

LV04 – PROCES IZRADE MREŽNOG SJEDIŠTA

Planiranje, struktura, wireframe, mockup i vremenski plan

Nastavni predmet	Skriptni jezici i web programiranje 1
Tema	Proces razvoja mrežnog sjedišta
Trajanje	2 školska sata (75-80 min aktivnog rada)
Način rada	Pretežno individualno; kratka razmjena ideja i povratna informacija u paru
Fokus	Od cilja i korisnika do strukture, wireframea/mockupa i izvedivog plana razvoja
Predaja	Jedan dokument/PDF ili prezentacija + skica/wireframe; izvori i uporaba AI-a jasno navedeni

Ciljevi i ishodi vježbe

Nakon vježbe učenik će moći:

- opisati glavne faze suvremenog razvoja mrežnog sjedišta - od cilja i korisnika do izrade, testiranja, objave i održavanja;
- prepoznati ulogu relevantnih web tehnologija i alata te razlikovati tehnologiju od alata/platforme;
- izraditi jednostavnu mapu mrežnog sjedišta (sitemap) i objasniti hijerarhiju sadržaja;
- razlikovati layout, wireframe, mockup i prototip te odabrati prikladan prikaz ideje;
- izraditi osnovni wireframe jedne stranice i njime prezentirati svoju ideju dizajna;
- napraviti realan vremenski plan malog projekta s fazama, redoslijedom i ovisnostima;
- kritički koristiti generativni AI kao pomoćnika u planiranju, a ne kao zamjenu za vlastite odluke.

Upute za rad

Cilj je osmisлити mali web-projekt i pokazati kako bi ga organizirao/la prije pisanja koda.

- Ako koristiš mrežne izvore, navedi poveznicu uz dio rada na koji se odnosi.
- Ako koristiš generativni AI, navedi alat i prompt te označi što si od prijedloga prihvatio/la, promijenio/la ili odbacio/la.
- Sve što predaš moraš moći objasniti svojim riječima. Provjeri stručne tvrdnje i ne preuzimaj nekritički AI tekst.
- Ne moraš koristiti poseban profesionalni alat: wireframe može biti nacrtan na papiru i fotografiran ili izrađen digitalno.

1. Brzi orijentir: što dolazi prije koda?

Vrijeme: oko 15 minuta. Najprije samostalno, zatim kratka provjera izvora.

Zamisli da je škola naručila malo mrežno sjedište za događaj „Dan tehnologije“. Prije kodiranja stranica sa HTML-om, odgovori:

- Koji je glavni cilj sjedišta? Tko su dva najvažnija tipa korisnika i što svaki od njih želi?
- Koji sadržaji moraju postojati? Navedi najviše šest.
- Koje bi faze projekta postavio/la od ideje do objave? Složi ih smislenim redoslijedom.
- Koje bi tri stvari provjerio/la prije objave (npr. sadržaj, različiti zaslone, pristupačnost, poveznice, performanse)?

Usporedi svoj redoslijed s jednim pouzdanim izvorom. Nema jedne univerzalne liste od točno 5 ili 8 koraka; važnije je da plan obuhvaća cilj, sadržaj/strukturu, dizajn, izradu, provjeru, objavu i daljnje održavanje.

2. Tehnologija, alat ili platforma?

Vrijeme: oko 10 minuta. Razvrstaj pojmove prema njihovoj ulozi u projektu. Neki se mogu koristiti zajedno.

Pojam	Vrsta / uloga	Za što bi ga koristio/la?
HTML		
CSS		
JavaScript		
CMS (npr. WordPress)		
Git/GitHub		
Figma ili sličan alat za dizajn		
web-preglednik + DevTools		
generativni AI		

Ključno pitanje: Zašto Figma, WordPress i AI nisu „web-jezici“ poput HTML-a, CSS-a i JavaScripta?

3. Od mape do prikaza ideje

Vrijeme: oko 15 minuta.

Za „Dan tehnologije“ izradi malu mapu sjedišta s 4-6 stranica. Primjer početka: NASLOVNA -> PROGRAM / RADIONICE / IZLAGAČI / PRIJAVA / KONTAKT. Po potrebi uvedi jednu podrazinu.

Zatim uz svoj primjer napiši jednu rečenicu za svaki pojam:

Pojam	Što prikazuje?	Kada mi je koristan?
layout		
wireframe		
mockup		
prototip		

Podsjetnik: layout je raspored glavnih područja stranice. Wireframe je jednostavna, niskodetaljna skica strukture i prioriteta. Mockup prikazuje mnogo konkretniji vizualni izgled - boje, tipografiju, slike i elemente sučelja. Prototip dodaje simulaciju interakcije i toka korisnika.

4. GLAVNI ZADATAK - predstavi ideju prije nego što je programiraš

Vrijeme: oko 30 minuta.

