

**VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA
MARIBOR**

PROJEKTNA NALOGA
pri predmetu
Razvoj spletnih rešitev

Kandidatka: »Kristijana Marušić«

Vrsta študija: študentka izrednega študija

Študijski program:

Računalništvo in informatika - Programsko inženirstvo

Predavatelj: mag. Ervin Schaff

Maribor, študijsko leto 2024/2025

IZJAVA O AVTORSTVU PROJEKTNE NALOGE

Podpisana »Kristijana Marušić«, sem avtorica projektne naloge.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbel/a, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia Maribor,
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli, kot moje lastne kaznivo po Zakonu o avtorski in sorodnih pravicah – ZASP (Ur. l. RS 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/2013, 56/2015 63/16, 59/19 in 130/22), prekršek pa podleže tudi ukrepom Višje strokovne šole Academia Maribor skladno z njenimi pravili,
- skladno z 32.a členom ZASP dovoljujem Višji strokovni šoli Academia Maribor objavo na spletnem portalu šole.

»Ljubljana«, »November 2024«

Kazalo vsebine

SLOVAR POIMOV (GLOSSARY TABLE)	1
ORODJA ZA IZDELAVO SPLETNIH STRANI	3
Vrste orodij za izdelavo spletnih strani	3
1. Orodja za oblikovanje brez kode (drag-and-drop):	3
2. Orodja za razvoj spletnih strani (za razvijalce):	3
3. Orodja za oblikovanje uporabniškega vmesnika (UI) in uporabniške izkušnje (UX):	3
4. Orodja za testiranje spletnih strani:	4
5. Orodja za gostovanje spletnih strani:	4
6. Orodja za upravljanje vsebine (CMS):	4
ŽIVLJENSKI CIKEL RAZVOJA SPLETNE STRANI	5
Faze življenjskega cikla razvoja spletne strani	5
1. Načrtovanje (Planning)	5
2. Oblikovanje (Design)	5
3. Razvoj (Development)	5
4. Testiranje (Testing)	6
5. Lansiranje (Launch)	6
6. Vzdrževanje (Maintenance)	6
CILJNA OPRAVILA SPLETNE STRANI	7
Glavni cilji spletne strani:	7
1. Prikaz/skrivanje dodatnega besedila	7
2. Košarica za nakup iger	8
3. Prikaz animiranega headerja pri scrollanju	9
RAZLIČNI SCENARIJI UPORABNIŠKIH IZKUŠENJ	10
Scenariji uporabniških izkušenj	10
1. Scenarij: Iskanje informacij na spletni strani	10
2. Scenarij: Dodajanje igre v košarico in zaključek nakupa	10
3. Scenarij: Branje dodatnih informacij na strani	11
4. Scenarij: Interakcija s headerjem med premikanjem po strani	11
5. Scenarij: Odstranjevanje elementov iz košarice	11
SKUPINE ALI VRSTE KONČNIH UPORABNIKOV	12
1. Igralci (Ljubitelji družabnih iger)	12
2. Starši in družine	12
3. Občasni obiskovalci	12
4. Redni kupci	13
ITERACIJA PRIPRAVE SPLETNE STRANI	14
Analiza prve iteracije priprave spletne strani	15

Uspeli dosežki	15
Identificirane pomanjkljivosti	15
Uporabniška povratna informacija	15
Sklep in prihodnji koraki	16
Literatura	17

SLOVAR POIMOV (GLOSSARY TABLE)

Pojem	Angleško	Opis
Oblikovanje interakcij	Interaction design	Področje oblikovanja, ki se osredotoča na načrtovanje načinov, kako ljudje komunicirajo z izdelki, storitvami ali sistemi, zlasti digitalnimi.
Vizualno oblikovanje	Visual Design	Vizualno oblikovanje združuje umetniške in oblikovalske principe za ustvarjanje privlačnih in funkcionalnih rešitev. Vključuje vse od oblikovanja logotipov, plakatov, spletnih strani, aplikacij, animacij do ustvarjanja vizualnih vsebin za družbena omrežja. Namen vizualnega oblikovanja ni le, da je izdelek lep, ampak tudi, da olajša razumevanje vsebine in usmerja uporabnikovo pozornost.
Mentalna izkušnja	Mental Experience	Mentalna izkušnja je povezana z načinom, kako uporabniki doživljajo in interpretirajo interakcijo z izdelkom ali storitvijo na miselni in čustveni ravni. Pri oblikovanju UX in UI je razumevanje mentalnih izkušenj ključno za ustvarjanje rešitev, ki so intuitivne, uporabne in zadovoljujoče za uporabnike.
Lokalna shramba	Local storage	<p>To je funkcionalnost spletnih brskalnikov, ki omogoča shranjevanje podatkov na uporabnikovi napravi, tako da so dostopni tudi po tem, ko se stran ponovno naloži ali ko se brskalniki zapre in ponovno odpre. Lokalna shramba je pomemben del spletnih aplikacij, saj omogoča shranjevanje podatkov brez potrebe po povezavi s strežnikom.</p> <p>Primer uporabe v JavaScript-u:</p> <pre>// Shranjevanje podatkov localStorage.setItem('uporabnik', 'Janez'); // Pridobivanje podatkov const uporabnik = localStorage.getItem('uporabnik'); console.log(uporabnik); // Prikaz: Janez // Brisanje podatkov localStorage.removeItem('uporabnik'); // Brisanje vseh podatkov localStorage.clear();</pre>

