



Tidlös design – design av tre olika mallar för webben

Alexander Tallgren

Examensarbete
Mediekultur – Online Media
2020

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur – Online Media
Identifikationsnummer:	7281
Författare:	Alexander Tallgren
Arbetets namn:	Tidlös design – design av tre olika mallar för webben
Handledare (Arcada):	Jutta Törnqvist
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta examensarbete öppnar upp för läsaren om ämnet tidlös design, i arbetet presenteras det även teori om minimalistisk och simpel design inom webbdesign. Examensarbetet är inspirerat av designern Dieter Rams tio olika punkter om en bra design. Dieter Rams påstår att en bra design är så lite design som möjligt, och det har varit en av de viktigaste riktlinjerna i detta arbete. Arbetet tar upp hur man kan använda sig av dessa olika teorier då man skapar en egen hemsida. Syftet med arbetet är att skapa tre olika designmallar som bygger på teori om tidlös, minimalistisk och simpel design. Med mallar i detta examensarbete menas det en grund för en hemsida som man kan byta ut innehållet i, som till exempel texter, bilder och färger. Arbetet kommer att svara på följande forskningsfråga: Hur designa mallar till hemsidor med fokus på tidlösa designprinciper? Forskningsfrågan kommer att besvaras på i slutet av detta examensarbete i kapitel fem. Slutprodukten blev tre olika designmallar: en säljande mall, en informativ mall och en mall som passar till en personlig portfolio. Mallarna (säljande och informativ mall) passar bäst till mindre och mellanstora företag. Metoderna som använts i examensarbetet är en litteraturstudie samt en praktikbaserad forskning. Arbetet är riktat till personer som redan har en liten förkunskap inom ämnet webbdesign.</p>	
Nyckelord:	Tidlös design, Dieter Rams, minimalistisk design, simpel design, mall
Sidantal:	33
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Mediaculture – Online Media
Identification number:	7281
Author:	Alexander Tallgren
Title:	Timeless design – designing three different templates for the web
Supervisor (Arcada):	Jutta Törnqvist
Commissioned by:	
<p>Abstract: This degree thesis opens up to the reader on timeless design, the thesis also presents the theory of minimalist and simple design in web design. The thesis is inspired by the designer Dieter Ram's ten different points about good design. Dieter Rams believe that good design is as little design as possible, and that has been one of the most essential guidelines in this thesis. The thesis addresses how to use these different theories when creating your own website. The aim of the thesis is to create three different design templates based on the theory of timeless, minimalist, and simple design. Templates in this thesis are a foundation for a website that you can exchange the content in, such as texts, pictures, and colours. The thesis will answer the following research question: How to design templates for websites focusing on timeless design principles? The research question will be answered at the end of this thesis in Chapter Five. The product became three different design templates: a selling template, an informative template, and a template that fits a personal portfolio. The templates (selling and informative template) are best suited for small and medium-sized companies. The methods used in the thesis are a literature study and Practice-based Research. The thesis is aimed at people who already have a prior knowledge of the topic of web design.</p>	
Keywords:	Timeless design, Dieter Rams, minimalism design, simple design, template
Number of pages:	33
Language:	Swedish
Date of acceptance:	

INNEHÅLL

1	INTRODUKTION.....	7
1.1	Bakgrund.....	8
1.2	Syfte och mål	9
1.2.1	<i>Forskningsfråga</i>	<i>9</i>
1.3	Avgränsning.....	9
1.4	Teoretisk referensram	10
1.4.1	<i>Tidigare forskning</i>	<i>10</i>
1.5	Metod.....	11
1.6	Definition.....	11
1.7	Struktur	11
1.8	Etik.....	12
2	Tidlös design	13
2.1	Dieter Rams	14
2.2	Minimalistisk design.....	15
2.3	Färgernas betydelse för en hemsida	18
2.4	Simple design.....	19
2.4.1	<i>Flip kameran, resultatet av en simpel design</i>	<i>22</i>
3	Grundsteg inom webbdesign	23
4	Presentation av slutprodukt	25
4.1	Designmallar, processen	25
4.1.1	<i>Hur mallarna skiljer sig från varandra</i>	<i>27</i>
5	Diskussion	30
6	Slutsatser.....	31
	Källor.....	32

Figurer

<i>Figur 1: Spotifys gamla och nya logodesign.....</i>	<i>20</i>
<i>Figur 2: Googles gamla och nya designlogo.....</i>	<i>21</i>
<i>Figur 3: Skärmdump av Portfolio mallen</i>	<i>26</i>
<i>Figur 4: Skärmdump av Informativa mallen</i>	<i>27</i>
<i>Figur 5: Skärmdump av Säljande mallen</i>	<i>28</i>

1 INTRODUKTION

Det verkar som att människor alltid haft ett intresse för konst och design. Det kan man se i till exempel urtida väggmålningar som man har hittat runtom i världen. Grafisk design som uttryck kom på 1440-talet i samband med att den första tryckpressen presenterades och togs i bruk.

När tryckpressen kom till Europa kunde människorna återskapa text, konst och design i stora skalor för en väldigt billig peng. När mera moderna företag förstod hur bra visuella medel kunde öka köpbehov hos människor tog även de i bruk grafisk design. Grafisk design som vi är mer vana vid idag kom till under 1800-talet (Ellis 2018.)

När man i dagens lägre pratar med en designer och frågar dem vad de anser att är en bra design svarar i princip alla att designen skall vara tidlös. Vi har blivit lärda att en tidlös design skall vara utan någon nutida trend och man inte skall göra designen för personlig. En tidlös design skall komma till användning år efter dess tillkomst.

Designern Frank Chimero har sagt: "Let me let you in on a little secret: if you are hearing about something old, it is almost certainly good. Why? Because nobody wants to talk about shitty old stuff, but lots of people still talk about shitty new stuff, because they are still trying to figure out if it is shitty or not. The past wasn't better, we just forgot about all the shitty shit." — Frank Chimero (Moore 2016)

1.1 Bakgrund

Jag kommer att designa tre olika mallar som man kan använda sig av då man skapar en egen hemsida. Det kommer att handla om en säljande mall, en informativ mall och en mall som passar till en personlig portfolio. För att göra mina mallar kommer jag att följa de punkter och direktiv jag skrivit om i mitt examensarbete. Mallarna kommer att presenteras på min egen hemsida.

Detta arbete är skrivet för att jag personligen skall få en bättre förståelse inom design i allmänhet. Om jag själv skulle investera i något nytt har jag tendens att köpa produkter som jag vet att jag kommer ha en längre period, d.v.s. hållbara produkter. Jag anser att man sparar rent ekonomiskt om man köper en produkt som är designad väl. Genom att ha skrivit detta arbete och läst igenom mycket fakta om design så känner jag att jag har fått en bredare kunskap och har en bättre förståelse inom ämnet. Under tiden som jag läste in mig på olika fakta om design märkte jag att jag fastnade vid olika designstilar, och beslöt mig för att detta examensarbete i huvudsak skulle handla om tidlös design. Jag tänker att "less is more" när det kommer till hemsidor. Jag förstår att det finns olika trender som man vill ha på sina hemsidor men trender kommer och går väldigt snabbt. Om man designar en hemsida baserad på en trend som just då var aktuell måste man vara medveten om att man behöver följa trenderna och lägga ner tid på att uppdatera sin design med jämna mellanrum.

