

Sluttrapport

Innholdsfortegnelse:

1 Innledning

- 1.1 Forside
- 1.2 Forord
- 1.3 Sammendrag

2 Hoveddel

2.1 Innledning

- 2.1.1 Problemformulering.
- 2.1.2 Motivasjon for prosjektet.
- 2.1.3 Bakgrunnsstoff, rammer, teori.

2.2 Utvikling og metode

- 2.2.1 Utviklingen av selve arbeidet (prosessen).
- 2.2.2 Om koden
- 2.2.3 Valgt ”metode” i prosjektet.*

2.3 Resultater

- 2.3.1 Beskrivelse av det endelige produktet
- 2.3.2 Skjermbilder, site-maps
- 2.3.3 Beskrivelse av funksjonalitet
- 2.3.4 Beskrivelse av design
- 2.3.5 WCAG

2.4 Evaluering av resultatet (nettsiden)

3 Avslutningsdel

3.1 Oppsummering av arbeidet:

- 3.1.1 Hvordan har arbeidet fungert?
- 3.1.2 Hva har vi lært?
- 3.1.3 Hva burde/kunne vi gjort annerledes?
- 3.1.4 Hvor godt ble resultatet (basert på evaluering)

3.2 Forslag til tiltak eller videre arbeid

4 Henvisningsdel

4.1 Vedlegg

- 4.1.1 Styringsdokumenter
- 4.1.2 Kildekode
- 4.1.3 Datamateriale

4.2 Kildehenvisninger

- 4.2.1 Fagbøker
- 4.2.2 Websider

1.1 Forside

Sluttrapport
Webprosjekt 2011
Gruppe 38
www.Kulquinox.no

Martin Johan Grini
Mathias Groven
Nicolai Grøndahl
Erlend Gunnesen

1.2 Forord

Gruppen vår består av Martin Johan Grini, Mathias Groven, Nicolai Grøndahl og Erlend Gunnesen. Ingen av oss har erfaring fra webdesign fra før av. Vi har kun forholdt oss til det vi har lært i pensumbok og forelesningene. Oppgaven vår er å lage en ny side for kulturfestivalen Kulquinox som holder til i Sandvika. Den nåværende siden er ikke brukervennlig og den er vanskelig å finne på Google.

Vi var fra starten av enige om å oppnå et best mulig resultat.

Når det gjelder arbeidet har vi spilt på hverandres styrke og hjulpet hverandre der det har vært nødvendig. Det har vært viktig for oss at alle skulle ta del i kodingen av siden. Prosjektet har vært en lærerik og morsom opplevelse , vi har også blitt kjent med hverandre på et mer personlig plan.

Innleveringen er den konseptuelle versjonen av nettsiden og noe av informasjonen vil være fiktiv. Programmet er tatt fra forrige festival og er ment for å illustrere hvordan programmet vil ta seg ut til vårens festival. Informasjon om nye artister o.l. er for øyeblikket ikke klart. Når det gjelder galleriet har vi ikke fått bilder fra alle tidligere festivaler, så bildene i galleriet er ikke nødvendigvis representativ for det gitte året.

Kulquinox.no og websiden vi har levert vil ha noen forskjeller. Den nye www.kulquinox.no vil bli en enklere versjon inntil vårens program er klart.

På siden vi leverer har vi kommentert ut nøkkelordstaggen, for å ikke konkurrere med den kommende www.kulquinox.no med hensyn til søkemotorer.

1.3 Sammendrag

Vi har i samarbeid laget siden <http://www.kulquinox.no/> ved bruk av HTML, CSS og PHP. Brukervennlighet og et estetisk design har vært i høysetet.

Websiden validerer i HTML5 og CSS 2.1, den følger også WCAG AA standarden.

Vi har fulgt treklikkregelen, man er aldri mer enn tre klikk unna den informasjonen man er ute etter. Websiden er skalerbar ned til 800x600, den fungerer også på smarttelefoner.

Vi har lært viktigheten av styringsdokumentene.

Websiden støtter tekst til tale programmer og tekstbaserte nettlesere f.eks. Lynx.

Under utviklingen av nettsiden hadde vi flere prototyper av websiden, og sirklet oss til slutt inn på det resultatet som vi var ute etter. Vi synes at samarbeidet har gått bra, og er godt fornøyd med resultatet.

2. Hoveddel

2.1 Innledning

Kulquinox er en non-profit festival i Sandvika arrangert av Øyvind Aamodt og hans stiftelse Cosmic Wind Cultural Collaboration, som har som mål å spre glede og kultur i Sandvika. Øyvind Aamodt har brukt store deler av sitt liv på reiser verden rundt, spesielt i Kina, og er glødende opptatt av alle former for kunst og kultur. Han er også kjent fra dokumentaren "Jakten på hukommelsen", tidligere sendt på NRK.

Nicolai har tidligere vært frivillig hos Kulquinox har sett et behov for en ny side, han spurte folkene bak Kulquinox om de kunne tenk seg å få en ny side, det kunne de. Siden vi har laget er etter vårt skjønn en brukervennlig og estetisk gjennomført side. Vi har jobbet hardt og har etter vår mening kommet fram til en side som både oppfyller Webprosjekt-faget og Kulquinox' krav. Vi har også fokusert på søkemotoroptimalisering og brukervennlighet.

Link backs, vi har registrert/sendt søknad hos:

www.startsiden.no
www.allesider.no
www.facebook.com
www.twitter.com
www.festivalnorge.no

Vi nevner dette fordi det ikke er synlig på websiden.