Okvirni načrt	Wireframe	Gre za vizualni prikaz osnovne strukture in postavitve elementov uporabniškega vmesnika (UI), ki je zasnovan kot orodje za načrtovanje in razpravo v zgodnjih fazah razvoja digitalnih izdelkov, kot so spletne strani, aplikacije ali programska oprema.
Prototip	Prototype	Prototip je zgodnji model ali osnutek izdelka, ki ga ustvarimo z namenom testiranja koncepta, funkcionalnosti ali uporabniške izkušnje. Gre za delovni vzorec, ki razvijalcem, oblikovalcem in deležnikom omogoča vpogled v to, kako bo končni izdelek izgledal in deloval, ter omogoča iterativno izboljševanje na podlagi povratnih informacij.
Fizična izkušnja z UX	Physical Experience in UX	Nanaša se na vse fizične interakcije, ki jih uporabnik ima z izdelkom, napravo ali storitvijo, vključno s fizičnim gibanjem, dotikanjem, uporabo gest, manipulacijo naprav ali fizičnega okolja. Poudarja, kako fizični elementi oblikovanja vplivajo na uporabniško izkušnjo.
Orodja za testiranje uporabnikov in uporabnosti	User and usability testing tools	Ključna so za razvoj digitalnih izdelkov, saj omogočajo zbiranje vpogledov v uporabniško vedenje, testiranje različnih rešitev in izboljšanje uporabniške izkušnje. Njihova uporaba zagotavlja, da končni izdelek ustreza potrebam uporabnikov in dosega zastavljene cilje.
Moderirano testiranje uporabnosti	Moderated usability testing	Gre za metodo testiranja uporabnosti, kjer raziskovalec (moderator) vodi testiranje in neposredno spremlja uporabnika med njegovimi interakcijami z izdelkom, spletno stranjo, aplikacijo ali prototipom. Moderator lahko postavlja vprašanja, daje naloge ali sproti spremlja, kako uporabnik reagira in se odziva na izdelek.

ORODJA ZA IZDELAVO SPLETNIH STRANI

Orodja za izdelavo spletnih strani so različna programska orodja, ki pomagajo oblikovalcem in razvijalcem ustvariti, razviti in vzdrževati spletne strani. Ta orodja vključujejo tako platforme za enostavno oblikovanje brez kode (drag-and-drop), kot tudi napredna orodja za razvijalce, ki omogočajo popoln nadzor nad kodo spletne strani.

Vrste orodij za izdelavo spletnih strani

1. Orodja za oblikovanje brez kode (drag-and-drop):

Ta orodja so primerna za začetnike ali tiste, ki želijo hitro in enostavno izdelati spletno stran brez programiranja.

Wix: Ponuja preprosto uporabo s funkcijo "povleci in spusti", številne predloge in možnost prilagajanja spletne strani.

Squarespace: Ponuja intuitivno oblikovanje z modernimi predlogami in funkcionalnostmi, kot so e-trgovine in blogi.

Weebly: Preprost gradnik spletnih strani, ki omogoča ustvarjanje spletnih strani z uporabo predlog in vmesnika "povleci in spusti".

Webflow: Kombinira preprostost drag-and-drop orodja z napredno funkcionalnostjo, primerno za profesionalce, ki želijo več nadzora nad oblikovanjem in kodiranjem.

2. Orodja za razvoj spletnih strani (za razvijalce):

Ta orodja so namenjena razvijalcem, ki želijo popoln nadzor nad kodo in funkcionalnostjo spletne strani. Običajno vključujejo podporo za HTML, CSS, JavaScript in druge tehnologije.

Visual Studio Code (VSCode): Močno priljubljeno brezplačno orodje za razvoj, ki podpira številne programske jezike, vključno z HTML, CSS in JavaScript. Ima bogat ekosistem vtičnikov.

Sublime Text: Hitro in prilagodljivo orodje za razvoj, ki omogoča enostavno delo s kodo in ima številne vtičnike za pomoč pri razvoju spletnih strani.

Atom: Odprtokodna aplikacija za razvoj spletnih strani, ki omogoča prilagodljivost, različne vtičnike in odprtokodne funkcionalnosti.

Brackets: Orodje, osredotočeno na spletni razvoj z močno podporo za HTML, CSS in JavaScript. Ima vgrajeno funkcionalnost za predogled v živo.

3. Orodja za oblikovanje uporabniškega vmesnika (UI) in uporabniške izkušnje (UX):

Ta orodja omogočajo oblikovalcem, da ustvarijo zasnove, prototipe in uporabniške izkušnje, preden preidejo na razvoj.

Figma: Orodje za oblikovanje, prototipiranje in sodelovanje v realnem času. Zelo priljubljeno pri oblikovalcih za ustvarjanje UI in UX.

Sketch: Orodje za oblikovanje spletnih strani in mobilnih aplikacij, zelo priljubljeno pri oblikovalcih uporabniških vmesnikov (UI) za svoje visoke zmogljivosti in enostavno uporabo.

