

Webbplatsdesign – Web Project rapport

C20antka
Anton Karlsson
19940916-7534

Innehållsförteckning

1	Mening och objektiv	1
1.1	Beskrivning utav lösning	1
2	Målgrupp	2
2.1	Beskrivning	2
3	Arbetsprocess	3
3.1	Sitemap	3
3.2	Beskrivning utav lösning	3
4	Användarvänlighet	7
4.1	Beskrivning utav Gestaltlag	7
4.2	Beskrivning utav en Heuristic på webbsidan	8
5	Användarupplevelse	9
5.1	Grafisk design	9
5.2	Språk	9
5.3	Informationsdesign	9
5.4	Interaktionsdesign	9
5.5	Själsäkerhet	10
	Referenser	11

1 Mening och objektiv

1.1 Beskrivning utav lösning

Meningen med denna webbplats var att visa utbud och ge information om en verksamhet som i detta fall var en elektronikbutik som säljer diverse elektroniska apparater så som tv, datorer, telefoner och kameror. Webbplatsen är ingen e-handel utan visar enbart varor som kan köpas i butik, webbplatsen förmedlar också kontaktinformation och adress till den fysiska butiken. Webbdesignen har skapats med hjälp utav *Högskolan i Skövde (2021)* och *HTML & CSS Design and Build Websites (2011)* material och riktlinjer.

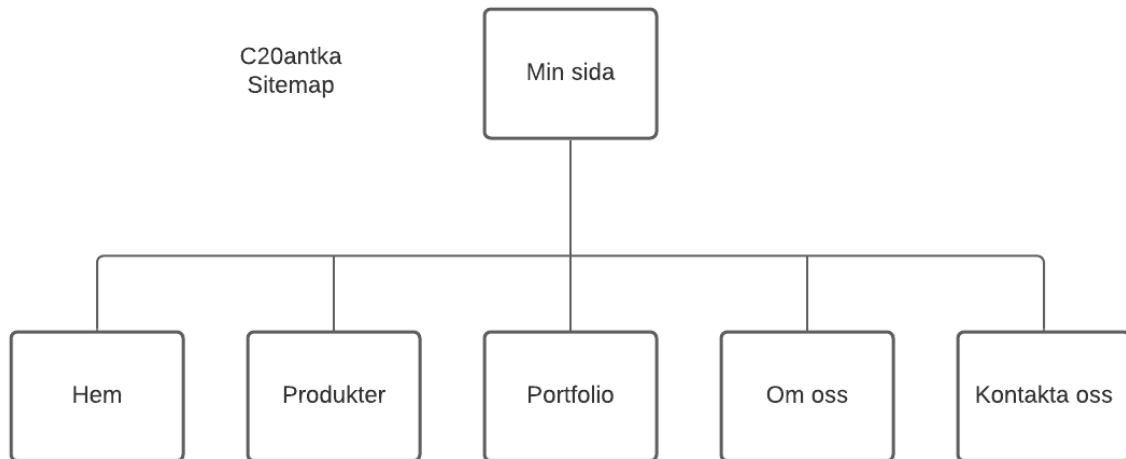
2 Målgrupp

2.1 Beskrivning

Denna webbplats har målgruppen teknikintresserade, gamers och programmerar i fokus, därför valet utav bakgrunden, webbplatsen ska alltså vara lite häftig. Målgruppen är även early adopters, denna fiktionella verksamheten säljer de senaste och väldigt dyra varor.

3 Arbetsprocess

3.1 Sitemap



Figur 1 sitemap för webbplats

3.2 Beskrivning utav lösning

Dag	Öppnar	Stänger
Måndag	10.00	22.00
Tisdag	10.00	22.00
Onsdag	10.00	22.00
Torsdag	10.00	22.00
Fredag	10.00	21.00
Lördag	12.00	20.00
Söndag	12.00	18.00