2.1.1 Problemformulering

Kulquinox sine gamle nettsider er vanskelig å søke opp på Google og harmonerer dårlig med dagens standarder og forventninger for hva en informasjonsside skal tilby. Dette er et uutnyttet potensiale for festivalens markedsføring. Websiden mangler dessuten universell utforming, som igjen utelukker grupper med nedsatte funksjonsevner å finne relevant informasjon om arrangementet. Festivalen har også hatt få besøkende.

2.1.2 Motivasjon for prosjektet.

Nicolai har som frivillig i Kulquinox kjennskap til festivalen. Kulquinox trenger en ny side for å spre sitt glade budskap. Alle av oss synes det var bedre å lage en ekte produktseite istedenfor en fiktiv. Det er også et ekstra press i å lage en reell produktseite for andre, da det stiller helt andre krav.

Andre motivasjonsfaktorer er at vi lærer webdesign og at vi har noe vi kan vise til i fremtiden.

Videre drift av siden er også en motivasjonsfaktor.

2.1.3 Bakgrunnsstoff, rammer, teori.

Bakgrunnen for utviklingen av websiden er den gamle websiden (fig. 1).



(fig. 1, den gamle siden til Kulquinox)

Den gamle siden er hverken fin å se på eller god å bruke. Det er veldig uklart hva som er trykkbart på hovedsiden. Skriften er utydelig fordi de har lagt til store deler av den består av grafikk. Fontvalget er også uehledig, da serif-fonter ikke er optimalt for skjerm. Fargebruken er ytterst forstyrrende og gjør at man som bruker gjerne går vekk fra siden med en gang. Logoen/headeren vil være uleselig for en fargeblind, men også med et normalt syn kan det være vanskelig å forstå hva som står på den.

Websiden vi lager vil inneholde mye av den samme informasjonen som er på den nåværende siden, men vi vil holde oss til relevant informasjon. I tillegg vil vi etter beste evne optimalisere informasjonen/teksten for web. Vi vil også ta hensyn til de opprinnelige fargene, og forsøke å bruke farger som opprettholder gjenkjennelsesfaktoren.

Følgende er hvilke teknologier og hvilke standarder vi følger

Teknologi:

- ▲ HTML
- ▲ CSS
- ▲ PHP

Standarder:

- ▲ HTML5
- ▲ CSS 2.1
- ▲ WCAG AA

HTML, CSS og PHP bruker vi for å utvikle siden, vi følger HTML5 standarden og CSS 2.1 standarden.

2.2. Utvikling og metode

2.2.1 Utviklingen av selve arbeidet (prosessen)

Utviklingen startet i det små. Vi startet med å tegne skisser til hvordan vi ville at siden skulle se ut. Utifra skissene lagde vi en skallside, og ut i fra skallsiden lagde vi selve siden. Vi hadde også en del ønsker fra Kulquinox og krav fra oppgaveteksten å forholde oss til. Fra begynnelsen har vi lagt stor vekt på brukervennlighet på hjemmesiden, da det er et mangfold av brukere på Kulquinox. Vi har fra begynnelsen fulgt WCAG AA standarden. Da vi fikk skallet til siden opp , ble ting enklere, vi lagde menyer og undermenyer.

2.2.2 Om kode/struktur

Produktsiden har blitt programmert i HTML, CSS og php. For å sikre at produktsiden skal være lett å bruke under videre utvikling har struktur av koden blitt høyt prioritert. Funksjonen include i php har vært spesielt gunstig. Slik kan man gjøre endringer i header, footer og menyer uten å forandre på alle undersider. Alle undersider begynner med variabelen \$current = 'Valgt underside'. Denne variabelen, i tillegg til å bli skrevet ut i tittelen, angir ved hjelp av kontrollstrukturen switch den relative url til interne lenker. Samtidig finnes variabelen \$folder = 'tall'. Dette tallet angir hvor mange mapper fra roten den valgte siden er på. Dette har vært nyttig på undersider med lik tittel. For eksempel de forskjellige bandene under artistsidene.

```

switch ($current) {
    case('Om Kulquinox'):
    case('Nyttig informasjon'):
    case('Kontakt'):
    case('Samarbeidspartnere'):
    case('Sidekart'):
        include '../inc/main_menu.inc.php';
    break;
    case('På plakaten'):
        include '../inc/main_menu.inc.php';
        include '../inc/event_menu.inc.php';
    break;
    case('Artister'):
        if ($folder == '3') {
            include '../../inc/main_menu.inc.php';
            include '../../inc/event_menu.inc.php';
        } else {
            include '../inc/main_menu.inc.php';
            include '../inc/event_menu.inc.php';
        }
    break;
}

```

Eksempel på hvordan vi bruker av kontrollstrukturen switch for å bestemme relativ url (hentet fra "./inc/menu.inc.php").

Der de største div-elementer avsluttes i HTML er det lagt inn kommentar om hvilket div-element som ble avsluttet. Dette har gjort det enklere å forandre den logiske plasseringen av elementene og gjort større endringer i kildekoden håndterbart. For eksempel var plasseringen av #footer noe som ble forandret underveis. Denne kommenteringen viste seg svært nyttig under utviklingen av koden.

```

</div> <!-- END OF #footer -->
</div> <!-- END OF #wrap -->
</body>
</html>

```

Eksempel på bruk kommentering av avsluttede div-elementer.