Adobe XD: Orodje za oblikovanje UI in UX ter prototipiranje. Omogoča preprosto izdelavo interaktivnih prototipov in oblikovanje zasnov.

4. Orodja za testiranje spletnih strani:

Ta orodja pomagajo pri testiranju spletnih strani, tako da zagotavljajo boljšo uporabniško izkušnjo in zaznajo morebitne težave.

Google Lighthouse: Orodje za testiranje zmogljivosti, dostopnosti in SEO na spletnih straneh.

BrowserStack: Omogoča testiranje spletnih strani na različnih napravah in brskalnikih v realnem času.

Selenium: Orodje za avtomatizirano testiranje spletnih strani, ki pomaga pri preverjanju, kako stran deluje v različnih scenarijih.

5. Orodja za gostovanje spletnih strani:

Spletna gostovanja so potrebna za shranjevanje spletnih strani in omogočanje dostopa uporabnikom.

Bluehost: Ponuja enostavno gostovanje, primeren za začetnike, in integracijo z različnimi platformami za izdelavo spletnih strani, kot je WordPress.

SiteGround: Gostovanje z odličnimi zmogljivostmi, podporo in varnostjo, primeren za vse vrste spletnih strani.

HostGator: Ena izmed priljubljenih možnosti za spletno gostovanje, ki ponuja širok spekter storitev za različne potrebe.

Netlify: Platforma za gostovanje statičnih spletnih strani, ki omogoča hitro nalaganje in integracijo z različnimi orodji za razvoj.

6. Orodja za upravljanje vsebine (CMS):

Sistem za upravljanje vsebine (CMS) omogoča enostavno ustvarjanje in urejanje vsebine na spletnih straneh brez potrebe po programiranju.

WordPress: Najbolj priljubljen CMS, ki omogoča enostavno izdelavo in upravljanje spletnih strani z uporabo predlog, vtičnikov in tem.

Joomla!: CMS, ki ponuja več prilagodljivosti in kompleksnosti v primerjavi z WordPressom, primeren za večje spletne strani.

Drupal: Zelo prilagodljiv CMS, ki omogoča ustvarjanje dinamičnih in kompleksnih spletnih strani, primeren za razvijalce.

ŽIVLJENSKI CIKEL RAZVOJA SPLETNE STRANI

Življenjski cikel razvoja spletne strani je proces, ki vključuje vse faze, od začetne ideje in načrtovanja do razvoja, testiranja, lansiranja in vzdrževanja spletne strani.

Vsaka faza je ključna za uspešen razvoj, saj zagotavlja, da je spletna stran funkcionalna, uporabniku prijazna in učinkovita.

Faze življenjskega cikla razvoja spletne strani

1. Načrtovanje (Planning)

- **Opis:** V tej fazi se določi cilj spletne strani, njeni osnovni namen, ciljna publika in vsebina. To je tudi čas, ko se izbere tehnologija, oblika in struktura spletne strani.
- **Ključni koraki:**
 - Določitev ciljev spletne strani (informativna, trgovska, blog, itd.).
 - Analiza ciljnega občinstva.
 - Oblikovanje zemljevida strani (sitemap) in arhitekture informacij.
 - Načrtovanje potrebnih funkcionalnosti (kontaktni obrazci, e-trgovina, iskalnik itd.).

2. Oblikovanje (Design)

- **Opis:** Na tej točki se oblikujejo začetni osnutki in vizualni elementi spletne strani. Oblikovalci ustvarijo wireframe in prototipe, ki prikazujejo, kako bo spletna stran izgledala in kako bodo uporabniki z njo komunicirali.
- **Ključni koraki:**
 - Oblikovanje uporabniškega vmesnika (UI) in uporabniške izkušnje (UX).
 - Priprava grafičnih elementov (barve, logotipi, slike).
 - Oblikovanje odgovornega dizajna (responsive design), da spletna stran dobro deluje na različnih napravah.
 - Ustvarjanje prototipov in wireframeov za testiranje uporabniške izkušnje.

3. Razvoj (Development)

- **Opis:** To je tehnična faza, kjer se oblikovani koncepti in dizajn prevedejo v dejansko spletno stran s pomočjo programiranja. Razvijalci pišejo kodo za funkcionalnosti, interakcije in povezave med različnimi deli strani.
- **Ključni koraki:**
 - Razvoj sprednjega dela spletne strani (frontend) – koda za izgled in uporabniško interakcijo (HTML, CSS, JavaScript).
 - Razvoj zadnjega dela spletne strani (backend) – koda za obdelavo podatkov in strežnik (PHP, Python, Ruby, Node.js itd.).
 - Povezovanje spletne strani s podatkovnimi bazami in API-ji (če je potrebno).
 - Implementacija sistemov za upravljanje vsebin (CMS), kot so WordPress, Joomla ali Drupal.