I mitt examensarbete kommer jag att presentera läsaren för vad tidlös design är. Jag kommer även att introducera en nyckelperson inom design som har lämnat spår efter sig och som man har nytta av. Tidlös design är ett ganska brett begrepp och jag kände att jag ville lära mig mera om det eftersom jag kommer att göra en produkt till mitt examensarbete som kommer att vara olika designmallar på hemsidor.

Jag vill gärna att en design skall vara så långsiktig som möjligt och att man inte behöver lägga ner onödig tid på den utan man kan istället utveckla innehållet på själva hemsidan. Självt uppskattar jag produkter som har lång hållbarhet.

1.2 Syfte och mål

Syftet med mitt arbete är att jag skall designa tre olika mallar för hemsidor. Det essentiella i detta arbete kommer att vara tidlös design och att man ser i mina mallar att de är baserade på en teoretisk grund.

Mitt mål i detta arbete är att jag skall få en bättre bild av vad som verkligen behövs för att designa en hållbar och tidlös design. Jag vill få en bredare kunskap inom ämnet och veta varför man gör så och så då man designar. Jag vill kunna designa en hemsida som är hållbar och tidlös som man inte hela tiden måste ändra på. Jag har under arbetets gång insett att tidlösa (särskilt fysiska) produkter som är hållbara även har en positiv påverkan på miljön.

1.2.1 Forskningsfråga

I mitt examensarbete kommer jag att svara på följande fråga:

Hur designa mallar till hemsidor med fokus på tidlösa designprinciper?

1.3 Avgränsning

Jag kommer att forska och söka information om tidlös design när det kommer till hemsidor. Jag har även tänkt att jag inte bara skall söka information om det utan även kolla lite på hur tidlösa produkter har sett ut och om de ännu finns på marknaden idag. Där någonstans kommer jag att avrunda eftersom jag vet att man kan söka upp information om hur mycket som helst när det kommer till design.

Jag kommer att använda mig av internet och böcker som källor. Jag har även bestämt mig för att jag kommer att använda mig av både text och bild i mitt arbete. För att en designmall skall vara så simpel som möjligt så anser jag att den skall ha bra och beskrivande bilder, relevant information och innehåll, samt typografi.

Eftersom min utbildning fokuserar väldigt mycket på det digitala har jag valt att inte tillverka en fysisk produkt. Jag har istället valt att göra en designmall för hemsidor som kommer att sparas på min personliga hemsida. Materialet till mina mallar är tagna från

ett bildbibliotek på nätet vars innehåll man har rätt att använda personligt och i kommersiella tillfällen.

1.4 Teoretisk referensram

Jag har valt att skriva om Dieter Rams som är en av de mest inflytelserika designers under 1900-talet. Förutom att Dieter Rams har designat olika populära produkter som blivit tidlösa så har han även listat upp tio punkter som man skall tänka på då man vill designa något med en tidlös design. De tio punkterna han pratar om anser jag är viktiga då man designar mallar till hemsidor. (Kapitel 2.1)

Jag valde även att skriva om minimalistisk design och simpel design eftersom man kan se likheter mellan alla tre teorier. Likheter är till exempel att man håller sig till en stilren, förståbar och enkel design.

1.4.1 Tidigare forskning

Tidlös design – Det är ingen överraskning att designsystem exploderar i popularitet. Ett noga igenomtänkt designsystem ger även de mest snabbutvecklade produkterna en känsla av tidlös design. Användargränssnittet kan ändra med tiden men känslan för produkten hålls den samma över åren genom flexibilitet och långvarighet. (Kotic)

Minimalistisk design – Många av dagens mest populära designtrender kommer mer eller mindre från minimalismen som började på det tidiga 2000-talet. Målet med minimalistisk webbdesign bör vara att presentera innehållet och funktioner på ett enkelt, direkt sätt genom att ha så lite distraktion från kärninnehållet som möjligt. Denna strategi innebär ofta att ta bort innehåll eller funktioner som inte stöder de primära målet för gränssnittet eller dess användare. (Moran 2015)

Simpel design – Enligt en studie gjord av Google år 2012 visar det att hemsidor med simpel design räknas som mer vackra än andra mer komplicerade hemsidor. (Jones 2014) Genom att designa en mer simpel hemsida blir det lättare för besökaren att förstå målet med hemsidan samt hur man skall navigera sig fram. (Sean 2018)

1.5 Metod

Metoderna som används i mitt examensarbete är en litteraturstudie och en praktiskbaserad forskning. Jag valde att använda mig av dessa två metoder eftersom jag ansåg att de passade bäst in på mitt arbete då jag först behövde söka information om mitt ämne för att sedan kunna göra min produkt.

En litteraturstudie går ut på att man samlar och studerar olika källor och väljer ut de källorna som man anser ha mest trovärdig kvalitet. Enligt Forsberg och Wengström kan man benämna en litteraturstudie med flera ord, till exempel med en litteraturöversikt, forskningsöversikt eller litteraturgenomgång. (Forsberg & Wengström, 2013)

En praktikbaserad forskningsmetod går ut på att man får ny information genom praktiskt arbete, jag valde att använda mig av denna metod eftersom jag ville lyfta fram min egen kreativitet. (Candy 2006)

1.6 Definition

Ett viktigt begrepp som återkommer i mitt examensarbete är ordet mall. Med mall menas i detta sammanhang att det är en grund till en hemsida. Om man använder sig av dessa mallar kommer designen att se likadan ut men man kan själv sätta in andra texter och bilder. I examensarbetet presenteras det tre olika stilmallar som man kan använda sig av då man designar en tidlös hemsida.

1.7 Struktur

Efter introduktionen har jag delat upp mitt examensarbete i 5 olika kapitel. I det första kapitlet efter introduktionen skriver jag allmänt om tidlös design, minimalistisk design och simpel design. Där presenterar jag först vad tidlös design betyder och sen hur man skall tänka då man vill jobba med en tidlös, minimalistisk och simpel design. Jag presenterar även läsaren för Dieter Rams som är en framgångsrik designer.

I följande kapitel skriver jag om hur man skall göra då man vill designa sin hemsida, och vilka saker man skall tänka på. Efter att jag skrivit om det ämnet går jag över till att presentera läsaren för min slutprodukt som i mitt fall är tre olika mallar man kan använda sig av då man vill ha en tidlös, minimalistisk och simpel design.

De två sista kapitlen handlar om en slutdiskussion där jag diskuterar hur det har gått till i hela processen kring slutarbetet. Vad jag hade svårigheter med och vad jag tyckte var lätt. I kapitel fem svarar jag på min forskningsfråga och i det sista kapitlet skriver jag om mina slutsatser om examensarbetet.

