

# Izrada osobnog web sjedišta primjenom no-code metodologije

---

Sitar, Luka

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:978146>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

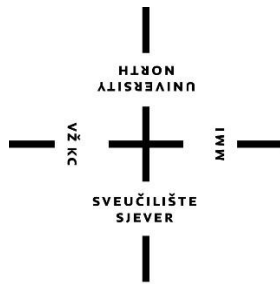
Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-29**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





# Sveučilište Sjever

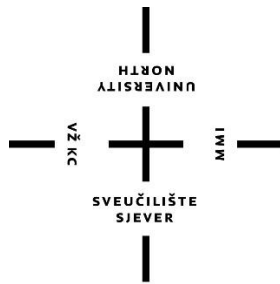
**Završni rad br. 879/MM/2024**

## **Izrada osobnog web sjedišta primjenom no-code metodologije**

**Luka Sitar, 4065/336**

Varaždin, srpanj 2024. godine





# Sveučilište Sjever

Odjel za Multimediju

Završni rad br. 879/MM/2024

## Izrada osobnog web sjedišta primjenom no-code metodologije

### Student

Luka Sitar, 4065/336

### Mentor

doc. dr. sc. Marko Čačić

Varaždin, srpanj 2024. godine

# Prijava završnog rada

## Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za multimediju

STUDIJ Prijediplomski stručni studij Multimedija, oblikovanje i primjena

PRISTUPNIK Luka Sitar

MATIČNI BROJ 0269115966

DATUM 04.03.2024.

KOLKOJI Web dizajn

NASLOV RADA Izrada osobnog web sjedišta primjenom no-code metodologije

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Development of a personal website using no-code methodology

MENTOR dr. sc. Marko Čačić

ZVANJE Docent

ČLANOVI POVJERENSTVA

- Anja Zorko, pred. - predsjednica
- doc. dr. sc. Marko Čačić - mentor
- dr. sc. Snježana Ivančić Valenko, v. pred. - članica
- Jelena Vlašić, pred. - zamjenska članica
- 

## Zadatak završnog rada

BROJ 879/MM/2024

OPIS

Tema završnog rada je izrada osobnog web sjedišta primjenom no-code metodologije, koristeći alate Figma i Webflow. Alatom Figma realizirat će se grafički dizajn korisničkog sučelja, dok će se alatom Webflow provesti izgradnja grafičkog dizajna u potpuno funkcionalno korisničko sučelje web sjedišta primjenom no-code metodologije. Konačan rezultat praktičnog dijela rada bit će funkcionalno osobno web sjedište, razvijeno WYSIWYG pristupom u web okruženju.

U radu je potrebno:

- Definirati i objasniti značajke dizajna korisničkog sučelja i dizajna korisničkog iskustva
- Definirati i objasniti no-code metodologiju razvoja web sjedišta
- Opisati primjenu, značajke i mogućnosti alata za UI/UX dizajn Figma
- Opisati primjenu, značajke i mogućnosti alata za no-code razvoj web sjedišta Webflow
- Detaljno prikazati postupak izrade osobnog web sjedišta primjenom no-code metodologije
- Izvesti zaključak rada s naglaskom na prednostima i nedostacima prikazane metodologije te mogućnostima daljnjeg unaprjeđenja izrađenog digitalnog proizvoda

ZADATAK URUČEN

03.04.2024.



POTPIS MENTORA

M. Čačić

# Predgovor

Ovaj rad istražuje izradu osobnog *web* sjedišta koristeći *no-code* metodologiju, fokusirajući se na alate poput *Webflowa* koji omogućuju kompleksno dizajniranje bez potrebe za dubinskim programiranjem. *No-code* pristup transformira tradicionalni proces razvoja *web* stranica, pružajući dizajnerima i developerima snažne alate za stvaranje modernih i interaktivnih *web* sjedišta. Kroz ovaj rad, istražuju se osnovni principi *web* dizajna, ključne tehnike kao što su tipografija i mrežni raspored, te njihova primjena u kontekstu osobnog *web* sjedišta. Osim toga, naglasak je stavljen na kreativnost, inspiraciju i istraživanje kao ključne elemente procesa dizajna, čime se potiče inovacija i poboljšava korisničko iskustvo. Kroz ovo istraživanje, ističe se potencijal *no-code* alata za daljnje unaprjeđenje industrije *web* dizajna i razvoja.

