

# Oblikovanje web mjesta namijenjenih djeci predškolske dobi

---

**Bencek, Valentino**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2019**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Organization and Informatics / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet organizacije i informatike**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:211:548034>

*Rights / Prava:* [Attribution 3.0 Unported/Imenovanje 3.0](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-08-03**



*Repository / Repozitorij:*

[Faculty of Organization and Informatics - Digital Repository](#)



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE  
VARAŽDIN**

**Valentino Bencek**

**OBLIKOVANJE WEB MJESTA  
NAMIJENJENIH DJECI PREDŠKOLSKE  
DOBI**

**ZAVRŠNI RAD**

**Varaždin, 2019.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**FAKULTET ORGANIZACIJE I INFORMATIKE**  
**V A R A Ž D I N**

**Valentino Bencek**

**Matični broj: 44911/16–R**

**Studij: Informacijski sustavi**

**OBLIKOVANJE WEB MJESTA NAMIJENJENOG DJECI**  
**PREDŠKOLSKE DOBI**

**ZAVRŠNI RAD**

**Mentorica:**

Izv. prof. dr. sc. Valentina Kirinić

**Varaždin, rujan 2019**

*Valentino Bencek*

### **Izjava o izvornosti**

Izjavljujem da je moj završni rad izvorni rezultat mojeg rada te da se u izradi istoga nisam koristio drugim izvorima osim onima koji su u njemu navedeni. Za izradu rada su korištene etički prikladne i prihvatljive metode i tehnike rada.

*Autor potvrdio prihvaćanjem odredbi u sustavu FOI-radovi*

---

## **Sažetak**

Tema ovog završnog rada je oblikovanje web mjesta namijenjenog djeci predškolske dobi. Web mjesto zapravo je kolekcija web stranica koja su pohranjene na web poslužitelju te se njima pristupa putem web preglednika. U radu je također opisan web kao medij.

Dizajn web mjesta je glavni fokus ovog rada. U radu su sistematizirani i pobrojani elementi web mjesta kao što su: navigacija, zaglavlje, podnožje, sadržaj i slično. Također navedeni su elementi web dizajna te opisani isti. Opisani su principi dizajna web mjesta i web stranice te navedene njihove primjene. Također određena je i svrha web mjesta za ciljanu skupinu korisnika te su opisani zahtjevi prema tim korisnicima odnosno djeci predškolske dobi.

Praktični dio sastoji se od istraživanja web mjesta koja imaju sličnu svrhu i istu ciljanu skupinu te analize istih. Pomoću provedene analize web mjesta napravljen je prijedlog dizajna web stranice koja bi trebala odgovarati djeci predškolske dobi. Takav dizajn obuhvaća sadržaj te web stranice, njenu svrhu i interakciju djece s korisničkim sučeljem.

**Ključne riječi:** web mjesto; web stranica; oblikovanje; dizajn; predškolska dob; djeca;

# Sadržaj

Sadržaj .....	iii
1. Uvod .....	1
1.1. Korišteni alati .....	2
1.1.1. Adobe Photoshop.....	2
2. Web i Web mjesta.....	3
2.1. Osnovni pojmovi .....	3
2.1.1. Web kao medij .....	3
2.1.2. Web mjesto .....	4
2.1.3. Web stranica .....	4
2.1.4. Web dizajn .....	5
2.2. Elementi web stranice .....	5
2.2.1. Zaglavlje.....	5
2.2.2. Navigacija .....	6
2.2.3. Tijelo .....	7
2.2.4. Podnožje .....	7
2.3. Elementi web dizajna .....	7
2.3.1. Točka .....	8
2.3.2. Linija .....	8
2.3.3. Oblik.....	9
2.3.4. Tekstura .....	10
2.3.5. Uzorak (engl. Pattern) .....	11
2.3.6. Boja.....	11
2.3.7. Tipografija .....	13
2.4. Principi web dizajna .....	14
2.4.1. Ravnoteža.....	14
2.4.2. Kontrast.....	16

2.4.3. Isticanje.....	17
2.4.4. Pokret (engl. Movement) .....	18
2.4.5. Ponavljanje .....	19
2.4.6. Hijerarhija.....	20
2.4.7. Unija.....	21
2.5. Zahtjevi web mjesta .....	21
2.5.1. Svrha .....	22
2.5.2. Cilj.....	23
2.5.3. Ciljana skupina.....	23
3. Djeca predškolske dobi kao korisnici Weba i Web mjesta .....	24
3.1. Korištenje online tehnologije i razvoj digitalnih vještina .....	24
3.2. Način na koji djeca i roditelji doživljavaju online tehnologiju .....	25
4. Analiza odabranih web mjesta namijenjenih djeci predškolske dobi i prijedlozi za poboljšanja .....	26
4.1. Analiza odabranih web mjesta .....	26
4.1.1. Analiza web mjesta „PBS Kids“ .....	26
4.1.2. Analiza Web Mjesta „Peep and the Big Wide World“ .....	28
4.1.3. Analiza Web Mjesta „NickJr.“ .....	29
4.2. Izrada primjera dizajna web mjesta .....	30
4.2.1. Izrada zaglavlja Web mjesta.....	30
4.2.2. Izrada podnožja Web mjesta.....	31
4.2.3. Izrada tijela početne stranice Web mjesta .....	31
4.2.3.1. Izrada prve cjeline unutar tijela početne stranice Web stranice.....	32
4.2.3.2. Izrada druge cjeline unutar početne stranice tijela Web stranice .....	33
4.2.4. Izrada tijela stranice s detaljima .....	34
4.2.5. Izrada tijela stranice s informacijama o Web mjestu .....	35
4.2.6. Krajnji izgled početne stranice.....	36
4.2.7. Krajnji izgled stranice s detaljima.....	37
4.2.8. Krajnji izgled stranice s informacijama.....	38

5. Zaključak .....	39
Popis literature .....	40
Popis slika .....	43



# 1. Uvod

U današnjem svijetu nezamisliv je život bez interneta, a samim time i bez Web stranica koje su osnovni dio interneta ali i vrlo važan dio mnogih poduzeća te organizacija. Web stranice koriste se u mnoge svrhe. Mogu se koristiti kao trgovine ili kao način promocije neke organizacije ili tvrtke. Također se mogu koristiti kao repozitorij znanja ili kao društvene mreže za komunikaciju i razmjenu ideja.

Samim time Web stranice postaju sve važniji aspekt poslovanja neke firme. Također, zbog sve većeg broja Web stranica koje se javljaju dolazi do konkurencije pa tako organizacije kako bi privukle korisnike sve veću pažnju posvećuju dizajnu web stranice. Pošto se ovaj završni rad fokusira na određenu skupinu korisnika, u daljnjim poglavljima obradit će se elementi i principi dizajniranja web stranice kako bi željeni korisnici pristupali odabranim Web stranicama.

Tema ovog završnog rada je oblikovanje Web mjesta namijenjenog djeci predškolske dobi. Kako bi se kvalitetno izradio dizajna Web stranice, u teorijskom dijelu su obrađeni elementi i principi dizajna te osnovni pojmovi vezani za dizajn web stranice. Zbog specifične grupe korisnika za koju je napravljen dizajna bitno je odrediti svrhu Web mjesta te ciljeve prema kojima će se težiti. Pošto se radi o predškolskoj djeci koja još nisu naučila u potpunosti čitati ili pisati, korišteni su vizualni elementi kako bi djeca vršila interakciju s Web stranicom. Tako je svrha Web mjesta razvoj mašte i razmišljanja te edukacija i naravno zabava korisnika.

Alat koji je korišten za izradu dizajna je Adobe Photoshop. Alat je odabran zbog njegove praktičnosti i fleksibilnosti koja omogućuje kvalitetnu izradu dizajna sučelja. Ideje za vlastiti dizajn dobivene su analiziranjem odabranih web mjesta koja su namijenjena djeci predškolske dobi te služe za njihovu edukaciju i zabavu.

Tema završnog rada značajna je iz razloga što sve više predškolske djece ima pristup tehnologiji te roditelji na to ne mogu utjecati. Izrada dizajna Web mjesta koji bi bio atraktivan djeci postaje sve važnija stvar kod organizacija koje koriste Web mjesta kao promociju svoje djelatnosti.

## 1.1. Korišteni alati

### 1.1.1. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop je rasterski grafički urednik (engl. editor) koji je razvio i objavio Adobe Inc. za Windows i mac operacijske sustave. Izvorno su ga stvorili 1988. Thomas i John Knoll. Od tada je ovaj softver postao industrijski standard ne samo u uređivanju rasterske grafike, već i u digitalnoj umjetnosti. Naziv softvera tako je postao i zaštitni znak, što dovodi do njegove upotrebe kao glagola, iako Adobe obeshrabruje takvu upotrebu.[33]

Photoshop može uređivati i sastavljati rasterske slike u više slojeva i podržava maske, alfa kompoziciju i nekoliko modela u boji, uključujući RGB, CMYK, CIELAB, spot boju i duo - tone. Photoshop koristi svoje vlastite formate datoteka PSD i PSB za podršku ovih značajki. Uz rastersku grafiku, ovaj softver ima ograničene mogućnosti uređivanja ili prikazivanja teksta i vektorske grafike, 3D grafike i videozapise. Skup značajki može se proširiti dodacima; programi razvijeni i distribuirani neovisno o Photoshopu koji se pokreću unutar njega i nude nove ili poboljšane značajke.[33]

Za izradu ovog završnog rada korištena je CS6 64bitnu verzija Photoshopa. Ta verzija nudi nove značajke i koristi novo sučelje koje se fokusira na poboljšanje performansi.

## 2. Web i Web mjesta

U ovom poglavlju pojašnjeni su glavni pojmovi vezane za izradu dizajna web stranice te su razrađena podpoglavlja koja su potrebna za izradu praktičnog dijela završnog rada.

### 2.1. Osnovni pojmovi

Prvo poglavlje teorijskog dijela služi za opis glavnih pojmova korištenih u daljnjim poglavljima rada. Prvo poglavlje opisuje Web kao medij za prijenos informacija. Sljedeće poglavlje opisuje Web kao skup Web stranica, zatim dolazi poglavlje posvećeno web stranici i na kraju je objašnjeno što sve obuhvaća pojam web dizajna.

#### 2.1.1. Web kao medij

Za početak bitno je napomenuti da Internet nije isto što i Web, to su dva vrlo različita pojma. Internet je zapravo velika mreža međusobno spojenih računala, servera i drugih uređaja odnosno hardverskih komponenti. Dok s druge strane imamo Web (World Wide Web), odnosno način dijeljenja informacija putem Interneta. Web se sastoji od mnoštva dokumenata, podataka i slično koji se nalaze na nekom web poslužitelju i korisnik ih pregledava putem web preglednika. Ukratko mogli bismo reći da Internet zapravo omogućuje Web, to jest još kraće Internet je hardver, a Web je softver. [10]

Povijest interneta započela je još u šezdesetim godinama prošlog stoljeća gdje se prva godina bilježi 1962. kada je zabilježen prvi zapis o konceptu interneta. Kao službena godina rođenja interneta bilježi se 1969. kada su se dva različita sveučilišta spojila putem mreže [11]. Iako je Internet nastao još u šezdesetima, Web je rođen tek 1989. godine. Web su razvili znanstvenici u svrhu razmijene rezultata istraživanja. Službeno, osoba koja je zaslužna za razvoj Web-a je Tim Berners-Lee. [10]

Danas sve više ljudske populacije ima pristup internetu. Od četvrtog mjeseca ove godine zabilježeno je da čak 56% ljudske populacije ima pristup internetu. Većina medija poput radija, televizora sada je dostupno na Webu. Također novine, knjige i drugi zapisi dostupni su na Web-u.[4] Pitanje koje se postavlja u ovom radu je: Koliko od tog sadržaja je dostupno djeci predškolske dobi, odnosno koji od tih sadržaja bi se trebao prikazivati njima i na koji način?

## 2.1.2.Web mjesto

Web mjesto zapravo je kolekcija javno dostupnih web stranica koje su međusobno povezane i nalaze se na istoj domeni. Takvo Web mjesto može biti u vlasništvu jedne osobe, grupe ili organizacije i mora imati neku svrhu i neki cilj [12].

Kako bi korisnik mogao posjetiti neko web mjesto, na svojem računalu mora imati instalirani web preglednik.