1.8 Etik

Då jag skriver mitt arbete kommer jag i huvudsak att söka information från böcker och nätet. Jag kommer speciellt att vara kritisk då jag läser informationen på nätet. Jag har även valt att inte använda mig av websidor som Wikipedia och privatpersoners bloggar där innehållet inte hänvisar till någon tillförlitlig källa.

2 TIDLÖS DESIGN

Tidlös design kan betyda olika för olika människor och därför kan det vara svårt att hitta ett entydigt svar på vad det innebär. Enligt Nicky Finney (2014) som är grundaren till NB Studio skulle tidlös design betyda enkelhet. Hon menar även på att en tidlös design inte bara uppenbarar sig utan det kan ta flera timmar, flera dagar, ja till och med flera år innan man uppnår en tidlös design. Ett exempel på tidlös design som Nicky pratar om är till exempel Coca Cola. Coca Colas design har sett väldigt lika ut sen själva produkten kom ut på marknaden år 1886.

Coca colas grundfärg, det vill säga röd har alltid varit densamma och stilen som logon är skriven med kommer alltid att vara den samma. Även om den designen fungerar måste man ändå leva i nutiden. Man skall hålla sin grunddesign till den samma men våga testa på någonting nytt, någonting litet. Nicky säger att man inte kan stå stilla på tidslinjen, utan man måste utveckla sig hela tiden. (Finney 2014)

P-O Landgren som är en universitetslärare vid Högskolan för design och konstverk i Göteborg säger att hans motto vid design har alltid varit "en bra produkt ska fungera lika bra för producenten som för konsumenten". För honom handlar det om att utforma produkter som är både effektiva, enkla men också säkra för användaren. (Axlid 2005)

Landgren (2005) säger att när man ska göra en design måste man fundera på sina ekonomiska, tekniska och ekologiska förutsättningar. Man måste anpassa produkten man gör till människans krav samt anpassa den till själva produktens krav, det är viktigt att tänka på hur man producerar designen samt till ett passande pris.

En bra design kan man beskriva som en produkt som länge funnits på marknaden. En produkt som har hållits vid intresse även om modet och trenderna har ändrat radikalt under den tiden. (Axlid 2005)

2.1 Dieter Rams

Dieter Rams blev erbjuden ett jobb på elektronikföretaget Braun år 1955 där hans uppgift var att modernisera företagets produkter. På 1970-talet kände sig Dieter oroad över designen som fanns tillgänglig just då. Han gjorde en lista på 10 punkter som man kan följa för att få en tidlös och snygg design. (Barry 2017)

Han menar på att man kan använda sig av dessa punkter oavsett om man skall göra en tidlös design på en logo, designa ett spel eller ens designa en app till telefonen. De tio punkterna som Dieter har listat upp för en tidlös design är följande:

1. En bra design är innovativ - Design måste vara innovativ för att fungera, och man måste använda sig av modern teknologi.
2. En bra design gör en produkt användbar - Produkten som man designar måste vara funktionell för att någon skall vilja använda den och även förstå hur man använder sig av den.
3. En bra design är estetisk - Skönhet är viktigt! Ser inte produkten bra ut så kommer ingen att vilja investera i den.
4. En bra design gör en produkt förståbar - Produkten skall vara så lätt som möjligt att använda. Det skall vara tydligt hur man skall göra för att produkten skall fungera.
5. En god design är abstrakt - Tänk hellre på att produkten skall fungera så bra som möjligt än att göra så speciell design på den som möjligt.
6. En bra design är ärlig - Man skall vara ärlig med sin produkt och inte dölja dess brister.
7. En bra design är långvarig - När man designar en produkt, vilken som helst skall man tänka på att man vill att den skall vara så långvarig som möjligt. Med det menar Dieter att man inte skall tänka på trender som finns just då man designar sin produkt.
8. En bra design är genomtänkt - En bra design på en produkt är väldigt genomtänkt, man skall inte sätta till något som inte behövs. Allt du behöver finns redan där.

9. En bra design är miljövänlig – Design är ett viktigt bidrag till att bevara miljön. Det sparar resurser och minimerar fysisk och visuell förorening under hela produktens livscykel.
10. En bra design är så lite design som möjligt - Koncentrera dig bara på det mest nödvändiga. Vad behövs för att din produkt skall fungera så bra som möjligt. Tänk på det och lämna resten. Inget onödigt skall tilläggas! Tillbaka till renhet, tillbaka till enkelhet. (Barry 2017)

Rams är en av de mest inflytelserika designers under 1900-talet. Även om man inte direkt känner igenom honom vid hans namn så har man nästan säkert sett någon av hans designs på radion, klockor, tändare, juicemaskiner, hyllor och hundratals andra produkter. Hans design är mest känd för sin enkelhet, och det facto att han designade produkter för vad dem är. Han designade inte för att de skulle se så speciella ut som möjligt, utan han designade en bra funktion på dem. Han säger att “good design is as little design as possible”, alltså att en bra design är så lite design som möjligt. (Anders 2017)

Dieter säger i en intervju att när han summerade sina tio steg för bra design var det inte meningen riktlinjerna skulle stämma för evigt. Det var meningen att det skulle förändras med tiden men det har inte hänt mycket under de senaste 50 åren så reglerna stämmer ännu idag.

Dieter är också orolig över hur vi människor behandlar vår jord med produkter och vår vana att kasta bort. Produkter måst behålla hållbarhet och användas i längden eftersom vi måste ta hand om vår miljö. Det är inte bara enskilda personer som skall förbättras men också städers resurser. Designers ska ta hand dessa grundläggande element i framtiden. (Hustwit 2015)

2.2 Minimalistisk design

En minimalistisk design är en väldigt populär designform. Man kan experimentera med färger, samt använda sig av olika funktioner och övergångar mellan olika element. Det finns många olika sätt att designa en minimalistisk hemsida på. När man designar en minimalistisk hemsida finns det några viktiga saker att tänka på. Det är bland annat att man

skall göra hemsidan användarvänlig, inte använda sig av fler än tre färger på samma gång, använda sig av mycket blanka utrymmen och ta bort onödiga detaljer. (Cao 2018)

Minimalism inom webbdesign handlar om att man skall ta bort allt onödigt som finns på hemsidan. En minimalistisk hemsida är inte bara stilren utan den är även trendig, enkel att göra användbar och sidan laddar snabbare när det finns färre element. Dessutom fokuserar läsaren på själva innehållet mera då man har använt sig av en minimalistisk design än om man har satt in en massa onödiga element.

