

Turismo

The adventure starts here

2. Semester eksamensprojekt

Af Joakim Seneca

Gruppe: 5

Produkter:

Hjemmeside:

<http://jsup-graphics.dk/Turismo/>

App:

<https://xd.adobe.com/view/ffac319c-dbc3-47c7-73bf-e54ef2b50d68-899d/>

Reklamer:

<http://jsup-graphics.dk/animation/>

Kildekode:

Github:

https://github.com/joakim97sup/Eksamensamen2018_Joakim_Seneca

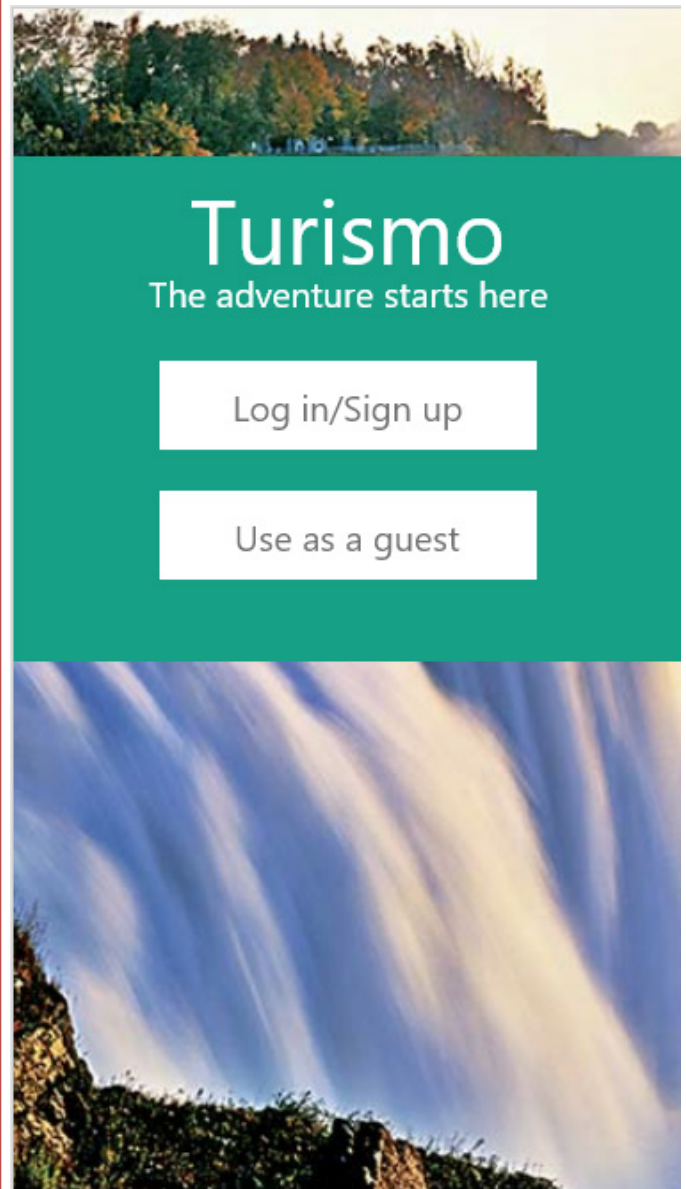


TABLE OF CONTENTS

indledning.....	3
problemstilling:	3
Problemanalyse:	4
problemformulering:	4
målgrupper:	5
Primær	5
Sekundær	5
Personaer	5
Persona 1: Jesper Larsen	5
Persona 2: Maizie Long	6
ideudvikling.....	7
Tidsplan	7
Brainstorm.....	8
Skitser	9
Design thinking.....	10
Empathize	11
Define.....	11
Ideate	11
Prototype.....	11
Test	11
Ideer	12
Test og spørgeskemaer	12
Spørgeskema om hjemmeside design.....	12
Ændringer	15
Brugertest	16
App	16
Ændringer	17
Konkurrenter	17
Hvem er min konkurrenter?	17
Momondo	17
VisitDenmark.....	18
Markedsføring.....	18

Reklamer:	18
Sociale medier	19
Produktudvikling.....	20
App (prototype)	20
Hårde krav	20
Bløde krav	20
Hjemmeside	21
Hårde krav	21
Bløde krav	21
Reklamer	22
Styleguide	22
Farver	22
Font.....	23
Logo	23
Favicon	24
Programmer brugt	24
Adobe Photoshop.....	24
Adobe Illustrator.....	24
Adobe Dreamweaver.....	25
Adobe Animate	25
Adobe XD	25
Adobe InDesign	25
Filezilla	26
Seo.....	26
Optimering af kode	26
Responsiv	26
Meta data	26
<H> tags	27
Links	27
Sociale medier	27
Andre.....	27
Frameworks og Widget.....	27
Bootstrap.....	27

Font Awesome	28
Iframes	28
Weatherwidget.io	28
Koden.....	29
HTML.....	29
CSS.....	30
1. Inline styling:	30
2. Internt Stylesheet:	30
3. Eksternt Stylesheet:	30
JavaScript	31
D3	31
.Json	32
Jquery.....	32
Forbedringer	34
Hjemmesiden.....	34
App.....	34
Reklamer	34
Opsummering.....	34
Konklusion.....	35
Refleksion	35
Kilder	36
Bilag.....	37

INDLEDNING

Denne rapport er skrevet ud fra det projekt jeg har lavet for min 2. Semesters eksamensprojekt.

Ideen til at lave netop dette projekt kom til mig da jeg sad og stressede lidt over min gruppe situation og jeg sad og overvejede alting jeg kunne gøre i det tilfælde at jeg skulle lave det selv. Efter at have tænkt over det og google alverdens ting kom jeg frem til at lave en turistside, da jeg føler at der er mulighed for at bruge de ting vi har lært igennem det sidste semester og så bruge det på en turisthjemmeside på en måde som er både praktisk og intuitivt.

Dette projekt er udarbejdet alene, da den gruppe jeg var i valgte af falde fra uddannelsen.

PROBLEMSTILLING:

Enten skal man bruge alt for mange hjemmesider, apps eller bare forskellige kilder af information for at planlægge sin rejse. Selvom man har været igennem alt det besvær er man stadig ikke sikker på at man får alle de praktiske informationer man gerne vil have at vide inden og står bare tilbage med en historisk beskrivelse, men man for ingenting at vide om ting såsom vejret, hvor mange mennesker der typisk er på forskellige tider på dagen og om det er muligt for dig at tage den rejse/tur i forhold til penge og tid.

PROBLEMANALYSE:

Når man skal planlægge en udflugt, rejse eller når man ellers skal besøge en seværdighed så kan det være vigtigt at få alle de informationer man skal have for at lave en kvalificeret beslutning såsom, hvilken dag det skal være grundet vejret, om det er for dyrt eller om rejsen er for lang. For at få alle de her oplysninger bliver man nødt til at bruge adskillige kilder for information, hvilket tager energi og tid, men man er stadig ikke garanteret for at få alt det du skal vide med fordi informationen er så spredt og hvis du så ikke ved præcis, hvad du har brugt for at vide i modsætning til en erfaren turist kan det betyde en forværring af oplevelsen.

PROBLEMFORMULERING:

Igennem dette projekt vil jeg forsøge at svare på følgende spørgsmål:

- Hvem vil have gavn af dette produkt?
- Hvorfor skulle man bruge mit produkt frem for at undersøge det selv/bruge et andet produkt?
- Hvordan kan jeg lave et produkt, der gør en forskel for brugeren?
- Hvordan laver jeg et produkt, der tiltrækker brugere?

MÅLGRUPPER:

Primær

Min primære målgruppe er turister af hvilken som helst baggrund da det skulle blive muligt at søge på alle populære og i fremtiden alle turistattraktioner verden rundt. Derudover vil der også være mulighed for at ændre sproget i appen og potentielt på hjemmesiden i steder af verdenen, hvor engelsk ikke er et primært sprog det vil så være engelsk i resten af verdenen for at holde arbejdsbyrden minimal, men også for at sikre at budskabet og informationerne på hjemmesiden ikke går tabt i oversættelsen.

Sekundær

Min sekundære målgruppe er mere åben og det er voksne i en alder af ca. 25+ som gerne vil opleve "verden" af forskellige årsager om det så er en familieudflugt, en rejse alene eller måske til en date vil "Turismo" kunne bruges til at arrangere og planlægge det i god tid på så god en dag som muligt.

PERSONAER

PERSONA 1: JESPER LARSEN

Jesper Larsen er kontorchef i København i afdelingen for brugerdreven innovation. Han har 12 mennesker under sig og er tilfreds med sit arbejde, da han finder det interessant og tilfredsstillende.

Han har en uddannelse i Entreprenør og designmanager fra Koldings Erhvervsakademi. Han er 31 år gammel, han er gift med sygeplejersken Nadja Simonsen og de bor sammen i København.

Jesper har en stor interesse for motion og kultur som han deler med sin kæreste når de tager løbeture sammen i byen. Sammen med sin kone er han i gang med at planlægge en cykeltur rundt i Danmark, hvor de vil prøve at se de forskellige seværdigheder der er i Danmark imens de nyder naturen.

Til denne cykeltur bruger de Turismo til planlægningen da Turismo dækker næsten alle de danske seværdigheder store såvel som små og ikke nok med det så fortæller Turismo også alt hvad de har brug for at vide inden de cykler ud i naturen. Denne information er fx om det regner, hvornår der er mange mennesker og hvordan de finder frem til deres destination.

Hvis denne tur er en succes taler de om at gøre det til en årlig ting, hvilket er perfekt med Turismo da de er i stand til at bookmark alle de seværdigheder som de ønsker at se, derved bevare rejsen til, hvis de ville genleve den næste år.

PERSONA 2: MAIZIE LONG

Maizie Long bor sammen med sin mand Martin Nguyen i lidt uden for Århus. De har ingen børn men til gengæld en golden retriever, der hedder Findus. Maizie er en eventyrlysten person og holder meget af at opleve Danmark efter hun rejste hertil for at bo med sin mand.

Maizie Long er 37 år gammel og har boet 35 år af sit liv i Thailand indtil hun flyttede til Danmark for at bo med sin mand Martin som hun mødte i Thailand da han var på ferie der, det er nu 2 år siden hun flyttede til Danmark.

Maizie Holder meget af naturen og kan godt lide at tage en tur i parken til tider, hun er også i gang med at planlægge en tur rundt i Danmark for at opleve en liste af seværdigheder som hun lavede med sin mand. Turen bliver taget i sammenhæng med deres 5års jubilæum.

Til planlægningen af deres rejse gør Maizie og Martin brug af Turismo for at finde ud af hvilke seværdigheder der er i Danmark, hvilke dage der bedst at besøge dem og så også hvad rejsetiden og priserne er for, hver seværdighed.

Efter deres rejse rundt i Danmark lejer de også med tanken om at rejse til Thailand for at besøge Maizie familie, men også for at tage en lignende tur i Thailand også med Turismo da den understøtter de fleste store såvel som små seværdigheder overalt i verden.