Prvo Web mjesto napravljeno je u CERN-u od strane Tim Berners-Lee – a te je u javnost pušteno 1991. godine. Web mjesto još uvijek stoji na webu te se može posjetiti. Trenutno na webu nalazi se između 1.3 bilijuna i 1.8 bilijuna web mjesta. Ta brojka dobivena je istraživanjem koje je provedeno 2018. godine. Na webu postoje različite vrste web mjesta, sa svojom svrhom i svojim ciljem. Tako postoje blogovi, arhive, poslovna web mjesta, online trgovine, društvene mreže i slično. [13]

Važno je i napomenuti razliku između web mjesta i web stranice. Web mjesto, kao što je napisano na početku poglavlja, skup je web stranica na istoj domeni. Web stranica je samo jedan „list“ web mjesta. Više o web stranici bit će u sljedećem poglavlju.

## 2.1.3.Web stranica

Ukratko, Web stranica je dokument za Web koju definira njen URL (Unique Uniform Resource Locator). Web stranici može se pristupiti putem web preglednika te su podaci na Web stranici u HTML formatu. Web stranica zapravo predstavlja neki dokument koji se nalazi na udaljenom računalu[14]. Prva web stranica napravljena je u isto vrijeme kad i prvo Web mjesto, 1991. godine.[15]

Svaka kvalitetna web stranica sastoji se od osnovnih elemenata web stranice. Ti elementi bit će detaljnije opisani u daljnjim poglavljima, no ovdje ću spomenuti samo one osnovne [15]:

- Logo – Svaka web stranica trebala bi sadržavati logo firme, kompanije, organizacije ili slično u čijem je vlasništvu stranica. Pritiskom na logo također bi stranica trebala voditi na početnu stranicu.
- Pretraga – mogućnost pretrage po ključnim riječima.
- Navigacija – omogućuje kretanje kroz web mjesto.
- Prostor za reklame – svaka stranica sadrži neke reklame pa je bitno ostaviti neko mjesto gdje će se one nesmetano prikazivati.
- Linkovi – kojima korisnici mogu podijeliti stranicu s drugim ljudima
- Breadcrumbs – daje korisnicima uvid o tome na kojoj stranici se nalaze

- Naslov stranice
- Povratne informacije – omogućiti korisnicima da daju povratne informacije o stranici
- Mogućnost ispisa stranice i slično
- Podnožje – informacije o organizaciji ,tvrtki i slično
- Copyright

## 2.1.4. Web dizajn

Web dizajn je proces kreiranja web stranica ili web mjesta. On objedinjuje više različitih aspekata, uključujući izgled web stranice, prikaz grafike te sam prikaz sadržaja web stranice [16]. Web mjesto može biti dizajnirano na više načina koristeći alate poput Adobe Dreamweavera, Adobe Photoshopa i slično. Kod dizajniranja web stranice koristi se HTML ili CSS jezik. Praktični dio ovog rada izrađen je u alatu Adobe Photoshop. Koristeći alate unutar tog programa izrađen je samo primjer dizajn Web mjesta.

## 2.2. Elementi web stranice

U ovom poglavlju definirani su osnovni dijelovi Web stranice, odnosno njeni elementi. Svaka Web stranica sastavljena je od zaglavlja i podnožja te tijela koje sadrži kontekst Web stranice. Također definirana je i navigacija koja predstavlja način kretanja kroz Web mjesto.

### 2.2.1. Zaglavlje

Zaglavlje stranice (engl. Header) je područje koje se ponavlja na svakoj stranici web mjesta. Ono obično sadrži logo firme i navigacijski meni. Osim navedenog, zaglavlje može sadržavati: naslov stranice, telefonski broj, adresu, pretragu, gumbe, linkove na vanjske društvene mreže te prijavu na stranicu. [8]

Zaglavlje se nalazi na vrhu stranice, treba biti što jednostavnije te imati za cilj navođenje korisnika kroz web mjesto te pružiti informacije o web mjestu. Donja slika prikazuje zaglavlje web mjesta foi.unizg.hr, Fakulteta Organizacije i Informatike.



Slika 1: Zaglavlje Web Stranice (Izvor: foi.hr, 2019)

Svaka konzistentna i kvalitetna web mjesta sadrže zaglavlje. Ono služi za više važnijih stvari nego da je samo mjesto gdje se nalazi logo firme. Kvalitetno zaglavlje omogućuje laganu navigaciju kroz web mjesto, uspostavlja brend firme i stvara konzistentno iskustvo pretraživanja stranice. [6]

## 2.2.2. Navigacija

Navigacija, odnosno navigacijski meni, zapravo je dio zaglavlja, no pošto ono pruža jedini način kretanja kroz web mjesto, obradit ću ga zasebno.

Navigacija sadrži veze koje vode korisnika na različite lokacije unutar istog web mjesta. Postoji primarna i sekundarna navigacija. Obje navigacije se istovremeno koriste kad je postoji mnogo veza. Primarna navigacija sadrži glavne, najistaknutije veze. Naprimjer veze na Usluge ili Kontakt stranice. Sekundarna navigacija koriste se za manje važne veze stranice. Naprimjer veza na Prijavu, Moj račun i slično. [8]

Vrste navigacije web mjesta [7]:

- **Hijerarhijski strukturirana navigacija** – struktura navigacije web mjesta u kojoj su veze poredane od generalnih pa do specifičnih. Točnije specifičnim vezama pristupa se preko generalnih. Takva struktura pruža korisniku vidljivi i čitki put do bilo kojeg dijela web stranice.
- **Globalna navigacija** – nalazi se na vrhu svake stranice web mjesta. Prikazuje glavni sadržaj i stranice web mjesta.
- **Lokalna navigacija** – nalazi se u tekstu nekog sadržaja web stranice. Vodi na neku drugu stranicu unutar istog web mjesta.

Kako bi bila efektivna, navigacija mora [7]:

- Biti konzistentna kroz cijelo web mjesto
- Veze na glavne dijelove stranice se moraju nalaziti unutar iste navigacijske trake
- Slične veze grupirati unutar sekcija
- Omogućiti korisniku da u što manjem broju klikova dođe do željene lokacije

### 2.2.3. Tijelo

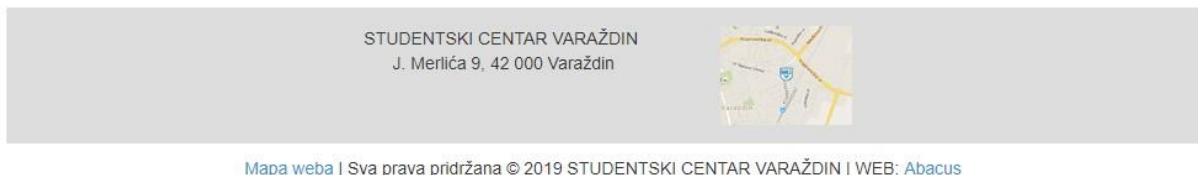
Tijelo stranice velika je cjelina u njenom centru koja sadrži jedinstven sadržaj povezan s web mjestom. Na primjer tijelo stranice može sadržati neke novinske članke, foto galeriju, videozapise i slično. Ono se razlikuje od stranice do stranice.[3]

Tijelu stranice može biti pridodan tekst, slika, videozapis, aplikacija i slično. Svaki sadržaj tijela mora imati svoju svrhu. Da li je to zabava ili obrazovanje korisnika, ovisi o tvorcu stranice, odnosno osobi ili organizaciji u čijem je vlasništvu stranica.

### 2.2.4. Podnožje

Podnožje je područje na dnu svake web stranice koje se javlja na svakoj stranici web mjesta u istom ili manje izmijenjenom obliku. Ono se može sastojati od samo jedna linije s autorskim pravima ili može biti sekcija sastavljena od kontakt informacija, karte, veza, tražilice i slično. Podnožje je odličan način da se pridobi pažnja korisnika kad dostignu kraj stranice. Tada preusmjerava korisnika na druge dijelove web mjesta.[8]

Donja slika prikazuje podnožje Web Stranice koja pripada Studentskom Centru Varaždin. Sadrži adresu vlasnika web mjesta, kartu koja prikazuje lokaciju organizacije te autorska prava.



Slika 2: Podnožje Web Stranice (Izvor: scvz.hr, 2019)

## 2.3. Elementi web dizajna

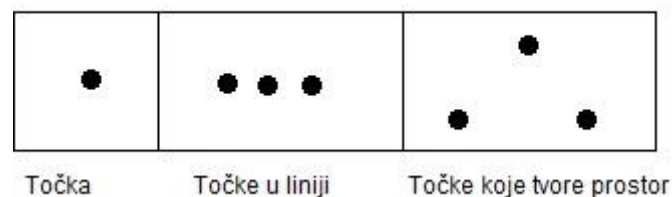
Web dizajn služi kako bi korisnicima web stranice omogućio lakši pregled njenog sadržaja. Web dizajn sastoji se od svojih elemenata koji svaki na svoj način omogućuje korisnicima da ostvare svoje ciljeve prilikom posjete nekog web mjesta.

Elementi web dizajna su osnovne komponente koje se dio neke kompozicije. To su objekti koje je potrebno pravilno rasporediti kako bi se dobila željena kompozicija, odnosno željeni dizajn. Elemente je moguće i kombinirati kako bi se dobila neka željena slika.[1]

U ovom poglavlju opisani su glavni elementi web dizajna, poput: točke, linije, oblika, teksture i boje.

### 2.3.1. Točka

Točka je element koji je određen svojom pozicijom. Točka ima poziciju, no nema ekstenzije. Točnije, to je objekt u prostoru koji ima preciznu lokaciju koja je ograničena. Kada gledamo sa strane web dizajna, točka je zapravo najmanji objekt koji možemo prikazati. Ona ima svoje koordinate i služi za prikaz drugih elemenata web dizajna. Kada pogledamo liniju na primjer, ona je zapravo skup više točkaka koje su grupirane na jednom mjestu.[1]



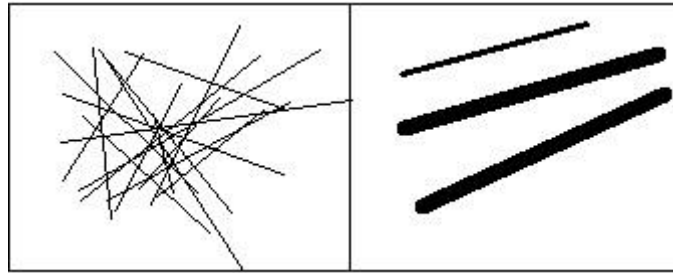
Slika 3: Točka kao element web dizajna (Prema: McClurg-Genevese J. D., 2005)

Jedna od glavnih svrha točke u web dizajnu jer da definira smještaj elemenata u prostoru. Točke se „usidre“ u prostor i pružaju drugim elementima referencu na položaj u kojem se nalaze. Kad bi pomislili na točku obično bi zamislili neki krug, no točne to nužno ne moraju biti. Točke su zapravo neka „oznaka“ u prostoru i služe kao referenca položaju drugih elemenata.[17]

### 2.3.2. Linija

Linija je element kojeg karakterizira duljina i smjer. Linije kreiraju konture i forme, te služe kako bi se u dizajnu ukazalo na nešto važno. Također, linije služe kako bi se kreirale neke perspektive te se dominantnije ravne linije koriste kako bi se dobio dojam kontinuiteta u kompoziciji. Grupirane linije daju neku željenu strukturu te odabranom elementu pridodaju vrijednost.[1]





Slika 4: Različite teksture dobivene od linija (Prema: McClurg-Genevese J. D., 2005)

Kao što je već prijašnje navedeno, linije su zapravo zgusnuti skup točaka koje se nalaze jedna do druge. Dok točka nema dimenzije, linije imaju samo jednu dimenziju. One imaju svoju duljinu. Glavna zadaća linije je da spoji i ujedini ostale elemente. Ta veza može biti vidljiva, a može biti i nevidljiva. Na primjer, dvije točke u ravnini imaju vezu između sebe samo što ona nije vidljiva. U prijašnjem poglavlju bilo je navedeno da točke služe za pozicioniranje elemenata, dok u ovom poglavlju linije služe za postavljanje smjera i kretanja. Kada je linija prikazana u nekom dizajnu, tada korisnik automatski traži njem početak i kraj, pa možemo reći da su linije zapravo neke „vodilje“ od jednog elementa pa do drugog. Linije ne moraju nužno samo povezivati elemente, one mogu služiti kako bi se elementi razdvojili. Ukratko, linije služe za spajanje prostora i objekata na tom prostoru.[17]