Att designa en minimalistisk hemsida kan vara en utmaning. För att uppnå en minimalistisk hemsida är det viktigt att man tänker på att använda sig av blanka utrymmen. Det får sidan att se mera städad ut och man får en bättre balans på allting. Genom att använda sig av starka färger får man till en snygg design. (Cao 2018)

När man jobbar som designer kan det ibland vara skrämmande med blanka utrymmen på hemsidan. Det känns som att man måste fylla hela sidan med många idéer och information för att man skall känna att man gjort ett bra jobb. Det är dock fel, en designers jobb är att designa en så användarvänlig hemsida som möjligt och då måste man använda sig av blanka utrymmen precis som vilket annat verktyg som helst.

Alla goda designers borde förstå nyttan i att använda sig av tomma ytor. Genom att göra det får man en illusion av att själva produkten står ut mera, istället för att sidan är fylld med onödig text eller annan information. En hemsida kan förstöras om man känner att man måste fylla ut den istället för att bara våga lämna kvar lite tomrum. Genom att använda sig av tomma utrymmen ger du besökaren en bättre förståelse för din hemsida. Väljer man att använda sig av mycket tomma utrymmen hjälper man även läsaren att fokusera på en sak i gången, istället för att ögat försöker fokusera på allting på en och samma gång. (Cao 2015)

Man kan tänka att man även här skall hålla en balans med färgerna, och inte använda sig av allt för många färgkombinationer. Att till exempel använda sig av en svartvit bakgrund och sedan skriva texten med en klar färg kan få upp intresset för läsaren. Att använda sig av olika typsnitt på sin text är en bra detalj att tänka på. Man skall inte använda sig av ett

allt för svårläst typsnitt eftersom läsaren då lättare förlorar intresset för själva innehållet på hemsidan. Använd ett typsnitt som är stilrent och lätt att läsa och som fångar läsarens intresse. Om man väljer att ha med bilder på sin hemsida skall man tänka på att inte placera bilderna där bara för att det ser fint ut utan man skall fokusera på att ladda upp bilder som verkligen har med din hemsida att göra, en produkt som man gör reklam för.

Det finns mycket positivt med att designa en minimalistisk hemsida men två viktiga punkter som designers ofta gör fel är att de inte tänker igenom produkten och den ser halvfärdig ut och att man väljer att ta bort vissa väsentliga knappar. Det gör så att användaren känner sig obekvämt med hemsidan. Man vet inte hur man skall ta sig vidare till nästa steg. (SteelKiwi Inc 2018)

Minimalistisk design finns överallt på internet. Det är enklare att få sidan mottaglig för det finns mindre element som kan orsaka sidan att gå sönder och lättare att underhålla sidan. Att uppskatta minimalism och återskapa det är två olika saker. På grund av minimalismens få element kan det uppfattas som att alla sidor ser likadana ut. Sanningen är dock den exakta motsatsen eftersom designers bara har några få element att arbeta med och att utforma en minimalistisk hemsida kräver mer tanke och ansträngning.

En minimalistisk design passar inte till alla hemsidor. Det kommer sannolikt inte att fungera om hemsidan kommer att ha massor med innehåll. Om man kommer att finansiera sin hemsida med externa reklamer kommer det vara svårt att behålla minimalismen på hemsidan för då har man inte full kontroll över den. Reklamer har sitt eget färgschema och typografi som inte kommer att passa in. Dessutom är minimalistisk design menat för så få element som möjligt. Om målgruppen är riktad till barn eller unga kan det vara en bra idé att inte utgå för en minimalistisk design för barn och unga vuxna tenderar att ha en kort koncentrationsförmåga och kan tycka att stilen är tråkig. (Cao 2018)

För att hålla sina besökare engagerade måste ens hemsida ha en logisk visuell hierarki. För att kunna se om de elementen man själv ansett vara viktiga står ut kan man göra ett så kallat "blurring test". Det går ut på att man gör sidan oskarp och ser om elementen står ut.

Om man lägger märke till att man fokuserar på fel saker gäller det att gå tillbaka till designen och fundera hur du kan förbättra sidan. Märker man att man fokuserar på fel saker så är det lättast om man börjar kolla på storleken på hemsidan, på kontrasten mellan färgerna, själva färgerna ihop med varandra, formen, mellanrum, och positioner hur man har valt att placera bilderna och texten. (Banks 2014)

2.3 Färgernas betydelse för en hemsida

När man designar en hemsida är det viktigt att förstå hur människan reagerar på olika färger samt att förstå att människan får olika känslor beroende på vilka färger man använder sig av.

Röd - Den mest stimulerande och mest känslofyllda färgen är röd. Röd är en färg som representerar krav och passion. Röd är även den färg som drar mest uppmärksamhet, därför är det väldigt vanligt att man använder den färgen då man vill varna om någonting eller visa hur viktigt någonting är. Även om färgen röd är väldigt känslös kan det också vara att läsaren blir avskräckt av färgen. Om man vill ha en mera avslappnad stämning på sin hemsida kan det vara bra att använda färgen röd väldigt sparsamt eller inte alls.

Gul - Färgen gul ger känslan av glädje och entusiasm. Gul är en av de mest mångsidiga färgerna och beroende på dess klarhet. En klargul färg är väldigt energisk utan att vara lika aggressiv som färgen röd kan vara. Använder man en lite mera mellanfärg ger det en väldigt lugnande känsla samtidigt som en mörkgul färg gör så att man känner att det blir mera spänning och nyfikenhet.

Svart - Den svarta färgen ger en känsla av styrka, kraft och sofistikerat. Just för att färgen svart har den betydelsen den har kan man hitta den på nästan alla hemsidor. Beroende på vilka färger man sätter ihop med svart kan den få olika innebörder. Det är en väldigt neutral färg och därför använder man den oftast till att skriva långa texter med. Den svarta färgen anses också vara en väldigt tidlös och elegant färg.

Vit - I den västerländska kulturen anses den vita färgen vara en väldigt ren och simpel färg, färgen är också neutral och oskyldig. Man använder sig ofta av färgen vit på sin

bakgrund eftersom den är simpel och minimalistisk. Använder man sig av en vit bakgrund så kommer allt annat att stå mera i fokus och de andra färgerna kommer att sticka ut mera.

Grå - Grå färg är väldigt neutral och melankolisk. I vissa situationer kan dock den gråa färgen se lite tråkig eller ledsam ut även om själva färgen är väldigt populär att använda eftersom den ser professionell och traditionell ut. Den gråa färgen är också väldigt populär att använda som bakgrund eftersom det känns mera modern än en vanlig vit bakgrund. (Cao 2015)

2.4 Simpel design

Som företagare har man lagt märke till att genom att göra sin hemsida mer simpel har försäljningen ökat mycket. Innan har man försökt att designa sin hemsida så att de har så mycket specifika funktioner som möjligt och gjort allt för att besökaren skall bli intresserad och vilja köpa produkten som man säljer. Folk tycker inte om när det känns som att hemsidan bara försöker sälja produkter till en. En simpel design gör det lättare för besökaren att förstå hemsidan. Genom att designa sin hemsida med en simpel design sparar man väldigt mycket tid och pengar eftersom du inte måste uppdatera den ofta. Sidan hålls modern och tidlös med en simpel design. Många företag måste uppdatera sina hemsidor mycket mer ofta i och med att de valt att designa sina hemsidor med de dåvarande trenderna. (Sean 2018)