4. Testiranje (Testing)

- **Opis:** Preden je spletna stran objavljena, je nujno, da se testira na različnih napravah, brskalnikih in v različnih pogojih, da se zagotovita funkcionalnost in uporabniška izkušnja. Testiranje vključuje preverjanje napak, varnosti, hitrosti in uporabnosti.
- **Ključni koraki:**
 - Preizkušanje vseh funkcionalnosti (npr. povezave, obrazci, iskalnik, prijava).
 - Testiranje v različnih brskalnikih (Chrome, Firefox, Safari, Edge) in napravah (pametni telefoni, tablični računalniki, prenosniki).
 - Optimizacija hitrosti nalaganja strani.
 - Preverjanje varnosti (SSL certifikati, zaščita pred zlonamernimi napadi).
 - Preverjanje dostopnosti za uporabnike s posebnimi potrebami (WCAG smernice).

5. Lansiranje (Launch)

- **Opis:** Po zaključku razvoja in testiranja se spletna stran postavi v produkcijo, kar pomeni, da je dostopna uporabnikom. To vključuje nalaganje spletne strani na strežnik in optimizacijo za iskalnike (SEO).
- **Ključni koraki:**
 - Prenos spletne strani na strežnik (gostovanje).
 - Nastavitev domene (URL) in povezanost z DNS.
 - Implementacija osnovnega SEO (optimizacija za iskalnike) za boljšo vidnost spletne strani.
 - Preverjanje vseh povezav in funkcionalnosti pred končnim lansiranjem.

6. Vzdrževanje (Maintenance)

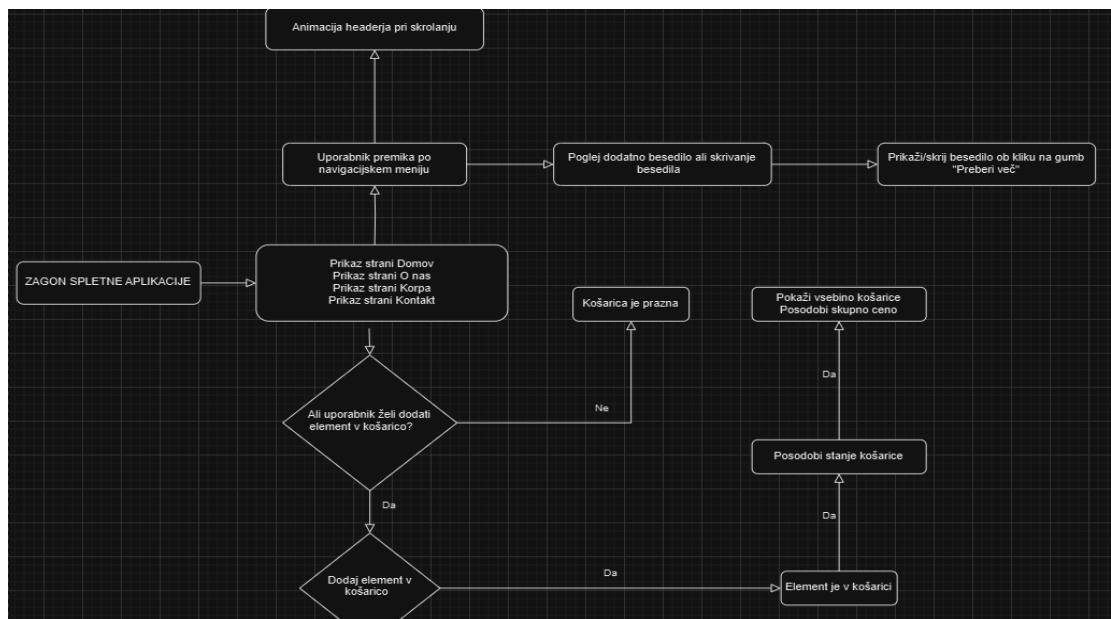
- **Opis:** Po lansiranju spletna stran potrebuje redno vzdrževanje, da ostane funkcionalna, varna in ažurna. To vključuje posodabljanje vsebin, odpravljanje napak, varnostne popravke in morebitne nadgradnje.
- **Ključni koraki:**
 - Redno posodabljanje vsebine (novice, blogi, izdelki).
 - Skrb za varnost in varnostne popravke (npr. posodobitve za CMS, vtičnike).
 - Spremljanje analitike (Google Analytics) in optimizacija spletne strani na podlagi podatkov (povečanje hitrosti nalaganja, izboljšanje uporabniške izkušnje).
 - Dodajanje novih funkcionalnosti ali posodobitev, da ostane spletna stran konkurenčna.

CILJNA OPRAVILA SPLETNE STRANI

Za spletno stran, izposojevalnica družabnih iger, ki vključuje različne funkcionalnosti (gumb za prikaz/skrivanje besedila, funkcionalnost košarice za nakup iger ter funkcionalnost za scrollable header), lahko oblikujemo **diagram glavnih ciljev**.

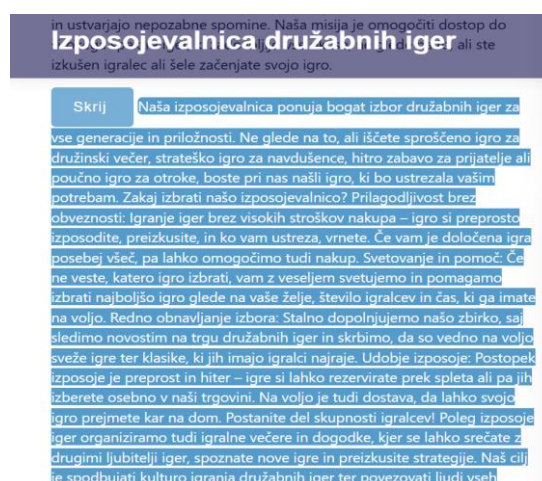
Ta diagram bo prikazal osnovne cilje in naloge, ki jih vaša stran omogoča uporabnikom.