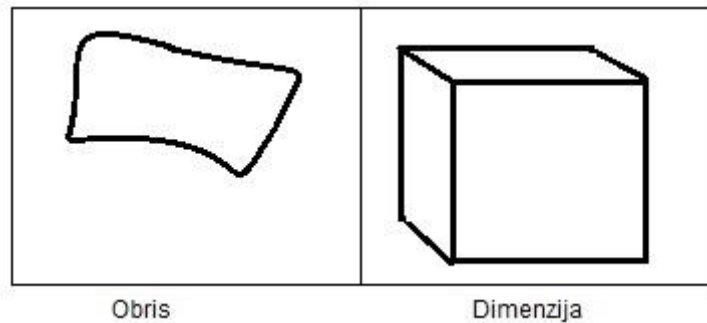
Linije koje rade zajedno u nekom ritmu mogu stvarati različite uzorke i teksture.[17]

### 2.3.3. Oblik

Najjednostavnije rečeno, oblik je zatvoreni obris koji je definiran svojim parametrom. Tri najjednostavnija oblika su:

- Krug
- Kvadrat
- Trokut

Oblik je element koji ima neku zadanu kompoziciju. On može biti dvodimenzionalan, a može biti i trodimenzionalan. Također može biti realan, apstraktan ili negdje između.[1]

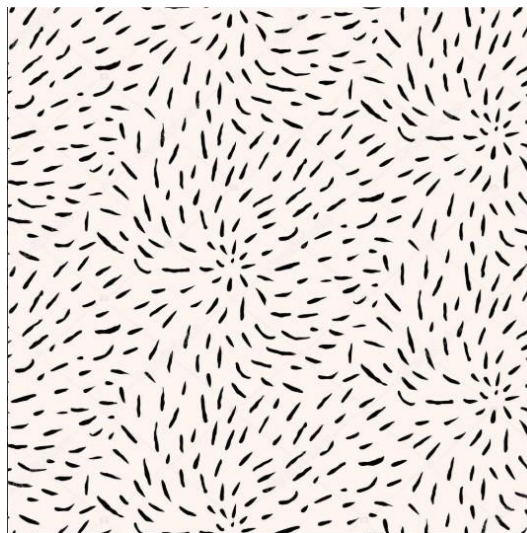


Slika 5: Vrste oblika (Prema: McClurg-Genevese J. D., 2005 )

Oblici su vidljivi svakodnevno na različitim logoima firme, zastavama, odjeći i slično. On može postojati zasebno ili može djelovati zajedno s nekim drugim oblikom. Oblik može doći u različitim formama. Može biti blok jedne boje, ilustracija ili fotografija. Oblici mogu služiti za odvajanje, organiziranje ili grupiranje informacija na web stranici. On ne mora nužno imati neku pozadinu ili okvir, oblici mogu biti formirani i s tekстом. Ponekad je oblik teksta dovoljan da zadrži interes korisnika stranice.[18]

#### 2.3.4. Tekstura

Tekstura se koristi kako bi se dobila površina na prostoru te služi kako bi nekom obliku dala bolji izgled. Tekstura se većinom koristi kako bi se naglasilo od kojeg je materijala neki element napravljen. Tekstura može nastati kombinacijom bilo kojih prijašnje navedenih elemenata: točke, linije i oblika.[1]



Slika 6: Primjer teksture (Izvor: OlhaKostiuk, 2014)

Tekstura ima velik utjecaj na krajnji dizajn web stranice. Ona daje naglasak na elemente web stranice. Naglašava naslove, ikone, gumbe i slično. Ona privlači korisnika i naglašava ono što želi da korisnik prvo vidi kad posjeti stranicu. Kada se tekstura koristi minimalno, tada ona služi za odvajanje sadržaja od ostatka web stranice te vodi korisnika do željenog elementa.[19]

### 2.3.5. Uzorak (engl. Pattern)

Uzorak predstavlja ponavljanje nekog oblika. Također služi kako bi se objekti dizajna organizirali u kompoziciju. Postoje tri vrste uzoraka [1]:

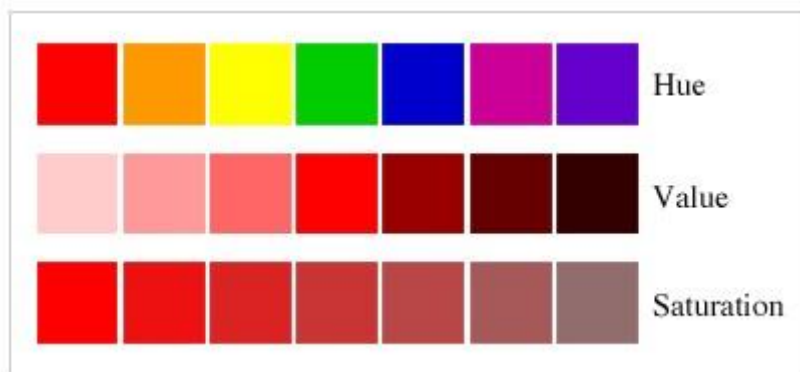
- **Tekući** (engl. Flowing) – bazira se na ponavljanju valovite linije. Stvara dojam prirodne vijugavosti kroz kompoziciju
- **Grananje** (engl. Branching) - bazira se na ponavljanju račvastih linija
- **Kružni** (engl. Spiraling) – vrsta uzorka koji se omata sam oko sebe.

### 2.3.6. Boja

Boja predstavlja odgovor ljudskog oka na različite valne duljine radijacije koje se nalaze u vidljivom spektru. Vidljivi spektar je onaj spektar koji ljudsko oko vidi kao svjetlo.[1]

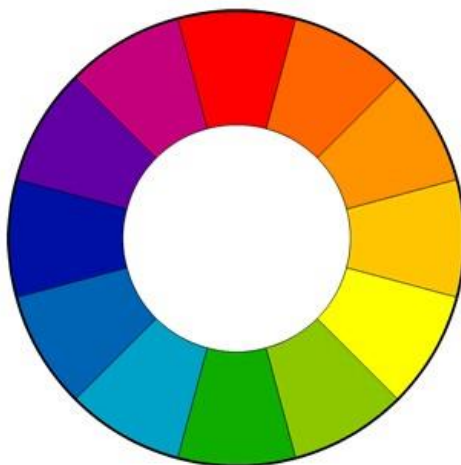
Postoji više različitih sistema boja, na primjer RGB, i postoji više različitih teorija o bojama. Postoje 3 glavne komponente od kojih se svaka boja sastoji[1]:

- **Nijansa** (engl. Hue) – Definiira gdje se boja nalaza na kotaču boja (engl. Color wheel), odnosno definiira da li je neka boja crvena, zelena, crveno-plava i slično.
- **Vrijednost** (engl. Value) – Definiira da li je neka boja svijetla ili tamna, odnosno koliko je neka boja blizu da postane crna ili bijela.
- **Zasićenje** (engl. Saturation) – Definiira intenzivnost (engl. Chroma) neke boje. Ako boja ima više sivoga u sebi, tada ima manju intenzivnost.



Slika 7: Komponente boje (Izvor: McClurg-Genevese J. D., 2005)

Odabir boje zajedno s odabirom fonta spada u najbitnije faktore prilikom dizajna web stranice. To je ono na što korisnik stranice najviše obraća pažnju, te samim time stvara mišljenje o stranici. Odabir boje na stranici treba bi ovisiti o tvrtki ili organizaciji u čijem je vlasništvu stranice. Tako naprimjer bi odvjetnici svoju stranicu „obojili“ u tamno plavu ili zelenu kako bi naglasili profesionalizam. Fotografi bi tako naprimjer svoju stranicu obojili u crnu i bijelu kako bi naglasili svoje slike.[20]



Slika 8: Kotač boja (Izvor: Erin Sweeney, 2019)

Odabir boje viši se temeljem harmonije boja. Harmonija boja služi kako bi se opisala veza između boja te kako se one mogu kombinirati da se stvori paleta boja.

Postoje sljedeće veze između boja [1]:

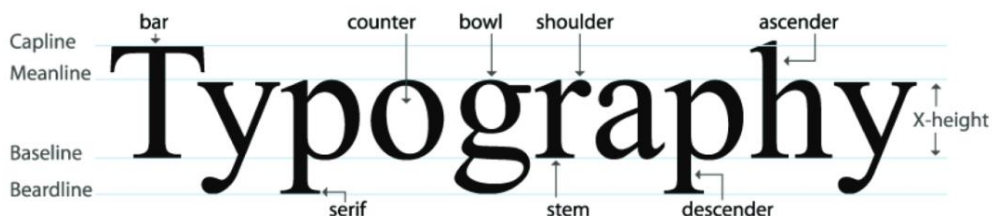
- Komplementarnost (engl. Complementary) – Komplementarna veza je harmonija dvije boje koje se nalaze na suprotnim stranama kotača boja (engl. Color wheel)
- Sličnost (engl. Analogous) – ova veza predstavlja harmoniju boja čije nijanse se na kotaču boja (engl. Color wheel) nalaze jedna pored druge.
- Trijadna veza (engl. Triadic) – veza koja je harmonija tri boje koje su jednako udaljene jedan od druge na kotaču boja (engl. Color wheel). Primarne i sekundarne boje su primjer trijadne veze.

### 2.3.7. Tipografija

Tipografija je umjetnost i vještina oblikovanja teksta s pomoću raznih tipova slova, različitih veličina slova i različitih poreda između slova.[1]

Neki od elemenata slovnih znakova su [21]:

- Veličina pisma (engl. Size)
- Osnovna pismovna linija (engl. Baseline) – imaginarna linija na kojoj leže sva slova nekog pisma složena u jedan redak teksta.
- Ulazni potez (engl. Ascender) - dio na kurentnim slovima k, b, d, h, t koji se izdiže iznad gornje linije koju određuju slova a, c, e, m, n, o, r...
- Silazni potez (engl. Descender) - dio slike slova ispod linije teksta najčešće kod kurentnih slova kao naprimjer g, j, p, q y.
- Serif - maleni ukrasni potezi, zadebljanja, na rubovima slovnih znakova.
- Vrh ili kapa slova (engl. Cap height) je visina slike verzalnog pisma kao kod slova A, B, C, Z. mjerena od pismovne linije.
- Razmaci – između slova, redova i riječi.



Slika 9: Tipografija (Izvor: The CMG Team, 2016)

## 2.4. Principi web dizajna

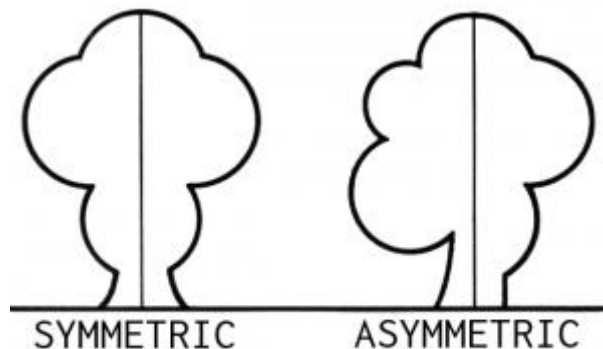
U ovom poglavlju definirani su pojmovi koji se odnose na principe web dizajna. Točnije definirane su metode kojima se postiže željeni efekt i kojima se dobiva određena estetika web stranice. Ti pojmovi mogu se pronaći u granama umjetnosti poput slikarstva, a odnose se na ravnotežu, ritam, proporcije, uniju i hijerarhiju objekata u prostoru.

### 2.4.1. Ravnoteža

Ravnoteža (engl. Balance) se odnosi na prirodni pojam ravnoteže, odnosno fizičkom smislu za ravnotežu. Temelji se na suprotnostima koje međudjelovanjem daju dojam vizualne stabilnosti. [2]

Najčešće kompozicije ostvaruju ravnotežu na dva načina:

- Simetrično
- Asimetrično



Slika 10: Ravnoteža i Ne ravnoteža (Izvor: Web Design Interactive Media, 2019.)