Klickade någon in sig på ens hemsida så gjorde dem det antagligen av en orsak. Orsaken var säkerligen inte att beundra designerns grafiska designkunskaper. De vet precis vad de söker efter på hemsidan och du som designer torde ha som mål att göra det så enkelt som möjligt för besökaren att hitta vad den är intresserad av. Gör inte så att besökaren måste övertänka hemsidan genom att addera olika bilder, GIFs, extra texter och bilder eller videon. Håll sidan väldigt simpel så att inte besökaren tappar bort sig och glömmer varför den besökte hemsidan till att börja med. (Sean 2018)

Folk som är vana vid en viss typ av design på olika hemsidor vill gärna ha likdanande hemsidor, där man redan innan vet var saker och ting troligtvis kommer att finnas. Typiskt är att företagets logo finns uppe i det vänstra hörnet som gör att man kommer till

hemsidans förstasida var man än befinner sig på hemsidan. Annat som är typiskt för många hemsidor är att man har en meny högst uppe på ena sidan var man kan klicka sig vidare på olika kategorier och att hemsidan har kontaktinformation längst ner på sidan.

Eftersom väldigt många är vana vid att en hemsida ser likadana ut kan det vara riskabelt att designa sin hemsida väldigt annorlunda än vad folk är vana vid. När man designat sin hemsida bekant och så lätt som möjligt ökar det chanserna att nya besökare skall stanna där. En hemsida som har en simpel design anses vara mera trovärdig än en annan sida som är designad med många olika typsnitt på texter, olika storlekar på texter och mycket extra. Oavsett vem som är besökaren på sidan vill man att alla skall känna sig välkomna och veta hur man skall göra. En sida som är designad med färre element gör också att sidan laddas snabbare. I dagens samhälle när man vill att allting ska gå så snabbt som möjligt så har man inte tid att vänta på att en sida skall ladda klart. (Sean 2018)

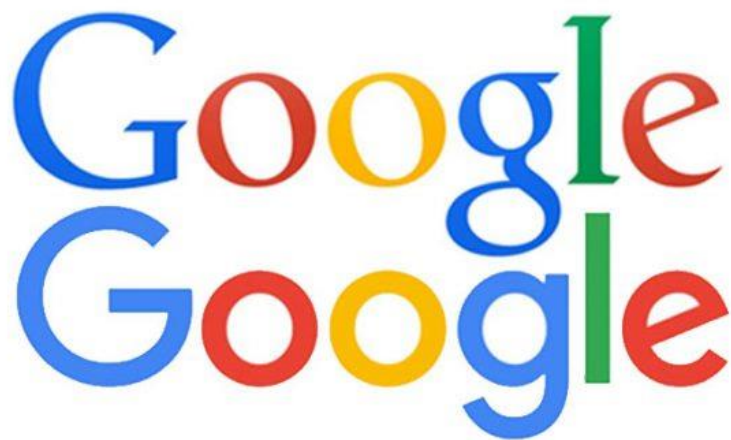
Anser besökaren att sidan laddas för långsamt är det större chans att man går över till en annan hemsida istället. Även om man har en simpel design på hemsidan kan man någon gång behöva uppdatera sidan och har man en simpel design blir det även lättare att göra det än om man har en väldigt speciell design. Det finns en orsak till att många stora varumärken har gjort sina logon mer enkla de senaste åren.

Det är helt enkelt för att en simpel design är en bättre design. Man kan anpassa sin design på hemsidor på samma sätt. Vid till exempel figur 5 kan man se att Google logon har ändrat typsnitt eftersom man har sett att det nya typsnittet är lättare att läsa, just för att den är mer enkel. Spotify valde att ta bort texten från sin logo och bara låta bilden tala för sig själv.

Om det bara är möjligt att överföra information i bildformat istället för att man har långa texter blir det lättare för besökaren att se hemsidan. Många uppskattar det mer visuella än själva texten. Ser man till exempel på dessa bilder ser man hur både Spotify och Google har ändrat sina designs på logon till något mycket mera enkelt. (Sean 2018)



Figur 1 Bild på Spotifys gamla och nya logodesign



Figur 2 Bild på Googles gamla och nya logodesign

Materialet man använder på en produkt och var man placerar vissa element eller sättet man kombinerar olika element kommer ha en stor effekt på slutdesignen. Folk kommer att känna igen och sätta värde på små olikheter mellan designerna som till exempel de små skillnaderna som finns mellan Google och Bing. Med andra ord kan en design vara simpel utan att vara minimalistisk. När det kommer till simpel design kan man dela upp användaren i tre olika kategorier. (Colborne 2017)

Experterna är glada att få utforska din produkt eller service och vill gärna tänja på gränserna till vad den kan göra. Experterna vill ha en "aldrig skådat förut" teknologi. Även om de är nya till själva produkten har de ändå en experts erfarenhet. Med andra ord kommer de att spendera sin tid med att förstå hur produkten fungerar och utforska dess funktioner.

Personer som är villiga att använda sig av liknande produkter. De är intresserade av att använda produkter som är helt nya och måste få enkla vägar till att använda nya funktioner. Till exempel kan de vara att de är intresserad av en mer sofistikerad telefon men bara om de kan flytta över sina kontakter lätt från sin gamla telefon.

Den största majoriteten är vanliga användare, de använder inte teknologin för deras egna skull utan de använder sig av den för att få jobbet gjort. Dessa användare tenderar att lära sig vissa funktioner och det är dessa personer som säger att de bara vill att telefonen skall fungera och tänker inte riktigt på något annat än dess funktion. Det är lättare att designa produkter till experter och personer som är villiga att pröva sig fram än för vanliga användare, designers som känns enkla är designade just för dessa vardagliga användare. (Colborne 2017)

2.4.1 Flip kameran, resultatet av en simpel design

År 2007 kom Jonathan Kaplan och Ariel Braunstein med något nytt till den amerikanska videokameramarknaden som heter Flip. De introducerade en videokamera som var mer simpel och lätt att förstå sig på. Under samma tid försökte företag som Sony och Panasonic utvidga sina videokameror med mera funktioner som till exempel inbyggda videoeffekter. Jämför man med the Flip videokameran som har lågupplösning och saknar grundfunktioner som en optisk zoom. Endast ett år senare hade the Flip kameran gått från ingestans till att sälja en miljon videokameror varav hela marknaden av videokameraförsäljningen var upp till 6 miljoner. (Colborne 2017)

Man tog bort alla onödiga finesser på produkten och det fanns inga kablar som man kunde tappa bort. Videokameran fick sitt namn genom att man kunde vika ut en USB del så att man kunde överföra sitt filmade material direkt till tv:n eller datorn.

