

**Procesdokumentation GRUPPE 21**

Website link: <http://www.kongriel.dk/Kea2/vilmadleg/index.html>

Github Link: <https://github.com/Kongriel/vilmadleg.git>

Hurtige links:

Trello

Board:

<https://trello.com/invite/b/tYDQSdVD/ATTlb4007a38b30f0e0c1f7203109bd52fc9B6D98F52/vilmad>

Teknisk dokumentation info:

<https://kea-fronter.itslearning.com/ContentArea/ContentArea.aspx?LocationID=6133&LocationType=1>

Procesdokumentation - design og test info:

<https://kea-fronter.itslearning.com/ContentArea/ContentArea.aspx?LocationID=6133&LocationType=1>

Slides præsentation af procesdokumentationen:

[https://docs.google.com/presentation/d/1w9HIGwLitYAxBckAS9QDOcK8wvQSoF0k5oyh-xBeK7c/edit#slide=id.g27dcaf420e3\\_0\\_21](https://docs.google.com/presentation/d/1w9HIGwLitYAxBckAS9QDOcK8wvQSoF0k5oyh-xBeK7c/edit#slide=id.g27dcaf420e3_0_21)

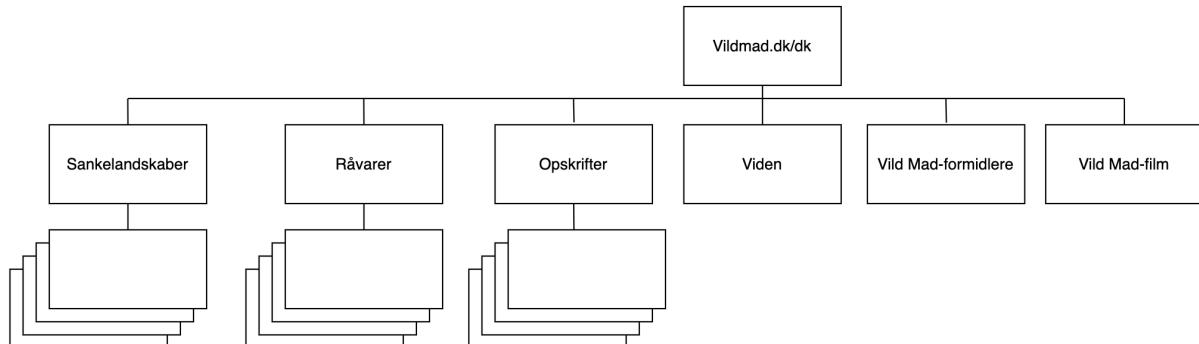
# Webanalyse af Vildmad.dk

## Struktur af indholdet på Vildmad.dk

- **Forside (Hjemmeside):**
  - Forsiden fungerer som hovedindgangspunktet, men den fungerer ikke som en central hub.
- **Navigationsmenu (Navbar):**
  - Navigationsmenuen på din hjemmeside giver direkte links til forsiden (ved at klikke på logoet) og seks undersider, så brugerne kan få adgang til specifikke indholdsområder. (Hick's Law)
- **To undersider med søgefunktion (struktur som et katalog):**
  - Disse undersider, der omhandler indsamling og opskrifter, har en struktur som et katalog med søgefunktionalitet, hvilket hjælper brugerne med at finde specifikke emner eller opskrifter effektivt.
- **Viden (spørgsmål og svar-side/leksikon):**
  - Spørgsmål og svar-siden ser ud til at være en selvstændig sektion, der potentielt følger en lineær eller struktureret form for gennemgang af spørgsmål og svar.
- **Katalog over Kontaktpersoner:**
  - Kontaktkataloget er organiseret i en hierarkisk eller listebaseret struktur, hvilket gør det lettere for brugerne at finde kontaktoplysninger på relevante personer.
- **Video-side:**
  - Videoerne kan have en gitter- eller netværksstruktur, der giver brugerne mulighed for at udforske forskellige videoer.

### Konklusion:

Man kan argumentere for at sitets indhold følger en kombi-struktur i form af simpelt hierarki + database.



## Gode (+) og knap så gode (-) løsninger / brugeroplevelser på Vildmad.dk

- Sitet rummer utrolig meget information om emnet (+)
- Informationen er for det meste letlæselig for brugeren (+)
- Navigationsmenuen (navbaren) giver en enkel måde for besøgende at få adgang til de forskellige sektioner på siden (+)
- Når man ankommer til hjemmesiden er der ikke en guide dvs. ingen micro-copy (-)
- På forsiden er der heller ikke et call-to-action (-)
- Nedenunder på forsiden er der mulighed for at downloade en app. Som bruger bliver man lidt i tvivl om det er nødvendigt at downloade appen for at få noget ud af Vild Mad eller om det er appen, der er en bonus og hjemmesiden i sig selv er nok (-)
- Inde under råvarer og opskrifter, så er der ikke en direkte funktion til at vælge sæsoner. Den vælger automatisk den nuværende sæson (+), men giver ikke mulighed for en sorteringsfunktion i forbindelse med at vælge sæson, og derfor er man nødsaget til at scrollle til man når den næste, søge efter måneden i søgerfeltet eller bruge CTRL+F/CMD+F funktionen i browseren (-)
- Inde på sankelandskaber-siden virker det en smule distraherende at videoen looper i baggrunden. Hvis videoen ikke er vigtig er det nok bedre at flytte fokus ned på undersiderne (vandnært, åbent land, skov, osv.) (-)
- Inde på viden-siden er det bare én lang tekst - igen uden mulighed for brugeren at sortere eller søge efter det man har brug for. En idé kunne være en menu, som gør det muligt for brugeren at gå direkte ned til et afsnit om f.eks. nødder eller om har spist noget giftigt. (-)
- Inde på "Vild Mad-Film"-siden mangler overskrifter på videoerne. Man ved ikke som bruger om det er nødvendigt, eller om det er værd at se filmen(ne). De er allesammen stacket oven på hinanden og der bliver loopet en lille bid af hver film konstant. Det gør det igen desværre lidt forvirrende (-)