U trodimenzionalnom svijetu, ravnoteža je lako ostvariva. Na primjer, balansiranjem nekog predmeta pomoću trećeg predmeta. Što se tiče dvodimenzionalnog svijeta, odnosno o primjeni ravnoteže prilikom izrade neke slike na računalu, tada se ravnoteža analogno prenosi iz trodimenzionalnog svijeta na ravnu podlogu dvodimenzionalnog svijeta. [2]

Kada se govori o ravnoteži kao principu web dizajna, tada se kaže se da je ravnoteža raspoređivanje elementa tog dizajna. Također, ona predstavlja vizualnu interpretaciju gravitacije u dizajnu. Veći, puniji elementi djeluju teže dok manji, prazniji elementi djeluju lakše. [22]

Dizajn može biti balansiran na tri načina pomoću[22] :

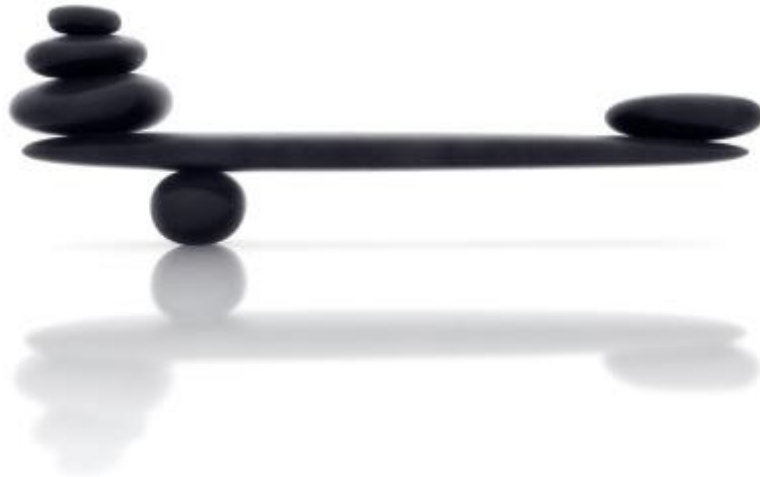
- Simetrične ravnoteže
- Asimetrične ravnoteže
- Ne ravnoteže

Simetrična ravnoteže postiže se postavljanjem elemenata na jednaki način u dizajnu. Na primjer, ako postoji veliki, teški element s jedne strane dizajna, tada će on postojati i s druge nasuprotne strane. Najlakši način za dobivanje simetrične ravnoteže je centriranjem. Prilikom dizajniranja web stranice, najbolji način za korištenje takve ravnoteže je: Na primjer, ako se neka slika nalazi s lijeve strane, tada s njene desne dolazi tekst koji je jednake veličine kao i slika.[22]



Slika 11: Primjer Simetrične slike (Izvor: Caroline Forsey, 2019.)

Asimetričnu ravnotežu web stranice teže je postići jer se element nalaze na međusobno nelogičkim mjestima. Na primjer, imamo jedan veliki element postavljen blizu sredine stranice. Kada bi se taj element htio uravnotežiti asimetrično moralo bi postojati jedan manji element dalje od centra. Ukratko, manji element mogu izbalansirati one veće elemente tako da se nalaze dalje od njih.[22]



Slika 12: Primjer Asimetrične slike (Izvor: Tiffany Kamphuis, 2019.)

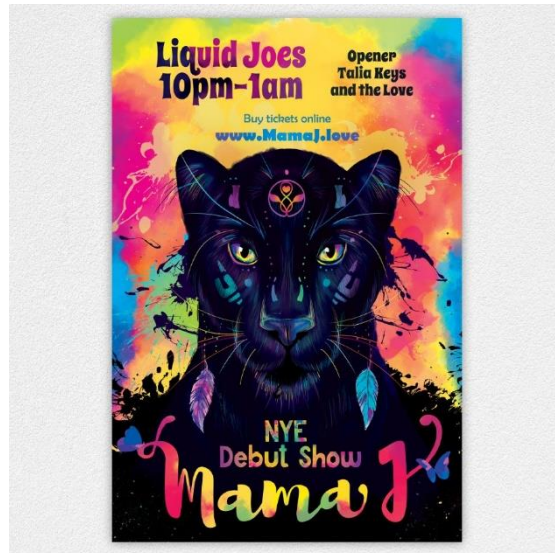
Za kraj, postoji i ne ravnoteža. Ona se koristi kada neki se namjerno želi postići dojam neravnoteže te se dobiva dojam akcije i pokreta. Stranica tako dobiva na dinamičnosti. [22]

#### **2.4.2. Kontrast**

Kontrast je razlika između dva ili više elemenata. Pomoću kontrasta, dizajner može privući pažnju korisnika na onaj element želi, odnosno na onaj element na kojem je primijenjen princip kontrasta. Kada bi svi elementi na stranici bili istog stila i oblika stranica bi bila dosadna pošto ne bi bilo hijerarhije, a ni isticanja elemenata.[23]

Kontrast se ne mora nužno odnositi na boju. Kontrast može biti ostvariv i u veličini elemenata, neki elementi su mali, neki veliki. Također, kontrast može biti ostvariv kroz različita poravnanja elemenata.[23]



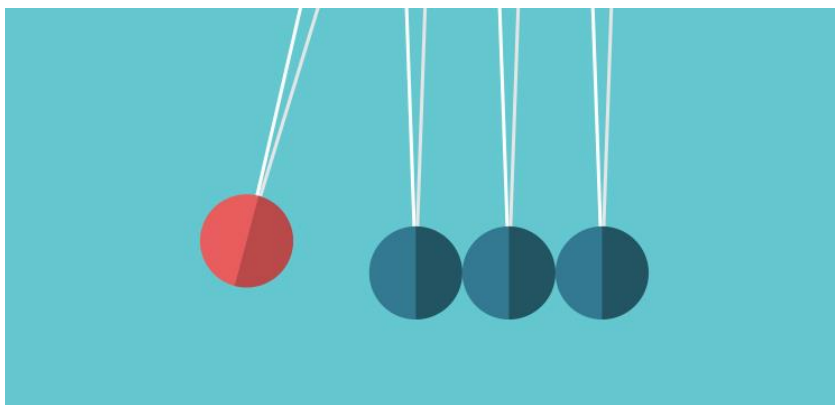


Slika 13: Primjena Kontrasta u Praksi (Izvor: Meg Reid, 2019.)

Principom kontrasta djeluje se na korisnika na način da korisnik vidi kako se neki element ističe više od ostalih te tako djeluje direktno na korisnika i privlači mu pažnju. Kontrast stvara prostor i razliku između elemenata u dizajnu. Pa tako bi pozadina uvijek trebala biti u nekom kontrastu sa elementima koji se na njoj nalaze kako bi oni bili vidljivi i čitljivi. [24]

### 2.4.3. Isticanje

Princip isticanja (engl. Emphasis) u dizajniranju web stranice koristi se kako bi se stvorila područja ili objekti na kojima leži fokus web stranice. Koristi se kako bi se jedan element ili više elemenata web stranice isticali. Žarište (engl. Focal point), odnosno točka fokusa, može biti veća od elementa kojeg naglašava, ili možda drugačije boje kako bi privukla pažnju na taj element.[25]



Slika 14: Primjer Isticanja (Izvor: Bonnie Kittle, 2014.)

Kada dizajner primjenom principa isticanje želi istaknuti element stranice, morao bi pripaziti kako ne bi previše elemenata bilo istaknutu. Tada isticanje gubi smisao jer se forsira korisnika da se fokusirana na mnoštvo stvari odjednom. Žarišta mogu biti kreirana na više načina, a ovdje su nabrojani samo neki [25]:

- Linije – Isticanje se postiže pomoću kontrasta. Ako su svi elementi vodoravni, element koji je okomit postaje žarište.
- Boje – Ako su svi elementi dizajna tamne boje, onaj element koji je svijetle boje privlači pažnju
- Oblici – Kada su svi elementi ne regularnog oblika, tada onaj element koji je pravilnog oblika se ističe (kvadar, krug, pravokutnik..).
- Neposredna blizina (engl. Proximity) – Kada mnoštvo elemenata formira grupu, onaj element koji se nalazi izvan grupe privlači pažnju.
- Pozicija – Element koji se nalazi u sredini stranice, u većini slučajeva privlači pažnju.
- Težina – Teži elementi privlače pažnju korisnika.
- Ponavljanje (engl. Repetition) – Kada se neki element ponavlja, korisnik ga prati do žarišta.
- Bijela podloga – Element koji se nalazi na bijeloj podlozi privlači pažnju korisnika.

#### 2.4.4. Pokret (engl. Movement)

Pokret u web dizajnu služi kako bi se korisnika „vodilo“ kroz stranice. Usmjerava korisnika na bitne dijelove dizajna, te mu pokazuje put do elemenata koji sadrže sadržaj kojeg bi korisnika mogao zanimati. Linije, oblici, boja, dubina slike, hijerarhije su pojmovi koji služe za ostvarenje kretne na web stranici. [26]

Kao primjer pokreta u web dizajnu navedena je donja slika.



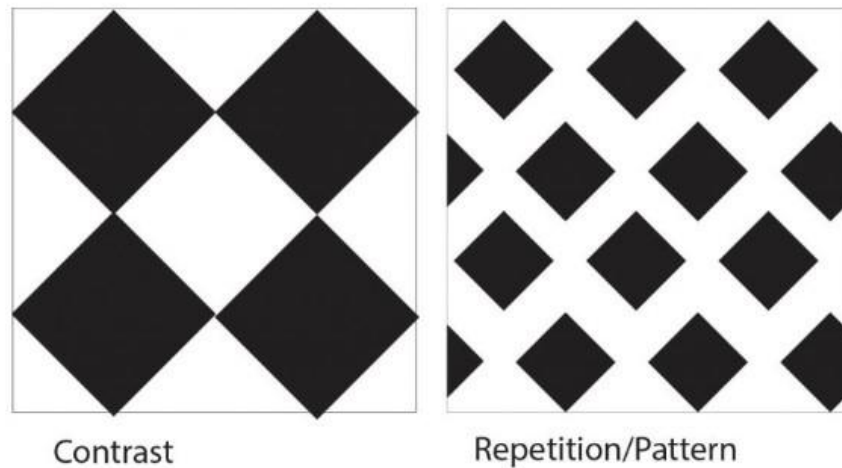
Slika 15: Primjer Pokreta (Izvor: Partick Cox, 2011)

Gornja slika prikazuje veliki narančasti krug koji privlači pažnju, odnosno njega prvo korisnik vidi kad pogleda sliku. Zatim krug dalje vodi prema drugim paragrafima, te korisnik prirodno čita od gore prema dolje gdje dolazi do iscrtane linije. Ta linija ga vodi do svog kraja na kojem se nalazi gumb koji na pritisak otvara cijeli članak. Tako je na gornjoj slici ostvarena kretnja korisnika kroz stranicu na način koji je dizajner stranice osmislio.[26]

## 2.4.5. Ponavljanje

Ponavljanje se na web stranici ostvaruje na način da se neki elementi koji se ponavljaju, pojavljuju kroz cijelu stranicu. Elementi koji se mogu ponavljati su: boja, oblici, teksture, fontovi, tipografije, slike i slično. Također na web mjestu ponavljaju se i zaglavlja, podnožja, pomoćna traka te navigacija. Elementi koji se ponavljaju pomažu u organizaciji stranice, te daju stranici konzistentnost. Oni ne moraju nužno biti iste veličine kroz cijelu stranicu. Elementi se mogu ponavljati u različitim veličinama i bojama. Tako web stranica ostaje svježija i ne postaje jednolična i dosadna.[27]

Ponavljanje daje posjetiteljima web mjesta osjećaj prepoznatljivosti i konzistentnosti web mjesta. Koristeći isti logo kroz sve stranice, zajedno s naslovom, istim bojama, fontom i slično daje web mjestu kontinuitet i poboljšava prirodnu kretnju korisnika kroz stranice.[27] Ponavljanje bi se tako većinom moralo koristiti pri kreiranju navigacije pošto bi navigacije morala na svim stranicama biti na istoj lokaciji i istog izgleda kako bi ju korisnici lakše pronašli. Također poželjno je da i podnožje, a i zaglavlje uvijek bude isto, ili slično kako bi korisniku ostao dojam da se nalaza na istoj stranici na koju je i došao.



Slika 16: Kontrast i Ponavljanje (Izvor: Pattern and Design, 2014.)