I dagens läge finns inte Flip videokameran mera utan den har blivit utbytt till en videokameraapplikation på telefonen. Enkelheten vann igen när teknologin och innovativ design tog över. En simpel design betyder inte nödvändigtvis en minimalistisk design utan en simpel design kan fortfarande ha dess egna karaktär och personlighet. (Colborne 2017)

3 GRUNDSTEG INOM WEBBDESIGN

Innan man börjar designa sin egen hemsida måste man ha en plan. Man måste fundera på vad syftet och målet med projektet är, och kontakta sina klienter om man skall jobba med någon annan och börja brainstorming tillsammans. Vad vill man/ni uppnå? För att det skall bli så lätt som möjligt för designern är det viktigt att man håller fokus på ett och samma mål. Det går lätt att man börjar fokusera på mindre detaljer som gör att man tappar fokus på sitt egentliga mål.

Efter att man har pratat ihop sig med sin partner och ni tillsammans kommit fram till ett mål med er hemsida gäller det att identifiera målgruppen. När man skall designa är det viktigt att man funderar på om man vill att ens målgrupp skall vara bred eller om man vill att målgruppen skall vara en specifik. Även om man har planerat att rikta in sig på en specifik målgrupp måste man alltid ha i bakhuvudet att vem som helst egentligen kan komma in på ens hemsida, och alla kommer omöjligt att vara nöjda med ens projekt. Det gäller bara att acceptera det på en gång. (Kraynak & Brannan 2010)

När man designar en hemsida skall man komma ihåg att man har vissa begränsningar. Förstår man inte sina begränsningar i sitt projekt kan det leda till att man misslyckas med sin hemsida. Viktiga punkter att fundera på är:

- Hur mycket pengar har man till sitt förfogande för hemsidan?
- Fundera hur mycket tid man har att sätta? Kom ihåg att det skall vara roligt att designa en hemsida och att det inte skall ta tid från någonting annat viktigt.
- Skriv ner begränsningarna direkt vid början av projektet, och kom ihåg att hemsida måste vara avgränsade.
- Ha koll på begränsningarna och acceptera att man kan behöva ta hjälp på annat håll, till exempel genom att använda en färdig mall för hemsidan.
- Kom ihåg att bygger man upp en egen hemsida så kommer det att kosta en summa i månaden/året att upprätthålla sidan. Tar man hjälp av till exempel en sida som Wordpress kommer man lättare undan. Om man väljer att designa en egen hemsida utan hjälp kan man behöva lite hjälp med inkomster. En inkomstkälla kan vara att man tillåter reklam på sin hemsida, dock skall man alltid komma ihåg att

reklamen på hemsidan kan göra att ens kunder inte vill komma tillbaka till ens hemsida. Om man väljer att tillåta reklam på sidan skall man se till att hemsidan inte överöses med reklam utan man skall noga tänka ut var reklamen kommer upp samt vad man gör reklam för.

- Även fast man vill ha en spännande, engagerande och lättnavigerad hemsida så får man inte glömma bort att ha bra innehåll på sidan. (Kraynak & Brannan 2010)

4 PRESENTATION AV SLUTPRODUKT

Jag började hela min process med att skissa upp en vision av mallarna i ett häfte. Jag funderade noga efter hur jag ville att de skulle se ut och varför jag just har valt att ha med vissa specifika element i mallarna. Efter att jag hade skissat upp allting i häftet överförde jag mina idéer till ett program som heter Elementor pro.

Programmet fungerar som en plugin i Wordpress som jag kommer att använda mig av för att göra själva mallarna. Element pro är en dra och släpp funktion som man kan använda för att få till en önskad mall/websida. Ett exempel på det kan vara att man drar in en knapp och knappens funktion är att föra läsaren vidare på sidan. Man kan alltså göra en vägledande länk att klicka på din hemsida.

Jag kommer att fokusera till största del på Dieter Rams tio punkter till hur man gör en tidlös design. Dieter Rams har inte gjort upp dessa tio punkter specifikt för att designa en hemsida utan han har sagt att för att få en tidlös design i allmänhet kan man följa hans tio steg. Jag fokuserar på dem som en grund till mina mallar men kommer även att ta in element som minimalistisk design och simpel design. Jag har designat tre olika mallar, det handlar om en personlig hemsida/portfolio, en informativ hemsida, och en säljande hemsida.

Mina mallar finns presenterade på min egen hemsida, länk: <http://www.alexandertallgren.com/>

4.1 Designmallar, processen

Min slutprodukt är tre olika mallar man kan använda sig av då man designar en tidlös design. Jag har valt att göra en säljande mall, en informativ mall och en portfoliomall.

Då jag har designat och byggt upp dessa mallar har jag tänkt på många av Dieter Rams punkter. Jag har valt att satsa mest på att få mina mallar användbara och långvariga. När jag tänkte på dessa punkter ville jag att mina mallar skall vara så lätta som möjligt för vem som helst annat att använda sig av, det enda man måste göra är att sätta in sin egen

text och bilder i mallen och strukturen hålls den samma. Mina mallar är designade att de är estetiska och att man skall bli intresserad av mallen.

För att en design skall fungera måste användaren förstå syftet med mallen. Både användaren och designern skall veta hur man navigerar sig fram på hemsidan och vad målet är. Jag kommer självklart inte kunna bevisa om mallarna blir tidlösa och långvariga, men målet med mallarna är den. Med långvarig tänker jag att själva grunden på mallarna skall vara densamma genom tiden men att man kan justera småsaker under tidens gång. Till sist tänkte jag även på det Dieter Rams sa om att ”en bra design är så lite design som möjligt”. Jag har varit noga med att inte lägga till element som inte är nödvändiga för mina mallar.

Förutom att jag haft Dieter Rams tio punkter i bakhuvudet har jag även tänkt på det jag lärt mig om minimalistisk design och simpel design. Från de minimalistiska tankarna har jag tänkt mycket på de blanka utrymmena, som texten om ämnet säger så är det viktigt att ha mellanrum mellan de olika elementen i designen. Läsaren skall förstå vad ögat skall fokusera på och hemsidan skall inte se ut att ha för mycket information. (Kapitel 2.2) Förutom att jag har fokuserat på de blanka mellanrummen har jag även tänkt på att inte ha för många olika färger med i mallarna, utan jag har hållit mig till max tre olika. (Kapitel 2.3)

Det som jag också anser vara väldigt viktigt och en gemensam nämnare är att alla mallarna fokuserar mycket på bilder. Bilder säger mer än tusen ord! Till sist vill jag påpeka att även om jag har valt att använda mig av vissa färger och typsnitt är det lätt för andra designers att byta ut färgerna och typsnitten till något som faller dem mera i smaken.

Jag tänker även att man lätt kan byta ut syftet i mallarna. Jag har till exempel valt att designa en informativ hemsida där studeranden kan ansöka om finansiellt stöd, men sidan kan även användas till andra syften.

