

Report Universal Design

Universell Utforming i sammenheng med nettsider er prinsipper om å skape innhold som er brukbart og tilgjengelig for alle, uavhengig funksjonsnedsettelse eller andre ulikheter. Målet er å sørge for at nettsider og applikasjoner inkluderer de med fysiske og kognitive nedsatte evner og at det kan brukes og forstås av alle.

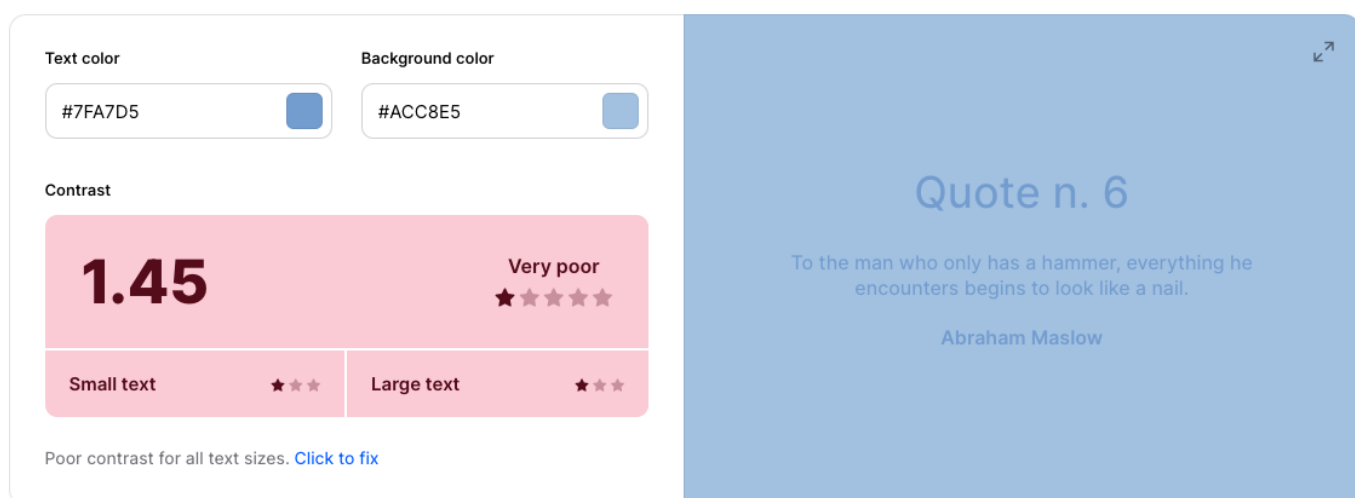
Noen sentrale prinsipper er:

- enkelt og intuitivt design. Det skal være lett å forstå, uansett om brukeren ikke har mye erfaring, kunnskaper, ferdigheter eller konsentrasjonsnivå.
- Toleranse for feil. Designer burde ha minimalt med farer og negative konsekvenser av feilaktige handlinger.
- Fleksibelt utseende. Designet burde være tilpasset til et bredt spekter av preferanser. Det innebærer å gi muligheter for valg av utseende og andre funksjoner for individuelle behov.

Kontraster og valg av fargebruk er veldig viktig for universell utforming. Det kan være vanskelig å finne farger som passer godt sammen og i tillegg har et bra forhold med kontraster.

Kontrast er farge/lys forskjeller i farger. Hvis du bruker 2 farger som begge er ganske lyse vil det bli vanskeligere å se hva som står skrevet på skjermen. Det finnes verktøy for å analysere farger og kontraster. Her er det brukt kontrast verktøyet til colors.co

Til høyre kan du tydelig se at det er vanskelig å lese skriften og fører til et dårlig universelt design.



The image shows a color contrast checker interface. On the left, there are two input fields: 'Text color' with the value '#7FA7D5' and 'Background color' with the value '#ACC8E5'. Below these, a 'Contrast' section displays a large score of '1.45' in a pink box, labeled 'Very poor' with five stars (one filled, four empty). Below the score, there are two sub-sections: 'Small text' with three stars and 'Large text' with three stars. At the bottom of the contrast section, it says 'Poor contrast for all text sizes. [Click to fix](#)'. To the right of the tool is a preview of a blue rectangular area representing a website design. It contains the text 'Quote n. 6' in a large, light blue font, followed by a quote in a smaller, lighter blue font: 'To the man who only has a hammer, everything he encounters begins to look like a nail.' and the name 'Abraham Maslow' at the bottom.

 i forhold til UD skal lages slik.

Her er det lagt til en alternativ tekst som kommer med som default, men er tom. Inni alt feltet (alternativ beskrivelse) skal man fylle så detaljert men simpelt som mulig hva bilde inneholder. Hvis brukeren ikke har syn kan de bruke verktøy som vil lese opp den alternative teksten så de kan få en beskrivelse av hva bilde viser uten å trenge å bruke syn.

Det skal være en beskrivelse også en liten beskrivelse av om det er et bilde (Photo) eller video (Video) eller lignende.

Semantisk kode har en stor rolle i UD. Det vil si at man koder på en måte som er lett for nestemann å forstå. Det å bruke riktige html tager, riktig navnekonvensjoner (for eksempel camelCasing), mappe-strukturer, rettskriving, kommentere kode er noen mulige måter for UD i kode.

Usability (brukervennlighet) refererer til om det er enkelt for brukere å bruke et produkt. Et grensesnitt for å oppnå mål på en rask og effektiv måte.

Noen sentrale komponenter er:

- Effektivitet – Hvor enkelt er det for en bruker å lære og forstå hvordan de bruker produktet?
- Tilfredshet – Er det en hyggelig og tilfredsstillende opplevelse?
- Feil – Hvor ofte gjør man feil? Hvor alvorlige er konsekvensene og hvor lett kan man komme seg fra dem?
- Hukommelse – Hvor enkelt kan man gjenoppta ferdigheter eller der man forlot sist?