Želim izraziti duboku zahvalnost svojoj obitelji, prijateljima i djevojci koji su mi pružili neizmjernu podršku i inspiraciju tijekom izrade ovog rada. Vaša podrška i razumijevanje bili su ključni u svakom koraku ovog istraživanja i analize. Hvala vam što ste uvijek bili tu da me ohrabrite i pružite mi dragocjene savjete. Bez vaše podrške, ovaj rad ne bi bio moguć. Posebno želim zahvaliti mentoru doc. dr. sc. Marku Čačiću na njegovom strpljenju i podršci tijekom ovog procesa. Vaš doprinos je bio nezamjenjiv i ostavit će trajan utjecaj na moj profesionalni i osobni razvoj. Hvala vam što ste uvijek bili uz mene.

## Sažetak

Izrada osobnog *web* sjedišta pomoću *no-code* metodologije sve više postaje ključna u industriji *web* dizajna. Ovaj rad istražuje primjenu alata poput *Webflowa* za kreiranje kompleksnih *web* sjedišta bez potrebe za programiranjem. *Webflow* omogućuje korisnicima potpunu kontrolu nad dizajnom, sadržajem i kodom, koristeći HTML, CSS i JavaScript komponente koje se mogu vizualno uređivati. Korištenje *no-code* alata pojednostavljuje proces razvoja, omogućujući bržu izradu prototipova i finalnih proizvoda uz zadržavanje visoke kvalitete dizajna i funkcionalnosti.

Razvoj *web* sjedišta zahtijeva razumijevanje osnovnih principa *web* dizajna poput tipografije i mrežnog rasporeda (grid) kako bi se osiguralo responzivno i intuitivno korisničko iskustvo. Inspiracija i istraživanje igraju ključnu ulogu u ovom procesu, a platforme poput Dribbblea, Behancea i Pinteresta pružaju izvore kreativnih ideja i primjenu najboljih praksi.

*No-code* metodologija predstavlja značajan napredak u stvaranju inovativnih i funkcionalnih *web* sjedišta, čineći proces pristupačnijim i efikasnijim za dizajnere i developere. Ovaj rad potvrđuje da *no-code* alati imaju potencijal transformirati način na koji se *web* stranice dizajniraju i razvijaju, potičući razvoj modernih i interaktivnih digitalnih platformi.

**Ključne riječi:** *web* dizajn, *no-code*, *Webflow*, responzivnost, korisničko sučelje, korisničko iskustvo

## Summary

The creation of personal websites using no-code methodology is increasingly becoming crucial in the web design industry. This paper explores the application of tools like Webflow for creating complex websites without the need for programming. Webflow provides users with complete control over design, content, and code, utilizing HTML, CSS, and JavaScript components that can be visually edited. Using no-code tools simplifies the development process, allowing for faster prototyping and production while maintaining high-quality design and functionality.

Website development requires an understanding of basic web design principles such as typography and grid layout to ensure a responsive and intuitive user experience. Inspiration and research play a key role in this process, with platforms like Dribbble, Behance, and Pinterest offering sources of creative ideas and best practices.

The no-code methodology represents a significant advancement in creating innovative and functional websites, making the process more accessible and efficient for designers and developers. This paper confirms that no-code tools have the potential to transform how websites are designed and developed, promoting the development of modern and interactive digital platforms.

**Key words:** web design, no-code, Webflow, responsiveness, user interface, user experience



## Popis korištenih kratica

<b>CLG</b>	<i>Cargo – Logistics Group</i>
<b>CRM</b>	<i>Customer Relationship Management - Upravljanje odnosima s klijentima</i>
<b>CSS</b>	<i>Cascading Style Sheets – Jezik za opisivanje HTML dokumenata</i>
<b>CTA</b>	<i>Call To Action - Poziv na akciju</i>
<b>ECMA</b>	<i>European Computer Manufacturers Association - Europska udruga proizvođača računala</i>
<b>GUI</b>	<i>Graphical User Interface - Grafičko korisničko sučelje</i>
<b>HTML</b>	<i>HyperText Markup Language – Standardni jezik za izradu web stranica</i>
<b>HTTPS</b>	<i>HyperText Transfer Protocol Secure - sigurna verzija HTTP protokola koja koristi SSL/TLS (Secure Sockets Layer/Transport Layer Security) za šifriranje podataka koji se prenose između web poslužitelja (servera) i web preglednika (klijenta).</i>
<b>HWD</b>	<i>Height Width Depth - Visina Širina Dubina</i>
<b>ID</b>	Identifikator
<b>iOS</b>	<i>iPhone Operating System - Operativni sustav za iPhone</i>
<b>JS</b>	JavaScript – Programski jezik koji se koristi za izradu interaktivnih web stranica
<b>SSL</b>	<i>Secure Sockets Layer – Tehnologija koja osigurava vezu između web poslužitelja i web preglednika.</i>
<b>UI</b>	<i>User Interface - Korisničko sučelje</i>
<b>UX</b>	<i>User Experience - Korisničko iskustvo</i>
<b>VR</b>	<i>Virtual Reality - Virtualna stvarnost</i>
<b>WIMP</b>	<i>Windows Icons Menus Pointer - Prozori Ikone Izbornici Pokazivač</i>