Under slutten av prosjektet ble det laget en engelsk versjon av siden. Denne ble lagt til mappen ./en. Stilark lot vi være i ./css og alle bilder være i ./images. Dette har også vært et av tiltakene som gjør videre utvikling og arbeid med siden håndterbar og effektiv.

Stilarket ble etterhvert delt opp etter forskjellig typer stiling. Slik kan man lette finne frem til, forandre på, og justere fonter, farger og visuell plassering av elementer. Å finne frem til forskjellige klasser og id-er kan selvfølgelig gjøres med cmd+F (ctrl+F i Windows og Linux), men å samle inn stilingen under forskjellige kategorier gjør prøving og feiling mer effektivt. Spesielt under valg av fonter og farger har dette vært en god metode å jobbe på.

```

/*  COLORS */
/*
All colors here, except link colors. Go to section LINK STYLING for link colors.

```

2.2.3 Valgt ”metode” i prosjektet.

Vi har brukt flere metoder i prosjektet, når det gjelder selve siden har vi hovedsakelig prøvd å få ting til å bli slik vi vil uten videre litteratursøk og -lesning. Har vi prøvd og feilet en stund tør vi til litteratursøk, og leser oss opp på det gitte emne. Når det gjelder søkemotoroptimalisering har vi basert oss kun på litteratursøk- og lesning.

Vi har laget flere skisser av siden, som kan ses under 2.3.2 Skjermbilder, site-maps, den siste skissen vil vi betegne som et skall eller en prototype.

Vi bestemte oss også for omfattende brukertesting for å sikre et best mulig resultat. Vi noterte ned ukritisk alle innspill brukerne hadde og gikk gjennom innspillene punkt for punkt. Vi tok alle punktene seriøst og vurderte hvilke punktene vi hadde ett ønske om å gjøre noe med. Resultat ble mange gode endringer, både kosmetisk, funksjonelt samt fjerning av bugs vi ikke hadde oppdaget.

Som sikkerhetslagring brukte vi fra starten Dropbox, men gikk etterhvert også over til Git for å ha bedre versjonskontroll.

2.3 Resultater

2.3.1 Beskrivelse av det endelige produktet

Websiden har informasjon om, men begrenser seg ikke til, kommende festivaler, priser, artister, hvordan man kommer seg dit o.s.v.

Siden følger konsekvent 3 klikk regelen, som betyr at man aldri er mer enn 3 klikk unna å finne den informasjonen man er ute etter.

Det endelige produktet består eksterne linker til de sosiale mediene Facebook og Twitter der festivalen har egne profiler.

Det finnes også en side med oversikt over samarbeidspartnere, sponsorer og støttespillere.

Beskrivelse av funksjonalitet og design er beskrevet i henholdsvis kapittel 2.3.3 og 2.3.4.