### 2.4.6. Hijerarhija

Hijerarhija je jedna od najvažnijih principa web dizajna. Ona donosi razliku između stranice koja pomaže korisnicima da ostvare svoje ciljeve i stranice koja samo izgleda lijepo. U teoriji, ona definira poredak elemenata koje ljudsko oko vidi. Odnosno, hijerarhija opisuje koji element privlači pažnju korisnika, te koji je sljedeći element koji će korisnik vidjeti.[28]

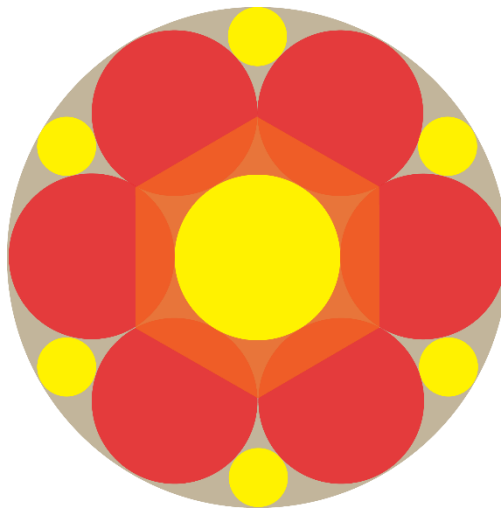
Postoji više faktora koji utječu na poredak stvari koje vidi korisnik[28]:

1. Veličina – Veće stvari privlače veću pažnju oka. Prilikom izrade web stranice, najveći elementi bi trebali biti oni koji su najvažniji.
2. Boja – Ljude prirodno privlače boje, posebno ako se one koriste kako bi se naglasile određene stvari. Boje poput crvene, i žute je teško promašiti pa one automatski privlače korisnike.
3. Raspored – Jedan od najlakših načina ostvarivanja hijerarhije je kroz sučelje web stranice. Pa tako je najlakši način privlačenja pažnje korisnika stavljanje elemenata fokusa u sredinu web stranice.
4. Razmak – Važni elementi naglašuju se korištenjem bijelog ili bezbojnog prostora. Kada bi okružili neki element bijelom podlogom, on bi se odvojio od mase te bi sam privlačio pažnju korisnika.
5. Font – Primjenom drugačijeg fonta na element, taj element se počinje isticati te postaje žarište pažnje korisnika.

6. Stil i tekstura – Primjenom različitih tekstura, kontekst stranice se odvaja i daje mu se „prostor za disanje“. Kada bi sav sadržaj bio natrpan jedan do drugoga u istom elementu, korisnik bi izgubio interes za posjećivanje stranice.

### 2.4.7. Unija

Unija je dosta važan princip web dizajna kojeg je lako ostvariti. Definicija unije je jednostavna, to je spajanje elemenata unutar iste kompozicije. Moglo bi se reći da je unije mjera koliko koji elementi idu ili ne idu skupa. To je zapravo spajanje elemenata kako bi se stvorila harmonija kroz koju bi svi elementi radili zajedno podržavajući dizajn.[29]



Slika 17: Unija (Izvor: Workspace, 2015.)

Unija se može stvoriti na sljedeće načine[30]:

- Logo i brend firme trebao bi se protezati kroz cijeli dizajn.
- Stranica bi trebala stvoriti neki doživljaj za korisnika, te imati neku poruku
- Treba obratiti pažnju na veću sliku stranice, odnosno osigurati da sve sekcije i elementi rade zajedno u ostvarenju harmonije.

## 2.5. Zahtjevi web mjesta

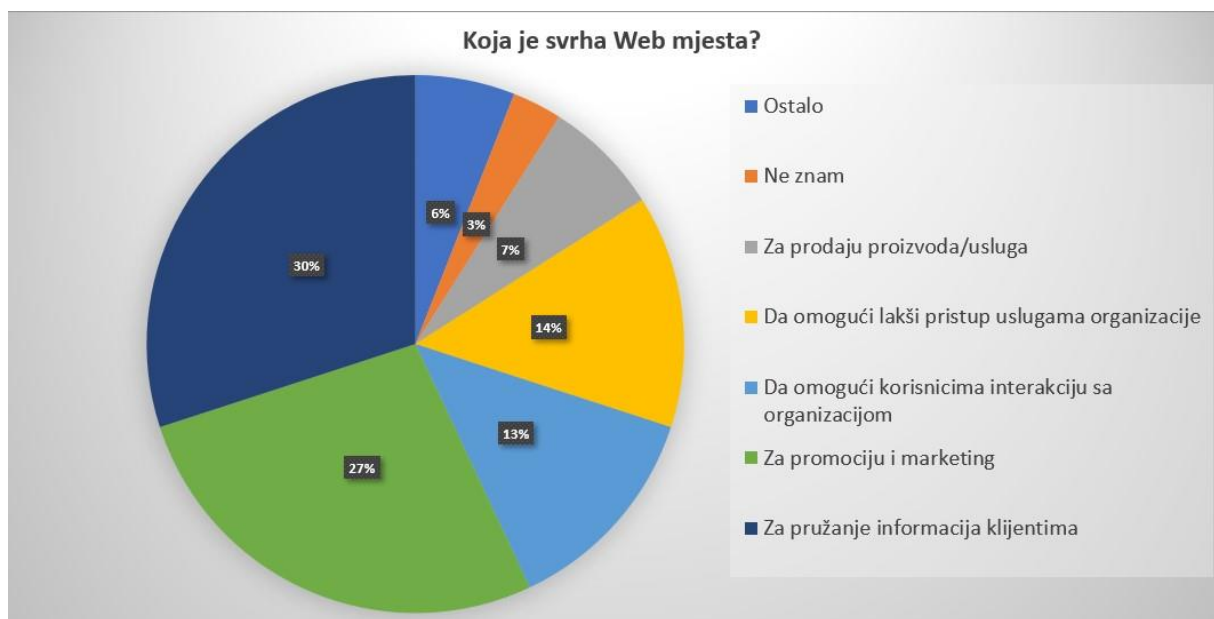
Posljednje poglavlje teorijskog dijela opisuje zahtjeve web mjesta. Svako web mjesto ima neku svrhu, neki smisao, odnosno razlog postojanja. Web mjesto nosi sa sobom neke zahtjeve koje mora ispuniti. To mogu biti zahtjevi prema korisnicima ili zahtjevi prema samom web mjestu. Tako postoje različite vrste web mjesta: društvene mreže, blogovi, istraživačka

web mjesta i slično. Svako web mjesto ima cilj koji ispunjava, informiranje ili zabava korisnika mogu biti jedni o ciljeva web mjesta.

### 2.5.1.Svrha

Svrha web mjesta odnosi se na njegov razlog postojanja. Provedeno je istraživanje gdje su ispitanici birali dvije glavne svrhe web mjesta od više ponuđenih. Najviše njih se odlučilo da web mjesta najčešće imaju jednu od ovih sviju svrha [9]:

- Pružati informacije trenutnim i budućim klijentima (30%)
- Promovirati organizaciju na tržištu (27%)



Slika 18: Graf koji prikazuje postotke svrhe Web Mjesta (Prema: Martin Bauer,2019)

Gornja slika prikazuje i ostale rezultate ankete. Zaključuje se da bi Web mjesto trebalo biti sredstvo komunikacije, primarna svrha bi mu trebala biti informiranje korisnika, a sekundarna, promocija organizacije.[9]

Na kraju, zaključuje se da je najvažnija stvar koju web mjesto može napraviti je poslati neku vrstu poruke. Nije ni bitno da li je ta stranica čitljiva svima, da li je dobro isprogramirana ako ona ispunjava svoju glavnu svrhu. Kvaliteta web stranice ovisi o svrsi koja ima. Ako je, naprimjer, svrha web stranice informirati programere o trenutno dostupnim poslovima na tržištu i ta stranica u potpunosti pruža sve informacije njima, tada je ona ispunila svoju svrhu ne važno o tome da li je nekom drugom korisniku ta stranica beskorisna.

## 2.5.2. Cilj

Ciljevi su neke krajnje točke prema kojima su usmjerene aktivnosti. Ciljevi su mjerljivi i može im se odrediti postotak ispunjenosti. Uspjeh izgradnje nekog web mjesta ovisi o količini ispunjenih ciljeva ili postotku ispunjenosti nekog cilja.

Također je provedeno istraživanje koje je utvrdilo u kojoj je mjeri organizacija jasno odredila ciljeve prije konstrukcije web mjesta. Najveći postotak ispitanika odgovorilo je da su ciljevi definirani ali se mogu promijeniti. [9]

Za primjer je uzeto neko web mjesto koje se bavi prodajom. Cilj te organizacije naravno tada bi bio povećanje prodaje za određeni postotak. No što je s web mjestima koja se ne bave prodaju. Koji je njihov cilj?. Mnogo stranica koje služe samo informiranju imaju mogućnost doniranja, ili zarađuju samo na oglasima koji se nalaze na stranicama.

## 2.5.3. Ciljana skupina

Ciljana skupina korisnika Web mjesta je skupina ljudi koji će to Web mjesto posjetiti najveći broj puta i biti njegovi stalni korisnici. Takvim ljudima se prilagođava to Web mjesto kako bi se dizajnom i oblikovanjem suzbila konkurencija.

U ovom završnom radu dizajnirano je Web mjesto koje će odgovarati djeci predškolske dobi. Ciljeve takvog Web mjesta odredila bi organizacije u čijem bi vlasništvu bio dizajn. Na primjer, da takvo Web mjesto dostigne barem 2000 korisnika dnevno, ili da ta organizacija poveća profit za 10% pomoću tog web mjesta. Za sad će ciljevi biti stavljeni na stranu i fokusirat će se više na svrhu Web mjesta. Svako Web mjesto mora imati neku svoju temu. Nešto što se proteže po svim stranicama i lakše omogućuje djeci da prate sadržaje Web mjesta. Te teme mogu biti na primjer životinje zoološkog vrta, šumske životinje, likovi nekog crtanog filma ili serije i slično. Putem te teme ostvarivala bi se neka svrha. Djeca najviše uče kroz igru, pa bi sadržaj web stranice bio popunjen ponajviše zabavnim i interaktivnim videima i online igrama. Ti videozapisi i igre bi poticale dječju maštu, razvijale im kritičko mišljenje te potaknule na učenje.

Na kraju, svrha svakog Web mjesta koje je prilagođeno djeci predškolske dobi mora biti edukacija, razvijanje mašte i najvažnije, zabava.

### **3. Djeca predškolske dobi kao korisnici Weba i Web mjesta**

U ovom poglavlju obrađene su teme koje se odnose na interakciju djece predškolske dobi s online tehnologijama. Poglavlja opisuju način na koji djeca ostvaruju tu interakciju te kako pritom doživljavaju online tehnologiju.

#### **3.1. Korištenje online tehnologije i razvoj digitalnih vještina**

Različitim istraživanjima dokazano je da skoro sva djeca u današnje vrijeme imaju pristup nekom uređaju koji im omogućuje pristup internetu. Neovisno o socioekonomskom statusu kućanstva, roditelji upoznaju djecu s digitalnom tehnologijom još od ranih dana. Također dokazano je da djeca imaju više pristup uređajima poput mobitela i tableta nego računalu i igraćim konzolama koje su regulirane od strane roditelja. Istraživanje je također pronašlo četiri glavne aktivnosti u kojima djeca sudjeluju na internetu. Te aktivnosti su redom: Rekreacija, opuštanje i zabave, Gledanje videozapisa te igranje igrica. Djeca koriste digitalnu tehnologiju za opuštanje i zabavu, dobivanje novih i informacija te za učenje. Također razvijaju maštu i stvaraju razmišljanja te komuniciraju s obiteljima. Predškolci primarno koriste digitalnu tehnologiju u svoje slobodno vrijeme te najčešće gledaju videozapise s nekog online poslužitelja ili tv programa na zahtjev. Također nije im bitno da li se ti videozapisi nalaze na Youtube -u ili na nekom drugom Web mjestu. Druga po redu aktivnosti koju djeca najčešće vole je igranje videoigara. Preferiraju igre koje su zabavne i poučne. Djeca se najčešće nauče koristiti online tehnologiju preko roditelja. Gledaju pokrete roditelja kada oni koriste neku Web stranicu i tada pokušavaju sami napraviti iste radnje kao i roditelj.[34]

Djeca najčešće razvijaju vještine koje su im potrebne za vlastitu zabavu, znatiželju, kreativnosti te socijalizaciju. Većinu vještina koje razvijaju dobiju iz vlastitoga doma ili škole koja ima program za upoznavanje s tehnologijama. Za djecu često govore da sami nauče koristiti tehnologiju, no istraživanje je pokazalo da najčešće djeca nauče koristiti tehnologiju kopirajući radnje odraslih. [34]



## **3.2. Način na koji djeca i roditelji doživljavaju online tehnologiju**

Djeca vide online tehnologiju kao mjesto zabave, slobode, pozitivne i socijalizacije. Ona ne razmišljaju o posrednicima koji im omogućuju pregled videozapisa ili igranje igara poput Web mjesta, određenog softvera ili neke baze podataka. Razmišljaju samo o uređajima koji im omogućuju pristup do željenog sadržaja. Digitalni mediji poput Web stranica samo su prisutni kao prirodni dio njihova života. Digitalnu tehnologiju najčešće doživljavaju u pozitivnom smislu, no također neke djeca primjećuju efekte koje ta tehnologija, točnije igre, mogu imati na njih. S dječjeg gledišta, tehnologija je stvarnost koja je prepuna različitim izborima, to je mjesto gdje mogu činiti stvari koje i privlače. [34]

Roditelji smatraju kako je digitalna tehnologija neizbježna te bitno kontrolirati vrijeme koje dijete provodi koristeći ju. Većina smatra kako ona ima pozitivan utjecaj te je praktična za uporabu, no postoje i oni koji se strogo protive protiv nje gdje se gotovo svi slažu da je ona neizbježna. Roditelji su također zabrinuti da ta tehnologija donosi i nedostatke poput utjecaja na fizičko i mentalno zdravlje djeteta. Začudo, istraživanje je pokazalo kako većina roditelja nije zabrinuta da dijete ostvari kontakt s nekom stranom osobom putem interneta. [34]

## **4. Analiza odabranih web mjesta namijenjenih djeci predškolske dobi i prijedlozi za poboljšanja**

Ovo poglavlje odnosi se na praktični dio završnog rada. Poglavlje je podijeljeno na dva dijela: analizu i izradu prijedloga dizajna Web mjesta.