# Sadržaj

1.	Uvod.....	1
2.	UI i UX .....	3
2.1.	Dizajn korisničkog iskustva (UX).....	3
2.2.	Dizajn korisničkog sučelja (UI) .....	3
2.3.	Osnovni principi UI dizajna .....	3
3.	No-code metodologija.....	5
3.1.	Prednosti no-code razvoja .....	5
3.2.	Nedostaci no-code razvoja .....	6
4.	Figma - opis i uporaba .....	7
4.1.	Definicija i uporaba alata Figma .....	7
4.2.	Izrada dizajn sustava .....	8
4.3.	Izrada wireframea u Figma .....	12
4.3.1.	Početna stranica.....	12
4.3.2.	Sekcija stranice „O meni“ .....	13
4.3.3.	Sekcija stranice „Projekti“ .....	14
4.3.4.	Sekcija stranice „Kontakt forma“ .....	16
4.3.5.	Podstranica projekta.....	17
5.	Webflow – izrada dizajna no-code metodologijom .....	18
5.1.	Webflow .....	18
5.2.	CMS .....	19
5.3.	Izgradnja dizajna koristeći Webflow.....	19
5.3.1.	Upotreba „ <i>Quick Stack</i> -a“ .....	20
5.3.2.	Webflow sekcija „O meni“ .....	21
5.3.3.	Webflow sekcija „Projekti“ .....	22
5.3.4.	Podstranica „Projekti“ .....	24
5.3.5.	Webflow sekcija „Footer“ .....	25
5.4.	Ostale mogućnosti Webflow-a .....	26
5.4.1.	Web hosting .....	26
5.4.2.	Predlošci.....	26
5.4.3.	Animacije.....	27
6.	Zaključak.....	28
7.	Literatura.....	29
8.	Popis slika .....	32

# 1. Uvod

Razvoj *web* tehnologija donosi nove mogućnosti za kreiranje dinamičnih i interaktivnih korisničkih sučelja, a izrada osobnih *web* sjedišta postaje sve popularnija. Takva sučelja pružaju bogatije korisničko iskustvo, omogućujući korisnicima dublju interakciju s *web* sjedištima. Međutim, tradicionalno kreiranje *web* sučelja zahtijeva opsežno znanje programiranja i dizajna, što može biti prepreka za mnoge dizajnere i poduzetnike.

*No-code* metodologija je relativno novi koncept koji mijenja način na koji se pristupa razvoju *web* sjedišta. Ovaj pristup omogućava stvaranje aplikacija i *web* stranica korištenjem grafičkog korisničkog sučelja umjesto klasičnog programiranja. Alati za *no-code* razvoj često nude intuitivne drag-and-drop funkcionalnosti koje pojednostavljuju cijeli proces. Ovo čini tehnologiju dostupnom široj publici, uključujući one koji nemaju formalno obrazovanje u računalnim znanostima.

U tom kontekstu, *no-code* metodologija donosi revolucionarni pristup razvoju *web* sjedišta, omogućujući stvaranje kompleksnih *web* rješenja bez potrebe za pisanjem koda. *No-code* alati omogućuju korisnicima da vizualno kreiraju i prilagođavaju *web* sjedišta, što značajno smanjuje vrijeme potrebno za razvoj i olakšava proces za one bez tehničkog znanja. Ovaj pristup ne samo da ubrzava razvoj, već i smanjuje troškove, čineći *web* razvoj pristupačnijim širem spektru korisnika.

Tema ovog završnog rada je razvoj osobnog *web* sjedišta primjenom *no-code* metodologije, koristeći alate Figma i *Webflow*. *Figma* će biti korištena za realizaciju grafičkog dizajna korisničkog sučelja, dok će *Webflow* omogućiti kodiranje dizajna u potpuno funkcionalno *web* sjedište, primjenom *no-code* pristupa. Kroz ovaj rad, namjerava se prikazati kako kombinacija ovih alata može omogućiti stvaranje interaktivnog i vizualno atraktivnog sučelja bez potrebe za tradicionalnim kodiranjem.