## Det overordede formål med at besøge Vildmad.dk

Ud fra den nuværende struktur af Vildmad.dk er det overordene formål for brugeren:

**Adgang til Information og Ressourcer:** Det primære mål for besøgende på hjemmesiden synes at være adgang til information og ressourcer relateret til indsamling, madlavning (opskrifter), spørgsmål og svar relateret til at sanke, kontaktoplysninger på formidlere/ekspertpersoner og videoer. Hver sektion har et specifikt formål:

- **Indsamling og Opskrifter:** Besøgende, der er interesserede i indsamling eller madlavning, kan søge efter relevante oplysninger og opskrifter på dedikerede sider.

- **Viden/Spørgsmål og Svar:** Brugere, der søger svar på spørgsmål eller rådgivning i forbindelse med at sanke, kan finde dem på Viden-siden.
- **Vild-Mad-formidlere:** Dem, der har brug for at komme i kontakt med specifikke personer eller kontakter i forbindelse med at sanke og Vild Mad konceptet, kan bruge direktoriet.
- **Videoer:** Besøgende, der er interesseret i at se videoer om Vild Mad/sankning, kan udforske videoindholdet.

**Opdagelse af indhold:** Søgefunktionerne på indsamling og opskriftssiderne antyder, at besøgende opfordres til at udforske og opdage specifikt indhold inden for disse sektioner, hvilket gør det lettere for dem at finde relevante oplysninger.

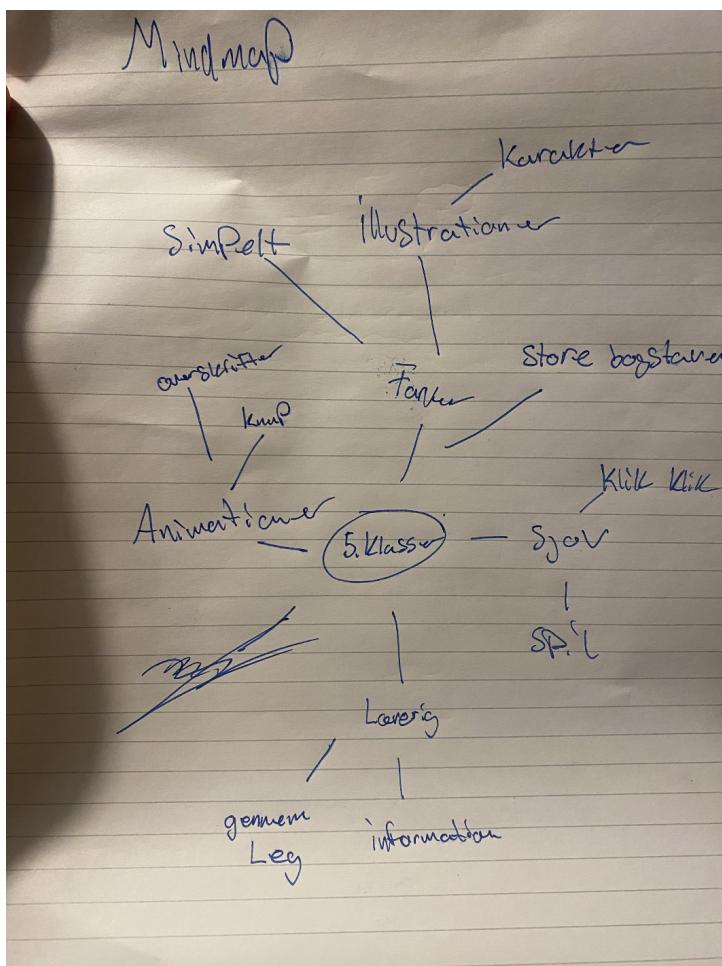
**Engagement:** Indarbejdelsen af videoer indikerer, at Vildmad sigter mod at engagere besøgende interaktivt.

#### Konklusion:

Samlet set antyder hjemmesidens struktur, at dens mål er at levere en platform, hvor besøgende kan finde information, ressourcer og engagere sig i relevant indhold på en brugervenlig og tilgængelig måde. Man kan sige, at Vild Mads hjemmeside har et mål relateret til uddannelse, opbygning af fællesskab og fremme af visse tjenester i forbindelse med at sanke i Danmark.