Figur 2 skärmdump på tabell med öppettider

Ett utav kraven för webbplatsen var att en tabell skulle finnas med, då gjorde en tabell med öppettiderna för verksamheten. Se figur 3 för kod.

```
<table>
  <caption>
    Öppettider
  </caption>
  <thead>
    <tr>
      <td>Dag</td>
```

```

        <td>Öppnar</td>
        <td>Stänger</td>
    </tr>
</thead>
<tbody>
    <tr>
        <td>Måndag</td>
        <td>10.00</td>
        <td>22.00</td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Tisdag</td>
        <td>10.00</td>
        <td>22.00</td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Onsdag</td>
        <td>10.00</td>
        <td>22.00</td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Torsdag</td>
        <td>10.00</td>
        <td>22.00</td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Fredag</td>
        <td>10.00</td>
        <td>21.00</td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Lördag</td>
        <td>12.00</td>
        <td>20.00</td>
    </tr>
    <tr>
        <td>Söndag</td>
        <td>12.00</td>
        <td>18.00</td>
    </tr>
</tbody>
</table>

```

Figur 3 kodblock för tabell med öppettider



Figur 4 skärmdump på footer

För att visa kontaktinformation på varje sida så användes en footer, den sitter längst ned på sidan med en fixerad position, så även när man scollar ned så sitter den längst ned på sidan och följer med snyggt. Följande kod användes för footern (se figur 5). Id-taggen användes i ett div-element. Denna lösning togs fram med hjälp utav *Högskolan i Skövde (2021)* kursmaterial.

```
#footer {
  background-color: grey;
  text-align:center;
  position:fixed;;
  bottom:0;
  width:140%;
  height:auto;
  opacity:80%;
  font-weight: bold;
}
```

Figur 5 kodblock för footer

KONTAKTA OSS!

Namn:

Stad:

Gata:

Telefon:

E-mejl:

Ämne:

Önskat datum:

Figur 6 skärmdump på kontaktformulär

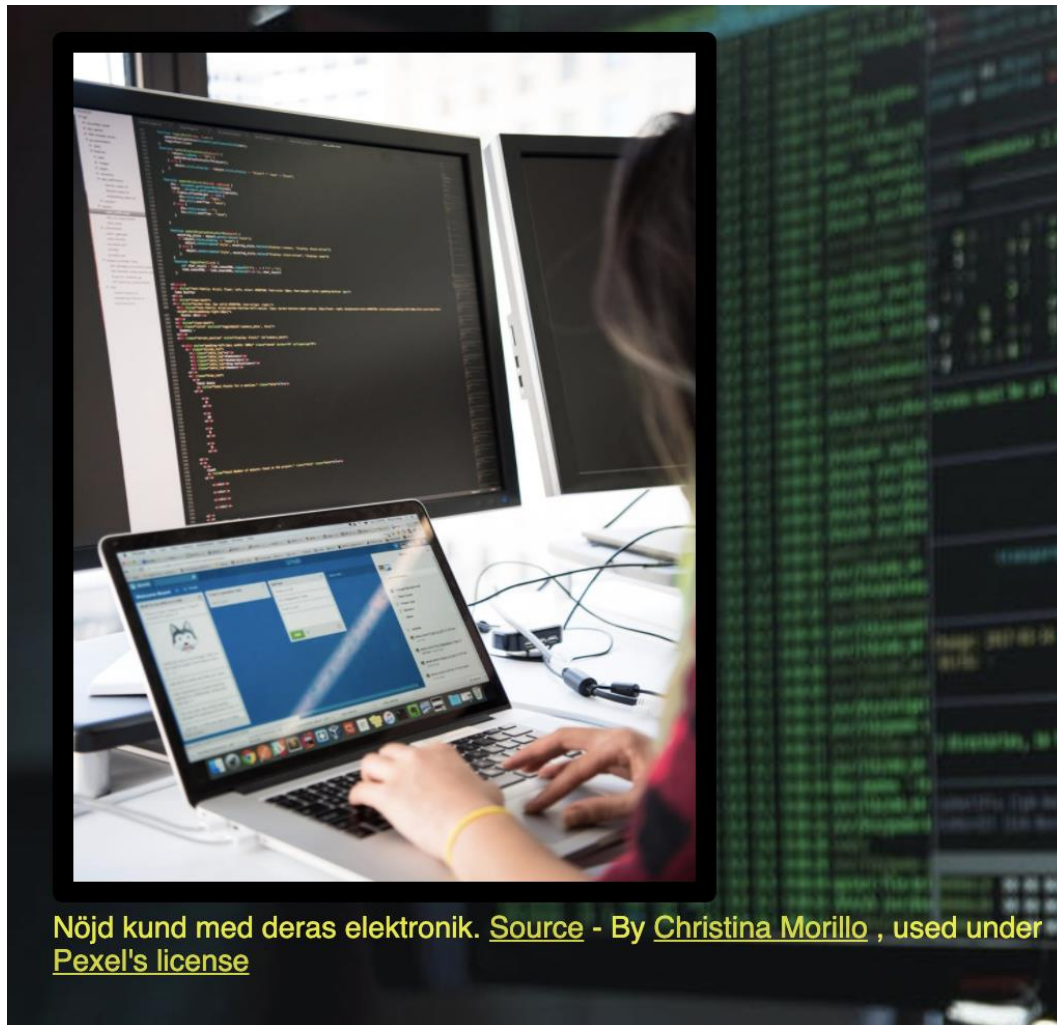
Ett annat krav var att ha med ett formulär på sidan, då gjordes ett kontaktformulär där man kan fylla i information om sig själv samt vilket ämne det hela gäller. Formuläret använder sig utav mailto, i detta fall en fiktiv mailadress. Man fyller också i vilket datum man skulle vilja bli kontaktad. Se kodblock nedan för att se hur det gjordes. Kontaktformuläret baserades på en dugga som gjorde tidigare under kursens gång från *Högskolan i Skövde* (2021).

```
<form action="mailto:information@antonselektronik.se?subject=Information" method="POST">
  <fieldset style="margin-top: 100px;">
    <legend>Kontakta oss!</legend>
    <div><label>Namn: <input type="text" name="Name" placeholder="Skriv namn" required></label></div>
    <div><label>Stad: <input type="text" name="City" placeholder="Skriv stad" required></label></div>
    <div><label>Gata: <input type="text" name="Street" placeholder="Skriv gatunamn" required></label></div>
    <div><label>Telefon: <input type="tel" name="Telephone" placeholder="07X-123 123 00" required></label></div>
    <div><label>E-mejl: <input type="email" name="Email" placeholder="exampel@exempleleml.com"></label></div>
    <div><label>Ämne: <input type="text" name="Topic" placeholder="Ämne" required></label></div>
    <div><label>Önskat datum: <input type="date" name="Date" min="2021-03-01" max="2022-03-01" required></label></div>
  </fieldset>
  <input id="submit" type="submit" value="Submit">
</form>
```

Figur 7 kodblock för formulär

4 Användarvänlighet

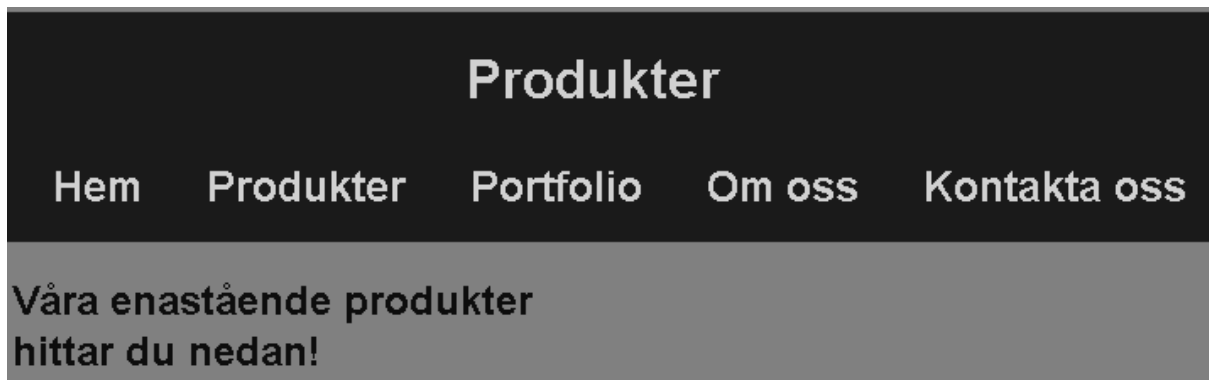
4.1 Beskrivning utav Gestaltlag



Figur 8 skärmdump på gestaltexempel (Law of Proximity)

I figur 8 syntes ett exempel på gestaltlagen Law of Proximity som är taget från webbplatsen i fråga, genom att den gula figcaption texten sitter nära under bilden så förstår användaren att texten tillhör bilden och information som ges har med bilden att göra. Gestaltexemplet bygger på information från *Högskolan i Skövde* (2021).