IDEUDVIKLING

Tidsplan

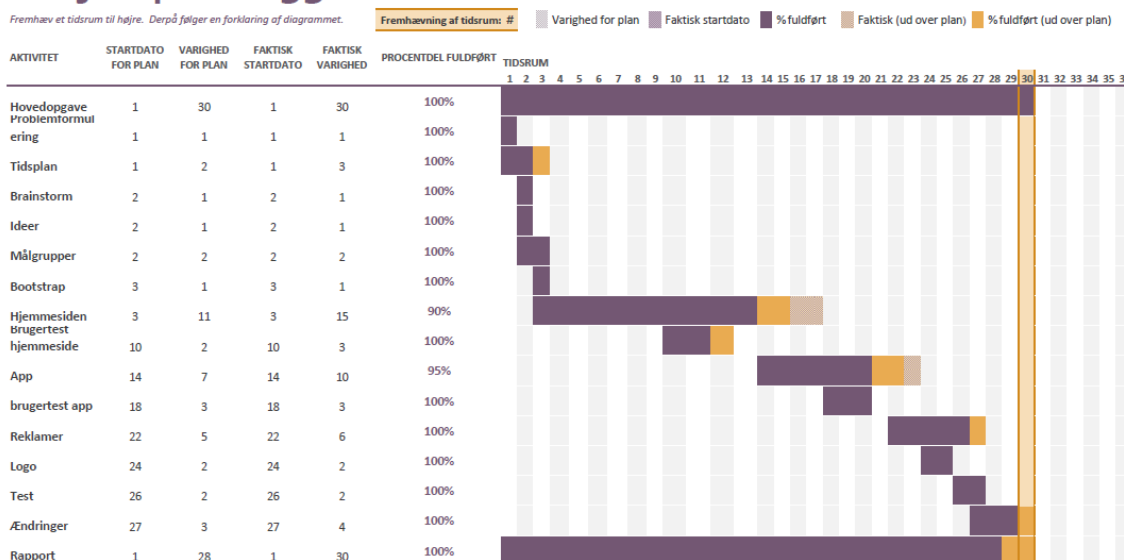
Som min tidsplan har jeg valgt at lave et Gantt-skema¹ til struktureringen af mit projektforsløb. Dette har jeg valgt fordi at et Gantt-skemaet er det jeg har brugt flest gange og det er meget fleksibelt og da det har været et noget rodet start på forløbet for mig passede det mig bedst da det giver et godt overblik over om man er godt med eller bagud.

Efter at have spildt lang tid på en ikke eksisterende gruppe begyndte jeg på mit soloprojekt og lavede dette Gantt-skema, projektet er sat til at tage 30 dage. Dette tidsrum er sat til 30 dage fordi der allerede var spildt noget tid og jeg havde ikke en fast dato til, hvornår reeksamen tog sted. Derfor brugte jeg 30 dage som et udgangspunkt fordi jeg følte at det virkede rimeligt.

Tidsplanen bliver fulgt rimelig til tiden på alle de mindre projektdelen og resten er ikke blevet fulgt til punkt og prikke da jeg har arbejdet alene og har derfor lavet tingene lidt spredt ud over forløbet i stedet, men selvom tidsplanen ikke er blevet fulgt nøjagtigt så har tidsplanen dog har givet mig noget struktur i den forstand at jeg har kunne se, hvor langt jeg er i de forskellige dele af projektet og hvor langt jeg er kommet i forhold til min satte aflevering på 30 dage.

Projektplanlægger

Fremhæv et tidsrum til højre. Derpå følger en forklaring af diagrammet.



1: bilag1

Brainstorm

Efter at have lavet min problemformulering og min tidsplan satte jeg mig ned og begyndte at brainstorme.

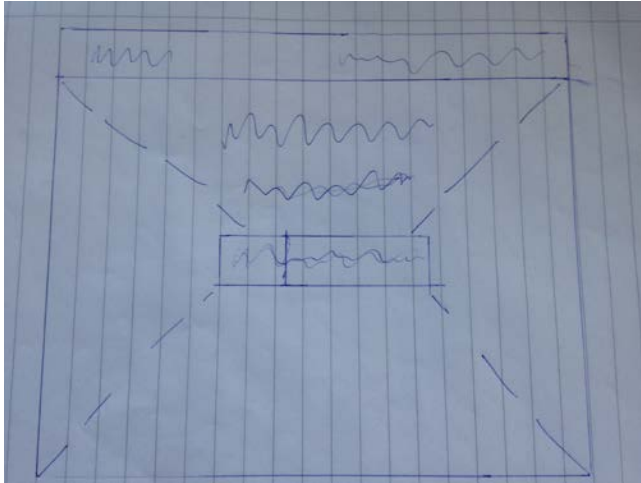
Med denne brainstorm¹ kom jeg på mange forskellige ideer som jeg kunne arbejde videre med, jeg prøvede fra starten af at begrænse min brainstorm til ideer, der ville opfylde opgavens krav, der så resulterede i en mindre mængde af ideer, men betød også at jeg nemmere kunne vælge en ide at arbejde videre med da mængden af ideer ikke er det samme som mængden af levedygtige ideer.

Fra min brainstorm valgte jeg at arbejde videre med en kombination af to ideer da jeg følte at ideerne, hver for sig ikke havde nok kød på sig, men, også fordi jeg følte at de to ideer kunne arbejde godt sammen siden at man har brug for at reklamere for sin hjemmeside/app for at kunne få noget trafik.

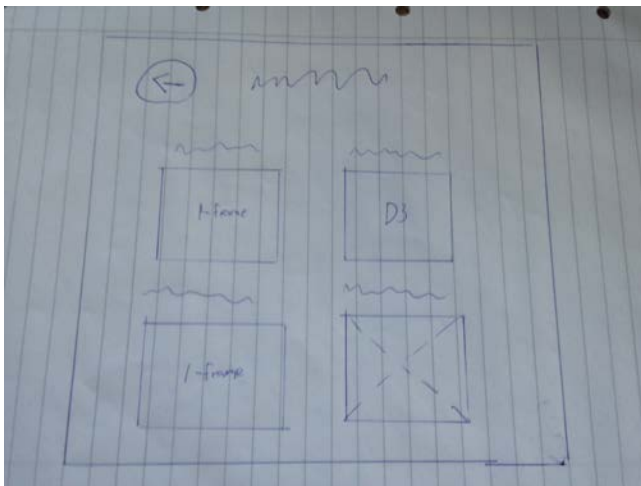


Skitser

Inden jeg gik i gang med at lave mine produkter lavede jeg først nogle skitser af hvordan strukturen af mit indhold skulle se ud på min hjemmeside og app henholdsvis.



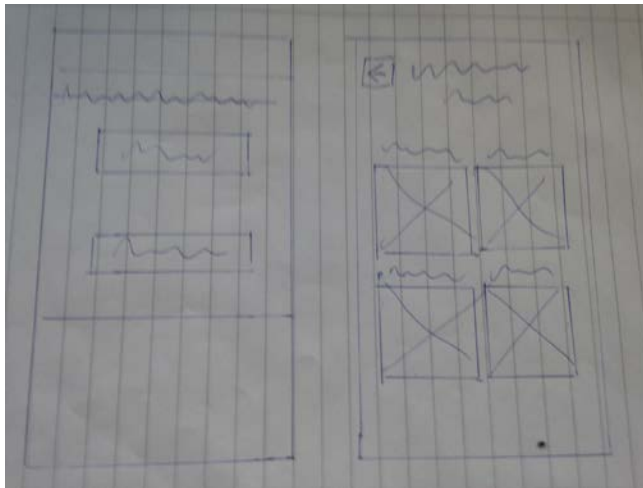
Denne skitse¹ viser forsiden/første sektion af min hjemmeside og består af et stort baggrundsbillede
En titel, noget tekst og så en knap man kan trykke for at komme til en anden del af hjemmesiden.



Denne skitse² viser strukturen af undersiderne fra min hjemmeside, siden består af noget tekst og så min graf, iframes og så eventuelt måske et billede i sidste kvadrat i et gitter af 2x2. Derudover er der en knap for at komme tilbage til forsiden.

1. bilag 3

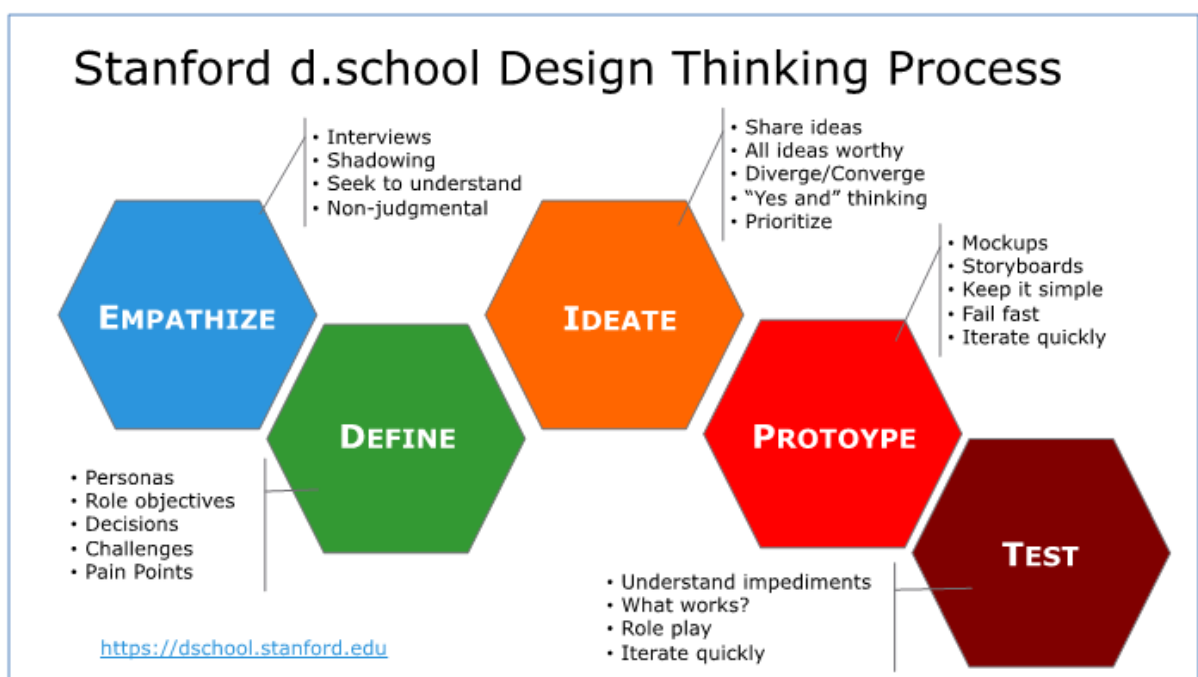
2. bilag 4



Denne skitse¹ viser forsiden af min app(venstre) og siden når man har valgt en seværdighed(højre). Venstre side består simpelt af to muligheder for at starte på et baggrundsbillede og skitsen til højre viser de fire muligheder man har for at se den respektive information.