## Idégenerering

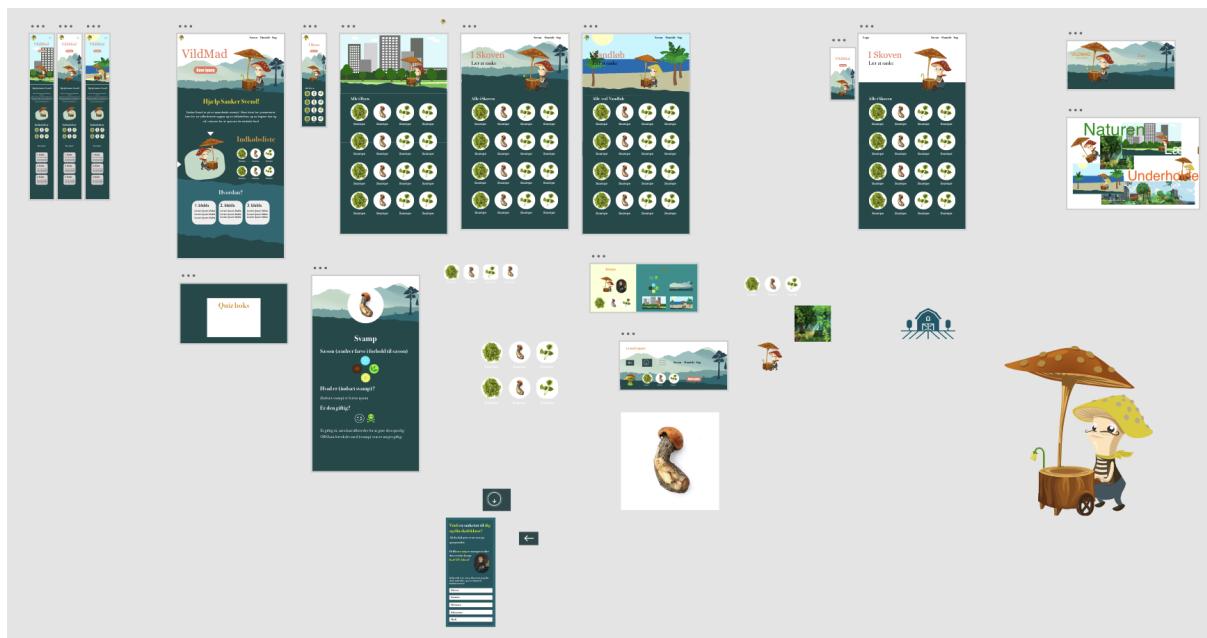
Idegenerationen til vores projekt havde 5. klasserne som vores primære målgruppe i centrum. Vi ønskede at skabe en hjemmeside, der ville appellere til dem og gøre læring om sankning sjovt og engagerende. Vores ideer omfatter elementer som farver, store bogstaver, illustrationer, animationer, spil, karakterer og en sjov læringsoplevelse. Disse tanker blev grundlaget for vores projekt, og vi arbejdede på at implementere dem for at skabe en hjemmeside, der ville tiltrække og glæde 5. klasserne.



## Fra idé til illustration

Efter vores første fase med idegenerering, hvor vi havde defineret de vigtigste elementer og funktioner, som vi ønskede at inkludere på vores hjemmeside, gik vi videre til layout og designfasen. For at skabe et visuelt koncept og en brugeroplevelse, der ville appellere til 5. klasserne, brugte vi Adobe XD som vores primære designværktøj.

I denne fase oprettede vi et fælles XD-dokument, hvor hver af os arbejdede på at designe flere skitser og udkast til hjemmesidens udseende og struktur. Vi eksperimenterede med farveskemaer, typografi, ikoner, illustrationer og layoutmuligheder for at finde den bedste kombination, der ville være både visuelt tiltalende og brugervenlig.



Hver designkitse blev derefter præsenteret og diskuteret i vores team. Vi vurderede, hvordan hvert design opfyldte de mål, vi havde sat i starten af projektet, og vi arbejdede sammen om at foretage de nødvendige justeringer og forbedringer.

Denne samarbejdende tilgang til layout og designfasen tillod os at drage fordel af forskellige kreative perspektiver og sikrede, at vores endelige design ville være omhyggeligt afstemt med vores målgruppens præferencer og behov.

## Logo

Vi fik udarbejdet et logo i starten, vi tog dog en beslutning om at gå med en anderledes designretning. Fordi det mindede for meget om det originale logo, fra opgavebeskrivelsen.

Vi søgte ligeledes efter noget mere farverigt og iøjnefaldende.



Designprocessen startede med svampene, hvordan de skulle designes, hvor mange der skulle tilføjes og hvilke farver der kunne gå sammen.



Ideen fra starten var mindst 3 svampe i forskellige farver, for at logoet ikke blev for ensartet og det skulle være tydeligt at se antallet. Og som toppen over i'et skulle vild mad stå i en bue over svampene.

Vores design endte med ikke at have teksten over svampene, vi tilføjede 2 små svampe og noget græs nede ved stilkene af svampene. Farverne vi gik med var rødbrun, gul og grøn, for det skulle passe til de originale svampe farver og matcher godt sammen med hinanden.



## Sanke Svend

Vi udtaenkede os fra starten, vores design skulle være spændende design for små børn.

Vores formål var, at han skulle som minimum have en svamp med på sig.