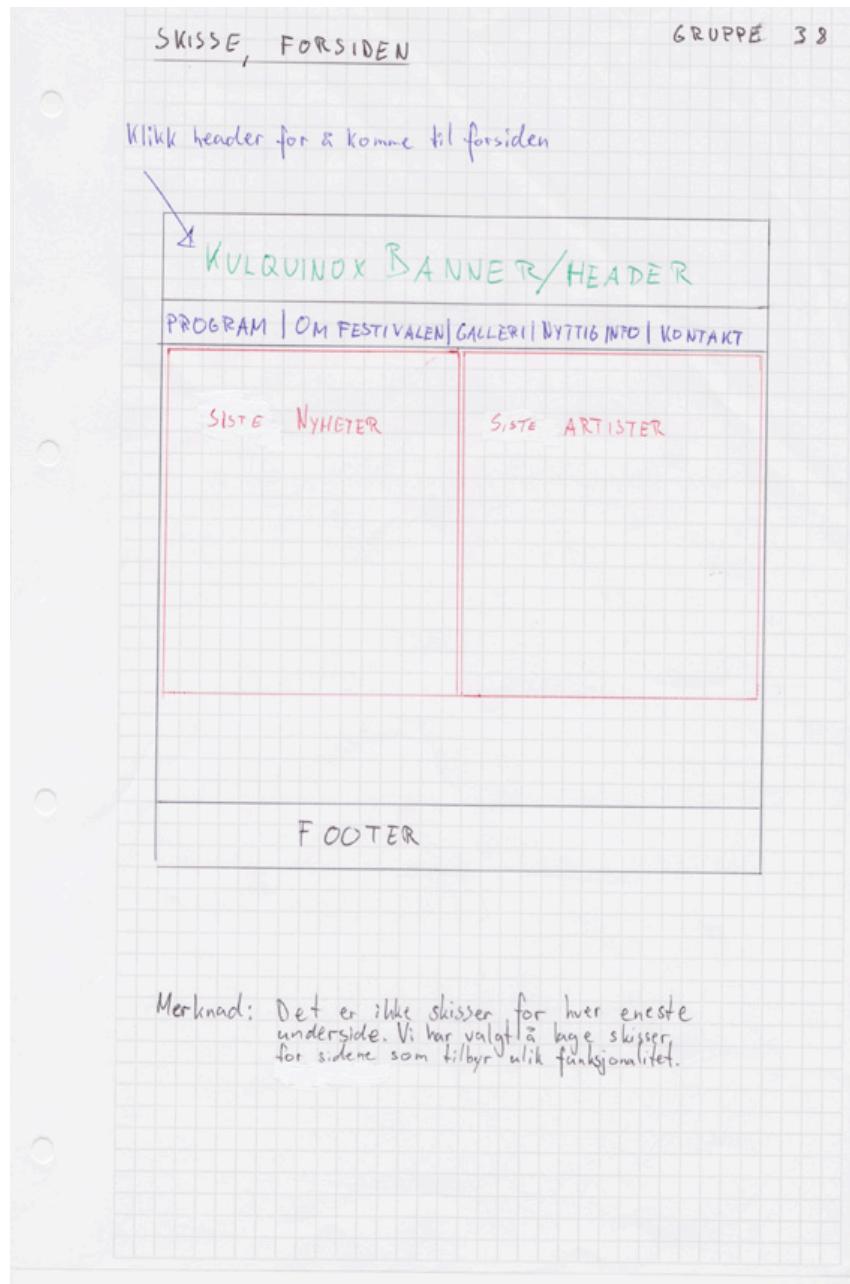
2.3.2 Skjermbilder, site-maps

Førsteutkast:



Dette er den første tegningen av hvordan websiden skal se ut. Utkastet likner noe på hvordan det endelige resultatet ble. Galleriet ble ikke slik som på tegningen, likevel er det galleriet i sluttproduktet tilfredsstillende.

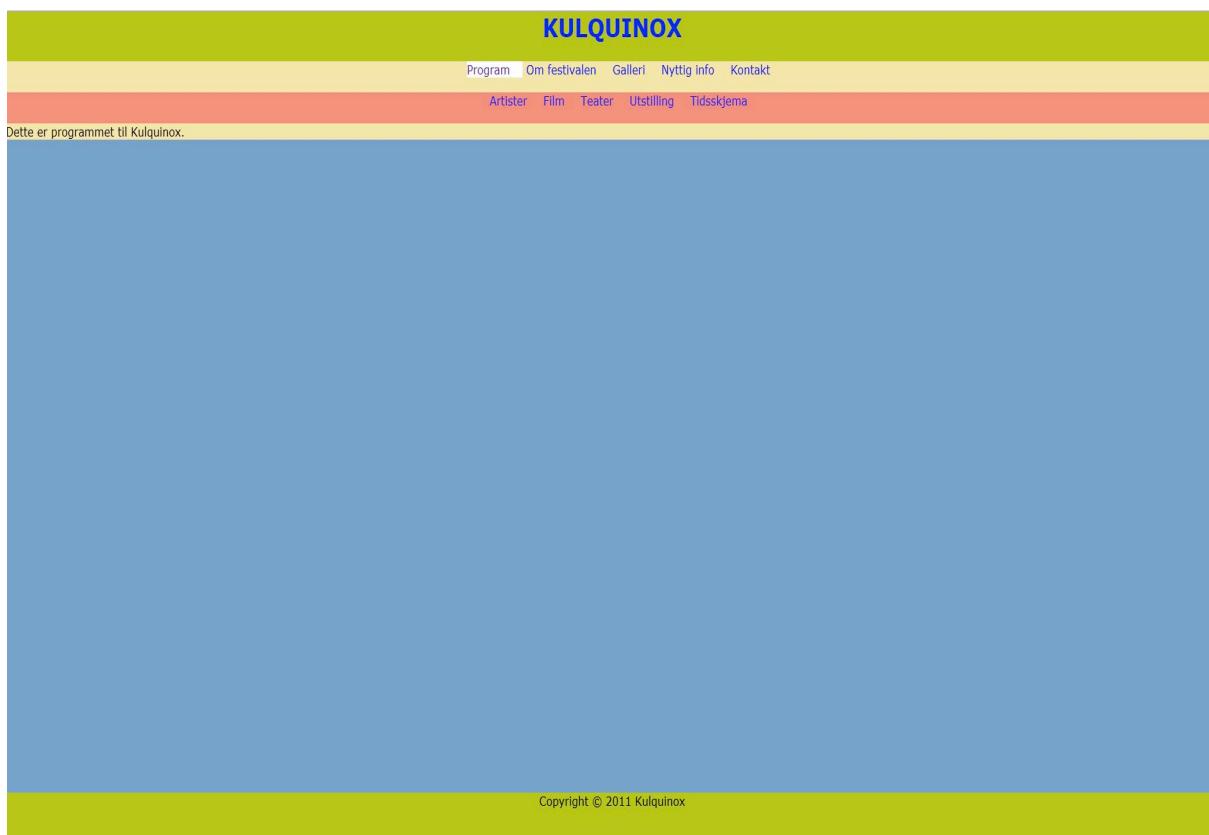
Andreutkast:



(fig. 3, tidlig, linjert skisse)

Her er en tidlig skisse til produktsiden. Et enkelt menysystem som er beholdt helt til det endelige produktet. Det ble brukt linjal for å holde forholdene mellom de tenkte elementene ryddig og oversiktig.

Tredjeutkast (prototype, fig. 4):



(fig. 4, første prototype)

Dette er prototypen til hvordan den grunnleggende funksjonaliteten på siden blir. Fargene er ikke endelige, men ment for å markere de forskjellige div-elementene. På siden er det valgt "Program" på hovedmenyen, slik får man opp en undermeny med artister, film, utstilling og tidsskjema. Av praktiske årsaker ble "Program" byttet ut med "På plakaten" i det endelige resultatet. Dette ble gjort etter innspill fra festivalens styre fordi de mente ordet "program" passet bedre der det sto "tidsskjema".

