

Beskrivelse

I denne gruppeoppgaven skal dere utvikle en nettside for en kaffebar gjennom hele designprosessen: fra wireframes til ferdig prototype i Figma, det skal altså ikke kodes i VSCode.

Som designere er det viktig å kunne formidle en historie og bygge opplevelser gjennom farger, typografi og layout. Nettsider for kaféer er et godt eksempel: de skal være enkle å bruke, fristende å se på og gi brukeren lyst til å komme tilbake. Derfor skal dere kombinere struktur og estetikk i denne oppgaven.

Gruppene står fritt til å finne på sin egen historie og tema for kaffebaren. Dere kan skrive teksten selv, bruke AI, eller benytte inspirasjonstekster som blir delt ut. Historien bør gjenspeiles i designet gjennom farger, stil og bildemateriell.

Oppgaven dere skal løse

Dere skal utvikle en nettside i Figma for en fiktiv kaffebar. Nettsiden skal inneholde minst 3 sider, men dere kan gjerne utvide til 4–5 sider. Nettsiden skal fungere både på mobil og desktop.

Sidene dere minimum skal ha er:

1. Forside – introduksjon, hero-seksjon og lenke til meny.
2. Meny-side – oversikt med 6–8 kaffedrikker (bilde, navn, pris og kort beskrivelse).
3. Bestillingsside – et skjema der brukeren kan fylle inn navn, e-post og velge kaffe.
4. Takkeside – en bekreftelsesside som vises etter bestilling. (kan være en overlay)

(Valgfritt): Dere kan også lage en Om oss- eller Kontakt-side for å utvide løsningen.

Arbeidsprosessen

Dere skal følge disse stegene i oppgaven:

1. Wireframe

- Lag wireframes i gråtoner som viser struktur og oppsett.
- Lag for både mobil og desktop.

2. Mockup

- Velg en fargepalett som passer til kaffebarens historie og tema.
- Velg typografi (én font til overskrifter, én til brødtekst).
- Bruk ekte bilder og innhold.

3. Styletile

- Lag en egen side i Figma som viser:
- Farger (med hex-koder)
- Typografi (H1, H2, brødtekst)
- Knapper (primær og sekundær)
- Eksempel på et kaffekort (bilde, navn, pris)

4. Prototype

- Koble sammen sidene til en klikkbar prototype.
- Navigasjonen skal gå: Forside → Meny → Bestillingsside → Takkeside.
- Legg inn enkel hover-effekt på knapper ved hjelp av variants.

Grupper og roller

- Gruppene består av 3–4 studenter. Gruppeinndelingen finner dere på MinGA

Fordel gjerne roller:

- Prosjektleder – holder styr på fremdrift og innlevering.
- Wireframe-ansvarlig – utvikler første utkast til struktur.
- Visuelt ansvarlig – bestemmer farger, typografi og bilder.
- Prototype-ansvarlig – setter sammen den ferdige klikkbare løsningen.

Alle skal delta aktivt i diskusjoner og gi innspill underveis, men det er alltid greit å etablere en person med litt ‘veto-rett’.

Refleksjonsnotat

Gruppen skal skrive et refleksjonsnotat (ca. 1 side) som beskriver:

- Hva er historien/temaet for kaffebaren deres?
- Hvorfor valgte dere de fargene og fontene?
- Hvordan jobbet dere sammen og fordele oppgavene?
- Hva ville dere gjort annerledes med mer tid?

Refleksjonsnotatet skal leveres i PDF-format sammen med Figma-lenkene.

I tillegg skal hver student levere en kort individuell refleksjon (ca 200-300 ord), egen levering.

Denne skal beskrive:

- Hvilken læring du personlig har fått ut av oppgaven.
- Din egen opplevelse av gruppodynamikken – hva som fungerte, og hva som kunne fungert bedre.
- Din egen rolle i gruppa og hvordan du bidro.
- Eventuelle ting du ville gjort annerledes.

Dette gir deg som student muligheten til å reflektere individuelt, og eventuelt avdekke utfordringer ved gruppесamarbeidet.

Innlevering

Oppgaven leveres som en delbar Figma-lenke samt refleksjonsnotatet i PDF-format, den individuelle teksten skal innleveres i egen innlevering.

Innleveringsfrist: 24. Oktober kl. 23:59 på MinGA.

Dersom dere ikke kan levere innen fristen, må dere ta kontakt med faglærer så snart som mulig.

Tekniske vurderingskriterier

I vurdering av dette arbeidskravet legger vi vekt på følgende:

- Prototypen inneholder minimum 3 sider (forside, meny, bestilling, takkeside).
- Wireframes og mockups er laget både for mobil og desktop.
- Styletile er komplett og oversiktlig.
- Navigasjonen i prototypen fungerer.
- Farger, typografi og layout er brukt bevisst.

- Historien for kaffebaren kommer frem i designet.

Vurderingskriterier

Arbeidskravet vurderes etter kriterier som er direkte knyttet til felles læringsutbytter for Frontend-utvikling, Webdesign, UX og UI-design.

Forstått og anvendt fagkunnskap

- Viser forståelse for sentrale begreper innen design, layout, farger, typografi og struktur.
- Kan forklare og begrunne egne valg med faglig forankring.
- Har kunnskap om universell utforming og tar hensyn til dette i designet.

Løst praktiske oppgaver med faglig presisjon

- Har utviklet en nettsideprototype med minst 3–5 sider i tråd med oppgaveteksten.
- Har laget både wireframes og mockups for mobil og desktop.
- Har gjennomført designprosessen i Figma på en strukturert måte.

Reflektert over faglig utøvelse og samarbeid

- Har vurdert egne løsninger kritisk og identifisert forbedringsmuligheter.
- Har reflektert over hvordan gruppen samarbeidet, fordele oppgaver og tok beslutninger.
- Viser bevissthet om hvordan designet oppleves for ulike brukergrupper.

Utviklet arbeid som er relevant og målrettet

- Leveransen svarer til oppgavens mål og hensikt (en funksjonell og estetisk kaffebar-nettside).
- Designet er tilpasset brukerbehov og kontekst.
- Prototypen formidler kaffebarens historie/tema på en tydelig måte.

Fulgt formelle krav og etiske retningslinjer

- Leveransen er strukturert, profesjonell og oversiktlig.
- Figma-lenke og refleksjonsnotat er levert innen fristen.
- Bilder, ikoner og grafikk er brukt korrekt og redelig, med kildehenvisning ved behov.

Vurderingskategorier

- Godkjent
- Betinget godkjent
- Ikke godkjent