4.2 Beskrivning utav en Heuristic på webbsidan



Figur 9 skärmdump på Nielsens heuristic exempel (Visibility of system status)

I figur 9 så syns ett exempel på en utav Nielsens heuristics, Visibility of system status, i headern så står det alltid rubricerat vilken sida man är på. Då är det lätt att se att man är inne på produkter, för att det står så klart och tydligt i headern. Byter man sida så står det den nya sidan i rubriken i headern. Då blir det ingen förvirring vart man är på webbplatsen.

5 Användarupplevelse

5.1 Grafisk design

På webbsidan så har den en flexbox i headern, så att oavsett storlek på webbläsarfönstret så är headern alltid läsbar och någorlunda fin att se på. Koden som användes för att göra detta möjligt ses nedan. Flexboxen utvecklades med hjälp av *Högskolan i Skövde (2021)* kursmaterial.

```
#header {  
  display: flex;  
  background: black;  
  opacity: 80%;  
  justify-content: flex-end;  
  align-items: center;  
  flex-wrap: wrap;  
  flex-direction: row;  
  padding-bottom: 10px;  
  height: auto;  
  width: auto;  
}
```

Figur 10 kodblock för header

5.2 Språk

Språket är väldigt vardagligt och generellt då det bör kunna tilltala den generella massan, möjligtvis att vissa tekniska termer används som enbart målgruppen förstår direkt. Till exempel RAM minne, de tekniskt insatta vet vad det är, Arne 70 år har nog ingen större aning om vad det betyder. Men annars så är lättförståeligt språk som gäller på webbplatsen.

5.3 Informationsdesign

För att erbjuda en bra informationsdesign så har en nav-bar gjorts i headern, där användaren enkelt kan klicka sig in på de sidor hen önskar att besöka. Sedan ändras informationen i headern så att användaren alltid vet vilken sida hen är på. Det blir då väldigt lätt och användarvänligt att navigera sig på webbplatsen. Användaren blir även direkt erbjuden lättsmält information på start-sidan med snabb-länkar till produkter och kontakta oss för att enkelt kunna komma vidare i flödet. Designen utvecklades med hjälp utav *Högskolan i Skövde (2021)* kursmaterial och videoföreläsningar.

5.4 Interaktionsdesign

Material design har enbart använts lite grann på denna webbplats, bakgrunden använder sig utav en bildbakgrund i bodyn. Sedan blir det lite hierarkier med bilder och text ovanpå, dock användes en helt svart border runt bilden istället för en skuggningseffekt som då hade kunnat

lyft bilden lite mera från bakgrunden och då gett ett djup till webbsidan. Men den effekten var inte lika estetiskt tilltalande enligt mig så därför användes då en svart border i stället.

Footern som rullar med nedåt har en opacitet på 80% är lite transparent, detta gjordes enligt *HTML & CSS Design and Build Websites (2011)* exempel. Footern får en snygg glider ”över” webbsidan effekt med fixed position, detta ger ett extra djup till webbplatsen också.

5.5 Självssäkerhet

På denna webbplats erbjuds det mycket självssäkerhet till användaren, den är väldigt basic och lätt att förstå, högst osannolikt att användaren inte skulle hitta det den söker efter. Klara och tydliga navigationer och du vet alltid vilken sida du är på. Hittar inte användaren vad hen söker för att det fattas på webbplatsen så använder man då kontakta oss för att få svar på sin fråga. Simpelt men effektivt.

Referenser

Duckett, J. (2011) *HTML & CSS Design and Build Websites*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.