

Referensgrupp webbprojekt FALK

Sebastian Ahlund, Caroline Backman

14 mars 2024

Agenda

- Bakgrund, syfte och mål
- Referensgruppen och dess uppdrag
- Designprinciper
- Pågår just nu i projektet
- Grov tidsplan
- Hiss och diss – vad vill du skicka med till projektet?
- Nästa möte



Projektets bakgrund, syfte och mål

SLU ska erbjuda en stabil webbplattform där användare hittar relevant och uppdaterad information om universitetet och dess verksamhet.

- En ny teknisk plattform ska vara på plats och klar för lansering.
- Externwebbens nödvändiga delar (struktur, navigering, taggar, sök, integrationer, sidtyper och block) ska vara utvecklade, testade och implementerade.
- Det är beslutat vilka webbplatser som ska finnas inom förvaltningsobjektet, och hur dessa webbplatser ska förhålla sig till varandra.



Mål, forts

- Förvaltningsorganisationen ska vara klar att ta emot överlämningen från projektet.
- En ny redaktionell organisation ska vara riggad för arbetet med innehåll på slu.se.
- Det centrala innehållet ska vara publicerat och klart för lansering.
- Det ska finnas en avvecklingsplan för den gamla webbplatsen.

Referensgruppens medlemmar och hemvist

Anna Englund, utbildningsavd

Anna-Karin Johnsson, SLU Meny

Annica Hultfeldt, SLU Alumn

Annika Borg, CBM

Ann-Sofie Morén, planeringsavdelningen

Anton Nyström, SLU Artdatabanken

Cecilia Nordström, SLU Artdatabanken

Daniel Stjärna, skogens ekologi och skötsel

Emma Sandström, skoglig resurshushållning

Eva-Stina Lindell, tematiska plattformar

Gabrielle Björk, kommu

Johanna Grundström, LTV

Joanna Hagströms, VH

Josefine Karlsson, SLU Aqua

Marianne Persson, SLU kompetenscentrum

Marie Liljeholm, tillämpad husdjursvetenskap

Mona Bonta Bergman, skogsekonomi

Simon Hallstan, biblioteket

Susanna Bergström, vilt, fisk och miljö

Tashina Alavi, sydsvensk skogsvetenskap

Ulla Ahlgren, kommu

Referensgruppen

- Omfattar EW och 2024
- Möjlighet för projektet att
 - testa idéer
 - förankra vad som händer i projektet
- Alla deltagare representerar en funktion/del av organisation

- Finns också andra intressentgrupper för delar av projektet,
t ex forskningskommunikation, nyheter osv



Designprinciper

Design principles are a set of values that act as a compass for your product.

Designprinciper

- Lagligt
- Förvaltningsbart
- Lätt att göra rätt
- Prestanda i fokus
- Konsekvent och standardiserat
- Designa med data
- Skilj på användarbehov och önskemål

Lagligt

DOS, GDPR, Språklag

- Fortsatt mallat, stöd för tillgänglighet
- Begränsat med tredjepartsprodukter
- Inga sällanpublicerare

Förvaltningsbart

Vi strävar efter att bygga smart och vi tänker långsiktigt.

- Kvalitet framför kvantitet
- Vi vågar välja bort önskemål
- Ordning och reda i koden

Lätt att göra rätt

- Enkla, funktionella (och robusta) sidtyper och block
- Stöd för tillgänglighet, analys och kvalitet
- Mer kvalificerat stöd till webbredaktörer

Prestanda i fokus

- Hastighet före design
- Förvaltning före nyutveckling
- Inte bygga ett monster – gäller både kod och innehåll
- Kontinuerlig städning och rensning

Konsekvent och standardiserat

- När vi använder standardprodukter, är vi försiktiga med anpassningar
- När behoven är liknande försöker vi hitta gemensamma lösningar
- Designen är mer enhetlig än idag, med färre val för redaktörer och ökad tydlighet och igenkänning för användare

Designa med data

- Vi undviker att gissa och att anta
- Vi testar och analyserar kontinuerligt
- Data som underlag för prioritering

Skilj på användarbehov och önskemål

- Användaren i första rummet
- Kombineras med fördel med principerna
 - Designa med data
 - Konsekvent och standardiserat
 - Förvaltningsbart

Status/pågår just nu

CMS – same, same, but different

- Optimizely 12, stort hopp tekniskt
- All kod skrivs om
- Allt innehåll skapas upp på nytt
- Utgår från grundmallar från Twoday
- Licenspussel, Artdata flyttar så småningom in under sl.se



Behov, önskemål och kravställning

- Standardsida och dess varianter (nyhet, kalenderhändelser, utlysning)
 - Vad tar vi med oss från nuvarande sidtyp?
 - Vilka behov och önskemål har vi identifierat?
 - Hur väl presterar mallen mot detta?
 - Vad och hur vill vi bygga om?
- Näst på tur är startsida, ingångssida och listningssida.

