

Uppgift: Beskriv tekniken bakom webbplatsen liu.se

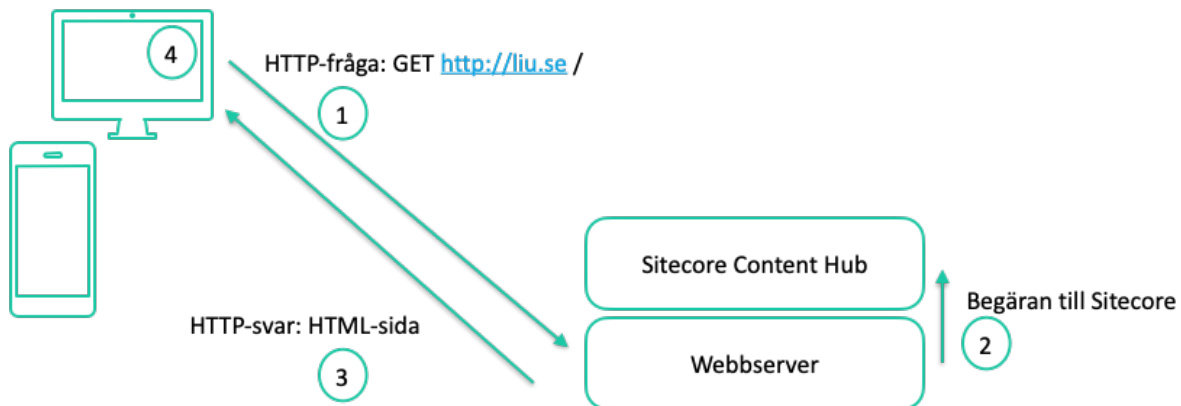
#1 Liu.se har Sitecore. Inloggningen sker via en federerad inloggning. Sitecores webbklient är byggt av fyra olika programmeringsspråk. Språken är HTML, CSS, JavaScript och JavaScript biblioteket JQuery.

#2 Liu.se är en webbplats som bygger på publiceringsplattformen Content Hub från företaget Sitecore. En webbplats bygger på teknik för att både sammanställa information på en server, och att sedan skicka informationen till en webbläsare som kan finnas antingen på en mobiltelefon eller en dator. När informationen sammanställs används en webbserver som tar emot förfrågningar över ett nätverk enligt protokollet HTTP (eller den krypterade varianten HTTPS). En webbserver i sin tur kan använda sig av specifika program såsom Sitecore för att hantera en begäran.

Figur 1 nedan visar att (1) när en användare vill besöka liu.se kommer webbservern som hanterar webbplatsen låta programmet Sitecore (2) ta fram information som hör till webbsidan. Sitecore bygger upp sidan dynamiskt av innehållet som finns tillgängligt och ger tillbaka en representation av den i form av en HTML-sida (3). När användaren sedan interagerar med sidan kan programspråket Javascript användas i webbläsaren (4) för att tolka vad som ska hända baserat på användarens interaktion.

x

Klick på webbsidor tolkas av ett inbyggt program i språket Javascript som körs i webbläsaren



Figur 1. Flödesschema över kommunikationen mellan en webbläsare och en webbserver.

Uppgift: Beskriv vad det innebär att bygga en webbplats som är lätt att använda

#3 Användarvänlighet är ett koncept som används när man bygger webbsidor och betyder att en webbsida ska vara lättöverskådlig och användbar. Man ska se till att webbservern är uppe och att man inte har brutna länkar. Det är viktigt att också kunna hantera olika storlekar på skärmar (<https://www.crazyegg.com/blog/principles-website-usability/>).

#4 Användbarhet i webbsammanhang handlar om att lätt kunna hitta användbar information som är organiserad så att navigering underlättas [1]. I syfte att kunna främja användbarhet behöver utvecklingsmetoder utökas så att användbarhet ställs i fokus under alla delar av processen, bland annat genom så kallad användarcentrerad design. Detta är en skandinavisk utvecklingstradition sedan 1980-talet där användare är inblandade i utvecklingsprocessen redan från början [2]. Principer och metoder för användbarhet som gäller för webben kommer från tidigare arbete om användbarhet där bland annat Jakob Nielsen sammanställt principer för användbarhet och metoder för att främja användbarhet [3] som kan tillämpas även på webbprojekt.

[1] Matera, Maristella, Francesca Rizzo, and Giovanni Toffetti Carughi. "Web usability: Principles and evaluation methods." *Web engineering*. Springer, Berlin, Heidelberg, 2006. 143–180.

[2] Nilsson, Anders G. "Standardsystem i blickpunkten: En möjlighet för användare att påverka utveckling av bättre informationssystem." *Vägen till bättre informationssystem-går via användarmedverkan, 23–24 oktober 1985, Riksdataförbundet (RDF) och Arbetsmiljöfonden (AMF), Stockholm, sid. 235–255*. Riksdataförbundet (RDF) vid Dataföreningen i Sverige, 1987.

[3] Nielsen, Jakob. *Usability engineering*. Morgan Kaufmann, 1994.