DESIGN THINKING

Til ideudviklingen af mit projekt har jeg brugt flere af de 5 følgende processer² blevet brugt.



1. bilag 5

2. bilag 6

Empathize

Empathize er ikke blevet brugt aktivt da starten af mit projekt ikke var optimalt og at jeg startede før jeg fik undersøgt alt jeg skulle. Hvis jeg havde muligheden for at gøre brug af det nu ville jeg hvis det var muligt prøve om jeg kunne få fat i nogle turister helst for at spørge dem om, hvad de ville finde attraktivt i mit produkt ellers ville jeg finde nogle fra min sekundære målgruppe i stedet og spørge dem om det samme.

Define

Define er blevet brugt ved at jeg har lavet nogle personaer for at prøve at sætte mig i forbrugers sko for at få en ide om, hvad der er vigtigt at få med i mit produkt og hvad der vil være spild af tid for mig

Ideate

Jeg har gjort brug af en brainstorm til at kunne finde på alle relevante løsninger jeg kunne komme på, som havde bare en chance for at kunne løse mit problem for at få så stor en mængde løsninger som muligt så man har en så stor pulje af ideer som muligt da man ofte ikke ved om noget er en god ide før man har den skrevet ned og overvejet den ordentligt.

Prototype

Jeg lavede en prototype af min app som jeg brugte til en brugertest af både min hjemmeside og app for at se om mine testpersoner kan fange nogle af de fejl som jeg selv har misset.

Test

Jeg har testet mine reklamer, hjemmeside og min app gradvist under produktionen for at sikre mig at det virker eller ej, især er mine reklamer blevet testet meget for at se hvordan den endelige animation ser ud og for at se om fx hyperlinksene virker som det skal.

IDEER

1. Hjemmeside/App, der er en slags sociale medier for turister.
2. Hjemmeside/App, der finder ud af hvilken rejse, er mulig.
3. Hjemmeside/App med praktisk viden.

Jeg har valgt at lave ide nr. 3 fordi jeg føler at der er en mangel på værktøjer, som giver brugeren alle de små brugbare informationer man må måske ikke altid ved man har brug for såvel som information man ikke vidste var relevant. Derudover er det et produkt, som er godt egnet til at bruge diverse arbejdsmetoder, programmer og kodesprog, som er blevet brugt gennem semesteret.

TEST OG SPØRGESKEMAER

Spørgeskema om hjemmeside design

Jeg har lavet et spørgeskema¹ for at få en ide om, hvad folk synes om det visuelle på min, hjemmeside så jeg kan være sikker på at mit budskab kommer klart igennem til brugeren.

1. Hvordan synes du farveskemaet ser ud?

Svar1: Farveskemaet er fint, synes den grønne farve giver et billede af sammenhæng

Svar2: Flot. Kan godt lide "natur" farverne

Svar3: Jeg kan godt lide denne "grønne/turkise" farve, som går igennem hele hjemmesiden.

Svar4: Farverne passer godt med turist/rejse temaet med en grøn naturlig farve

2. Er fonten læselig?

Svar1: Fonten er letlæselig, også på en smartphone skærm

Svar2: Ja, tydeligt

Svar3: Ja, både fonten og størrelsen passer fint til siden.

Svar4: Fonten er nem at læse

3. Er teksten godt skrevet på en måde at budskabet forstås nemt?

Svar1: Ja man får hurtigt indtryk af appens formål og giver indblik i hvordan den kan hjælpe.

Svar2: Velformuleret og forståelig

Svar3: Der er stavefejl til tider, der forstyrrer forståelsen

Svar4: Teksten er til at forstå udover nogle enkelte stavefejl

4. Hvad synes du om navigationsbaren?

Svar1: Den er placeret godt og hænger godt sammen med at inspiration kommer efter hvis man ikke ved hvad man skal søge på

Svar2: God, kunne måske bruge lidt mere tekst/forklaring

Svar3: Jeg kan godt lide, at den følger med når man scroller op og ned, og at den skifter farve alt efter, hvilket emne man er på.

Svar4: Den er god og kan godt lide at farven skifter men den kunne godt skifte lidt bedre og i bunden skifter den slet ikke

5. Giver forsiden dig lyst til at blive på hjemmesiden?

Svar1: Ja den flotte forside skaber nysgerrighed og giver lyst til at vide mere

Svar2: Ja, den er interessant

Svar3: Ja, farverne, teksten og billedet er alt sammen med til at give et rart førstehåndsindtryk.

Svar4: ja den giver en god ide om hvad man kan forvente på hjemmesiden

6. Hænger ikonerne sammen med hvad de beskriver?

Svar1: Ikonerne beskriver på en nem måde hvad de forskellige tabs kan, dog syntes jeg at vejr ikoner for meget ligner et indstillinger ikon

Svar2: ja

Svar3: ja

Svar4: ja

7. Er vejrudsigten på undersiden til at forstå?

Svar1: Den er til at forstå men minder meget om noget fra DMI så hvis det var første gang man så på sådan en vejrudsigt kunne den godt være svær at forstå, kunne måske gøres simpel som iPhone vejr appen

Svar2: ja

Svar3: Ja, og hvis man holder musen over, bliver der beskrevet, hvordan vejret bliver.

Svar4: ja

8. Er grafen på undersiden til at forstå?

Svar1: Den er god og giver nemt et overblik over hvornår på dagen der er travlt

Svar2: ja

Svar3: Ja, men der kunne godt være bedre beskrivelse, af hvad Y-aksen er i antal.

Svar4: ja

9. Andre kommentarer

Svar1: Søgebaren føles meget tom

Ændringer

Ud fra mit spørgeskema kan forstå at jeg ikke behøver at ændre meget rent visuelt at jeg ikke behøver at ændre meget udover at skulle min hjemmeside igennem for stavefejl.

Jeg fik også at vide at min søgefelt virkede tomt som jeg godt kunne se så jeg tilføjede et lokation/gps ikon så man ved med sikkerhed at det er et område man søger efter her og det tilføjer også lidt farve og kontrast, som henter en opmærksomhed til søgefeltet.

Brugertest

Til min app har jeg lavet en brugertest, det har jeg gjort så jeg kan finde ud af hvor der er fejl eller om der er nogle ændringer som testpersonerne ønsker, der går igen.

APP

Testperson1:

- Grafer mangler forklaring
- Mangler en tilbageknap
- Søgefelt øverst og mindre

Testperson2:

- Mangler tilbageknap
- Hvis man går frem mellem graferne for meget kan det gøre navigationen mærkelig

Testperson3:

- Mangler tilbageknap
- Mangler link hvis man brugte den som gæst

Testperson4:

- Mangler tilbageknap
- Søgefelt øverst
- Mangler link som gæst

Ændringer

Med min brugertest er jeg kommet frem til det resultat at der til tider mangler links mellem de forskellige artboards i appen og endnu vigtigere at jeg havde glemt at lave knap så man kan gå tilbage når man vælger en knap såsom en vejr graferne. Udover mangel på en tilbageknap fik jeg også noget feedback om at søgebaren burde være i toppen i stedet for i bunden og at den også skulle være lidt mindre så det indførte jeg så, hvilket så efterlader mig med den app jeg har i dag.

KONKURRENTER

Når jeg lavede mit produkt prøvede jeg altid at have, hvem mine konkurrenter er i baghovedet. Det gjorde jeg så fordi så kunne jeg lægge mere vægt på hvad der gør mig unik. Fremfor at ende med et produkt, der er præcist det samme.

Hvem er min konkurrenter?

MOMONDO

Momondo er en gratis rejsesøgemaskine, der gør det muligt for brugeren at finde priserne på din rejse og så sammenligne prisen med forskellige rejsebureauer¹ så man får en god pris. Derudover er det også muligt at planlægge sin ferie eller finde nye mulige feriesteder på deres hjemmeside.

Momondo er en stærk konkurrent fordi de har så bred en vifte af tjenester, men jeg har et større fokus på de specifikke turiststeder, hvor de har et større fokus på at planlægge rejsen i forhold til, hvad der er billigst, hurtigst og nemmest.

1. <https://www.momondo.dk/>

VISITDENMARK

VisitDenmark er en dansk turist hjemmeside, der giver brugeren en ide om hvad man skal se og opleve under sit ophold i Danmark¹. De har et stort katalog af seværdigheder og giver en del relevant information, hvis man skulle være interesseret i at besøge stedet.

VisitDenmark er nok min tætteste konkurrent da det er en turist hjemmeside og derfor har et stort fokus turiststederne og den information man måske skulle være interesseret i. Forskellen er dog at min hjemmeside fokuserer mere på fx hvilken dag man skulle besøge stedet for at få den bedste tur hvorimod VisitDenmark fokuserer på hvad man har brug for at vide inden man besøger eller hvorfor man skulle besøge den turistattraktion.

MARKEDSFØRING

REKLAMER:

Til markedsføringen af "Turismo" har jeg lavet 2 forskellige ads med 2 forskellige motiver i forskellige formater, som begge ligger i blandt de reklametyper, der klarer sig bedst ifølge google.

Denne reklame² er lavet for sidekick/medium rectangle formaterne med størrelsen 300x250.

Sidekick formatet er ifølge IAB, hvad der kaldes et rising star format, som betyder at det kan bruges som det eneste rich media element på en side. Dette vil derfor kunne garantere at det vil hente opmærksomhed fra brugeren. Reklamen har 12 sekunders animation og ingen lyd/video.



1. <https://www.visitdenmark.dk/da/danmark/hold-ferie-i-danmark>

2. bilag 8



Denne reklame¹ er lavet i størrelsen 728x90 og går derfor under leaderboard formatet. Leaderboard formatet er et af de bedste reklameformater ifølge google, men også et format, som er muligt at lave om til et expandable/retractable format, som gør det muligt at få noget video/lyd ind i reklamen uden at skulle lave unødvendigt arbejde da der kan arbejdes videre på reklamen i stedet for at skulle starte forfra.

Ingen af disse reklamer overtræder nogen af IAB reglerne² for deres formater.

Sociale medier

Sociale medier vil blive af stor betydning for at holde Turismo populært og relevant ved at gøre brug af især "Instagram" til at blive en platform for til events og reklamering ved at være et samlested for folks ferie billeder fra de steder de besøger eventuelt ved brug fra Turismo.

Derudover vil det være et optimalt sted at have reklamer fordi det er både relevant for dem, som bruger "Instagram" for det er et godt sted til ferie billeder og lignende men også fordi at den største del af brugere på "Instagram" er 18-34år gamle³, som går ind i min sekundære målgruppe og jeg rammer den primære ved selv at være aktiv og prøve at nå dem, der er interesseret i at rejse med eventuelle ferie lokationer.