En svamp som skulle være stor nok til at kunne vise at Sanka Svend er vild med svampe, dog skulle den kunne gå til både by, skov og strand. Vi tænkte os frem til at det kunne være som en paraply eller en parasol, så kunne den både skygge ham fra sol og slud, om han var på stranden, i skoven eller i byen. Vi gik med to forskellige farver til hans svampehat, en gul og rød brun.



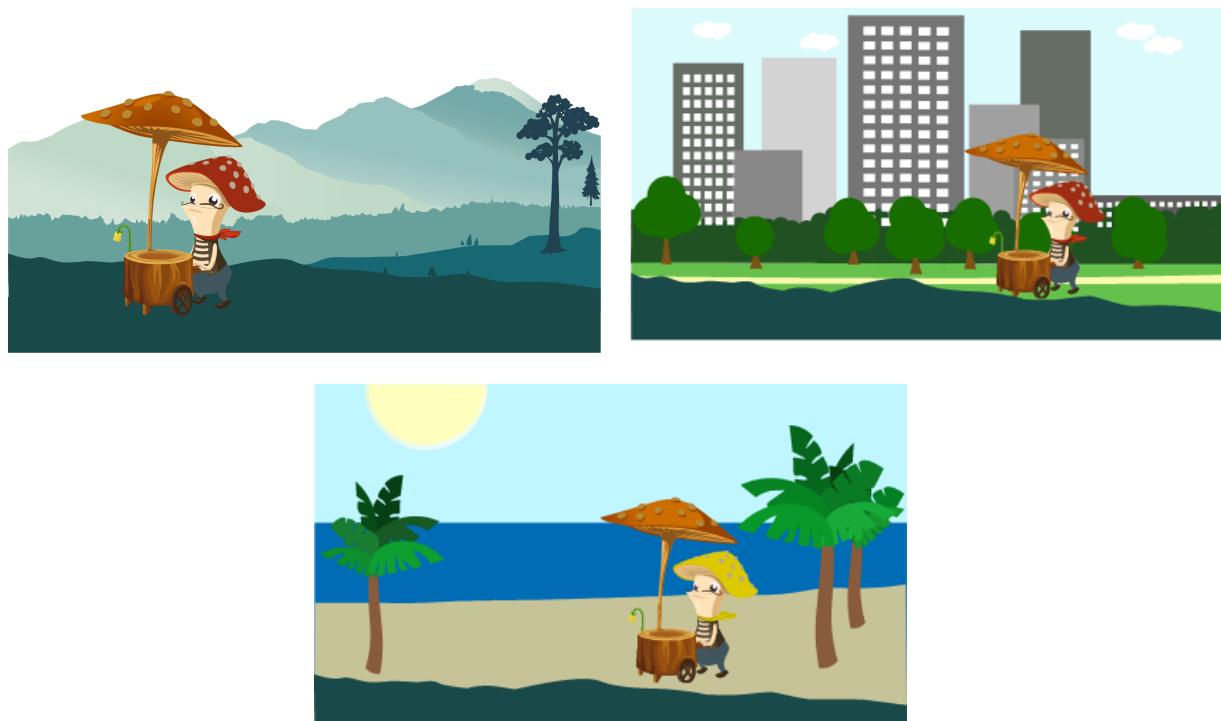
## Baggrund

Baggrundene er blevet designet ved brug af inspiration fra nettet. Hvilke former bygninger skulle have, hvordan miljøet skulle designes, finde farver, palmer, træer, buske osv.. Hvordan designmæssigt det hele kunne hænge sammen i en rød tråd.

Tankemæssigt var ideen, at byen skulle have små gader frem for høje bygninger.

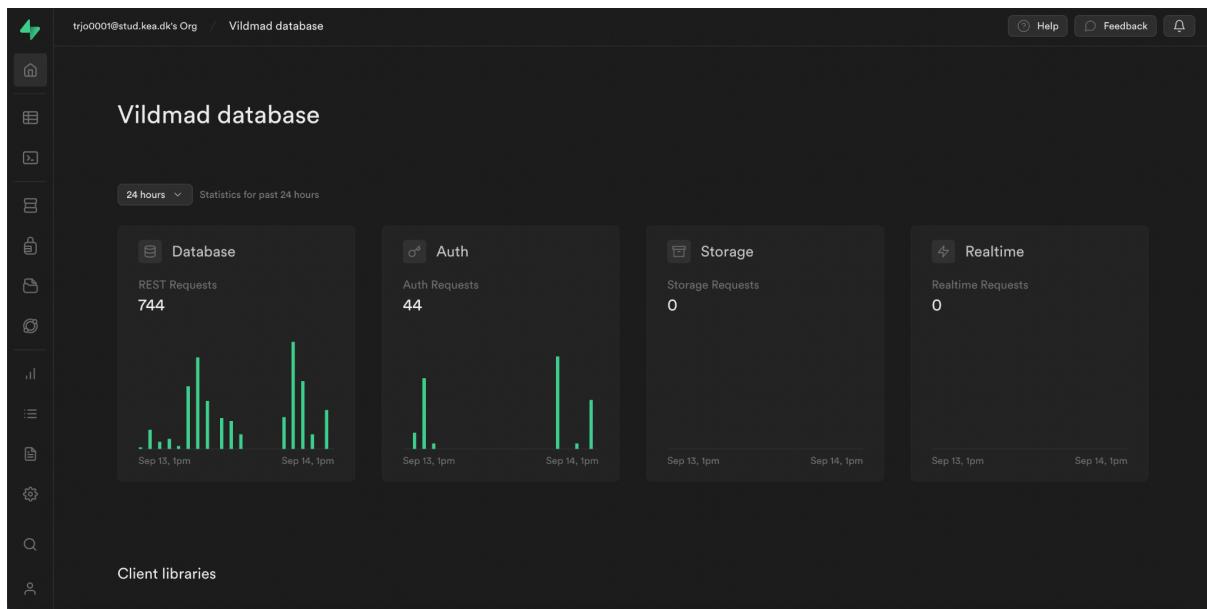
Der skulle være bygninger på størrelse med små butikker, der skulle være designet en pizza forretning hvor man kunne finde disse svampe som var på Sanka Svends indkøbsliste.