4.1.1 Hur mallarna skiljer sig från varandra

Portfolio mall: Då jag designade denna mall använde jag mig av färgerna gul, vit, och svart som huvudfärger. Jag ville ha gul som bakgrundsfärg eftersom den färgen kopplas till nyfikenhet och spänning. (Kapitel 2.3) I mallen fokuserar jag mest på att man skall presentera sina arbeten och sina kunskaper, och till sist kommer information om personen i fråga. Landningssidan har en gul bakgrund och en centrerad svart text. Jag valde att designade hemsidan på det viset eftersom besökaren då direkt får ett hum om vem personen bakom designen är.

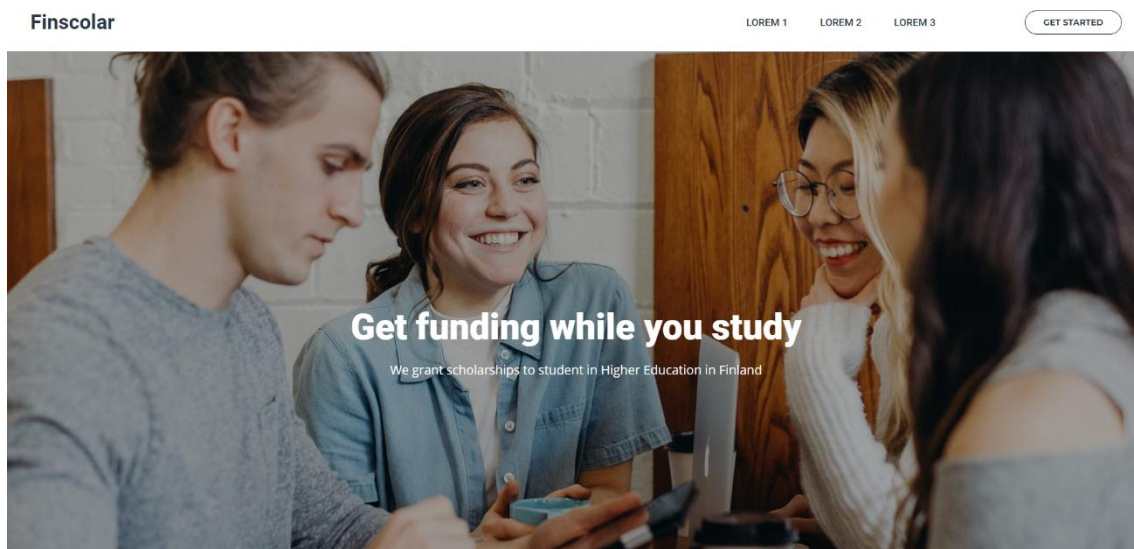
Följande del av hemsidan är en sammanfattning av personens kunskaper och erfarenheter. Efter det kommer en sektion med 50/50 bild och text bredvid varandra, och de kommer tre gånger efter varandra. Dessa tre kolumner är till för att visa läsaren ens bästa arbeten. Man kan klicka vidare sig på det man finner mest intressant. Jag har även designat hemsidan så att man kan se vem/vilka företag personen i fråga har samarbetat med tidigare. Till sist har jag valt att ha med presentation av designer och hur man kan få kontakt med den personen. Jag designade sidan så att det inte finns menyer utan i slutet av hemsidan har jag med en fotnot istället. Det kändes inte nödvändigt att ha med en meny eftersom sidan inte är lång och jag ville ha landningssidan stilren.



Figur 3: Skärmdump av Portfolio mallen.

Informativ mall: För att väcka läsarens intresse börjar sidan med en stor bild som passar till målgruppen för hemsidan, målgruppen i detta fall är studeranden. I denna mall har jag valt att inkludera en meny eftersom det kommer att finnas mer information här än i portfolio mallen. Jag anser då att man behöver kunna navigera sig lättare fram och tillbaka på sidan, på så sätt blir sidan mera användarvänlig. (Kapitel 2.2)

Efter det kommer det en kolumn med viktig information om vad hemsidan erbjuder. Den svarar på vad målet med hemsidan är och följande sektion svarar på vem som är målgruppen för hemsidan. Sidan kommer att avslutas med att man får se vad andra personer haft för åsikter och tankar om hemsidan. Där tänkte jag på vad Dieter Rams sagt om att sidan skall vara ärlig, man får fram personers ärliga åsikter. (Kapitel 2.1)

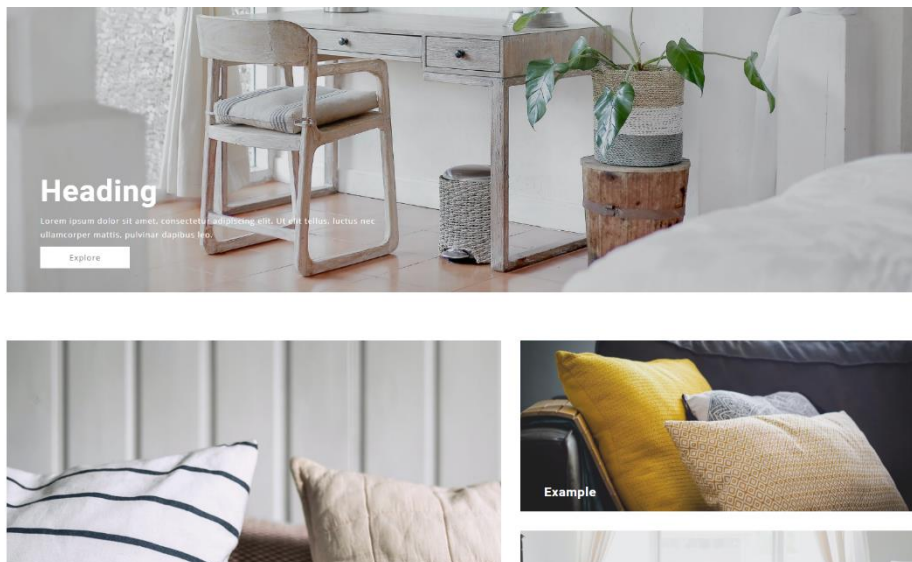


Figur 4: Skärmdump av Informativa mallen.

Säljande mall: I denna mall har jag använt mig av väldigt naturliga och harmoniska färger, och med grått som huvudfärg. Jag ansåg att färgerna passade in i mallen eftersom färgen grå anses vara en professionell färg. (Kapitel 2.3) Fokus ligger på att sälja produkter och därför är bilderna väldigt stora och skarpa. Bilderna är viktigare än själva texten, vill man veta mera om produkten kan man klicka sig vidare.

Den första delen av hemsidan kommer att vara någonting som man vill framhäva, som till exempel säsongens nyheter. I följande sektion har jag satt till 1+3 bilder och där tänkte

jag på att även om bilderna är stora så har jag använt mig av blanka utrymmen mellan bilderna så att inte sidan skall se för ihop tryckt ut. (Kapitel 2.2) Efter bilderna har jag en fullbredd 50/50 sektion med stor bild och text om företaget. På slutet har jag satt till en prenumerationsknapp var man kan prenumererar på nyhetsbrev. Hemsidan avslutas med en fotnot med diskret kontaktinformation till företaget.