Fjerdeutkast (Prototype nr 2):



(fig. 5, produktsiden under utviklingsfasen)

Her er fargene svart og gult valgt, som har veldig god kontrast. Headeren er i grafikk, men er også en `<h>` tag.

Det endelige produktet:

The screenshot shows the final product of the user interface design. At the top, there is a dark header with various icons and the text "KULQUINOX". Below the header, a banner displays "Neste festival: 23.-24. mars" and features a cartoon character. To the right, there is a sidebar with links to social media ("Lik oss på Facebook", "Følg oss på Twitter", "Billetter"), language options ("Samarbeidspartnere", "English"), and a "Billetter" button with a red border. A navigation bar below the banner includes links for "PÅ PLAKATEN", "OM KULQUINOX", "GALLERI", "NYTTIG INFO", "ARTISTER", "FILM", "TEATER", "UTSTILLING", and "PROGRAMMET". On the left, a sidebar lists names: Assula, Astro-Gastro-JAM, Bollywood Bhangra, DJ Ivaylo, Haraldur, Jon Schau, Khanstrings, Kong Sverre, Lür, Radio 9, Run Dog Run, Seville, and Tuva & Tariq. The main content area features a photo of a man with a beard wearing a crown, singing into a microphone. Below the photo, text describes Kong Sverre's early career and mentions his father Svein Haagenrud.

Lik oss på Facebook
Følg oss på Twitter
Billetter

Samarbeidspartnere
English

PÅ PLAKATEN OM KULQUINOX GALLERI NYTTIG INFO

ARTISTER FILM TEATER UTSTILLING PROGRAMMET

Assula
Astro-Gastro-JAM
Bollywood Bhangra
DJ Ivaylo
Haraldur
Jon Schau
Khanstrings
Kong Sverre
Lür
Radio 9
Run Dog Run
Seville
Tuva & Tariq

Kong Sverre aka Sverre Thorstensen begynte sitt virke som sangskaper for alvor i 15-års alderen.
Vi kan trolig takke Svein Haagenrud (tidligere aktiv fotballspiller og generalsekretær i Norges fotballforbund) for at Sverre fikk koncentrert seg om musikken. Haagenruds sønn, den knapt jevngode Svein Inge med kallenavnet Pille, regjerte juniorlaget og senere A-laget allerede som guttespiller, og Sverre ble sittende hjemme og legge til synthstrykere på låter fra Michael Jacksons Bad og snekre norske tekster.

(fig. 6, den endelige produktsiden)

Det endelige produktet har videreført idéene fra tidligere skisser og prototyper, men allikevel er det et langt mer utviklet produkt. Headeren i ren grafikk ble forkastet fordi den var vanskelig å få til å passe med resten av innholdet. Menyene er noe endret i forhold til tidligere versjoner. De markerte menyvalgene fungerer som en brødsmulesti på hvor man befinner seg.

Sidekart

På Plakaten

- ▲ Artister
- ▲ Film
- ▲ Teater
- ▲ Utstilling
- ▲ Programmet

- ▲ Om Kulquinox
- ▲ Galleri
- ▲ Nyttig info
- ▲ Kontakt
- ▲ Sidekart

2.3.3 Beskrivelse av funksjonalitet

Fordi festivalen har en spredt brukergruppe ønsker vi å holde funksjonaliteten til et grunnleggende nivå. Et enkelt meny system. En programside med kort informasjon om innslagene. Et galleri med bilder fra tidligere festivaler. Skjema for henvendelser til Kulquinox' kontaktpersoner. Mulighet for å navigere seg gjennom et sidekart. En side med praktisk informasjon om adkomst, billetter og i tillegg informasjon om hvordan utenforstående kan støtte festivalen. Dette er svært viktig da det er en festival drevet av ildsjeler uten store økonomiske ressurser.

Praktisk bruk av siden

Det viktigste funksjonen siden skal tilby er at brukeren effektivt skal finne frem til nødvendig informasjon. Vi har gitt lenker beskrivende navn som forteller klart hva man går til.

Siden er skalerbar ned til 800x600 oppløsning, dermed fungerer den på de fleste smarttelefoner, men også for folk som bruker eldre datautstyr eller ikke kan bruke høy oppløsning pga. svaksynhet.

Engelsk oversettelse

Hele siden er oversatt til engelsk etter forespørsel fra Kulquinox. Dagens festivaler skal nå ut til ett så bredt publikum som mulig, derfor er det nødvendig å tilby et internasjonalt alternativ. For å gjøre søking lettest mulig for internasjonale brukere har vi satt <html lang="en">, laget egne søkeord for engelsk, og oversatte alle sidenavn og mapper.

Det er også foretatt et bevisst valgt å ikke legge dobbelt med stilark og bilder. Dette gjør siden mer håndterbar på utviklingssiden og er plassbesparende.

2.3.4 Beskrivelse av design

Metoden for arbeidet på design har vært en prosess der vi startet med å diskutere våre idéer for hvordan siden skal se ut, til å tegne opp hvordan vi ser for oss nettsiden på papir og til slutt prøve og feile med HTML/CSS basert på de skissene fra begynnelsen av designprosessen.

Kulquinox har en bred brukermasse med personer i alle aldre. Produktsiden skal se kul ut, samtidig skal den skal være enkel i bruk for folk i alle aldre. Den skal ikke diskriminere mennesker med nedsatte funksjonsevner, det være seg dårlig syn, nedsatte motoriske evner, eller generelle lesevansker.