Glavni cilji spletne strani:



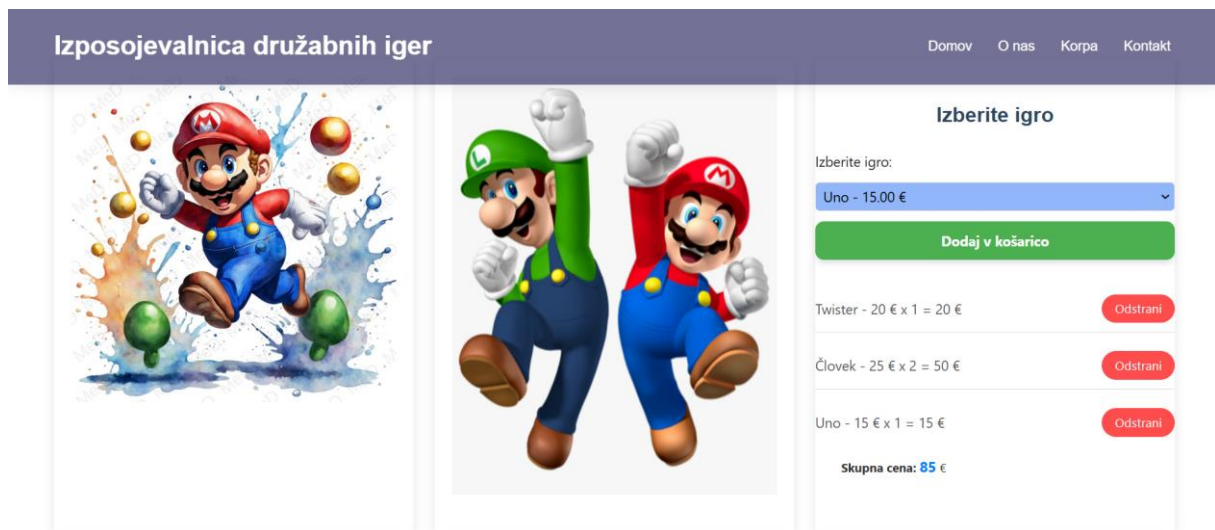
1. Prikaz/skrivanje dodatnega besedila

- **Cilj:** Omogočiti uporabnikom, da kliknejo na gumb "Preberi več", da prikažejo ali skrijejo dodatno besedilo.
- **Naloge:**
 - Klikniti na gumb "Preberi več".
 - Preklopiti med prikazom in skrivanjem besedila.



2. Košarica za nakup iger

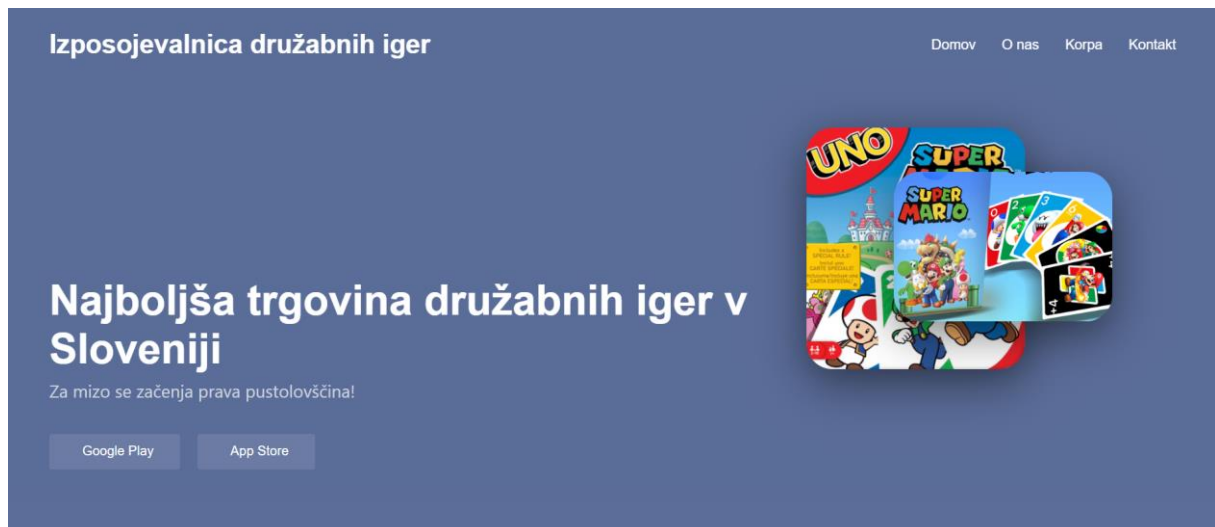
- **Cilj:** Omogočiti uporabnikom, da izberejo igre in jih dodajo v košarico, ter kasneje opravljajo spremembe v vsebini košarice.
- **Naloge:**
 - Izbrati igro iz seznama.
 - Dodati igro v košarico.
 - Preveriti vsebino košarice (izbrani izdelki in njihova cena).
 - Odstraniti izdelek iz košarice, če je potreben popravek.