Udover "Instagram" vil andre sociale medier såsom Facebook og twitter også bruges, men vil fokusere på events og nyheder i stedet for events og indhold.

YouTube er en mulig platform til at udnytte, hvis man kunne få lavet noget originalt videoindhold, der er relevant såsom dokumentar stil film om forskellige feriemuligheder. YouTube vil derfor dog kræve langt mere arbejde, penge og mandskab til at producere og holde opdateret så det vil ikke være et fokus til at starte med, men i stedet en mulig udvidelse når man har midlerne og en stor nok brugerplatform.

1. bilag 9

2. https://www.iab.com/wp-content/uploads/2015/11/IAB_Display_Mobile_Creative_Guidelines_HTML5_2015.pdf

3. <https://www.statista.com/statistics/248769/age-distribution-of-worldwide-instagram-users/>

PRODUKTUDVIKLING

App (prototype)

I udviklingen af min app lavede jeg først en skitse¹ derefter lavede jeg nogle bløde og nogle hårde krav for min app for at bestemme, hvilke funktioner er nødvendige og hvilke funktioner som er gode at have, men som ikke er vigtige for om appen fungerer som den skal.

HÅRDE KRAV

- Skal kunne vise den samme information som hjemmesiden. (Vejret, kort, folkemængde og pris)
- Skal have en gæst og registreret bruger version.
- Skal følge samme designstil som hjemmesiden (farver, font og visuelle elementer)

BLØDE KRAV

- Have animationer
- Være visuelt interaktiv

Jeg brugte så min liste af krav og mine skitser til at lave min app i "Adobe XD" ved at gå fra krav til krav og sørge for at de blev opfyldt fra hårde til bløde krav så jeg var sikker på at få de vigtige ting med. Det efterlod mig så til sidst med et produkt, som skulle testes og det gjorde jeg så ved at lade nogle mennesker fra min målgruppe (sekundære målgruppe da jeg ikke havde nogen turister i nærheden), som så gav mig kritik som jeg så brugte til at fuldende mit produkt på.

1. Bilag 5

Hjemmeside

Før jeg startede på at lave min hjemmeside lavede jeg en skitser¹⁺² og en liste af hårde og bløde krav for, hvad min hjemmeside skal indehold af samme årsager som for min app.

HÅRDE KRAV

- Skal indeholde en graf (D3)
- Skal bruge Bootstrap
- Skal bruge JavaScript på en eller anden måde
- SEO
- Skal have en underside som eksempel
- Skal have minimum 1 iframe.

BLØDE KRAV

- Skal linke til sociale medier
- Unikt favicon
- Animationer
- Galleri
- Link til appen/app store

Efter at lave min liste gik jeg så bare igennem den fra de hårde krav ned til de bløde krav, hvor jeg først fik Bootstrap op og køre da det ligger grundlaget for min kode, derefter lavede jeg den grundlæggende information på min index fil op til at lave et galleri og brugte så et billede til at skifte over i at arbejde i min underside. Her kopierede jeg så noget kode fra min index og brugte det til at lave en struktur som er 2x2 kvadrater som jeg så brugte til at fylde den information ind som jeg skulle bruge for at opnå de krav jeg havde sat. Efter at have opnået de hårde krav gik jeg videre til de bløde og tilføjede en app sektion til min index side, links til sociale medier og en animation på visse elementer for at få dem til at virke interaktive. SEO lavede jeg hen ad vejen ved at fylde alt taggene ud efter jeg satte billeder ind, huskede at have vigtige ting i <H> tags og endte med at indtaste noget metadata.

1. Bilag 3

2. Bilag 4

Reklamer

Jeg startede med at lave en reklame men efter at have nogle problemer med at tilføje et hyperlink til min allerede færdige animation valgte jeg at lave en til fordi jeg følte at den manglede noget kritisk for at kunne kaldes et produkt, den er dog en del af aflevering da jeg allerede har lavet den 12 sekunder lange animation.

Inden jeg lavede mine animationer undersøgte jeg først på "google analytics", hvilke formater, der klarer sig bedst her fandt jeg frem til at formatet 300x250(sidekick/medium rectangle) og 728x90(leaderboard) var blandt de bedste formater¹. Jeg brugte 300x250 til min første reklame og 728x90 for min anden reklame.

Imens jeg lavede mine reklamer sørgede jeg for at følge IAB's retningslinjer for deres respektive formater det har jeg gjort ved at sørge for at mit hyperlink ikke fylder mere end ¼ af reklamens størrelse og at der ikke spilles noget lyd/video ved hover eller aktivering af reklamerne. Begge reklamer er også holdt under 15 sekunders animation (12sekunder for reklame 1 og 0 sekunder for reklame 2).

STYLEGUIDE

Farver



#16a085
rgb(22, 160, 133)



#1abc9c
rgb(26, 188, 156)



#FFFFFF
rgb(255,255,255)



#000000
rgb(0,0,0)



#e74c3c
rgb(231, 76, 60)

Jeg har valgt at have mit farveskema så simpelt som muligt, det har jeg gjort ved at holde mængden af farver så få som muligt. Farverne brugt til baggrund er enten en mørk grøn eller hvid med henholdsvis hvid og sort font ovenpå. Jeg har så brugt en lysere grøn, hvis der jeg brugte en hover effekt og en rød farve, hvis jeg prøver at gribe folks opmærksomhed.

1. <https://support.google.com/adsense/answer/6002621?hl=en>

2. https://www.iab.com/wp-content/uploads/2015/11/IAB_Display_Mobile_Creative_Guideline

Font

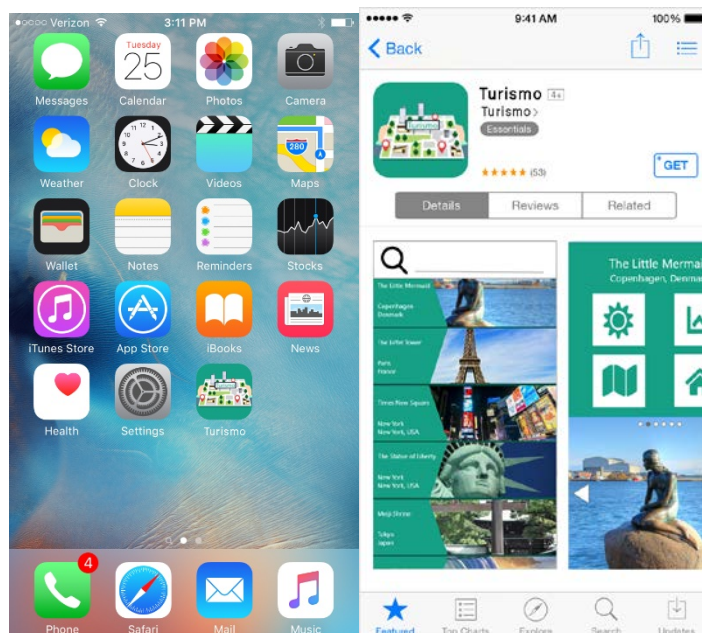
Jeg har valgt kun at bruge en font til alting i min opgave for at vedligeholde den designfilosofi jeg har fulgt, som handler om simplicitet. Fonten brugt er "Arial" hvilket er en bevidst beslutning da den opfylder de krav jeg havde til en simpel sans-serif font som jeg er sikker på at alle computere har så jeg ikke skal bekymre mig om at udseendet kan skifte fra computer til computer eller på forskellige operativsystemer.

Logo

Jeg har valgt ikke at lave eller bruge et logo til hjemmesiden, fordi jeg føler at navnet viser godt hvad min hjemmeside handler om (turister og turisme) og jeg vil ikke komprimere effekten eller ændre udseendet af hjemmesiden for drastisk da jeg prøver at holde udseendet og farverne så simple som muligt.



Jeg har derimod lavet et ikon¹⁺²⁺³ for appen da den skal bruge et ikon på telefonens appstore og på telefonens startskærm for at nemt kunne finde appen når den skal bruges.



1. bilag 10

2. bilag 11

3. bilag 12

Favicon

Jeg har ikke lavet et ikon til min hjemmeside, men har i stedet lavet et Favicon¹ da det både virker mere professionelt at have et ikon frem for et tomt dokument ikon. Det gør også at brugeren nemmere kan se, hvilken fane der er Turismo, hvis der er flere faner åbne.



PROGRAMMER BRUGT

Adobe Photoshop

Photoshop er blevet brugt til beskæring af billeder så jeg fik den samme størrelse til mit galleri for at være sikker på at størrelsen og opløsningen er det samme så man ikke risikerer at nogle billeder kunne stå ud og ødelægge strukturen pga. størrelsen eller bare se ud til at være af dårligere opløsning, hvilket virker uprofessionelt.

Adobe Illustrator

Illustrator er blevet brugt til at lave ikonet til min app og til min hjemmesides favicon.

Illustrator er ikke blevet brugt til at lave ikonerne på min hjemmeside da jeg brugte Font Awesome til at gøre det i stedet for at spare tid og det sikre at de er i perfekt kvalitet.

1. bilag 13

Adobe Dreamweaver

Dreamweaver er blevet brugt udelukkende til at skrive koden da det er et perfekt program til kodning af en hjemmeside da den hjælper både med at skrive koden ved at fortælle når der er visse fejl, men endnu vigtigere fordi den giver en god struktur ved at kunne navigere i filer der er linket til filen så man nemmere kan arbejde med ting såsom JavaScript og css uden at skulle jonglere for mange arbejdsvinduer på en gang.

Adobe Animate

Animate er blevet brugt til at lave mine animationer, animate er det eneste animationsprogram jeg kender og har arbejdet med, men det gør, hvad det skal kunne så jeg har ikke haft nogen grund til at skulle finde et andet program.

Adobe XD

XD er blevet brugt til at lave min app prototype, vi er blevet introduceret til forskellige prototype programmer, men jeg har kun arbejdet med XD da det er med i den pakke jeg betaler for, men også fordi det virker som det skal og siden det er så simpelt at bruge er det lige at gå til, hvilket passer mig perfekt da jeg stadig ikke har så meget erfaring med den arbejdsmetode.

Adobe InDesign

InDesign er blevet brugt til at skrive min rapport i, det er første gang jeg prøver at bruge programmet for det formål og det resulterer i at det har haft flere problemer og taget længere tid end jeg ville foretrække, men resultatet er at man har mere frihed og når jeg så er vant til at bruge programmet for dette vil det forhåbentligt have kunnet betale sig at lære, hvordan man laver en rapport i InDesign.

Filezilla

Filezilla er blevet brugt til at få min hjemmeside online fordi jeg foretrækker at forbinde min webhost og Filezilla igennem ftp og så styrer mapperne og filerne manuelt da jeg har oplevet flere gange at der kan opstå fejl når man gør det igennem dreamweaver som er min eneste anden kilde af erfaring udover Filezilla.

SEO

Optimering af kode

RESPONSIV

Hjemmesiden er responsiv ved brug af media queries til forsiden og ved brug af Bootstrap for resten af hjemmesiden.