Odaberi JEDAN projekt: školski događaj, mali sportski klub, glazbeni događaj, udrugu/volontersku akciju, lokalni obrt ili vlastitu ideju. Projekt treba biti dovoljno malen da ga možeš uvjerljivo planirati.

Izradi mini-koncept koji sadrži:

1. CILJ I KORISNICI - jedna rečenica o cilju + dvije skupine korisnika i njihov glavni zadatak.
2. MAPA SJEDIŠTA - 4 do 7 smisleno povezanih stranica.
3. WIREFRAME - skica jedne važne stranice. Označi zaglavlje/navigaciju, glavni sadržaj, najmanje jedan poziv na akciju i podnožje. Ne troši vrijeme na boje i ukrase.
4. LAYOUT / RESPONSIVE IDEJA - uz skicu napiši kako bi se raspored promijenio na uskom mobilnom zaslonu.
5. MOCKUP SMJER - ne moraš izrađivati dovršen mockup; odredi paletu (3-5 boja), stil tipografije i jednu vrstu vizuala te u 2-3 rečenice opiši dojam koji želiš postići.
6. TEHNOLOGIJE - navedi najmanje četiri relevantne tehnologije/alata/platforme i za svaku konkretnu ulogu u projektu.

Povratna informacija u paru (2 minute po učeniku): partner smije postaviti samo tri pitanja: „Što je ovdje najvažnije korisniku?“, „Što mi na skici nije jasno?“ i „Što bi na mobitelu moglo biti problem?“ Nakon toga napravi barem jednu malu doradu.

5. Vremenski plan - projekt mora biti izvediv

Vrijeme: oko 10 minuta. Pretpostavi da mali tim ima 10 radnih dana do objave prve verzije. Napravi jednostavan plan. Faze se smiju djelomično preklapati, ali mora biti jasno što o čemu ovisi.

Faza / zadatak	Dan(i)	Tko / uloga	Što mora biti gotovo prije?

U plan obavezno uključi barem: definiranje cilja i sadržaja, strukturu/wireframe, vizualni smjer, izradu, testiranje i objavu. Dodaj barem jednu kontrolnu točku za povratnu informaciju i doradu.

AI KAO POMOĆNIK - jedan koristan razgovor, ne gotov projekt

Upotrijebi AI samo za JEDNU od sljedećih uloga:

- kritičar wireframea: traži 3 pitanja ili moguća problema, bez izrade novog dizajna;
- projektni pomoćnik: traži provjeru je li tvoj vremenski plan realan i gdje vidi ovisnosti/rizike;
- predstavnik korisnika: neka AI glumi jednog ciljanog korisnika i kaže što mu na tvojoj ideji nedostaje;
- provjera tehnologija: neka objasni je li izbor tehnologija smislen, ali zatim barem jednu stručnu tvrdnju provjeri u pouzdanom izvoru.

U predaji navedi prompt i napiši:

PRIHVATIO/LA SAM: ____ PROMIJENIO/LA SAM: ____ ODBACIO/LA SAM: ____ jer ____.

Što predaješ?

- kratki opis cilja i korisnika;
- mapu mrežnog sjedišta;
- wireframe jedne stranice + bilješku o mobilnom rasporedu;
- kratak mockup smjer (boje, tipografija, vizualni stil);
- popis relevantnih tehnologija/alata s njihovom ulogom;
- vremenski plan za 10 radnih dana;
- izvore te, ako je korišten, AI prompt i kratku procjenu njegova prijedloga.

Predaj trenutno stanje na kraju vježbe. Važniji su smislenost odluka, povezanost dijelova i sposobnost obrazlaganja nego grafički „savršena“ prezentacija.

Samoprocjena prije predaje

- ☐ Mogu objasniti zašto razvoj mrežnog sjedišta počinje ciljem i korisnicima, a ne izborom boje ili tehnologije.
- ☐ Razlikujem sitemap, layout, wireframe, mockup i prototip.
- ☐ Mogu povezati HTML, CSS i JavaScript s njihovim ulogama te razlikovati ih od alata/platformi.
- ☐ Moj vremenski plan ima logičan redoslijed i barem jednu fazu testiranja/dorade.
- ☐ Mogu u 60 sekundi objasniti svoju ideju koristeći mapu i wireframe.
- ☐ Ako sam koristio/la AI, mogu objasniti što sam prihvatio/la i zašto.

Moja procjena razumijevanja (1-5): _____

Jedna stvar koju bih u svojem projektu još doradio/la: _____

Pouzdana izvori za provjeru pojmova

- [MDN - How do I start to design my website?](#)
- [MDN - What will your website look like?](#)
- [MDN - Responsive web design](#)
- [MDN - Accessibility on the web](#)
- [Figma - Wireframe vs. mockup](#)