Kakor je razvidno je v košarici so samo družabne igre, katere smo izbrali. Dodatno imamo tudi opcijo za pobrisati posamezen element košarice, če se stranka odloči, da nekaj ne bi več naročila.

3. Prikaz animiranega headerja pri scrollanju

- **Cilj:** Omogočiti uporabnikom, da se zavedajo spremembe v navigacijskem meniju ob pomikanju po strani.
- **Naloge:**
 - Ob pomikanju po strani (scroll) se aktivira posebna animacija za zgornji header.
 - Preveriti spremembo stanja headerja, ko se stran premika.



Poglejmo si postopek kontaktiranja podjetja:

Ko se nam prikaže osnovna stran spletne strani v prototipu moramo se po navigacijskem meniju pomakniti na stran Kontakt (klik na element Kontakt).

Prikaže se nam spletna stran z vnosnim obrazcem, katerega je potrebno izpolniti.

Izposojevalnica družabnih iger

Kontakt

DomovO nasKorpaKontakt

Naslov

Slovenija, 1000 Ljubljana, Dunajska cesta 2

Pokličite nas

+386 69 323 625

Kontaktirajte nas

izposojevalnica@igre.com

Pozdravljeni,

rada bi naročila igro "UNO", prosim sporočite ko boste imeli na zalogi.

Lep pozdrav,

Kristijana Marušič

Pošlji sporočilo

RAZLIČNI SCENARIJI UPORABNIŠKIH IZKUŠENJ

Scenariji uporabniških izkušenj

1. Scenarij: Iskanje informacij na spletni strani

- **Cilj uporabnika:** Želim izvedeti več o podjetju ali kontaktirati podporo.
- **Opis interakcije:**
 1. Uporabnik odpre spletno aplikacijo in se znajde na strani *Domov*.
 2. Klikne na povezavo *O nas* v navigacijskem meniju.
 3. Prebere informacije na strani.
 4. Nato se premakne na stran *Kontakt*.
 5. Izpolni kontaktni obrazec z vprašanjem.
 6. Pošlje obrazec.
- **Ključne funkcionalnosti:**
 1. Navigacija med stranmi.

2. Scenarij: Dodajanje igre v košarico in zaključek nakupa

- **Cilj uporabnika:** Kupiti družabno igro preko spletne trgovine.
- **Opis interakcije:**
 1. Uporabnik obišče stran.
 2. Pregleda seznam družabnih iger.
 3. Izbere igro in klikne na gumb *Dodaj v košarico*.
 4. Košarica se osveži, skupni znesek pa se prikaže na zaslonu.
 5. Uporabniku se v košarici pokaže trenutno stanje in lahko pregleda seznam iger.
 6. Doda še eno kopijo izbrane igre (po želji).

10

- **Ključne funkcionalnosti:**
 1. Dodajanje elementov v košarico.
 2. Posodabljanje količine in skupne cene.
-

3. Scenarij: Branje dodatnih informacij na strani

- **Cilj uporabnika:** Prebrati dodatne informacije.
 - **Opis interakcije:**
 1. Uporabnik obišče stran *O nas* in vidi kratko predstavitev.
 2. Klikne na gumb *Preberi več*, da si ogleda dodatne informacije.
 3. Po branju ponovno klikne na isti gumb, da skrije dodatno vsebino in se vrne na začetno stran.
 - **Ključne funkcionalnosti:**
 1. Prikazovanje in skrivanje dodatnega besedila.
-

4. Scenarij: Interakcija s headerjem med premikanjem po strani

- **Cilj uporabnika:** Premikati se po strani z jasnim in intuitivnim prikazom navigacije.
 - **Opis interakcije:**
 1. Uporabnik obišče stran *Domov*.
 2. Začne se pomikati navzdol po strani.
 3. Ko doseže določeno točko, header spremeni stil (postane "scrolled").
 4. Header ostane jasen in dostopen tudi med nadaljnjim premikanjem po strani.
 - **Ključne funkcionalnosti:**
 1. Dodajanje razreda 'scrolled' za dinamično prilagoditev headerja med pomikanjem po strani.
-

5. Scenarij: Odstranjevanje elementov iz košarice

- **Cilj uporabnika:** Urediti seznam iger v košarici.
- **Opis interakcije:**
 1. Uporabnik odpre košarico.
 2. Pregleda seznam dodanih iger.
 3. Klikne na gumb *Odstrani* ob eni od iger.
 4. Element se odstrani, skupni znesek pa se posodobi.
 5. Če košarica postane prazna, se prikaže sporočilo *Košarica je prazna*.
- **Ključne funkcionalnosti:**
 1. Odstranjevanje elementov iz košarice.
 2. Posodabljanje skupne cene.

SKUPINE ALI VRSTE KONČNIH UPORABNIKOV

Razdelitev končnih uporabnikov je ključna za optimizacijo uporabniške izkušnje, saj lahko bolje razumemo potrebe in pričakovanja različnih skupin.