### **4.1. Analiza odabranih web mjesta**

Analizom odabranih web mjesta započeta je druga cjelina ovog seminarskog rada, odnosno praktični dio. Nakon što su u prvom dijelu rada definirani osnovni principi i elementi web dizajna te elementi web stranice, napravljena je analiza web mjesta koja su namijenjena djeci predškolske dobi. Odabranim web mjestima u opisu stranice stoji da su namijenjena predškolskoj djeci uz nadzor roditelja.

Prilikom odabira web mjesta za analizu korišteno je nekoliko kriterija. Web mjesto mora u opisu sadržavati informaciju koja govori da je web mjesto namijenjeno djeci predškolske dobi. Drugi kriterij je da se na tom Web mjestu nalazio zabavan i edukativan sadržaj primjeren djeci predškolske dobi. Zadnji kriterij odnosi se na sam izgled web mjesta, ono treba biti moderno, jednostavno te izgledom zanimljivo djeci predškolske dobi.

#### **4.1.1. Analiza web mjesta „PBS Kids“**

PBS Kids je web stranica koja je posvećena stvaranju pozitivnog utjecaja na život djece učenjem kroz zabavu. Ona koristi čitav spektar medija i tehnologije za izgradnju znanja, kritičkog razmišljanja, mašte i radoznalosti. Uključivanjem roditelja, učitelja, njegovatelja i zajednica kao partnera u učenju, PBS KIDS pomaže osnažiti djecu za uspjeh u školi i životu.[31]

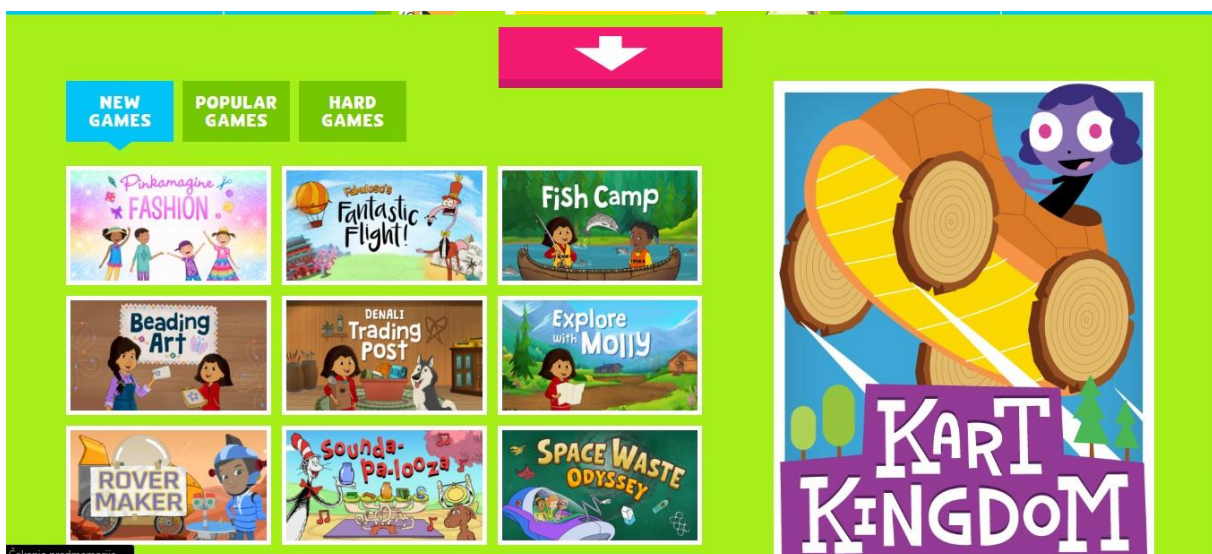
Donja slika prikazuje početnu stranicu web mjesta PBS Kids. Dizajna stranice vrlo je jednostavan, sadrži mnoštvo animacija i ilustracija koje imaju za cilj privući pažnju posjetiteljima stranice. Prva stvar koju posjetitelj zamjećuje prilikom dolaska na stranicu, je veliki kotač s videozapisima te ilustraciju televizora koja vodi na video koji prikazuje. Zatim se mogu primijetiti dva roza gumba koja vode na video ili igre. Stranica je simetrično organizirana te koristi kontrast kako bi se naglasili bitni elementi.



Slika 19: Izgled Web Stranice PBS Kids (Izvor: pbskids.org, 2019)

Zaglavlje stranice namijenjeno je odrasloj osobi te sadrži prijavu i manju navigaciju. Navigacija u zaglavlju zapravo nije potrebna djeci, već odraslim osobama jer sadrži tv program, aplikacije i pomoć pri korištenju stranice.

Slika ispod prikazuje sadržaj, odnosno tijelo Web Stranice PBS Kids. Također jednostavnog dizajna koristi asimetriju kako bi se usmjerila pažnja korisnika. Posjetitelju prvo pada u oko veliki plakat s lijeve strane koji vodi ne neku igru. Stranica omogućuje i filtriranje igara prema popularnosti, novim igrama i teškim igrama.



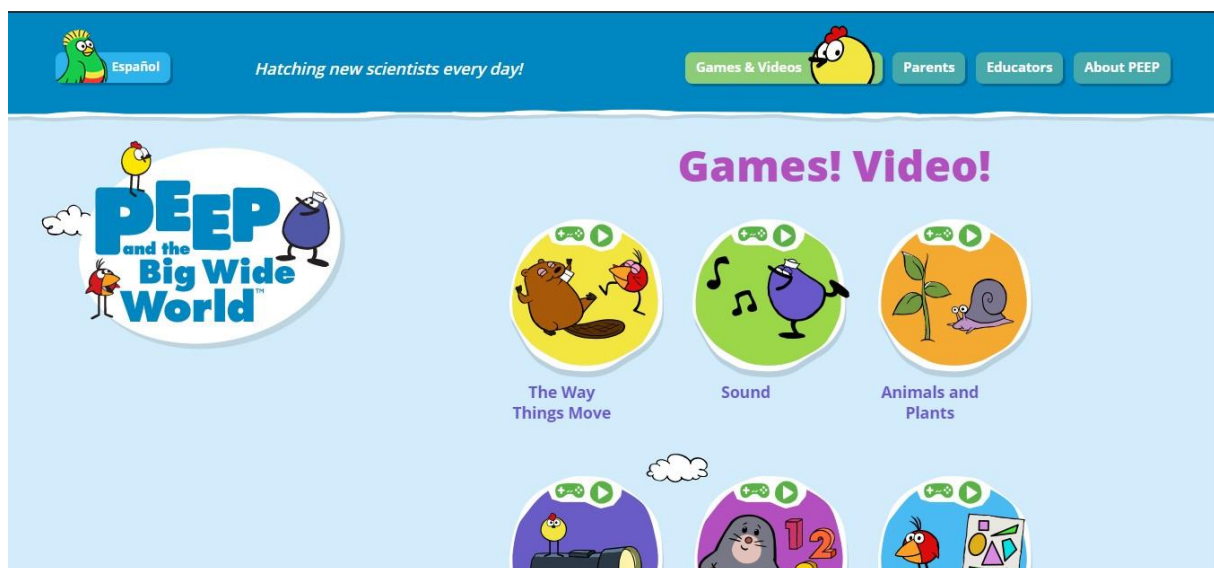
Slika 20: Izgled sadržaja Web Stranice PBS Kids (Izvor: pbskids.org, 2019)

Podnožje stranice je minimalno i jedino što sadrži su autorska prava.

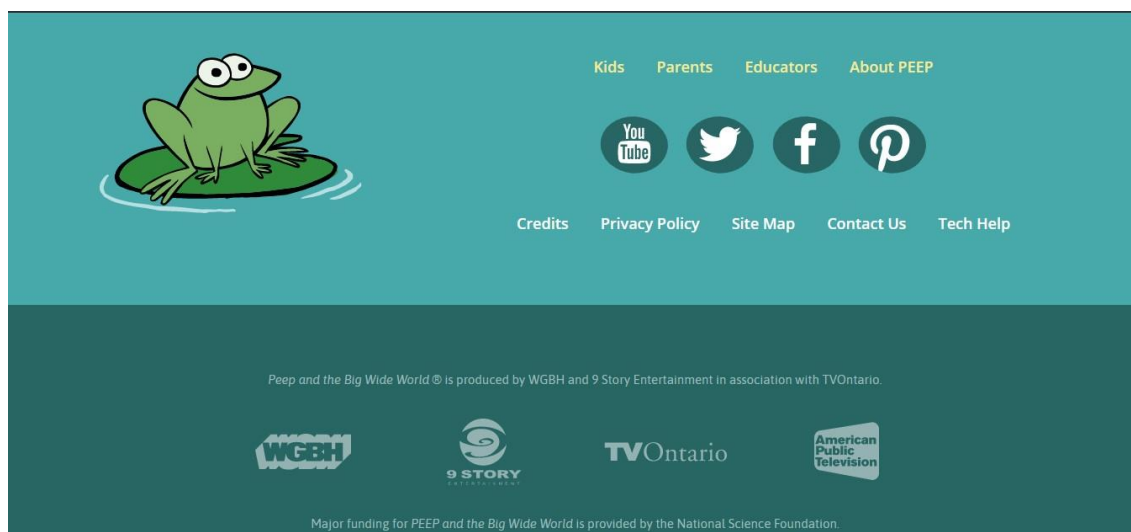
#### 4.1.2. Analiza Web Mjesta „Peep and the Big Wide World“

Navedeno Web mjesto bazira se na crtiću namijenjenom djeci te nosi isti naziv. Animirana serija Peep and the World Wide World „pruža krila“ inovativnoj ideji podučavanja znanosti i matematike predškolicima. Prepoznatljiv vizualni humor, šarmantni crteži i simpatici likovi kombiniraju se s opsežnim znanstvenim programom kako bi privukli i angažirali djecu od tri do pet godina. [32]

Donja slika prikazuje zaglavlje i dio tijela stranice Peep and The Big Wide World. Kod ove stranice zaglavlje je minimalno. Sadrži promjenu jezika, te veze namijenjene roditeljima i učiteljima. Također sadrži i vezu koja vodi na informacije u stranici. Nadalje, tijelo sadrži ilustracije koje vode na različite kategorije unutar web stranice. Ovdje je ponajviše korišten kontrast te asimetrična ravnoteža. Stranica većinom koristi ilustracije i minimalistički sadržaj, a glavni sadržaj su joj edukativni videozapisi i igre.



Slika 21: Izgled stranice Peep (Izvor: [www.peepandthebigwideworld.com/en/](http://www.peepandthebigwideworld.com/en/), 2019.)