META DATA

Ved brug af meta taggene Keywords og Description optimerer jeg min hjemmeside for søgemaskinen ved at give den nogle nøgleord for hvad siden indeholder og så også en beskrivelse af hvad man kan finde på hjemmesiden.

```
<meta name="Keywords" content="Turismo, tourism, traveling, app, maps, weather, crowded, gallery, testimonies, contact, adventure, planning">
<meta name="Description" content="Turismo is a website and app for people wanting to travel and explore the world.
Here you can get all the information you need to get starten on your journey.">
```

<H> TAGS

Jeg bruger <H> tags til mine overskrifter hvilket hjælper min seo fordi google går ind og kigger i <H> taggene og kigger på hvad indholdet er, dette gør det så nemmere for folk der søger på noget, der stemmer overens med noget jeg har i et <H> tag til at finde min hjemmeside.

Links

SOCIALE MEDIER

Jeg linker til sociale medier så man kan finde ud af mere og følge med i fremtidige opslag om events, reklamer eller noget andet.

ANDRE

Jeg linker til Apples, Microsoft og androids app store, som en måde at finde appen.

FRAMEWORKS OG WIDGET

Bootstrap

Bootstrap er et framework, som bruges til at lave hjemmesider med. Med framework vil det sige at man får noget HTML, CSS og JavaScript, der så kan bruge til at bygge hjemmesiden ved at gøre brug af de elementer og værktøjer, som følger med i frameworket¹.

Bootstrap er i min hjemmeside primært blevet brugt til at lave den struktur og placering af elementer på hjemmesiden ved at gøre brug af div klasser, der placerer ting i et grid så tingene er nemmere at arbejde med.

1. <http://getbootstrap.dk/>

Udover at Bootstrap hjælper en med at få noget struktur på sin hjemmeside gør det det også nemmere at implementere kodesnippets udefra fordi at begge dele kører primært på samme css og JavaScript så der er så lidt konflikt i koden som muligt.

Font Awesome

Font Awesome er et eksternt bibliotek af ikoner og logoer i vektorgrafik¹. Jeg har brugt Font Awesome til de ikoner jeg har på min hjemmeside for at spare tid, da jeg så ikke selv behøvede at lave nogle ikoner, men også fordi jeg kan være sikker på kvaliteten forbliver knivskarp.

Iframes

Iframe er et HTML 4.0 tag, der gør det mulig at have et HTML dokument inde i et andet HTML dokument², et eksempel kunne være at lave en iframe til at vise ekstra bladet på sin hjemmeside. Det vil sige at man inde fra sin hjemmeside kunne se og navigere i Ekstrabladets hjemmeside inden for den designerede frame. Man kan sammenligne en Iframe med et billede, med den forskel at et iframe i stedet for at være et statisk billede er en anden hjemmeside.

Weatherwidget.io

Weatherwidget er det widget jeg har brugt til at lave min vejrudsigt³, jeg har valgt at bruge et widget frem for at lave D3 graf fx fordi dette widget bliver opdateret med vejret automatisk, er pænere visuelt end noget jeg kan lave i JavaScript og det kræver mindre arbejder for et bedre resultat.

1. <https://fontawesome.com/>
2. https://www.w3schools.com/html/html_iframe.asp
3. <https://weatherwidget.io/>

KODEN

HTML

HTML eller Hypertext Markup Language er et opmærkningssprog, der bruges til at lave elementer på en hjemmeside om til hyperlinks til andre hjemmesider og strukturering af elementerne på hjemmesiden.

HTML er kodesproget, der er brugt til at lave strukturen på hjemmesiden, det er har jeg gjort primært ved at gøre brug af Bootstrap og deres 12 grid struktur. Bootstraps struktur har så gjort det nemmere for mig at placere ting side om side og centrerer elementer som både er garanteret at være responsivt, men også se ordentligt ud ved at alting er på samme række uden at man skal rode rundt i margins og padding.

```
<section id="about">
  <div class="container">
    <div class="row">
      <div class="col-lg-12 text-center">
        <h1 class="section-heading">We have everything you need!</h1>
        <hr class="my-4">
      </div>
    </div>
  </div>
```

Her er Bootstrap blevet brugt til at få et element til at stå alene på en række ved at have fylde 12 i dens column, den er derudover også centreret. Derefter har jeg brugt "my-4 til" at lave noget spacing efter teksten, m betyder at det er margin, y betyder at det er både top og bottom til sidst bestemmer tallet størrelsen af marginen.

CSS

CSS eller Cascading Stylesheets er et computersprog, der bruges til at beskrive, hvordan indholdet af et HTML bliver præsenteret for brugeren¹. CSS kan bruges på 3 forskellige måder.

1. INLINE STYLING:

Denne metode involverer at skrive style værdierne inde i elementets HTML tag fx. `<p style="color: blue; font-size: 10px">Hello World!</p>`

Denne metode er ikke anbefalet og burde kun bruges når det involverer styling af et unikt element fx. har jeg brugt inline styling til at definere størrelsen på mine iframes.

2. INTERNT STYLESHEET:

Denne metode fungerer ved at man angiver et styling element i koden som indeholder styling fx.

```
<style type="text/css">
```

```
p {  
  color: blue;  
  font-size: 10px;  
}
```

```
</style>
```

Denne metode er ligesom eksternt stylesheet standarden, men bruges kun, hvis der bruges en overskuelig mængde styling såsom, hvis der er meget få elementer på sitet, da det kan fylde en masse plads i koden.

3. EKSTERNT STYLESHEET:

Denne metode bruger stylingen fra en ekstern fil med ved at linke til filen i headeren af HTML filen, der kan linkes til så mange filer som man vil med denne metode. fx.

```
<link rel="stylesheet" href="basis.css" type="text/css" />
```

```
<link rel="stylesheet" href="avanceret.css" type="text/css" />
```

Denne metode er standarden når man begynder at have en stor mængde styling så koden bliver mere struktureret, men også når der bruges mere end en CSS fil.

Dette er den metode jeg har brugt næsten eksklusivt for min hjemmeside fordi jeg foretrækker den struktur det giver at have tingene adskilt og det gør også koden lidt nemmere at overskue.

1. <https://da.wikipedia.org/wiki/CSS>

JavaScript

JavaScript kan bruges på utallige måder, men et typisk eksempel vil være at ændre indholdet af en hjemmeside ved interaktion med et element på hjemmesiden¹. Dette kan fx. bruges ved at lave en knap, der ændrer cssen når man interagerer med den og derved ændre indholdet af hjemmesiden at vise et element når man trykker på det.

D3

D3.js er et JavaScript-bibliotek til manipulation af dokumenter baseret på data². D3 hjælper dig med at bringe data til liv ved hjælp af HTML, SVG og CSS. D3's vægt på webstandarder giver dig de fulde evner hos moderne browsere så man kan være sikker på at ens D3 element kan ses klart uanset, hvilken browser den skulle blive set fra.

I mit projekt er D3 blevet brugt til at lave min SVG graf, hvor indholdet er afhængig af dataen som jeg henter i et .json dokument.

```
1 // set the dimensions of the canvas
2 var margin = {top: 20, right: 20, bottom: 50, left: 40},
3     width = 300 - margin.left - margin.right,
4     height = 200 - margin.top - margin.bottom;
```

I dette udklip af min D3 grafs kode sætter man dimensionerne for SVG elementet. Det er altså her man kan styre størrelsen af grafen som den kan ses på hjemmesiden.

1. <https://www.javascript.com>
2. <https://d3js.org/>

.Json

Json (JavaScript Object Notation) er et format brugt til dataudveksling. Json er kendt for at være nemt for mennesker at skrive og let for maskiner at læse, hvilket gør det til et populært tekstformat til formateringen af sin data og bruges primært af programmører der arbejder med C-lignende sprog såsom C, C++, C#, Java, JavaScript, Perl og Python¹.

I mit projekt er Json blevet brugt som det dataformat jeg bruger til min D3 JavaScript graf.

```
1 [
2 {
3   "Date": "27-05-2018",
4   "Crowded": 1},
5 {
6   "Date" : "28-05-2018",
7   "Crowded": 2},
8 {
9   "Date" : "29-05-2018",
10  "Crowded": 4},
11 {
12   "Date" : "30-05-2018",
13   "Crowded": 3}
14 ]
15
```

Jquery

Jquery er et JavaScript bibliotek med det formål at simplificere integrationen mellem HTML og javascript². Jquery er nok det mest populære JavaScript bibliotek i verden og bruges til en, hvis grad i næsten alle store hjemmesider og lægger grundlaget for mange andre JavaScript biblioteker som har et større fokus på en niche i modsætning til Jquery's brede arrangement af funktioner.

Jquery i mit projekt bruges til at lave en flydende animation når man bruger navigationsbaren til at navigere på sitet samt at vise, hvor man er på siden ved at skifte fontfarven i navigationsbaren når er man scroller til en sektion af siden.

```
! function(a) {
  "use strict";
  a('a.js-scroll-trigger[href="#"]:not([href="#"])').click(function() {
    if (location.pathname.replace(/^\//, "") == this.pathname.replace(/^\//, "") && location.hostname == this.hostname) {
      var e = a(this.hash);
      if ((e = e.length ? e : a("[name=" + this.hash.slice(1) + "]")).length) return a("html, body").animate({
        scrollTop: e.offset().top - 57
      }, 1e3, "easeInOutExpo", !1);
    }
  });
  a(".js-scroll-trigger").click(function() {
  });
  a("body").scrollspy({
    target: "#mainNav",
    offset: 57
  });
}(jQuery);
```

1. <https://www.json.org/json-da.html>

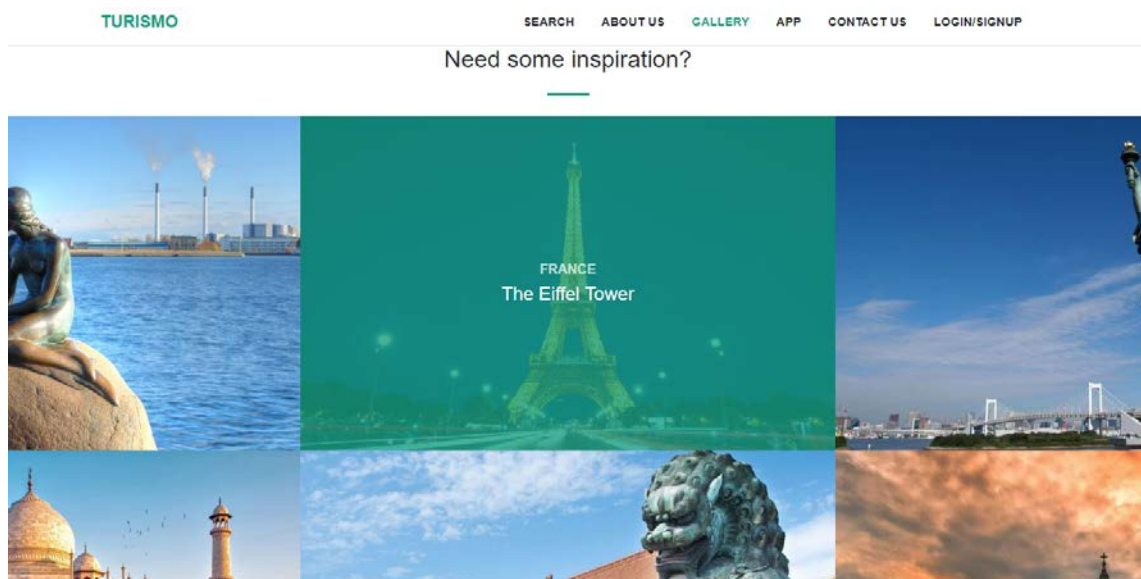
2. https://www.nemprogrammering.dk/Tutorials/Startviden/teknologierne/hvad_er_jQuery.php

Her i min kode fortæller jeg at nær en HTML class har navnet "js-scroll-trigger" så starter funktionen, som så gør at hjemmesiden bliver scrollet ned til sektionen, hvor sektionens id er det samme som a taggets href.

```
<li class="nav-item">  
  <a class="nav-link js-scroll-trigger" href="#search">Search</a>  
</li>
```

```
<section class="bg-primary" id="search">  
  <div class="container">
```

Udover scrollfunktionen bruger jeg funktionen scrollspy, der viser, hvor man er på hjemmesiden ved at ændre farven på fonten i navigationsbaren¹.