Glede na Izposojevalnico družabnih iger (spletno aplikacijo) lahko opredelimo naslednje **skupine ali vrste končnih uporabnikov**:

1. Igralci (Ljubitelji družabnih iger)

- **Opis:** Posamezniki, ki radi igrajo družabne igre in iščejo nove igre za nakup ali igranje.
- **Potencialne značilnosti:**
 - Iščejo informacije o novih igrah.
 - Zanima jih cenovni razpon in razpoložljivost.
 - Radi preizkusijo brezplačne igre.
- **Potrebe:**
 - Hiter dostop do informacij o igrah.
 - Možnost preprostega nakupa.
 - Jasne cene in opisi iger.
- **Primer uporabe:**
 - Dodajanje iger v košarico in zaključek nakupa.

2. Starši in družine

- **Opis:** Starši, ki iščejo družabne igre za skupno igranje z otroki.
- **Potencialne značilnosti:**
 - Iščejo izobraževalne in zabavne igre za otroke.
 - Zanima jih kakovost in primernost igre za starostno skupino.
 - Cenijo jasne in pregledne informacije.
- **Potrebe:**
 - Predlogi za igre glede na starostno skupino.
 - Enostavna navigacija in uporabniška prijaznost.
 - Možnost prilagoditve košarice (dodajanje/odstranjevanje elementov).
- **Primer uporabe:**
 - Branje dodatnih informacij o igrah (npr. *Preberi več* funkcionalnost).

3. Občasni obiskovalci

- **Opis:** Uporabniki, ki obiščejo stran zgolj iz radovednosti ali zaradi zanimanja za določeno igro.
- **Potencialne značilnosti:**
 - Nimajo jasnega cilja (morda želijo izvedeti več o podjetju).
 - Želijo brez stresa raziskovati stran.
 - Redko zaključijo nakup.
- **Potrebe:**
 - Enostavna in pregledna navigacija.
 - Hitri odgovori na vprašanja prek kontaktnega obrazca.

- **Primer uporabe:**
 - Uporaba strani *O nas* ali pošiljanje vprašanja prek kontaktnega obrazca.

4. Redni kupci

- **Opis:** Uporabniki, ki pogosto kupujejo družabne igre in spremljajo novosti.
- **Potencialne značilnosti:**
 - Poznajo spletno stran in njene funkcionalnosti.
 - Želijo hitro dostopati do košarice in zaključiti nakup.
 - Morda jih zanimajo posebne ponudbe in popusti.
- **Potrebe:**
 - Hiter postopek nakupa (npr. prednastavljeni podatki za dostavo).
 - Obvestila o popustih in novih igrah.
 - Možnost upravljanja s košarico.
- **Primer uporabe:**
 - Dodajanje več iger v košarico in hitro zaključevanje nakupa.

ITERACIJA PRIPRAVE SPLETNE STRANI

Iteracija priprave spletne strani se osredotoča na oblikovanje osnovne strukture in funkcionalnosti, ki bodo omogočile uporabnikom enostavno raziskovanje in uporabo platforme. Ključni cilj te faze je oblikovati spletno mesto, ki bo intuitivno, vizualno privlačno in funkcionalno, hkrati pa bo služilo kot osnova za nadaljnje izboljšave v prihodnjih iteracijah.

Koncept spletne strani temelji na zamisli, da je uporabniška izkušnja v središču vsega. Obiskovalce spletne strani želimo pritegniti s preglednim dizajnom in jasnimi informacijami. Tako je domača stran zamišljena kot osrednja točka, kjer so obiskovalcem na voljo najpomembnejše informacije – od predstavitve najnovejših družabnih iger do dostopa do drugih ključnih vsebin, kot so trgovina, igre, informacije o podjetju in kontaktni podatki.

V tisti iteraciji bo trgovina ena izmed ključnih funkcionalnosti spletne strani. Predstavila bo različne družabne igre z jasnimi opisi, cenami in slikami, pri čemer bo uporabnikom omogočeno filtriranje glede na njihove preference, na primer po ceni, kategoriji ali priljubljenosti. Uporabniki bodo lahko enostavno dodali izdelke v košarico, pri čemer se bo ta dinamično posodabljala. Na strani košarice bodo prikazani izbrani izdelki s količinami, cenami in možnostjo urejanja, kar bo ustvarilo prijazno uporabniško izkušnjo pri nakupovanju.

Poleg omenjenega bomo ustvarili stran za kontakt, kjer bodo uporabniki lahko izpolnili obrazec za povpraševanja ali vprašanja. Ta obrazec bo preprost za uporabo in bo vseboval sistem preverjanja pravilnega vnosa podatkov, kar bo zagotavljalo boljšo komunikacijo med podjetjem in uporabniki. Poleg kontaktnega obrazca bomo pripravili tudi stran z informacijami o podjetju, kjer bomo predstavili naše poslanstvo in vrednote, da bi obiskovalcem omogočili boljše razumevanje našega dela in vizije.

Za oblikovanje spletne strani bomo uporabili minimalističen dizajn, ki bo poudarjal uporabnost in preglednost. Vizualni elementi, kot so jasni meniji, čitljivi naslovi in odzivni dizajn, bodo zagotavljali, da bo stran dostopna na različnih napravah, od računalnikov do pametnih telefonov.