Vi endte med høje bygninger i horisonten og en lille park man kunne gå i for at finde disse forskellige svampe.



## Database:

Vi har brugt SupaBase , som er en alsidig og open-source platform, der kombinerer databasehåndtering og API-generering. Den giver os mulighed for at opbygge skalerbare, reeltidsapplikationer ved at udnytte PostgreSQL's kraft. SupaBase bruger funktioner som reeltids samarbejde, RESTful- og GraphQL-API'er samt indbygget godkendelse, hvilket gør det til en meget effektiv og omfattende løsning til vores udvikling af vildmad sitet.



Vi oprettede først en organisation, hvori vi lavede vores tabel med rows and columns. Her oprettede vi den information vi via API'en gerne vil tilgå. Det kunne eks. være beskrivelse (text), image (varchar) eller tags (JSON). På den måde kunne vi hurtigt og effektiv via tilgå en masse data på vores flotte og dynamiske site.

trjo0001@stud.kea.dk's Org / Vildmad database

	id	Navn	Beskrivelse	Type
	13	Skællet Stilkporesvamp	Skællet Stilkporesvamp er almindelig i Da	Svamp
	6	Brun Skælrørhat	Brun Skælrørhat findes meget almindeligt	Svamp
	15	Violet Hekseringridderhat	Violet Hekseringsridderhat er mærket af \	Svamp
	17	Fingertang	Fingertang vokser ved Vestkysten og den	Tang
	2	Kantarel	Kantarellens svampekød er æggegult og i	Svamp
	3	Vårmusseron	Vårmusseron er en af de eneste danske sp	Svamp
	1	Morkel	Spiselig Morkel er relativt almindelig i Da	Svamp
	4	Østershat	Almindelig Østershat er en fremragende s	Svamp
	18	Hyldeblomst	Hylden er en meget almindelig busk eller	Blomst
	11	Karl Johan	Karl Johan er af mange regnet for at være	Svamp
	14	Stor Løghat	Stor Løghat er almindelig i Danmark og ka	Svamp
	16	Lav Klørtang	Lav klørtang er en gullig eller olivengrøn t	Tang