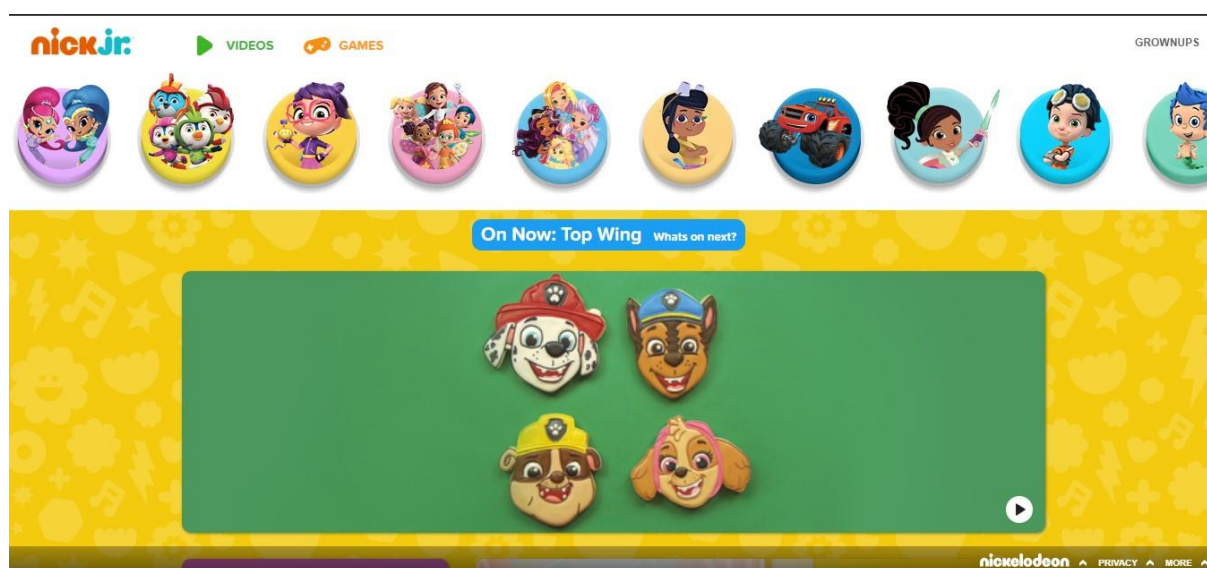


Slika 22: Izgled podnožja stranice Peep (Izvor: [www.peepandthebigwideworld.com/en/](http://www.peepandthebigwideworld.com/en/), 2019.)

Za razliku od Web stranice spomenute u prijašnjem poglavlju, ova web stranice ima podnožje ispunjeno različitim elementima. Sadrži navigaciju jednaku onoj u zaglavlju stranice, veze na vanjske društvene mreže, navigaciju na detalje stranice i pomoć. Na kraju sadrži i autorska prave te partnere stranice.

#### 4.1.3. Analiza Web Mjesta „NickJr.“

Nickjr.tv, web mjesto je u vlasništvu Nickelodeon-a te je namijenjeno djeci predškolske dobi. Web mjesto je popunjeno videozapisima i igrama koje bi trebale potaknuti djecu na razmišljanje i pripomoći im u razvitku mašte te vlastitog mišljenja.



Slika 23: Izgled stranice Nickjr. (Izvor: [nickjr.tv](http://nickjr.tv), 2019.)

Dizajn ove web stranice je minimalistički i jednostavan. Zaglavlje stranice sadrži samo logo i dvije veze na videozapise i igre. Podnožje je realizirano u obliku pokretne trake koja se stalno nalazi na dnu stranice bez obzira koliko se ona listala prema dolje. Ono sadrži osnovne informacije o stranici, pomoć, tv program i slično te služi kao jedna vrsta navigacije.

Tijelo stranice popunjeno je videima kojima se pristupa pritiskom na ilustraciju. Tekstualno sadržaja nema, već je sadržaj baziran na ilustracijama. Pažnja se privlači ilustracijama te pozicioniranjem elemenata na sredinu stranice.

## 4.2. Izrada primjera dizajna web mjesta

Ovo poglavlje odnosi se na izradu praktičnog dijela završnog rada. Proces izrade podijeljen je na par poglavlja. Ta poglavlja odnose se na određene elemente web stranice te su ti elementi zasebno opisani i prikazani.

Izrađeno web mjesto primarno je namijenjeno djeci predškolske dobi, no mogu ga koristiti i drugi korisnici koji smatraju da je sadržaj tog web mjesta zanimljiv. Djeca u toj dobi najviše uče kroz zabavu. Svrha izrađenog web mjesta je poticanje djeca na razmišljanje, na razvoj mašte te na edukaciju i zabavu. Web mjesto potiče djecu da kroz zabavan sadržaj uče. Glavni sadržaj koji se pojavljuje na web mjestu su videozapisi i online igre te poneka ilustracija koja bi usmjeravala korisnika na određene elemente web mjesta.

### 4.2.1. Izrada zaglavlja Web mjesta

Donja slika prikazuje primjer dizajna zaglavlja. Analizom prijašnjih web mjesta utvrđeno je da su jednostavna zaglavlja najpraktičnija u dizajnu Web mjesta za predškolsku djecu. U prikazanom zaglavlju nalazi se logo Web mjesta i navigacija. Zaglavlje primarno služi roditeljima djece kako bi preko navigacije došli do stranice koja prikazuje informacije o Web mjestu. Zaglavljem prevladavaju dvije nijanse zelene boje te se korištenjem plave boje u navigacijskim gumbima stvara kontrast i čini ih uočljivima.



Slika 24: Primjer dizajna zaglavlja (Izvor: autorski rad)



## 4.2.2. Izrada podnožja Web mjesta

Slika pod brojem 25 prikazuje podnožje primjera dizajna Web mjesta. Tamo se nalaze kontakt informacije i kratki sažetak informacija o stranici. U podnožju se primjenjuje princip ravnoteže tako što se koriste različite veličine ilustracija. Lijeva ilustracija uravnotežuje lijevi tekst, dok desna ilustracija uravnotežuje desni tekst. U podnožju se koristi više boja. Zelena pozadina sadrži elemente podnožja dok plava pozadina boja razdvaja podnožje od glavnog sadržaja, odnosno tijela stranice. Podnožje, isto kao i zaglavlje, služi primarno roditeljima kako bi se informirali o stranici.



Slika 25: Primjer dizajna podnožja (Izvor: autorski rad)

## 4.2.3. Izrada tijela početne stranice Web mjesta

Tijelo Web stranice ujedno je i njen glavni dio. Ono sadrži kontekst Web stranice te njen sadržaj. Analizom postojećim Web mjesta namijenjenih djeci predškolske dobi utvrđeno je kako je potrebna minimalna količina tekstualnog sadržaja kako bi se ostvarila njegova svrha. Postojeća web mjesta prepuna su videozapisa i igara, isto je tako utvrđeno da predškolska djeca najviše vremena na internetu provode gledajući videozapise i igrajući razne igre. Tako je na ovom primjeru dizajna, Web stranica popunjena video sadržajem i igrama.

Donja slika prikazuje cjelokupni sadržaj početne i glavne stranice Web mjesta. Sadržaj je podijeljen u dvije cjeline koje su objašnjenje u sljedeća dva poglavlja. Prva cjelina odnosi se na igre a druga na videozapise. Na sadržaj početne stranice primijenjen je primarno princip ravnoteže.



Slika 26: Primjer sadržaja početne stranice (Izvor: autorski rad)

#### 4.2.3.1. Izrada prve cjeline unutar tijela početne stranice Web stranice

Na donjoj slici vidljivo je kako lijevi element privlači pažnju korisnika. Njegova svrha još nije definirana pa bi on mogao biti neka veza na igru ili video, ili samo neka zanimljiva animacija koja bi privlačila pažnju. Njegova svrha je također da uravnoteži desni element koji je zapravo unija više različitih oblika i elemenata. Desni element sadrži ilustracije koje su zapravo veza na online igre koje bi se nalazile unutar Web mjesta. On sadrži i jednostavnu navigaciju koja prikazuje korisniku još igrice unutar tog elementa.





Slika 27: Primjer prve cjeline unutar tijela Web stranice (Izvor: autorski rad)

#### 4.2.3.2. Izrada druge cjeline unutar početne stranice tijela Web stranice

Slika pod brojem 28 prikazuje izgled cjeline unutar tijela Web stranice koja služi kao navigacija do željenog videozapisa. Prikazivale bi se dvije veze na videozapis od jednom i to u obliku ilustracije videozapisa. Element sadrži i navigaciju s brojevima stranica te je osvijetljen onaj broj stranice na kojem se korisnik trenutno nalazi. Ovdje su primijenjeni principi unije, ravnoteže i kontrasta. Unijom su se spojila više elementa u jednu cjelinu, dok se kontrastom odvojila crvena ikona koja označuje videozapis od elementa koji prikazuje video.



Slika 28: Primjer druge cjeline unutar tijela Web stranice (Izvor: autorski rad)

#### 4.2.4. Izrada tijela stranice s detaljima

Donja slika prikazuje web stranicu kojoj se pristupa pritiskom na bilo koju ilustraciju s početne stranice, odnosno na neku igru ili videozapis. Web stranica je podijeljena na dva dijela. Prvi dio prikazuje određeni videozapis ili očitava određenu igru. Drugi dio sadrži opis odabranog videozapisa ili igre.



Slika 29: Primjer stranice s detaljima (Izvor: autorski rad)

Stranica s gornje slike je jednostavna za korištenje te ispunjava svoju jedinu svrhu, prikaz video ili igre. Opis bi služio primarno roditeljima djeca za daljnje informiranje o sadržaju Web stranice te njenim izvorima sadržaja. Pozadina ove stranice je slabije vidljiva i ne upada toliko u oko kako bi se korisnik mogao fokusirati na pregled sadržaja.

## 4.2.5. Izrada tijela stranice s informacijama o Web mjestu

Donja slika prikazuje stranicu koja sadržava informacije o Web mjestu. Također služi kao pomoć korisnicima odgovarajući na česta pitanja i pružajući korisničku pomoć. Sadrži i kontakt informacije Web mjesta. Ova stranica primarno služi roditeljima kako bi se lakše informirali o stranici te saznali o svrsi stranice.



Slika 30: Primjer tijela stranice s informacijama o Web mjestu (Izvor: autorski rad)

Stranica je sastavljena od tri elementa te bijele pozadine. Element s lijeve strane sadrži unutarnje veze na informacije te je zelene boje dok je izabrana kartica tamnije boje. Desno od tog elementa nalazi se tekst koji opisuje izabranu karticu.

## 4.2.6. Krajnji izgled početne stranice

Donja slika prikazuje završni izgled primjera dizajna početne stranice Web mjesta.



Slika 31: Krajnji izgled primjera početne stranice (Izvor: autorski rad)



## 4.2.7. Krajnji izgled stranice s detaljima

Donja slika prikazuje primjer dizajna stranice kojoj se pristupa pritiskom na neku od ikona igre ili videozapisa.



Slika 32: Krajnji izgled primjera dizajna stranice s detaljima (Izvor: autorski rad)

## 4.2.8. Krajnji izgled stranice s informacijama

Donja slika prikazuje stranicu s informacijama o Web mjestu.



Slika 33: Krajnji primjer dizajna stranice s informacijama (Izvor: autorski rad)

## 5. Zaključak

Web je postao dio našeg svakodnevnog života. Samim time Web mjesta imaju sve veći utjecaj na život građana. Internet se sve više integrirao u živote ljude pa ga koriste građani različitih dobi, isto tako koriste ga djeca. Bez obzira dali ih posjećivali iz zabave, poslovanja, informiranja ili komunikacije, Web stranice su nešto neizbježno i život bez njih je nezamisliv.

Dizajn web stranice daje korisniku sam dojam u tema Web mjesta te njegovoj svrsi. U ovom radu pobrojani su elementi od kojih je sastavljena Web stranica i primjenjuju se u web dizajnu te su objašnjeni i principi web dizajna. Važno se pridržavati principa web dizajna jer oni omogućuju da stranica bude kvalitetno oblikovana te izravno utječu na dojam korisnika o stranici, a za njih nije potrebno nikakvo posebno programiranje da bi ispunili svoju funkcionalnost. Napredak tehnologije donosi sa sobom i unaprjeđenje u dizajnu Web stranica, te se samim time povećava i standard koji Web mjesta moraju zadovoljiti kako bi ostala u korak s tehnologijom.