For å gi siden en klar profil, ble det gått gjennom grafisk materiale fra den tidligere nettsiden. Det ble funnet et oversiktskart (fig. 7) over festivalområdet som inneholdt flere spennende grafiske elementer.



(fig. 7, kart over festivalområdet med spennende grafiske elementer)

Underveis ble "Kulquinox"-logoen fra festivalkartet brukt, men på grunn av den lave oppløsning på det tilsendte materiale ble logoen for kornete. Vi måtte dessuten legge "usynlig" tekst bak grafikken for å oppnå leselighet med screenreaders/Lynx. Istedet ble det valgt grafiske elementer gruppen likte (merk: elementene i rødt kommer fra den høyest oppløste versjonen, som ble tilsendt etter forespørrelse til Øyvind Aamodt). Deretter brukte vi de valgte grafiske elementene som bakgrunn i headeren (fig. 8). Slik ble det lett å tilpasse headeren med resten av innholdet på siden.



(fig. 8, header på den endelige produktsiden)

Fargevalg

For å beholde gjenkjennelsesfaktoren har vi brukt fargene gul og grønt, som Kulquinox har hatt tidligere (fig. 9), men passet på å ikke legge dem i direkte kombinasjon der det er tekst. Dette har vi løst ved å implementere en mørk brunfarge. Kontrasten på gult og brunt i headeren tilfredsstiller WCAG 2.0 AAA.



(fig. 9, gammel Kulquinox-header)

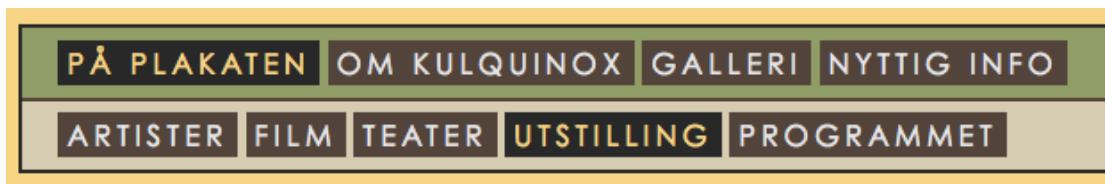
Det ble valgt nærmest sort tone for brødtekst, her med en svak sandfarget bakgrunn. Det har vært viktig at vi bruker fargene konsekvent, bl.a. har vi hatt brunt i header og footer, med den samme gulfargen i teksten. Dette gir en klar grafisk profil. På lenker er det brukt komplementærfarger av henholdsvis gult og sandfargen. For å komme frem til gode fargekombinasjoner verktøyet Adobe Kuler benyttet (kuler.adobe.com).

Fontvalg

Fordi det gjennom hele prosjektet har blitt fokusert på god lesbarhet er det valgt sans-serif-fonter for hele siden. Det ble gjort forsøk med serif-fonter i underoverskrifter, men sans-serif-fonter gjør det enklere å holde en konsis, ryddig, lettlest og estetisk profil. Sans-serif gir også bedre lesbarhet for skjerm, derfor falt valget lett på en slik font.

Menyvalg

Siden benytter flere menyvalg, derfor er menyen tydeliggjort ved hjelp av store knapper som forandrer farge når man trykker på dem. Slik indikerer de hvor på siden man befinner seg og fungerer som en brødmulesti. Undermenyen er også skilt fra hovedmenyen ved å bruke en annen farge som bakgrunn(fig. 10), men beholdt fargene fra hovedmenyknappene. Fordi vi har vært konsekvent på valg av faste farger har det ikke gått på kompromiss med den estetiske profilen.



(fig. 10, hovedmeny og undermeny)

2.3.5 WCAG

Vi har valgt å holde oss til retningslinjene for WCAG 2.0. Disse retningslinjene forteller hvordan webinnholdet kan gjøres mer tilgjengelig.

Når disse retningslinjene blir fulgt, blir websiden mer tilgjengelig for personer med nedsatt funksjonsevne, som blant annet svaksynte, døve eller hørselhemmede samt personer med lese- og skrivevansker.

I tillegg til dette gjøres webinnholdet tilgjengelig for personer med nedsatt funksjon eller motorikk, eksempel person med Parkinsons syndrom eller andre som er avhengig av å kun bruke tastaturet til å navigere med (eller for personer som rett og slett foretrekker å navigere med tastaturet). Ikke bare blir siden tilgjengelig for personer med handikap, men det gjør også at siden blir mere funksjonell generelt sett (mange brukere liker å navigere seg med tastaturet uavhengig av funksjonsevne).

Helt fra starten bestemte vi oss for at vår nettside skulle oppfylle WCAG AA sine krav, dette fordi festivalen har et innhold som passer for en stor gruppe personer, målgruppen er barn, ungdom, voksne og eldre.

Vi har valgt å kun holde oss til HTML 5, CSS og PHP. Dette har vi kompetanse i, men vi ønsker også å holde tilgjengeligheten høy. Siden Java og Flash må installeres på klientsiden er det ikke sikkert alle har dette i sine nettlesere. Når det gjelder farger har vi valgt farger som vi mener representerer festivalen på en bra måte, men dessuten har lik eller høyere kontrast enn WCAGs krav (3 : 1).

Websiden følger WCAG sine krav om at websider fortsatt skal være lesbar med dobbel skriftstørrelse. Dette fungerer helt ned til oppløsningen 1024 x 768. Websiden fungerer også helt ned til 800 x 600, men da ikke med dobbel skriftstørrelse.