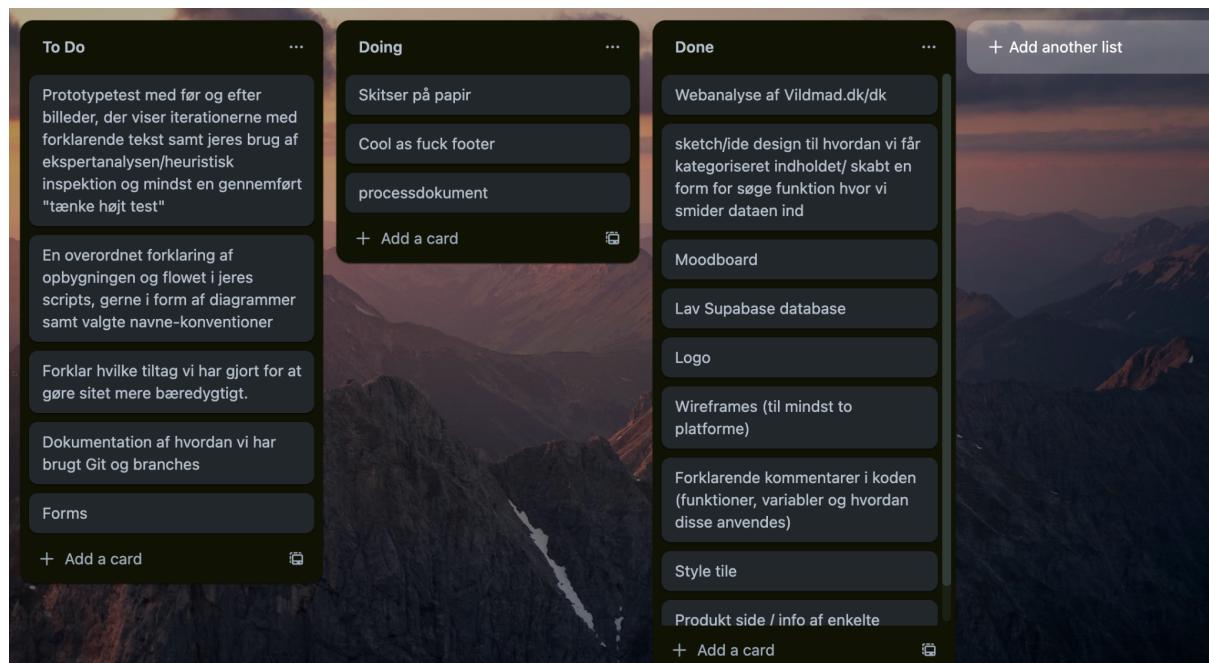
Page 1 of 1 100 rows 12 records

Dette er muligt på baggrund af PostgreSQL's (et relationsdatabasehåndteringssystem) kraft, som også gør det muligt at anvende RESTful og GraphQL API'er. Det bruges eks. i vores tabeller hvor vi som vist brugte avancerede datatyper som JSON, og så bruges det bl.a. også fremmednøgler, som giver mulighed for at oprette relationer mellem tabeller, og hermed etablere referentielle integritetsregler.

Det er desuden meget sikkert at bruge, da det har indbygget godkendelse, hvilket gør det til en effektiv, nem og omfattende løsning for webapplikationer.

## Trello

I vores projektgruppe har vi udnyttet Trello som en pålidelig partner til at styre opgaver og holde styr på vores tidsplan. Med Trello i spil skabte vi en organiseret arbejdsproces, hvor vi skabte klare opgavekort og tildelte dem til forskellige medlemmer af vores hold. Dette gjorde vores samarbejde mere struktureret og sikrede, at ingen opgaver blev tabt i glemslen.



## Første iteration af vores redesign



På baggrund af vores webanalyse af Vildmad.dk samt vores målgruppe for øje valgte vi at redesigne hjemmesiden med henblik på brugervenlighed, interaktivitet og "sjov".

Vi prøvede så vidt muligt at gøre sitet simpelt mht. til at navigere og finde rundt i med tydelige CTA-knapper samt copy og micro-copy. Vi inkluderede desuden en "indkøbsliste" som havde til formål at få brugeren til at gå på jagt på vores underside.

Her ses den første iteration af vores prototype, som blev gjort klar til test.

## Første Test

**Baggrund:** Vi har udført en brugertest på vores website for at identificere potentielle problemer og områder, der kan forbedres. Testen involverede en deltager, der navigerede gennem vores website, og vi observerede hans handlinger og indsamlede feedback. Baseret på testresultaterne er følgende områder blevet identificeret som værd at forbedre:

### 1. Animationshastighed:

- **Problem:** Brugeren følte, at animationshastigheden på overskriften var for hurtig.
- **Handling:** Vi vil reducere animationshastigheden for at gøre det mere behageligt for brugeren at læse og forstå indholdet.

## 2. Forsiden Interaktion:

- **Problem:** Deltageren klikkede ikke på knappen på forsiden.
- **Handling:** Vi vil overveje at gøre knappen mere iøjnefaldende eller tilføje yderligere incitamenter for at opfordre brugere til at interagere med den.

## 3. Scrollefunktionalitet:

- **Problem:** På et sted på websitet gik scrollefunktionaliteten fra automatisk til manuel uden en tydelig pil ned-knap.
- **Handling:** Vi vil tilføje en tydelig pil ned-knap for at informere brugerne om, at de kan der er mere indhold længere nede og at de kan klikke på den for automatisk scrolling.

## 4. Billede som Link:

- **Problem:** Deltageren bemærkede ikke, at billedet fungerede som et link til en anden side.
- **Handling:** Vi vil tilføje en tydelig "klikbar" indikation, f.eks. en hover-effekt eller en underoverskrift, der fortæller brugeren, at billedet kan klikkes på.

## 5. Baggrundskonsistens:

- **Problem:** Baggrundsbilledet på vores quiz-side afveg fra resten af websitets visuelle identitet.
- **Handling:** Vi vil justere baggrundsbilledet for at sikre, at det harmonerer med websitets generelle design og farveskema.

**Opfølgningsproces:** Baseret på de identificerede problemer og handlinger, der er foreslået, vil vi nu gå i gang med at implementere forbedringerne på vores website. Hver af disse ændringer vil blive testet yderligere, og vi vil indsamle feedback fra brugere for at sikre, at de resulterer i en mere brugervenlig oplevelse.

## Keyframe Animation

- **Problem:** Deltageren klikkede ikke på knappen på forsiden.
- **Handling:** Vi har tilføjet en animation så knappen ryster.

```
@keyframes tilt-shaking {
  0% {
    transform: rotate(0deg);
  }
  25% {
    transform: rotate(3deg);
  }
  50% {
    transform: rotate(0deg);
  }
  75% {
    transform: rotate(-3deg);
  }
  100% {
    transform: rotate(0deg);
  }
}
```

