

# **E-commerce TAKE SPORT**

**Progetto d'esame Web Design 2**

**Professore M. Baccan**

Anno accademico 2022/2023

# Indice

- Introduzione
- Sito Web
- GitHub
- Netlify
- Chat GPT
- Bootstrap
- Responsive
- GTMetrix



# Introduzione

Durante il corso abbiamo avuto l'occasione di sviluppare e creare un nostro sito di e-commerce, utilizzando una combinazione di codici HTML, CSS e JavaScript. Questa esperienza ci ha permesso di mettere in pratica le nostre competenze acquisite nel corso e di creare un sito web personalizzato al 100% che fosse funzionale e al tempo stesso accattivante per il cliente.

Abbiamo scelto il nostro argomento in totale libertà, in modo che fosse in linea con i nostri interessi e le nostre passioni, creando così un sito di e-commerce reale e funzionante.

Abbiamo anche avuto la possibilità di aggiungere delle funzionalità interattive utilizzando JavaScript, consentendo agli utenti di interagire con il sito in modo dinamico e intuitivo.



## TAKE SPORT

Nel mio caso ho scelto un sito di **e-commerce specializzato** in prodotti medici per gli atleti. Questa idea mi è nata dal fatto che quando abbiamo dovuto scegliere l'argomento ho scoperto che questa azienda, la **TakeSport**, mi avrebbe sponsorizzata come atleta. Ho quindi deciso di unire qualcosa che conosco molto bene con qualcosa di già esistente, creando una pagina a mio gusto ma con i prodotti e il logo di TakeSport. In questo sito i clienti potranno esplorare e acquistare tutti i prodotti, o quasi, creati fino ad ora dall'azienda. L'**obiettivo** principale è fornire ai clienti un'esperienza completa nel mondo del taping sportivo e molto altro. Il tutto attraverso un sito semplice ed intuitivo, che permetterà ai clienti di trovare il prodotto più adatto a loro.



# Sito Web

## Pagina Home

Come prima pagina all'apertura del sito comparirà la pagina Home. In alto troviamo il banner con il logo e il menù del sito. Spostando lo sguardo un pochino più in basso invece troveremo una breve presentazione di cosa è TakeSport con accanto un video tutorial su uno dei loro prodotti (l'idea era di mettere un video di presentazione ma non esiste). Andando ancora più in basso troveremo uno slider con tutti i prodotti venduti, dove cliccando su qualsiasi di essi verremo riportati alla pagina di quello specifico prodotto. Infine potremo trovare un footer con alcuni dati tecnici e un banner a comparsa con un biscotto, che ci consentirà di accettare o meno l'utilizzo dei cookies da parte del sito. Una volta cliccato accetta o rifiuta questo banner scomparirà.

**Struttura**



## Pagina Team

All'interno della pagina "Team" viene mostrato chi è il team che c'è dietro a TakeSport. Sono presentati i quattro componenti principali che gestiscono l'azienda. Ho messo le foto abbinate ai nomi, la mansione all'interno dell'organigramma, l'età e una frase significativa per loro. Le frasi sono state realizzate grazie al supporto di un ormai famoso sito di intelligenza artificiale chiamato ChatGPT.

**Struttura**



## Pagina Prodotti

All'interno della pagina prodotti si trovano, oltre ai soliti componenti ripetuti all'interno di tutte le pagine, possiamo trovare una vasta gamma di prodotti tra cui il cliente può scegliere di selezionarne uno. Infatti cliccando su uno qualsiasi di questi si aprirà la pagina del singolo prodotto.

**Struttura**



## Pagina Prodotto Singolo

Una volta cliccato sul prodotto nella pagina prodotti o sullo slider presente nella homepage, il cliente verrà riportato alla pagina del singolo prodotto, al cui interno si potrà trovare il prezzo, una breve descrizione e la possibilità di aggiungere il prodotto al carrello. In questo caso il sito porterà il cliente nella pagina del carrello.

**Struttura**



## Pagina Carrello

Una volta scelto il prodotto di acquistare si arriva poi alla pagina del carrello in cui si potranno trovare tutti i prodotti con la possibilità di scegliere la quantità del singolo prodotto, di eliminarlo o di procedere all'acquisto.

