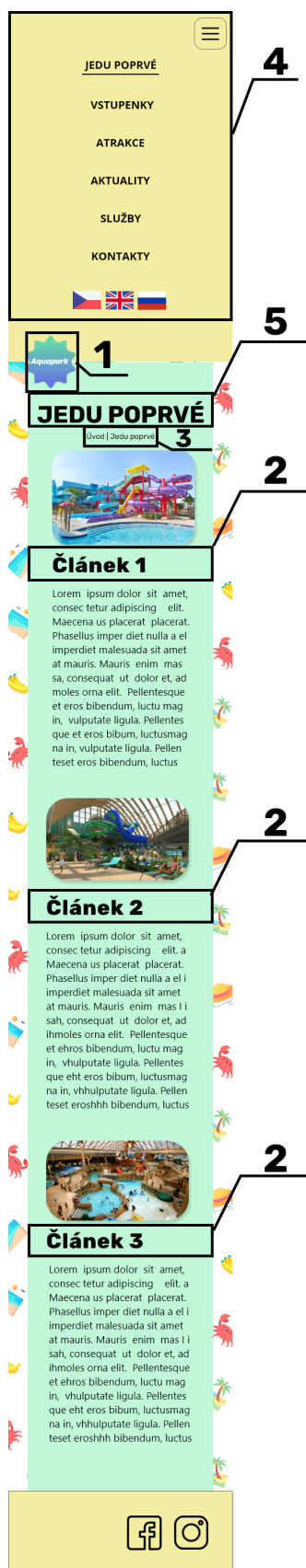
U dobré navigace lze bez váhání zodpovědět:

1. O jaký server se jedná (značka)
2. Jaké mám zde možnosti (lokální navigace)
3. Kde se nacházím v hierarchii (breadcrumbs)
4. Jaké jsou hlavní sekce (primární navigace)
5. Na jaké jsem stránce (název stránky)
6. Jak můžu vyhledávat

Prvky, které odpovídají na otázky jsou označeny na obrázcích obdelníkem a pořadovým číslem otázky. Vzhledem k malému objemu informací, které obsahuje testována podstránka není potřebné používat vyhledávání.



Obrázek 12: 'Kufrový' test podstránky



Obrázek 13: 'Kufrový' test mobilní verze podstránky



## 6 Animace

Poslední část dokumentace návrhu webové stránky bude o začlenění animací do některých z obsahových prvků. V rámci tohoto úkolu bylo implementováno 3 animace pro 3 prvky za použitím klíčových snímků ( keyframes).

První animace a zároveň nejjednodušší je zapojena do loga webu a byla zavedena za účelem jeho indikace. Podstata animace je v tom, že obrázek na pozadí loga se bude postupně rotovat o 360 stupňů. Animace probíhá nekonečně dlouho. Zbylé dvě animace jsou zapojené do prvků ze sekundární stránky tvořené v rámci 3. a 4. úkolů.

První z nich řídí pohyb názvů sekcí lokální navigace umístěných v obsahové části. Je implementována za účelem indikace lokální navigace. Průběh animace je definován 7 částmi a probíhá za jednu vteřinu. Při načítání stránky hlavičky sekcí nejsou vidět, mají nulovou průhlednost, škálování velikostí je nastaveno na 1.6 a uhel otočení na -30 stupňů. Během času s načítáním klíčových snímků tyto vlastnosti se budou postupně měnit: bude narůstat průhlednost ( od 0 do 1), škálování velikostí bude klesat do původní hodnoty a poloha z počátečních -300px změní se na 0px ( původní poloha objektu) a otočení o -30 stupňů se změní na 0 stupňů. Tato animace jako celek by měla vyvolávat takový dojem, že objekty plavou po vodním povrchu.

Druhá animace je definována pro text, který se nachází v obsahové části sekundární stránky. Je sestavena z 5 snímků a probíhá za jednu vteřinu. V první části objekt textu má pravy okraj nastavený na 200 pixelů, nulovou průhlednost, škálování velikostí o hodnotě 1.4 a barvu 'darkgrey'. Během času s načítáním klíčových snímků tyto vlastnosti se budou postupně měnit: bude narůstat průhlednost ( od 0 do 1), škálování velikostí bude klesat do původní hodnoty ( 1) a okraj z počátečních 200px změní se na 0px ( původní okraj objektu) a barva z různých stupni šedí se změní na černou. Tato animace jako celek by měla vyvolávat takový dojem, že objekty se postupně zprůhledňují jako kdyby byly vytáhnuty ze dna bazénu.