Ny webborganisation - förslag

- Förändrad roll: Webbredaktör
 - Högre krav – tid och engagemang
 - Första hand kommunikatörer, i andra hand de som uppfyller kraven
- Ny roll: Ingångsredaktör
- Förändrad roll: Faktagranskare
- Backup-funktion centralt
- Förslaget förankras under våren



Webbförvaltning alla webbar

Bemanning och funktioner enligt Pm3-modellen.

- Utveckling
- Förvaltning
- Utbildning i verktyget - tekniskt
- Definiera mål och mät
- Teknisk support



Huvudredaktör EW

✓ Bevakar redaktionella behov

✓ Sammankallande

- Synkar mellan EW:s ingångar
- Strategiskt arbete för innehåll på EW
- Förmedlar/följer upp kvalitetsmål för EW
- Operativt stöd vid tillfälliga behov

Webbredaktion EW



Ingångsredaktör (för en eller fler ingångar)

✓ Bevakar synk mellan ingångarna

✓ Sammankallande

- Samordning av innehåll och redaktörer i ingången
- Verkställer strategi och uppsatta mål och krav

Ingångsredaktion



✓ Bevakar sin verksamhets behov

✓ Förmedlar riktlinjer

Kommunikatörer/Webbredaktörer

- Sidansvar
- Kompetensansvar
- Kvalitetsansvar
- Redigeringsbehörighet

Hittar och motiverar forskare att publicera



Publicerare

- Sidansvar
- Uppdateringsansvar

Publiceransvar för mallat material



Faktagranskare

Faktaansvar



PRESS



Framtidsplattformar, nätverk, satsningar och samarbeten




Designsystem

- Återanvändbara komponenter med tydliga riktlinjer och standarder
- Text färger, rubriker, knappar, marginaler
- Utgår från grafiska profilen

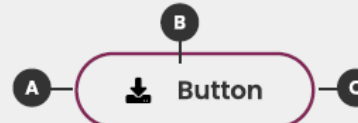
1 FYLLD
Ifyllda knappar används för primära interaktioner.

2 KONTURLINJE
Knappar med linjering används ofta som sekundärknappar ihop med de fyllda knappar.

FYLLD



KONTURLINJE











1 FYLLD

A. Text
B. Behållare
C. Ikon (valfri)

2 KONTURLINJE

A. Text
B. Behållare
C. Ikon (valfri)

Fylld

	Standard	Hover	Pressed	Fokus
Röd				
Lila				

Mål med designsystemet

- Konsekvent design
- Behagligare användarupplevelse
- Effektivare utveckling
- Bättre kod
- Mindre mängd kod



Grov tidsplan

- | | |
|--------------------------------|------|
| • Licenser och driftsplattform | Mars |
| • Ny organisation | Juni |
| • Ny sök | Juni |
| • Designsystem och design | Juni |
| • Bassidmallar och block | Juni |
| • Miljöanalysdata | Juni |
| • Kurssök | Dec |
| • Forskningskommunikation | 2025 |



Hiss och diss

- Vad är bra idag? Vad ska vi behålla?
- Vad funkar dåligt och varför?
- Högst på önskelistan?



Följ FALK:en!

FALK

Nästan allt du behöver veta om webbprojektet FALK. Vi fyller på efter hand.



Redaktionellt fokus 2024

Tips och trix hur du kan arbeta under 2024.



Projektmål 2024

Läs mer om de mål projektet ska leverera på.



7 designprinciper

Läs mer om de principer som genomsyrar projektet.



Referensgrupp

Hitta material från referensgruppsmötena.

Kommande möten

- Slutet av april
- Mitten av juni





SCIENCE AND
EDUCATION **FOR**
SUSTAINABLE
LIFE