**Struttura**



## Pagina Contatti

All'interno della pagina contatti il cliente avrà la possibilità di contattare il nostro team e di visualizzare la posizione della sede. Per contattare l'azienda il cliente dovrà semplicemente compilare il form inserendo i dati e cliccando il bottone di invio del modulo.

**Struttura**



# GitHub

GitHub è una piattaforma di hosting per il software. È ampiamente adottata nella comunità dello sviluppo software per gestire la versione del codice, coordinare il lavoro tra team di sviluppatori e condividere progetti open source.

Nel mio caso, ho utilizzato GitHub per stabilire tutti i collegamenti con le immagini archiviate in locale e successivamente caricate sulla stessa piattaforma. In questo modo, ho sempre avuto un controllo completo sulla situazione relativa al risultato finale attraverso il collegamento tra GitHub e Netlify.

Inoltre, tra i vari documenti di testo, ho incluso anche file CSS e JavaScript che, attraverso le linee di codice, si collegano alle rispettive pagine HTML.



# Netlify

Netlify è una piattaforma per sviluppatori web che aumenta la produttività unificando gli elementi contenuti all'interno del codice HTML, CSS e JavaScript dei documenti, offrendo una visione completa delle pagine web progettate.

Personalmente, ho utilizzato Netlify per monitorare i risultati finali di ogni modifica effettuata su GitHub, con cui è stato integrato in modo corretto. Questo approccio mi ha reso molto più comodo rispetto all'utilizzo di una terza piattaforma con cui non avrei avuto la certezza dei risultati finali (ad esempio, la problematica delle immagini con CodePen).



# Chat GPT

ChatGPT è un modello di intelligenza artificiale progettato per comprendere e generare testi in modo naturale, permettendo agli utenti di porre domande, ottenere consigli, acquisire informazioni o persino condurre conversazioni di routine. Questo modello può essere impiegato in una vasta gamma di contesti, tra cui assistenza clienti, consulenza, creazione di contenuti, istruzione e molto altro.

Personalmente, ho sfruttato la sua capacità per risolvere alcune problematiche che sono sorte durante la fase di progettazione del mio sito web. Ad esempio, ho richiesto assistenza per allineare correttamente alcuni elementi. ChatGPT si è dimostrato un prezioso strumento in queste situazioni.



# Bootstrap

Bootstrap è un framework open source ampiamente utilizzato per lo sviluppo web. Originariamente creato da Twitter, il suo obiettivo principale è semplificare la progettazione di pagine web responsive e fornire uno stile coerente per i componenti comuni di un sito web.

Inoltre, Bootstrap offre una serie di classi CSS predefinite che permettono di personalizzare rapidamente l'aspetto dei componenti e applicare stili di base al sito web. Ho utilizzato componenti Bootstrap nei miei progetti, successivamente personalizzandoli attraverso CSS secondo le mie preferenze.



# Responsive

Il responsive design è una strategia di web design utilizzata per sviluppare siti web che si adattano automaticamente alla grafica del dispositivo su cui vengono visualizzati. Ciò include computer con diverse risoluzioni, tablet, smartphone, cellulari, web TV, ecc. Questo approccio mira a ridurre al minimo la necessità per l'utente di effettuare operazioni di ridimensionamento o scorrimento dei contenuti.





# GTMetrix

GTMetrix rappresenta uno strumento online per l'analisi delle prestazioni dei siti web. Offre una vasta gamma di metriche e dettagliate informazioni riguardanti le prestazioni di un sito, consentendo agli sviluppatori e ai proprietari di siti web di valutare e ottimizzare l'efficienza delle loro pagine web. Ho trovato particolarmente utile GTMetrix quando ho completato la creazione del mio sito. Ho eseguito una serie di verifiche utilizzando questo strumento, che mi ha fornito preziosi suggerimenti per migliorare le prestazioni del mio sito. Tra quelli più significativi, GTMetrix ha evidenziato principalmente le dimensioni eccessive delle immagini, in termini di peso.

**Grazie per l'attenzione**

**Progetto d'esaame Web Design 2**

**A cura di Elisa Toso**

Immagine d'impresa e strategie di comunicazione

A.A. 2022 - 2023