## Scrollreveal:

Vi har udnyttet ScrollReveal.js-biblioteket som en afgørende komponent i vores webdesignproces for at tilføje en dynamisk dimension til vores hjemmeside. Dette bibliotek giver os mulighed for at skabe indbydende og interaktive brugeroplevelser ved at styre animationer og visningseffekter, når brugere ruller ned på siden. Ved at implementere ScrollReveal.js har vi skabt smidige overgange, imponerende animationer og et mere engagerende miljø for vores besøgende. Dette værktøj har været afgørende for at skabe en unik og mindeværdig brugeroplevelse på vores hjemmeside.

```
ScrollReveal({
  //reset: true,
  distance: "90px",
  duration: 2000,
  delay: 120,
});

ScrollReveal().reveal(".textsection h1, .tekst, .billede2, .text2 h1, .tekst2 h1", { origin: "top" });
ScrollReveal().reveal(".textsection p, .text2 p", { origin: "bottom" });
ScrollReveal().reveal(".forside, .forside1, .forside2, .forside3", { origin: "bottom", distance: "140px" });
ScrollReveal().reveal(".billedel", { origin: "left" });
ScrollReveal().reveal("button", { origin: "top", delay: 1000 });

ScrollReveal().reveal(".container", { delay: 4000 });
```

## Anden Iteration

The screenshot shows the homepage of the Wildmad website. At the top, there's a navigation bar with icons for a tree, a person, and a gear, followed by links to "Byen", "Skoven", "Stranden", and "Quiz". The main title "VILDMAD" is displayed in large red letters. Below it, a cartoon character of a small figure with a large mushroom hat stands next to a wooden barrel. A red button labeled "Kom igang" (Get started) is visible. The background features a landscape with mountains and trees. The next section, titled "Hvad er Sankning?", describes mushroom hunting as a fun activity where users collect edible plants, mushrooms, and more from their surroundings. It encourages users to explore and discover nature's resources together. Below this, there's a large circular arrow icon with a downward-pointing arrow. The final section, titled "Hjælp Sanker Svend!", asks if users can help Sanker Svend find hidden places to find mysterious objects on his scavenger hunt list. It includes a smaller circular arrow icon with a downward-pointing arrow. At the bottom, there's a section titled "Svends 'indkøbsliste'" (Svend's shopping list) featuring a circular image of a mushroom labeled "Stor Leghat".

På baggrund af brugertesten, gjorde vi vores site mere raffineret end vores første. Vi valgte at tilføje flere CTA-knapper, ændre i vores navbar og hjemmesidestruktur for at reducere antallet af undersider samt gøre det lettere for brugeren direkte at tilgå vores undersider: "Byen", "Skoven", "Stranden" og "Quiz". Brugerrejsen blev

derfor efter vores mening skærpet på baggrund af ændringerne. Vi fik undervejs til opgave at bruge forms på vores site af product owner, så vi havde først tænkt at lave en form, hvor man kunne tilmelde sin klasse og få chancen for at vinde en gratis sanketur sponsoreret af Vild Mad. Efterfølgende blev vi enige om, at det ville være endnu mere interaktivt med en quiz i stedet for, så børnene ville have mulighed for at teste deres viden baseret på deres brugerrejse på vores site og samtidig også have mulighed for at konkurrere mod hinanden for at opnå den højeste score. Vi ændrede både copy og micro-copy for at børnene skulle have tydeligere instrukser og gjorde teksten lidt mere appellerende.

## 5. klassesbørns Tænke-Højt-Test

### Noter fra 5. klassesbørns tænke-højt-test

#### Første omgang

Tænk højt teksten – Læser Godt

Sankning? Hvad er det

Griner af designet

Skulle have lidt hjælp til at finde en Karl Johan

Undersøger hele hjemmeside inden de tager quizzzen

- De kan ikke huske meget fra de forskellige områder
- Fik 3 ud af 7 fra quizzzen

#### Anden omgang

Læser ikke højt

Klikker kun på menuen i de forskellige områder, scrollede ikke ned før vi forklarede det.

Læser ikke at på siderne.

Kunne godt lide farverne

Svært at forstå at man skulle scrollle ned

Quizzen:

- 2 ud af 6

### Tredje omgang

Læser ikke teksten til at starte med, havde brug for hjælp til at forstå hvad hun skulle

Hun klikker på alt

Læser ikke højt.

Tager sin tid

Griner lidt når hun er inde på produkterne.

Synes designet er fedt

Quizzen:

- 4 ud af 6

Hun synes quizzen var fedest

(hun troede det var et spil på de forskellige områder med svampe, fordi knappen med (kom i gang) ikke var på de andre sider)

### Fjerde omgang

Kiggede hurtigt hele siden igennem, læste ikke særligt meget.

Fandt selv ud af at han skulle scrollle ned på de forskellige områder med svampe.

Fik 2 ud af 6 på quizzen.

### Femte omgang - to personer

Snakkede meget med hinanden

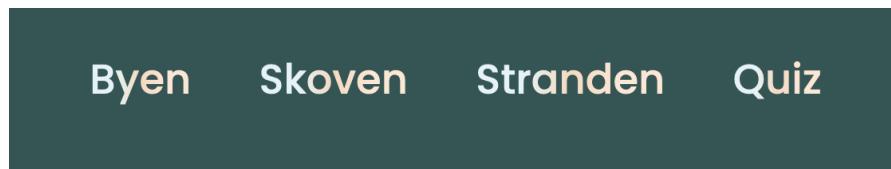
Fik 3 ud af 6 i quizzen

Synes designet i på de forskellige sider var fedt og overskriften på hver side var spændende.