1. bilag 14

FORBEDRINGER

Der vil altid være ting som kan gøres bedre eller ting, som kan tilføjes, i den her del vil jeg komme ind på hvilke ting jeg føler ville være godt at få tilføjet og de ændringer jeg ville lave hvis jeg havde tid og/eller evnerne.

Hjemmesiden

- Ordentlig placering af D3 graf
- Bedre D3 graf
- Indhold i 4 og sidste kvadrat på min underside som skulle vise priser og rejsemuligheder.
- Login/Signup overlay når jeg trykkede på det i navigationsbaren.
- En account knap i navigationsbaren når man var logget ind.
- Flere eksempler end bare den lille havfrue

App

- Account side
- Options side
- Flere billeder og grafer.
- Bookmarks
- Åbne kortet i en anden app eller i stort format.

Reklamer

- Flere reklamer med fx video og lyd
- Bruge reklamerne på en aktuel hjemmeside.

Opsummering

Som man kan se er der mange ting som jeg gerne ville kunne gøre bedre, men med min mangel på arbejdskraft synes jeg at jeg kom ret godt igennem. Især D3 grafen kunne jeg godt tænke mig at få fixet siden den tog ret lang tid at lavet, men da jeg så fik den lavet nægtede den at blive placeret, hvor jeg ville have den.

KONKLUSION

Jeg kan til sidst konkludere at der er et marked for turist apps/hjemmesider, men at det skal være veludviklet for at kunne konkurrere med de værktøjer man har til rådighed lige nu.

Mit produkt nærmer sig at kunne opfylde de krav, som stilles fra brugeren for at man skulle bruge den, men jeg synes at den gør et godt stykke arbejde med at lave et produkt der står ud fra konkurrenter, som så også har indhold nok til at vise konceptet. Desuden kan jeg også se ud fra de tests jeg lavede og den feedback jeg har fået at, der er potentiale for at det kunne blive en hjemmeside/app som folk ville gøre brug af. Der er altså både et marked og en interesse for produktet, som relativt nemt kunne videreudvikles i flere forskellige retninger.

REFLEKSION

Projektet har været noget af et rod for mig, men jeg føler stadig at jeg har fået en masse ud af det. Lange projekter ligesom dette har altid været mit foretrukne format at lave opgaver i, men jeg arbejder ikke særlig godt alene, hvilket har gjort dette projekt til en stor udfordring for mig. Når man skal lave et stort projekt er der altid mange ting, der skal gøres som forberedelse for at projektet til at være så godt som muligt, men denne forberedelse gik ikke så godt for mig da der blev spildt næsten alt tiden med vejledning på at prøve at få kontakt med en gruppe som jeg aldrig fik fat i. Det er dog ikke kun dårligt at tingene gik lidt på afveje da jeg føler at det kan sagtens ske i fremtiden på arbejdet når det har større konsekvenser så det har givet mig en ide om, hvordan man skal gribe det an når der er en masse, der skal se og det ske måske ikke i den perfekte rækkefølge.

Udover at lære, hvordan man skal bære sig ad i et projekt, som ikke ligefrem har været perfekt har jeg også lært en masse i forhold til fremstillingen af mine produkter. Jeg har fået mere erfaring i en masse programmer, som er blevet brugt på en eller anden måde igennem forløbet, men især føler jeg at jeg har fået en masse ud af fremstillingen af min hjemmeside da jeg føler at jeg er kommet langt inde for HTML, CSS og min forståelse af JS (selvom jeg ikke kan skrive det endnu) i forhold til når jeg kigger tilbage igennem gymnasiet og 1. semester.

Det har også været god øvelse for mig at skulle skrive en rapport selv da jeg aldrig har været særlig god til at skulle skrive opgaver og har altid foretrukket mundtlige fremlæggelser. Man kommer dog ikke udenom at der skal skrives engang imellem, det at skulle skrive rapporten selv føler jeg har gjort mig om det så bare er en smule bedre til at skrive fremtidige rapporter, eller bare længere tekster uden for et akademisk emne.

KILDER

1. <https://www.momondo.dk/>
2. <https://www.visitdenmark.dk/da/danmark/hold-ferie-i-danmark>
3. https://www.iab.com/wp-content/uploads/2015/11/IAB_Display_Mobile_Creative_Guidelines_HTML5_2015.pdf
4. <https://www.statista.com/statistics/248769/age-distribution-of-worldwide-instagram-users/>
5. <https://support.google.com/adsense/answer/6002621?hl=en>
6. https://www.iab.com/wp-content/uploads/2015/11/IAB_Display_Mobile_Creative_Guideline
7. <http://getbootstrap.dk/>
8. <https://fontawesome.com/>
9. https://www.w3schools.com/html/html_iframe.asp
10. <https://weatherwidget.io/>
11. <https://da.wikipedia.org/wiki/CSS>
12. <https://www.javascript.com>
13. <https://d3js.org/>
14. <https://www.json.org/json-da.html>
15. https://www.nemprogrammering.dk/Tutorials/Startviden/teknologierne/hvad_er_jQuery.php

BILAG

BILAG1: GANTT KORT

BILAG2: BRAINSTORM

BILAG3: HJEMMESIDE SKITSE 1

BILAG4: HJEMMESIDE SKITSE 1

BILAG5: APP SKITSE

BILAG6:DESIGNTHINKING

BILAG7:SPØRGESKEMA

BILAG8: REKLAME 1

BILAG9:REKLAME 2

BILAG10:APP IKON

BILAG11: APP IKON PÅ PHONE

BILAG12: APP IKON PÅ APPLE APP STORE

BILAG13: FAVICON

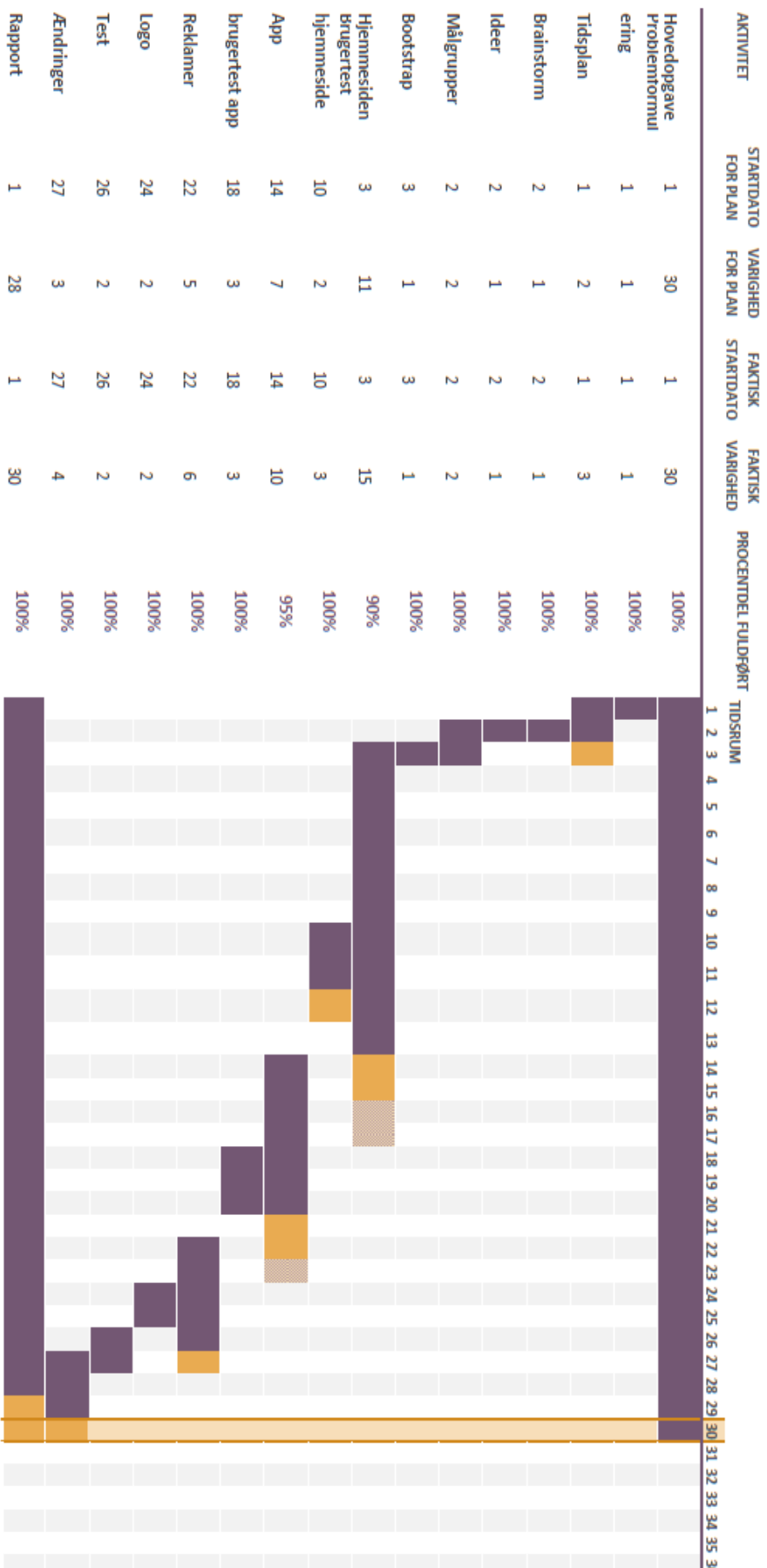
BILAG14: SCROLLSPY

Projektplanlægger

Fremhæv et tidsrum til højre. Derpå følger en forklaring af diagrammet.