Størrelse på fonten i brødtekst er angitt i em isteden for i px. At font er angitt i em betyr at den da vises i den fonten brukeren på klientsiden har satt som standard isteden for i den pixelstørrelsen vi har valgt.

Dette betyr at en bruker med nedsatt syn vil ha en større font størrelse som standard og dermed får opp siden med større tekst.

Dette gjør at vi slipper å ha en alternativ CSS, i tillegg til at vanlige brukere vil få opp siden med normal font størrelse.

Nettsiden har sin egen brødsmulesti med knapper som til en hver tid viser hvor på websiden du er, dette gjør det veldig lett å navigere, dette er også selvsagt mulig med kun tastaturet. Det finnes også et sidekart som er oversiktlig og lett å bruke.

Innholdet på siden er relevant informasjon, som er skrevet lett og med korte settinger. Dette gjelder ikke bare tekst med også bilder, vi har valgt å kun ha med bilder som gir mening, ikke bare for å være dekorative. Dette sikrer festivalen og brukere en solid, gjennomtenkt og funksjonell side.

Kontaktskjemaet vårt følger WCAG AA i den forstand at brukerne får en feilmelding hvis de ikke har fylt ut et eller flere felt. Kontaktsiden har også en alternativ metode for å kontakte festivalen. Dette eventuelt om et skjema ikke skulle sendes grunnet feil på klient- eller serverside.

2.4 Evaluering av resultatet (nettsiden)

For å evaluere nettsiden velger vi å se på hva vi satte som mål før vi begynte å lage nettsiden, for så å sammenligne med hva vi har fått til.

Fra styringsdokumentene:

Mål

Vi ønsker å lage et forslag til ny webløsning som kan overta for den eksisterende før året er omme. Den skal tilpasses dagens krav for universell utforming samtidig ha en funksjonell og estetisk design. Øke antall besökende for festivalen.

Produktmål

- ▲ Informasjon om tid og sted.
- ▲ Informasjon om billetter, pris, hvor de kan kjøpes.
- ▲ Lage en oversiktlig programside hvor det kan legges inn informasjon om:
 - ▲ Artister/band
 - ▲ Film
 - ▲ Teater
 - ▲ Kunst/Utstillinger
 - ▲ Foredrag som skal holdes
- ▲ Tilpasse webløsningen for sosiale medier
- ▲ Lage et galleri med fotografier fra tidligere arrangementer
- ▲ Beskrivelse av festivalens bakgrunn og historie
- ▲ Lage en løsning for å sende inn spørsmål til festivalen via skjema
- ▲ Informasjon for gjester med handicap

Når det gjelder produktmålene våre har vi oppfylt de fleste, men ikke all informasjon er på plass fra Kulquinox.

Vi har nådd målet vårt om at websiden skal tilpasse dagens krav for universell utforming, og har etter vår mening en funksjonell og estetisk design. Websiden fungerer også i forskjellige operativsystemer.

Et av målene vår har vært at den nye websiden blant annet skal være til hjelp for et høyere besøkstall ved neste festival. Det er noe vi ikke kan si noe om før neste festival blir avholdt våren 2012. Produktsiden er tilrettelagt for Google-søk, se kapittel 2.

Websiden har en brødmulesti, som vi fra starten av var usikre på om vi ville få til, så det er vi godt fornøyd med. Websiden er satt opp på slik at man ikke behøver å bruke Flash eller Java.

Etter vår mening er koden godt strukturert, dette vil gjøre utviklerjobben senere lettere.

Styret i Kulquinox er fornøyd med det resultatet vi har kommet til.

3. Avslutningsdel

3.1 Oppsummering av arbeidet:

3.1.1 Hvordan har arbeidet fungert?

Vi satt opp et ansvarskart, aktivitetsplan, milepælsplan og en samarbeidsavtale, som vi har etter fulgt etter beste evne. Disse styringsdokumentene har hjulpet oss, slik at vi til en hver tid i prosessen vet hvor vi skal være og hvem som skal ha gjort hva. Samarbeidsavtalen sikrer fremdrift i prosjektet. Gruppemøtene har vært hyppige, med onsdag og fredag som faste dager. Før innleveringer og presentasjonen har vi hatt enda hyppigere møter for å sikre at arbeidet skulle bli ferdig og få et best mulig resultat.

3.1.2 Arbeid med Git

Den 4. november besluttet gruppen å å bruke Git for å få et bedre versjonkontrollsysten. Erlend fikk ansvar for å lære seg det og gi resten en gjennomgang. I startfasen var det innkjøring på Git noe vanskelig og gruppen klarte ikke helt å legge fra seg bruken av Dropbox for å samkjøre utviklingen av nettsiden.

Historikken på Git er ikke komplett. I begynnelsen ble Git brukt litt feil, siden vi gjorde store endringer og ikke mange små. Store endringer ble gjerne hentet fra oppdateringer i Dropbox. Det ble vanskelig å gå tilbake i versjonene når små deler av store oppdateringer var feil.

Bruken av kommentering i starten var også mangelfull, da vi flere ganger brukte fraser som "ordnet opp i feil" uten å spesifisere hva vi gjorde. Man kan jo selvsagt gå inn på historikken å se hva som er blitt gjort, men ideen med kommentering er at den skal være beskrivende for den utførte endringen.