Koncept spletne strani smo pripravili z mislijo na uporabnike, pri čemer smo se osredotočili na njihove potrebe, cilje in vedenjske vzorce. Uporabnik bo lahko brez težav našel želene informacije, opravil nakup ali preprosto užival ob igranju igre. Ta iteracija bo služila kot temelj za nadaljnji razvoj spletne strani, kjer bomo na podlagi povratnih informacij uporabnikov dodajali nove funkcionalnosti in izboljševali obstoječe.

Analiza prve iteracije priprave spletne strani

Prva iteracija razvoja spletne strani predstavlja ključno fazo, kjer smo oblikovali osnovno strukturo in funkcionalnosti, namenjene zadovoljevanju osnovnih potreb uporabnikov. V tej analizi bomo ocenili, kako dobro ta iteracija dosega zastavljene cilje in na katerih področjih so potrebne izboljšave v prihodnjih fazah razvoja.

Uspeli dosežki

Eden izmed glavnih uspehov prve iteracije je bila vzpostavitev osnovnega koncepta in funkcionalnosti, ki jih uporabniki pričakujejo od spletne strani. Domača stran je zasnovana kot osrednja točka za navigacijo, kjer so jasno predstavljene vse ključne funkcije, vključno z dostopom do trgovine, kontaktnih informacij in košarice. S tem smo dosegli osnovni cilj, da je stran intuitivna in omogoča uporabnikom enostaven dostop do vseh pomembnih informacij in funkcij.

Funkcionalnost trgovine predstavlja pomemben gradnik strani. Uporabniki lahko zdaj pregledujejo izdelke, dodajajo igre v košarico in urejajo količine neposredno znotraj košarice. Implementacija dinamične posodobitve skupne cene ob spremembah v košarici je velik korak k ustvarjanju prijetne uporabniške izkušnje. Na ta način je uporabnikom zagotovljeno transparentno sledenje stroškom nakupa.

Kontaktna stran z obrazcem za povpraševanja je prav tako pomemben dosežek te iteracije. Jasno zasnovan obrazec z validacijo vnosa zagotavlja, da bodo poslana sporočila vsebovala pravilne podatke, kar zmanjšuje možnost napak in izboljšuje komunikacijo med podjetjem in uporabniki.

Identificirane pomanjkljivosti

Čeprav smo v prvi iteraciji postavili močne temelje, smo opazili nekaj področij, kjer je prostor seveda za izboljšave.

Poleg tega trenutna zasnova trgovine še ne vključuje naprednih funkcij, kot so filtri za iskanje po kategorijah ali ocene uporabnikov. Uporabniki morda želijo bolj personalizirano izkušnjo, kar lahko dosežemo z dodajanjem teh funkcij v prihodnjih iteracijah.

Čeprav je oblikovanje kontaktnega obrazca še ni funkcionalno, bi lahko razširili tudi te možnosti. To bi izboljšalo uporabniško izkušnjo in povečalo učinkovitost komunikacije.

Vizualno je stran v prvi iteraciji minimalistična, kar je pozitivno za preglednost, vendar bi lahko dodali bolj privlačne grafične elemente in animacije, da bi ustvarili bolj dinamično in profesionalno podobo. Poleg tega bi morali testirati odzivnost strani na različnih napravah in brskalnikih, da zagotovimo optimalno uporabniško izkušnjo.

Uporabniška povratna informacija

Pomemben del analize prve iteracije temelji na povratnih informacijah uporabnikov. Čeprav še nimamo podatkov iz dejanskega testiranja, lahko predvidevamo, da bodo uporabniki cenili

enostavnost navigacije in hitro delovanje funkcij. Hkrati pa bi lahko prišli komentarji glede pomanjkanja naprednejših funkcij, ki so v današnjem času pričakovane od spletnih trgovin.

Prav tako je pomembno izvesti testiranje uporabniške izkušnje z več skupinami uporabnikov, da preverimo, ali so zasnovani elementi intuitivni in ali strani delujejo, kot je bilo predvideno.

Sklep in prihodnji koraki

Prva iteracija je bila uspešna pri vzpostavitvi osnovne strukture in ključnih funkcionalnosti spletne strani. Postavljeni temelji omogočajo nadaljnji razvoj in dodajanje naprednejših funkcij. V prihodnjih iteracijah se bomo osredotočili na implementacijo dodatnih funkcionalnosti, kot so recimo filtri v trgovini.

Hkrati bomo vključevali povratne informacije uporabnikov, da zagotovimo, da spletna stran izpolnjuje njihove potrebe in pričakovanja. Na podlagi teh izboljšav bomo ustvarili spletno mesto, ki ne bo le funkcionalno, temveč tudi privlačno in edinstveno, kar bo prispevalo k večjemu zadovoljstvu uporabnikov in povečalo stopnjo njihove angažiranosti.

Literatura

1. Eloquent JavaScript 4th edition (2024)
<https://eloquentjavascript.net/>
2. W3Schools
3. <https://app.diagrams.net/>
4. Viri z eAcademie
5. Različni viri na internetu