

Hjemmeeksamen

DS3103

Webutvikling



Høyskolen Kristiania

06.11-2023 – 27.11.2023

*Besvarelse av kandidat: 2058 & 2070*

### *Begrunnelse av vår besvarelse av oppgaven:*

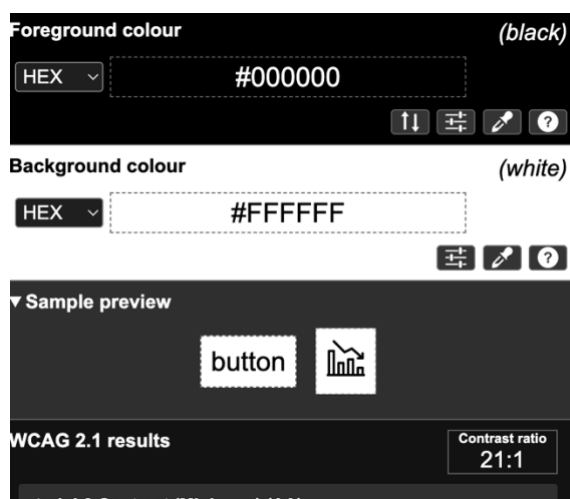
Vi har i vår oppgave valgt å fokusere på brukeropplevelsen. Dette vil si vi har tenkt oss ut et reelt scenario hvor vi skulle løst en slik oppgave for en kunde. Dermed har vi også vurdert nøye gjennom hva brukeren hadde hatt muligheten til å endre på/slette. For oss var det derfor viktig å holde noen data statiske, og utilgjengelig for bruker å endre på. Mens der det ga mening (som feks og endre sin egen bruker, slette, laste opp bilde) var det selvsagt viktig å få frem at vi behersker dette. Likevel prøvde vi å unngå og kjøre CRUD der det strengt tatt ikke var nødvendig. Å tillate endringer på sensitiv data kan føre til feil eller uønskede endringer. Dermed har vi valgt og kun gjøre endringer/slette i tabellen AmateurDrivers. Dette har vi valgt å gjøre for å sikre integritet og brukervennlighet.

#### *1. Hva er universell utforming i kontekst med en nettside?*

Universell utforming handler om at flest mulig skal kunne bruke den løsningen vi lager (Nordbø, Introduksjon til interaksjonsdesign, s. 74) I forbindelse med en nettside, så skal det være utarbeidet slik at alle skal kunne bruke den. Eksempler på dette kan være å inkludere forklarende tekst på bilder (for de svaksynte), man skal kunne bruke løsningen på telefon, pc, eller hva slags skjerm som måtte passe brukeren. Det kan også inkludere tydelige kontrastforskjeller mellom tekst og bakgrunn, eller lage forskjellige navigasjonsmenyer.

#### *1. Hva er kontraster i forbindelse med universell utforming? Bruk et verktøy som Colour Contrast Analyser*

Kontrastforhold er noe som er viktig når det kommer til universell utforming, da man må være bevisst for at alle uavhengig av syn skal kunne navigere seg igjennom løsningen. Kontrastforholdet brukes for å evaluere forskjellen på lysstyrke mellom to farger på en skjerm.



Her ser man et eksempel på kontrast-ratio som vi har selv brukt i løsningen vår. Denne scorer 21:1, noe som betyr en sterk kontrast mellom disse to fargene, og god lesbarhet. Jo høyere dette tallet er, desto bedre.

#### *2. Hvordan burde en <img> tag være i forbindelse med universell utforming?*

I en img tag er det også alltid en «alt-attributt». Her skriver man inn hva det er bildet av, så konkret og nøyaktig som mulig, slik at brukere som ikke kan se likevel får en forståelse av hva det er bildet av. Et eksempel på dette kan være <img url: /images/katt.png alt = «Katt som spiser»

### 3. *Hvilken rolle spiller semantisk kode i universell utforming?*

Når man bruker elementer som <nav>, <main>, <section> og så videre, vil dette hjelpe de som er avhengig av hjelpeteknologier for å se/lese, for å forstå innholdet bedre. I tillegg er det slik at søkemotorer prioriterer innhold som er semantisk og godt strukturert.

### 4. *Hva er brukskvalitet?*

Brukskvalitet eller brukervennlighet er at produktene skal være brukbare og effektive i en gitt kontekst (Nordbø, 2022, s. 56) Vi deler brukskvalitet inn i ulike mål som skal oppfylles:

- Anvendbarhet – hvor bra løsningen er til å gjøre det den skal
- Effektivitet – på en enkel og rask måte hjelpe brukerne med å utføre det de trenger
- Sikkerhet - unngå at brukeren gjør feil, hvis det skjer en feil skal vi hjelpe dem med å rette opp
- Nytteverdi – i hvilke grader produktet har den riktige funksjonaliteten for at brukerne kan gjøre de oppgavene de skal gjøre
- Lett å lære – hvordan lære å bruke den
- Lett å huske – hvor lett det er å huske og bruke produktet

(NB: hentet fra min egen eksamensoppgave i DS3302, Hjemmeeksamen i interaksjonsdesign H2023, Kandidat 2015)

## [Referanseliste](#)

Introduksjon til interaksjonsdesign, Universitetsforlaget, 2. utgave, 2022, Tone Nordbø

Besvarelse av eksamen i Interaksjonsdesign H2023 av kandidat 2015