Fordi ikke alle i gruppen brukte Git like aktivt, er det mange commits med oppdateringer av filer som ikke stammer direkte fra brukeren. Eksempel på det kan være at Mathias har jobbet med artistsider og Nicolai har gjort commit av filen. Det er derfor i en del tilfeller uklart hvem som har gjort hvilke endringer på Git-hubben.

De siste dagene i prosjektet har gruppen lært å bruke Git mer korrekt, selv om Dropbox også har vært nødvendig, men da spesielt filer som ikke har med koden å gjøre, for eksempel sluttrapport. Kommenteringen er blitt bedre og mer beskrivende. Gruppen har fått en god forståelse for hvor kraftig verktøy Git er under utvikling av kode.

3.1.2 Hva har vi lært?

Ingen av gruppemedlemmene kjente hverandre fra før av da gruppen ble satt opp. Vi har blitt kjent med hverandre og lært å samarbeide på en god måte.

Vi har lært viktigheten av gode styringsdokumenter, men også fått lört mye om hvordan et prosjekt bør styres. Viktigheten av styringsdokumentene ble mer og mer åpenbart etter hvert som prosjektet utviklet seg. Vi trengte faste rammer og milepæler å forholde oss til.

Vi har dessuten lært om versjonskontrollsystemet GIT.

Vi ha opparbeidet høyere kompetanse i HTML, CSS og til en viss grad PHP.

3.1.3 Hva burde/kunne vi gjort annerledes?

Styringsdokumentene burde vært opprettet i en fullstendig utgave tidligere for å få faste rammer å forholde oss til.

Arbeidsmengden burde ha blitt fordelt noe jevnere, slik at vi hadde sluppet å jobbe så mye mot slutten av leveransene. Å koordinere arbeidet bedre med annet skolearbeid hadde også gjort arbeidet mindre hektisk.

Sent i prosjektet ble en del filnavn og mappenavn i produktsiden endret. Dette kunne blitt gjort tidligere. Det ville gitt oss mer brukertesting til å avdekke enkelte bugs fremprovosert av navnendringene.

3.1.4 Hvor godt ble resultatet (basert på evaluering)

Det er vanskelig å si hvor godt resultatet er før artistsidene til vårens festival kan publiseres. Resultatet avhenger mye av hvordan brukergruppen opplever å finne frem til relevant informasjon og hvorvidt produktsiden gir dem lyst til å oppsøke festivalen. Siden kan være en design- og strukturmessig suksess men ha manglende kommersiell suksess. I forhold til produktmålet vi har satt oss er vi derimot fornøyd med det endelige resultatet.

3.2 Forslag til tiltak og videre arbeid

Kulquinox ønsker at vi skal fortsette å driftet websiden etter prosjektslutt, det har vi sagt oss villig til å gjøre. På den annen side er det også nå det begynner, fordi utviklingen av siden har vært å lage et solid fundament å bygge videre på.

Selv om siden er funksjonell og enkel etter endt prosjekt så ser vi at det er ting vi kunne løst på en bedre og mer funksjonell måte.

Foreløpig er planene å innføre et publiseringverktøy for Kulquinox, slik at man på en enkel måte kan legge ut bilder, nyheter og artistbookinger uten å ha kjennskap til HTML, CSS eller PHP. Slik vil funksjonaliteten økes for arrangørene.

Disse idéene vil vi jobbe med videre etterhvert som vi lærer mer i studiene våre. At vi er studenter fra alle tre linjene i Webprosjekt er en faglig styrke som vil komme godt ut i produktet vi utvikler.

Websiden skal også være tilgjengelig på spansk, det er noe vi vil gjøre i nærmeste fremtid, etter ønske fra styret i Kulquinox. Dette kan tidligst være på plass til neste festival, våren 2012. Foreløpig har vi ingen kontakter som kan gjøre dette, men vi ser an mulighetene som kommer.

Under menyene film, teater og utstilling, vil vi bruke samme system som er blitt gjort under artister, dette legges ut forløpende etter som vi får vite om nye bookinger til vårens festival.

4 Henvisningsdel

4.1 Vedlegg

4.1.1 Styringsdokumenter

<http://student.iu.hio.no/~s180339/Webprosjekt/gruppe-38/>

4.1.2 Kildekode

[Lenke til kildekode](#)

4.1.3 Datamateriale

Lenke til datamateriale

Git: Vi har ikke brukt Git konsekvent gjennom hele prosjektet og den som har sendt inn commits har ikke nødvendigvis gjort arbeidet bak.

<https://github.com/erWulf/Web> (link til vår repository)

<git://github.com/erWulf/Web.git> (Link til read only access av repository.)

4.2 Kildehenvisninger

4.2.1 Fagbøker

The Complete Reference HTML & CSS av Thomas A. Powell

Software Project Management av Bob Hughes og Mike Cotterell

Webprogrammering i PHP av Svend Andreas Horgen

4.2.2 Websider

Googles starter guide for søkemotoroptimalisering:

http://static.googleusercontent.com/external_content/untrusted_dlcp/www.google.com/no//webmasters/docs/search-engine-optimization-starter-guide.pdf

W3CSchools

<http://www.w3schools.com/>

CSS tricks

<http://css-tricks.com/>

WCAG

<http://www.w3.org/TR/WCAG10/>

Om fonter

http://kathymarks.com/archives/2006/11/best_fonts_for_the_web_1.html

Den gamle kulquinox.no siden finnes under datamateriale.