Fremhævnings af tidsrum: #

Varighed for plan Faktisk startdato % fuldført Faktisk (ud over plan) % fuldført (ud over plan)

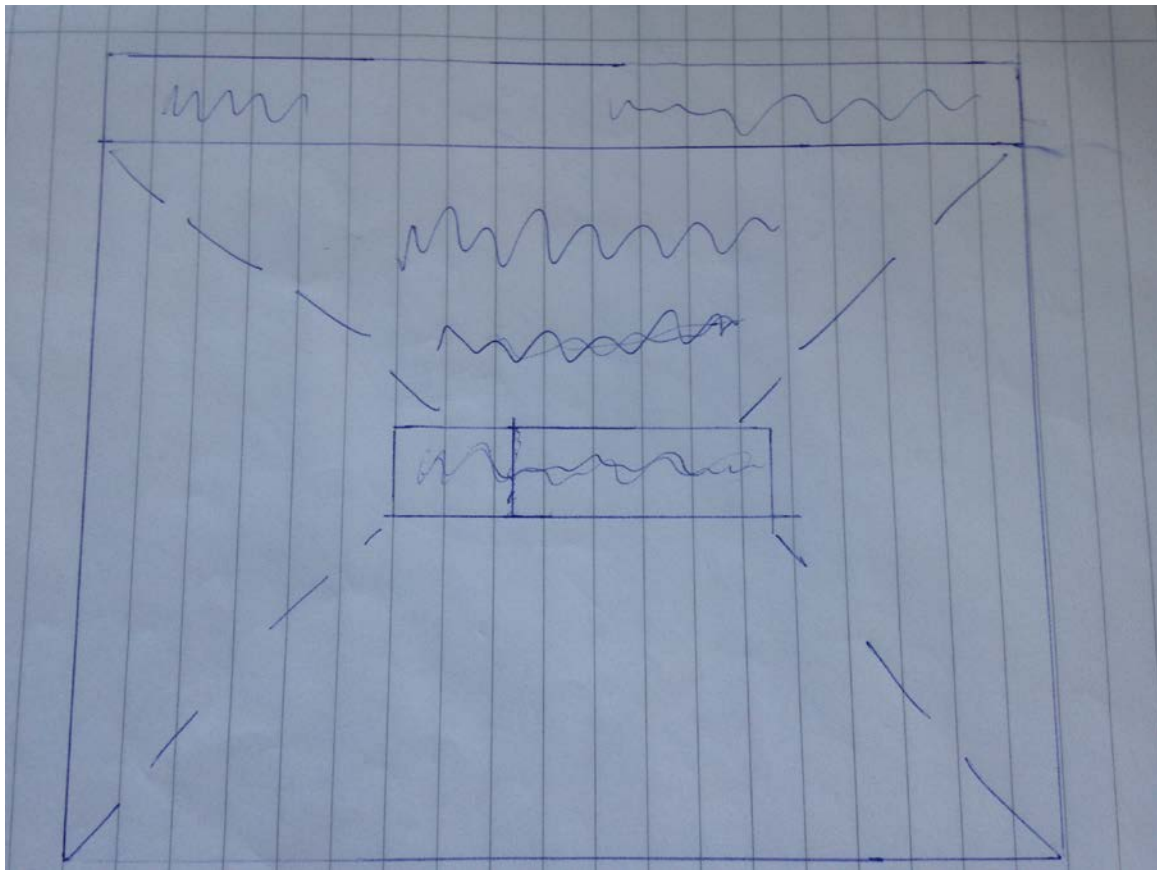


Bilag 1 - Gantt kort

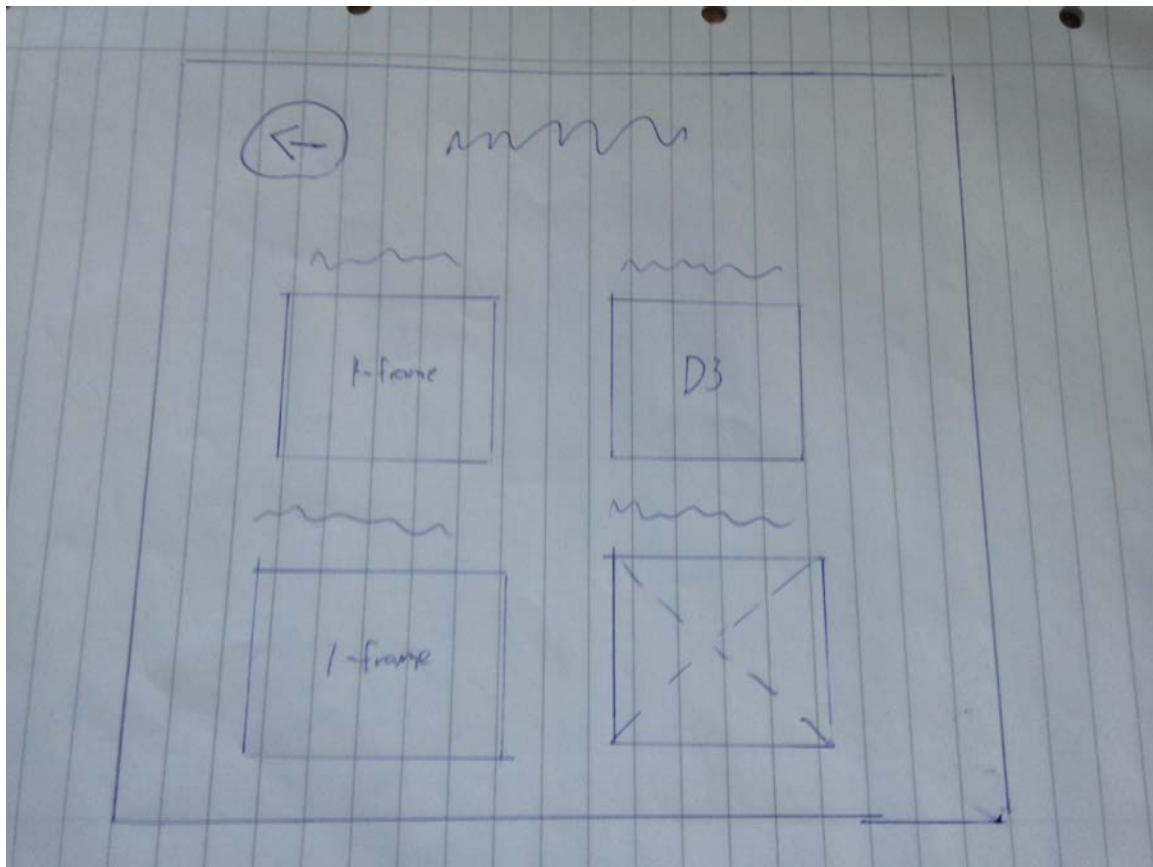
Bilag 2 - Brainstorm



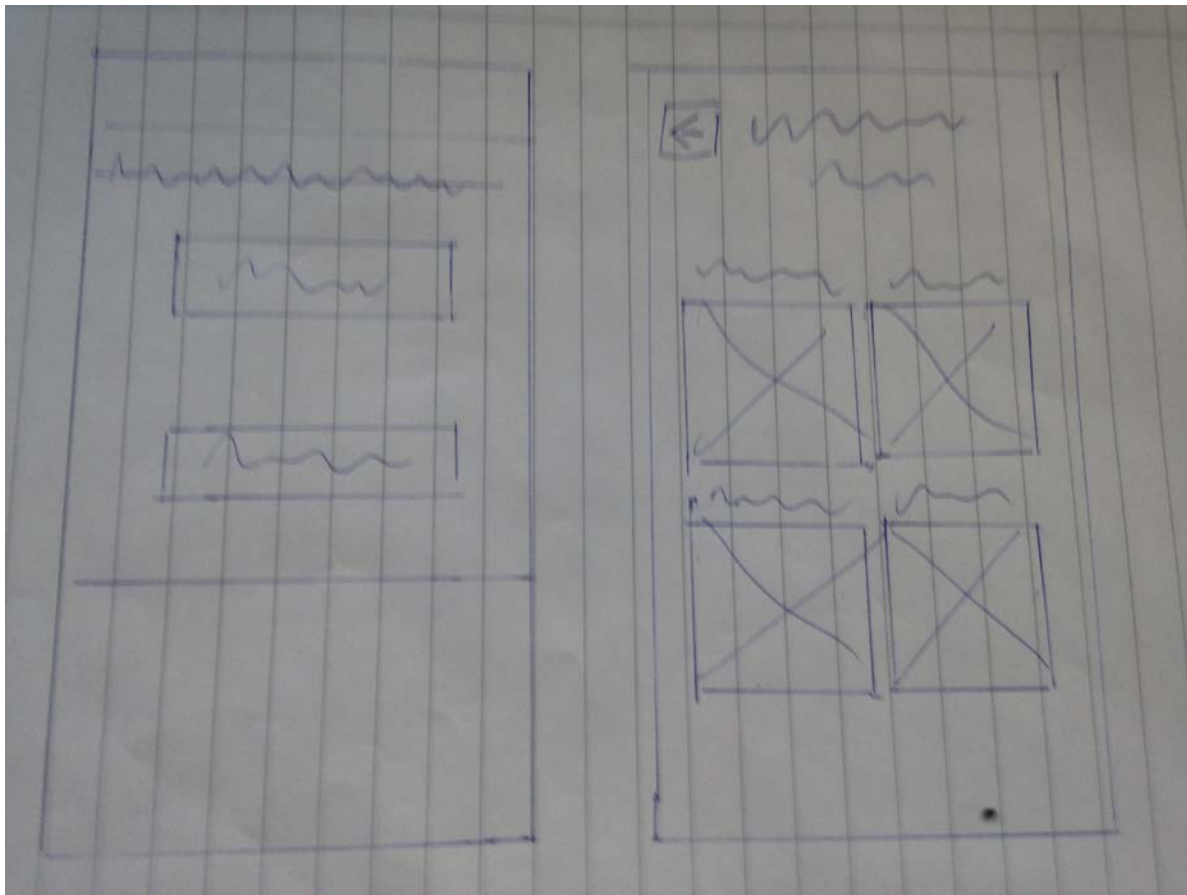
Bilag 3 - Hjemmeside skitse 1



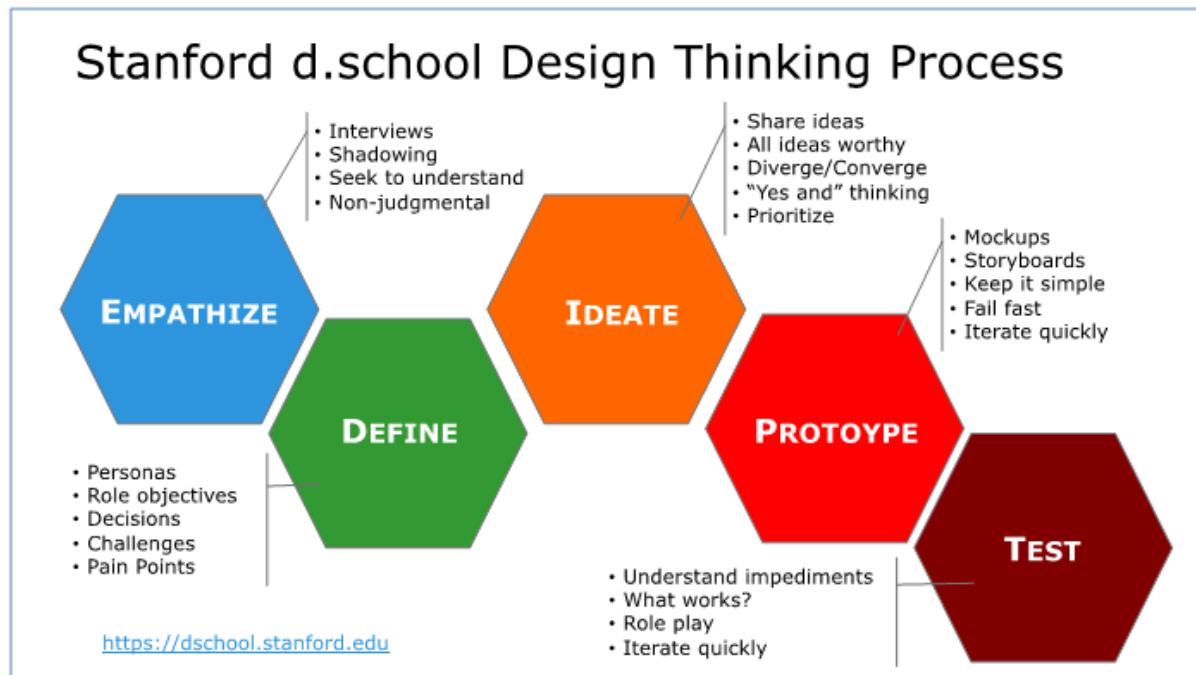
Bilag 4 - Hjemmeside skitse 2



Bilag 5 - App skitse



Bilag 6 - Designthinking



Bilag 7 - Spørgeskema

- 1. Hvordan synes du farveskemaet ser ud?**
- 2. Er fonten læselig?**