## Iteration 2.5

I forbindelse med vores seneste test fandt vi ud af, at 5.klasserne ikke bemærkede teksten i vores header på vores hjemmeside. Dette skyldtes en interessant observation: Baggrundsfarven på vores side var oprindeligt mørkegrøn, undtagen på forsiden, hvor den var lys. Når brugerne rullede ned på siden og baggrundsfarven gradvist blev mørkere, blev headerens tekst svær at skelne. For at løse dette problem implementerede vi JavaScript-funktionalitet, der automatisk ændrer farven på headerens tekst til lysere nuancer, når brugerne ruller ned ad siden. Denne dynamiske farveændring sikrer, at teksten forbliver synlig og letlæselig under alle betingelser og forbedrer brugeroplevelsen på vores hjemmeside.

Byen    Skoven    Stranden    Quiz



```
.scroll-down .navbar a {  
background: linear-gradient(90deg, ■rgb(226, 244, 247) 25%,  
-webkit-background-clip: text;  
background-clip: text;  
color: transparent;  
font-size: 2.56rem;  
font-weight: 430;  
}
```

```
window.addEventListener("scroll", function () {  
    var header = document.querySelector("header");  
  
    // Tilføjer scroll-down klassen når der scrolles  
    if (window.scrollY > 0) {  
        header.classList.add("scroll-down");  
    } else {  
        header.classList.remove("scroll-down");  
    }  
});
```

For at sikre, at vores information blev mere tilgængelig for vores 5. klasse brugere, foretog vi nogle ændringer. Efter at have opdaget, at eleverne ikke altid læste hele teksten, besluttede vi at forkorte indholdet, så det blev mere koncist og letforståeligt. Derudover organiserede vi teksterne i en letlæselig listevisning. Disse ændringer sigter mod at gøre det lettere for eleverne at finde og forstå den information, de har brug for, og forbedre deres oplevelse på vores platform.

## Hvad skal jeg huske?

"Når du går på sanketur i byen, er det vigtigt at være opmærksom på miljøet omkring dig. Vær sikker på at: Undgå at samle planter eller fødevarer tæt på trafikerede veje eller forureningskilder. Identificér kun planter, der er kendte og sikre at spise, for at undgå giftige eller forurenede varer. Overhold lokale regler og love for indsamling af planter og fødevarer i byområder."

## Hvad skal jeg huske?

- Undgå at samle planter eller fødevarer tæt på trafikerede veje eller forureningskilder.
- Identificér kun planter, der er kendte og sikre at spise, for at undgå giftige eller forurenede varer.
- Overhold lokale regler og love for indsamling af planter og fødevarer i byområder.

# Konklusion (og fremtidige iterationer)

I den nuværende iteration af Vild Mad's website har vi opnået betydelige resultater ved at rette vores fokus mod børn op til 5. klasses-alderen og tilbyde en interaktiv oplevelse. Gennem feedback fra en 5. klasse har vi bekræftet, at vores indsats for at gøre indholdet mere tilgængeligt og engagerende har været vellykket. Ikke desto mindre er vi bevidste om, at der fortsat eksisterer betydeligt potentiale for at forbedre og udvide projektet i fremtidige iterationer.

## **Udbygning af CSS og JavaScript-funktionalitet:**

Et nøgleområde, hvor vi ønsker at fortsætte forbedringerne på Vild Mad's website, er gennem udvidelse og forbedring af CSS- og JavaScript-funktionaliteten. Dette vil give os mulighed for at levere en endnu mere dynamisk og interaktiv brugeroplevelse. Vi vil arbejde på at implementere komplekse animationer, overgange og visuelle effekter for at fange børnenes opmærksomhed og forbedre æstetikken på websitet. Derudover vil vi prioritere ydeevneoptimering og responsivitetsforbedringer for at sikre, at sitet stadig vil fungere fejlfrit på forskellige enheder og skærmstørrelser.

## **Udvidelse af Indhold og Interaktive Ressourcer:**

I fremtidige iterationer af projektet vil vi udvide mængden af indhold på hjemmesiden. Dette vil inkludere tilføjelse af spil og interaktive aktiviteter, hvilket vil udfordre børnenes fantasi og øge deres viden. Derudover har vi også planer om at inkludere en varieret samling af pædagogiske videoer og tutorials, der vil supplere det eksisterende indhold og muliggøre forskellige læringsstile.

## **Kontinuerlig brugerfeedback:**

For at sikre, at vores fremtidige iterationer er i overensstemmelse med børnenes behov og forventninger, vil vi fortsætte med at indsamle brugerfeedback. Dette vil fortsat give os indsigt i, hvordan børnene interagerer med websitet, hvilke aspekter der fungerer vellykket, og hvilke områder der har potentiale for forbedring. Baseret på disse indsigt vil vi udføre målrettet optimering af design og funktionalitet for at opnå en skræddersyet og berigende brugeroplevelse.

## **Konklusion:**

Afslutningsvis er vores vision for fremtidige iterationer af Vild Mad's website at stræbe efter en endnu mere engagerende, uddannelsesrig og sjov platform for børn op til 5.

klasses-alderen. Vi vil fortsætte med at udforske og implementere forbedringer, for at forstærke vores sites interaktivitet og forøge dets indhold med spil, videoer og øvrige pædagogiske ressourcer. Gennem brugerfeedback og analyse vil vi arbejde på at opretholde et website, der vil forblive relevant og nøje tilpasset børnenes behov.