Figur 5: Skärmdump av Säljande mallen.

5 DISKUSSION

I början av arbetet presenterar jag min forskningsfråga som lyder ”Hur designa mallar till hemsidor med tidlös designprinciper som huvudtema?” Svaret på den frågan är att man skall tänka på Dieter Rams tio punkter. Där skriver han att man ska en innovativ design, sidan skall vara användbar, den skall även vara estetisk, förståbar, abstrakt, ärlig, långvarig, genomtänkt, miljövänlig och till slut skall det vara så lite design som möjligt. Man skall inte tillägga onödiga element till sin design som till exempel animationer och GIFs.

Jag har kommit fram till att mina mallar passar bäst till startup företag eller små företag, eftersom de är designade med en simpel och minimalistisk design. Självklart kan stora företag som till exempel H&M och Apple använda sig av dem men det blir en utmaning att hålla sig till en minimalistisk design när de har så mycket innehåll på sina sidor. Det skulle bli ett allt för stort projekt för mig att ha dem som min målgrupp.

6 SLUTSATSER

Jag skulle egentligen börjat skriva mitt examensarbete under tiden som jag var på min 6 månaders praktik i Stockholm. Jag praktiserade på en webbyrå som fokuserar på att designa hemsidor till små och mellanstora företag. Därifrån hade jag fått in en vana att använda mig av företagets mallar och skapade hemsidor i snabb takt. Eftersom allt gick på löpande band där kanske jag inte hade tänkt mig att det skulle ta så lång tid att designa egna mallar nu när jag skulle göra allting på egen hand. På min praktikplats hade jag tillgång till alla mallarna och behövde bara fylla i dem med ny information som skulle passa till olika kunder. Under min praktik blev jag van att man skulle ha med många olika element på hemsidorna som skulle göra hemsidorna intressanta. Nu när jag har varit ”bunden” till vissa regler har det varit en utmaning att ändra mitt tankesätt. Jag har varit tvungen att ha en debatt i mitt huvud om vad som verkligen är viktigt och vad som skall lämnas bort för att mina mallar skall vara tidlösa, minimalistiska och simpla.

Nu såhär i efterhand kan jag säga att jag inte hur mycket jobb det ligger bakom att designa en mall. Det är en stor utmaning och kräver mycket tid och eftertanke. Jag känner att jag gjorde lite fel i början av processen med att först försöka designa mallarna utan att ha tänkt igenom vad jag skulle ha med och varför jag skulle ha med vissa element. Det var frustrerande att sen komma fram till att jag måste radera stora delar av texten för de hade inget syfte och passade verkligen inte in i mitt examensarbete.

Det finns en del saker jag önskar jag skulle ha skrivit om och tagit reda på till detta arbete. Till exempel kunde jag ha intervjuat etablerade designers och frågat dem deras åsikter om mina mallar. Vad fungerar och vad fungerar inte? Jag skulle även gärna ha gjort en gallup och se vem som skulle ha varit intresserade av mina mallar, skulle något företag ens vara intresserade av att köpa någon av mina mallar?

KÄLLOR

Anders., 2017, *The Life and Works of Dieter Rams*, Tillgänglig: <https://www.andersnoren.se/themes/sullivan/the-life-and-works-of-dieter-rams/> Hämtad: 10.5.2020.

Axlid, H., 2005, *Tidlös design oslagbar*, Tillgänglig: <https://www.gu.se/omuniversitet/aktuellt/nyheter/detalj/kronikan---om-enkla--effektiva-och-sakra-produkter.cid118833> Hämtad 19.3.2020.

Bank, C., 2014, *A quick trick to test your site's visual hierarchy*, Tillgänglig: <https://www.creativebloq.com/netmag/quick-trick-test-your-sites-visual-hierarchy-121413515> Hämtad: 21.5.2020.

Barry, P., 2020, *Deconstructing Dieter Rams' ten principles for good design – part*, Tillgänglig: <https://uxdesign.cc/deconstructing-dieter-rams-ten-principles-for-good-design-part-1-1fc5bc2d1e51> Hämtad 26.4.2020.

Brunnström, L., 2018, *Swedish design: a history*, Bloomsbury Publishing, 91-96 s.

Candy, L., 2006, *Practice Based Research: A Guide*, Tillgänglig: https://www.researchgate.net/profile/Linda_Candy/publication/257944497_Practice_Based_Research_A_Guide/links/004635266b7c4d1591000000/Practice-Based-Research-A-Guide.pdf Hämtad: 10.5.2020.

Cao, J., 2018, *Taking Full Advantage of Minimalism in Web Design*, Tillgänglig: <https://speckyboy.com/minimalism-web-design/> Hämtad: 9.4.2020.

Colborne, G., 2017, *Simple and Usable Web, Mobile, and Interaction Design*, Pearson, Kap 1, 7/17

Ellis, M., 2018, *A brief history of graphic design*, Tillgänglig: <https://99designs.com/blog/design-history-movements/history-graphic-design/> Hämtad: 6.5.2020.

Finney, N., 2014, *Timeless design*, Tillgänglig: <https://www.designindaba.com/articles/point-view/timeless-design> Hämtad 19.3.2020.

Forsberg, C & Wengström Y., 2016, *Att göra systematiska litteraturstudier: värdering analys och present*, Natur Kultur Akademisk, 25-26 s.

Hustwit, G., 2015, *Dieter Rams: If I could Do It Again, "I Would Not Want To Be A Designer*, Tillgänglig: <https://www.fastcompany.com/3043815/dieter-rams-if-i-could-do-it-again-i-would-not-want-to-be-a-designer> Hämtad 25.4.2020.

Jones., S., 2014, *The Psychological Benefits of Simple Design: Why Less Really is More*, Tillgänglig: <https://www.searchenginejournal.com/psychological-benefits-simple-design-less-really/118906/> Hämtad: 24.5.2020.

Kotic., *The Past Is Still Present – An Overview of Timeless Design*, Tillgänglig: <https://www.toptal.com/designers/ux/timeless-design> Hämtad: 24.5.2020.

Kraynak, J. & Brannan A., 2010, *Web design, second edition*, Edinburgh gate, 14-16 s.

Moore, B., 2016, *Timeless Design*, Tillgänglig: <https://medium.com/graphic-language/timeless-design-6dee7b6ba04a> Hämtad: 6.5.2020.

Moran, K., 2015, *The Roots of Minimalism in Web Design*, Tillgänglig: <https://www.nngroup.com/articles/roots-minimalism-web-design/> Hämtad: 24.5.2020.

Sean., 2018, *Why Simple Website Design is the Best Website Design*, Tillgänglig: <https://www.lyfemarketing.com/blog/simple-website-design/> Hämtad 7.5.2020.

SteelKiwi Inc, 2018, *Best Practices for Minimalist Website Design*, Tillgänglig: <https://medium.muz.li/best-practices-for-minimalist-website-design-9e8ea07e17c2>

Hämtad: 5.5.2020.