- 3. Er teksten godt skrevet på en måde at budskabet forstås nemt?**
- 4. Hvad synes du om navigationsbaren?**
- 5. Giver forsiden dig lyst til at blive på hjemmesiden?**
- 6. Hænger ikonerne sammen med hvad de beskriver?**
- 7. Er vejrudsigten på undersiden til at forstå?**
- 8. Er grafen på undersiden til at forstå?**



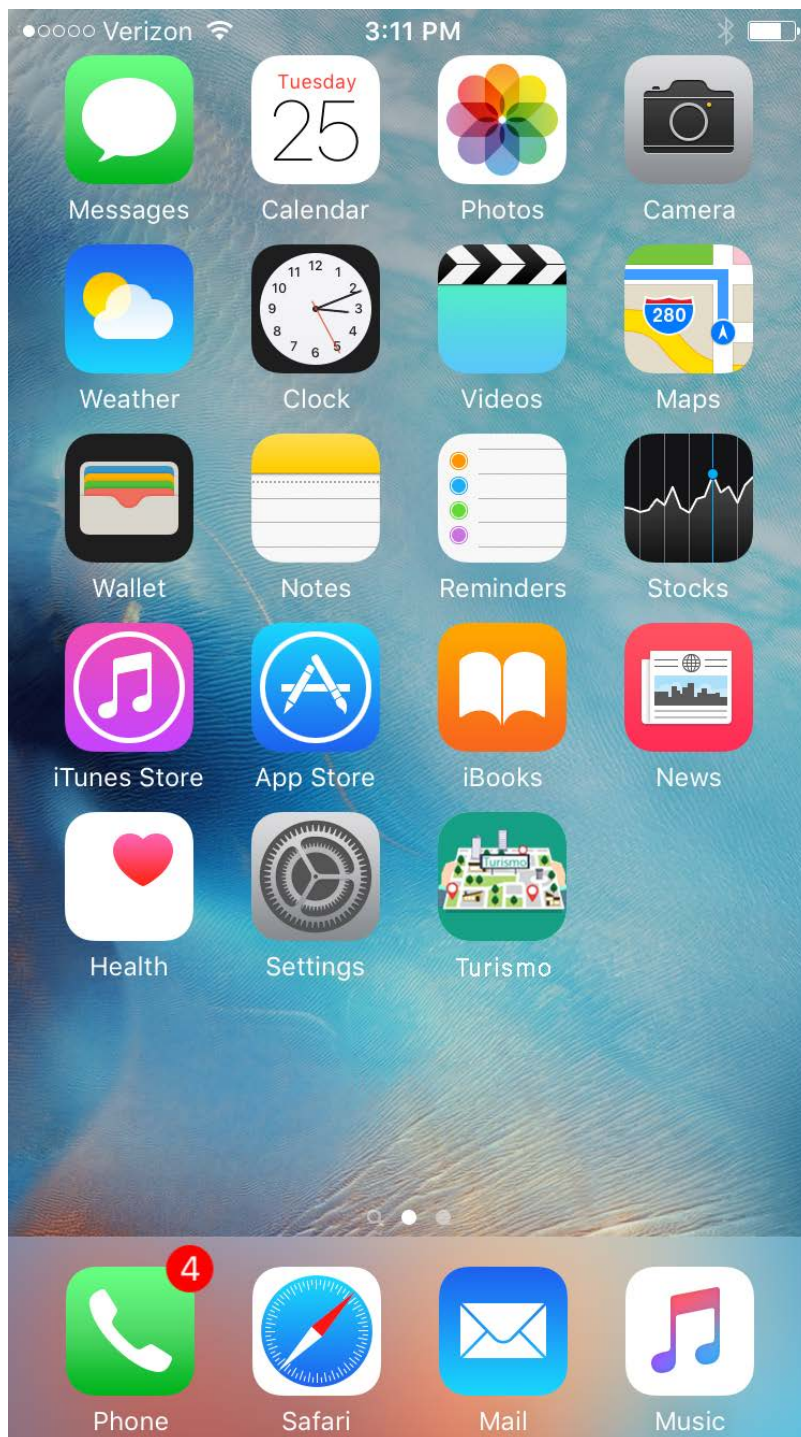
Bilag 9 - Reklame 2



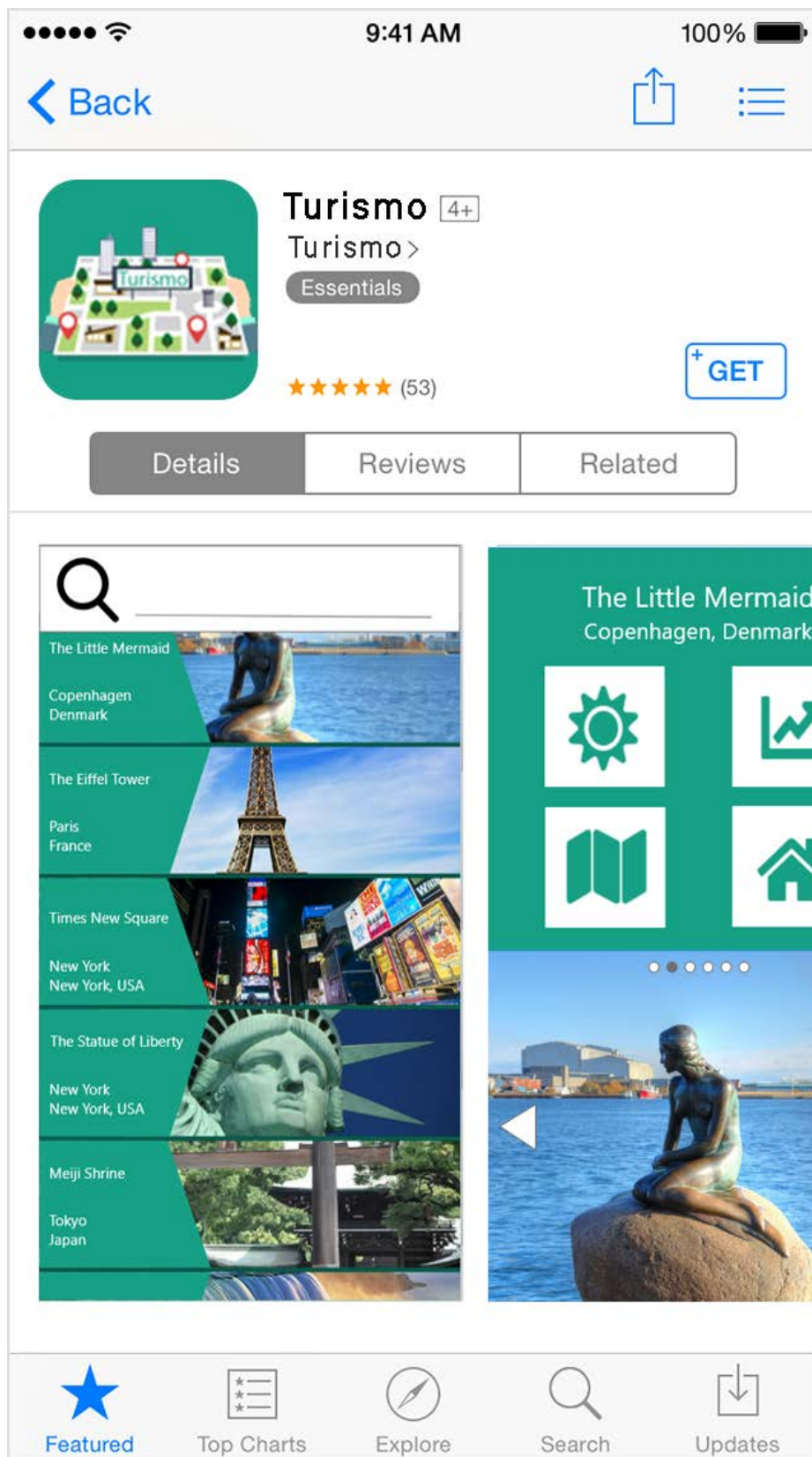
Bilag 10 - App ikon



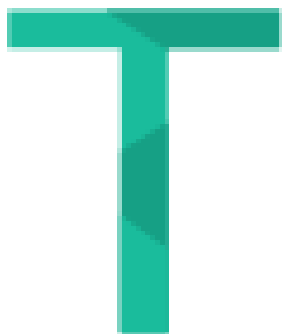
Bilag 11 - App ikon på iPhone



Bilag 12 - App ikon på Apple appstore



Bilag 13 - Favicon



Bilag 14 - Scrollspy