U sklopu završnog rada napravljen je primjer dizajn web mjesta za djecu predškolske dobi. Na tom dizajnu korišteni su svi naučeni principi web dizajna, primijenjeni elementi web dizajna te je Web mjesto dizajnirano sa svrhom. Svrha dizajniranog Web mjesta primarno je edukacija uz zabavu.

Izrada Web mjesta dugotrajan je proces koji zahtjeva uključivanje više osoba. Dizajniranje Web mjesta jedan je od najvažnijih procesa u izradi na koji bi trebalo potrošiti dosta vremena kako bi Web mjesto bilo kvalitetno i konkurentno.

## Popis literature

- [1] McClurg-Genevese J. D. (2005), *Design in Theory and Practice*, dostupno na URL: [http://www.digital-web.com/types/design\\_in\\_theory\\_and\\_practice/](http://www.digital-web.com/types/design_in_theory_and_practice/) ,preuzeto 18.06.2019.
- [2] Jirousek C., *Principles of Design*, dostupno na URL: <http://char.txa.cornell.edu/> , preuzeto 18.06.2019.
- [3] Website.com, *Website builder and WebDesign Articles*, dostupno na URL: <https://www.website.com/website-builder-and-web-design/designing-your-website-header-body-and-footer>, preuzeto 12.08.2019.
- [4] Menager, *Internet kao medij*, dostupno na URL: <https://www.manager.com.hr/internet-kao-medij-sadasnjosti-i-buducnosti/>, preuzeto 18.06.2019.
- [5] Photoshop tutorial(2018), *How to create professional web layout in Photoshop*, Dostupno na URL: <https://www.photoshoptutorials.ws/photoshop-tutorials/layouts/how-to-create-a-professional-web-layout-in-photoshop/> , preuzeto 19.06.2019.
- [6] Kevin DuCummon, *What is Website Header*, Dostupno na URL: <https://www.muse-themes.com/blogs/news/what-is-a-website-header> , preuzeto 12.08.2019.
- [7] Web Page Mistakes, *Website Navigation*, Dostupno na URL: <http://www.webpagemistakes.ca/website-navigation/> , preuzeto 12.08.2019.
- [8] Sara Dunn(2018), *Parts of Website: Web Design Terms Explained*, Dostupno na Url: <https://11web.com/parts-of-a-website/> , preuzeto 19.06.2019.
- [9] Martin Bauer, *Putting Web Site Quality and Accessibility into Context - Purpose and Objectives of Websites* , Dostupno na URL: <http://www.martinbauer.com/Articles/Putting-Web-Site-Quality-and-Accessibility-into-Context/Purpose-and-Objectives-of-Websites>, preuzeto 13.08.2019.
- [10] Paul Gil(2019), *Internet vs Web: What's the difference?*, Dostupno na Url: <https://www.lifewire.com/difference-between-the-internet-and-the-web-2483335>, preuzeto 6.08.2019.
- [11] Internet society(1997), *Brief History of the Internet*, Dostupno na Url: <https://www.internetsociety.org/internet/history-internet/brief-history-internet/>, preuzeto 6.08.2019.
- [12] Tehnopedia, *Website*, Dostupno na Url: <https://www.techopedia.com/definition/5411/website>, preuzeto 6.08.2019.
- [13] Computer Hope(2019), *Website*, Dostupno na Url: <https://www.computerhope.com/jargon/w/website.htm>, preuzeto 6.08.2019.



- [14] Tehnopedia, *Web Page (page)*, Dostupno na Url: <https://www.techopedia.com/definition/4774/web-page-page>, preuzeto 6.08.2019.
- [15] Computer Hope(2019), *Web page*, Dostupno na Url: <https://www.computerhope.com/jargon/w/webpage.htm>, preuzeto 6.08.2019.
- [16] TechTerms, *Web Design*, Dostupno na Url: [https://techterms.com/definition/web\\_design](https://techterms.com/definition/web_design), preuzeto 6.08.2019.
- [17] Steven Bradley (2010), *Points, Dots, and Lines: the Elements of Design Part 2*, Dostupno na Url: <https://vanseodesign.com/web-design/points-dots-lines/>, preuzeto 7.08.2019.
- [18] Jeniffer Farley (2009), *Elements of Design: Shape*, Dostupno na Url: <https://www.sitepoint.com/design-elements-shape/>, preuzeto 7.08.2019.
- [19] J. Savage, S. Birkly (2011), *How To Use Textures In Web Design*, Dostupno na Url: <https://www.smashingmagazine.com/2011/10/whys-hows-textures-web-design/>, preuzeto 7.08.2019.
- [20] Ellice (2018), *Top 6 Elements of Web Design*, Dostupno na Url: <https://www.dreamhost.com/blog/elements-of-webdesign/>, preuzeto 8.08.2019.
- [21] D. Perić (2005), *Tipografija*, Dostupno na Url: <http://pvprm.zesoi.fer.hr/2004-2005-web/studenti-rad/dperic/tipografija.html>, preuzeto 8.08.2019.
- [22] Jennifer Kyrnin (2018), *Balance: the Basic Principles of Design*, Dostupno na Url: <https://www.lifewire.com/balance-design-principle-3470048>, preuzeto 8.08.2019.
- [23] Henry Jones (2010), *The Principle od Contrast in Web Design*, Dostupno na Url: <https://webdesignledger.com/the-principle-of-contrast-in-web-design/>, preuzeto 8.08.2019.
- [24] Meg Reid (2019), *The 7 Principles of Design*, Dostupno na Url: <https://99designs.com/blog/tips/principles-of-design/>, preuzeto 8.08.2019.
- [25] Jenniger Kyrnin (2019), *Emphasis as Web Design Principle*, Dostupno na Url: <https://www.lifewire.com/emphasis-design-principle-3470052>, preuzeto 8.08.2019.
- [26] Patrick Cox (2011), *Visual Movement: Flow in Web Design*, Dostupno na Url: <https://tympanus.net/codrops/2011/01/14/visual-movement-flow/>, preuzeto 9.08.2019.
- [27] Ryan Bourdreaux (2012), *Effective design principles for web designers: Repetition*, Dostupno na Url: <https://www.techrepublic.com/blog/web-designer/effective-design-principles-for-web-designers-repetition/>, preuzeto 9.08.2019.
- [28] Fira Nathania, *Effective Web Design Principles – Visual Hierarchy*, Dostupno na Url: <https://2stallions.com/effective-web-design-principles-visual-hierarchy/>, preuzeto 9.08.2019.

- [29] Patrick Cox (2011), *Developing Unity In Web Design*, Dostupno na Url: <https://tympanus.net/codrops/2011/10/20/developing-unity-in-web-design/> , preuzeto 9.08.2019.
- [30] JillLynnDesign (2015), *Unity: Design Principle No.4*, Dostupno na Url: <https://jillynndesign.com/unity-design-principle-no-4/>, preuzeto 9.08.2019.
- [31] PBS Kids (2019), *PbsKids* ,Dostupno na URL: <https://pbskids.org> , preuzeto 16.08.2019.
- [32] Pep and The Big Wide World (2019), *peepandthebigwideworld* , Dostupno na Url: <http://www.peepandthebigwideworld.com/en/>, preuzeto 16.08.2019.
- [33] Wikipedia (2019), *Adobe Photoshop*, Dostupno na Url: [https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop), preuzeto 16.08.2019.
- [34] Chaudron S., Di Gioia R. , Gemo M.; *Young children (0-8) and digital technology, a qualitative study across Europe*; EUR 29070; doi:10.2760/294383, preuzeto 16.08.2019.
- [35] Caroline Forsey (2019), *Design 101: Asymmetrical and Symmetrical Balance*, Dostupno na Url: <https://blog.hubspot.com/marketing/asymmetrical-balance> , preuzeto 16.08.2019.
- [36] The CMG Team (2016), *Our Complete Guide to Typography Basics*, Dostupno na Url: <https://changemediagroup.com/complete-guide-typography-basics/> , preuzeto 16.08.2019.
- [37] Erin Sweeney (2019), *The Color Wheel*, Dostupno na Url: <https://erinsweeneydesign.com/color-theory/the-color-wheel/> , preuzeto 16.08.2019.
- [38] OlhaKostiuk (2019), *Deposit Photos*, Dostupno na Url: <https://depositphotos.com/portfolio-4035529.html> , preuzeto 16.08.2019.
- [39] Bonnie Kittle (2014), *Design Principle No. 2 – Why Emphasis Matters In Web Design*, Dostupno na Url: <https://www.cdgi.com/2014/12/design-principle-no-2-emphasis-matters-web-design/> , preuzeto 16.08.2019.
- [40] Pattern and Design (2017), *A Simple Guide to The Principles of Design*, Dostupno na Url: <https://www.patternanddesign.com/simple-guide-to-the-principles-of-design/> , preuzeto 16.08.2019.
- [41] Workspace (2019), *Design Principles 101*, Dostupno na Url: <http://www.theworkspaceglobal.com/design-principles-101/> , preuzeto 30.08.2019.

# Popis slika

Slika 1: Zaglavlje Web Stranice (Izvor: foi.hr, 2019) .....	5
Slika 2: Podnožje Web Stranice (Izvor: scvz.hr, 2019).....	7
Slika 3: Točka kao element web dizajna (Prema: McClurg-Genevese J. D., 2005).....	8
Slika 4: Različite teksture dobivene on linija (Prema: McClurg-Genevese J. D., 2005) .....	9
Slika 5: Vrste oblika (Prema: McClurg-Genevese J. D., 2005 ) .....	10
Slika 6: Primjer teksture (Izvor: OlhaKostiuk, 2014) .....	10
Slika 7: Komponente boje (Izvor: McClurg-Genevese J. D., 2005) .....	12
Slika 8: Kotač boja (Izvor: Erin Sweeney, 2019) .....	12
Slika 9: Tipografija (Izvor: The CMG Team, 2016).....	13
Slika 10: Ravnoteža i Ne ravnoteža (Izvor: Web Design Interactive Media, 2019.).....	14
Slika 11: Primjer Simetrične slike (Izvor: Caroline Forsey, 2019.).....	15
Slika 12: Primjer Asimetrične slike (Izvor: Tiffany Kamphuis, 2019.).....	16
Slika 13: Primjena Kontrasta u Praksi (Izvor: Meg Reid, 2019.).....	17
Slika 14: Primjer Isticanja (Izvor: Bonnie Kittle, 2014.).....	18
Slika 15: Primjer Pokreta (Izvor: Partick Cox, 2011) .....	19
Slika 16: Kontrast i Ponavljanje (Izvor: Pattern and Design, 2014.) .....	20
Slika 17: Unija (Izvor: Workspace, 2015.).....	21
Slika 18: Graf koji prikazuje postotke svrhe Web Mjesta (Prema: Martin Bauer,2019) .....	22
Slika 19: Izgled Web Stranice PBS Kids (Izvor: pbskids.org, 2019) .....	27
Slika 20: Izgled sadržaja Web Stranice PBS Kids (Izvor: pbskids.org, 2019).....	27
Slika 21: Izgled stranice Peep (Izvor: www.peepandthebigwideworld.com/en/, 2019.).....	28
Slika 22: Izgled podnožja stranice Peep (Izvor: www.peepandthebigwideworld.com/en/, 2019.).....	29
Slika 23: Izgled stranice Nickjr. (Izvor: nickjr.tv, 2019.) .....	29
Slika 24: Primjer dizajna zaglavlja (Izvor: autorski rad).....	30
Slika 25: Primjer dizajna podnožja (Izvor: autorski rad) .....	31

Slika 26: Primjer sadržaja početne stranice (Izvor: autorski rad).....	32
Slika 27: Primjer prve cjeline unutar tijela Web stranice (Izvor: autorski rad) .....	33
Slika 28: Primjer druge cjeline unutar tijela Web stranice (Izvor: autorski rad) .....	33
Slika 29: Primjer stranice s detaljima (Izvor: autorski rad).....	34
Slika 30: Primjer tijela stranice s informacijama o Web mjestu (Izvor: autorski rad) .....	35
Slika 31: Krajnji izgled primjera početne stranice (Izvor: autorski rad) .....	36
Slika 32: Krajnji izgled primjera dizajna stranice s detaljima (Izvor: autorski rad) .....	37
Slika 33: Krajnji primjer dizajna stranice s informacijama (Izvor: autorski rad) .....	38