Svrha ovog rada je pružiti detaljan uvid u proces izrade osobnog korisničkog sučelja koristeći *no-code* metodologiju, te analizirati prednosti i nedostatke ovog pristupa. Cilj je demonstrirati praktičnu primjenu Figma i *Webflowa* u stvaranju funkcionalnog *web* sjedišta, te evaluirati učinkovitost i ograničenja *no-code* alata u kontekstu modernog *web* razvoja.

Struktura rada je organizirana kako slijedi. U prvom dijelu rada definirat će se i objasniti značajke dizajna korisničkog sučelja i iskustva *web* sjedišta, naglašavajući njihove prednosti i primjenu u praksi. U drugom dijelu, detaljno će se obraditi *no-code* metodologija razvoja *web* sjedišta, ističući njezine ključne karakteristike, prednosti i potencijalne nedostatke. Treći dio rada

fokusirat će se na alat Figma, opisajući njegovu primjenu, značajke i mogućnosti u kontekstu UI/UX dizajna. Četvrti dio rada posvećen je alatu *Webflow*, gdje će se detaljno razmotriti njegove značajke i mogućnosti za *no-code* razvoj *web* sjedišta.

Prikupljanje podataka za ovaj rad uključivalo je analizu različitih izvora, uključujući stručnu literaturu, online članke i vodiče, kao i službene dokumentacije za alate *Figma* i *Webflow*. Dodatno, praktična primjena ovih alata omogućila je dubinsko razumijevanje njihovih funkcionalnosti i ograničenja. Kroz konkretne primjere i studije slučaja, demonstrirane su mogućnosti i izazovi s kojima se susreću korisnici *no-code* alata.

U petom dijelu rada, bit će detaljno prikazan postupak razvoja korisničkog sučelja *web* sjedišta koristeći *no-code* metodologiju, uključujući sve korake od dizajna u *Figma* do implementacije u *Webflowu*. Na kraju, u zaključku rada, analizirat će se prednosti i nedostaci prikazane metodologije te će se ponuditi prijedlozi za daljnje unaprjeđenje izrađenog digitalnog proizvoda.

Podaci i informacije korišteni u ovom radu prikupljeni su iz različitih izvora, uključujući relevantnu literaturu, online resurse, te službene dokumentacije i vodiče za alate *Figma* i *Webflow*. Metode prikupljanja podataka uključuju analizu primarnih i sekundarnih izvora, kao i praktičnu primjenu alata kroz konkretne primjere i studije slučaja.

Kroz ovaj rad, čitatelj će biti upoznat s prednostima i mogućnostima *no-code* metodologije u razvoju korisničkih sučelja, te će steći jasnu sliku o koracima potrebnim za realizaciju ovakvih projekata koristeći moderne alate poput *Figma* i *Webflowa*.

## **2. UI i UX**

### **2.1. Dizajn korisničkog iskustva (UX)**

Korisničko iskustvo (UX) odnosi se na put koji korisnik prolazi tijekom interakcije s proizvodom ili uslugom. UX dizajn je proces koji obuhvaća stvaranje proizvoda ili usluga koji korisnicima pružaju značajna i zadovoljavajuća iskustva. Ovaj proces uključuje različite aspekte razvoja proizvoda, kao što su brendiranje, upotrebljivost, funkcionalnost i estetski dizajn. [1]

Razmišljanje o UX dizajnu često uključuje sagledavanje cjelokupnog korisničkog puta prilikom interakcije s proizvodom ili uslugom. To uključuje početne kontakte korisnika s proizvodom putem oglašavanja ili drugih marketinških kanala, način na koji korisnik komunicira s brendom, te osjećaje i percepcije koje korisnik ima nakon završetka interakcije. Sva ova pitanja su ključna za razumijevanje i optimizaciju UX dizajna. [1]

Izvanredan UX dizajn često prolazi neprimjetno; ako je UX dizajn kvalitetan, korisnici ga ne primjećuju jer sve funkcionira besprijekorno. Nasuprot tome, loš UX dizajn je lako uočljiv i može korisnika odvratiti od ponovne upotrebe proizvoda. [1]

Primarni cilj UX dizajnera je osigurati da svaki korisnik ima pozitivnu interakciju s proizvodom ili uslugom. Bez obzira na to rješava li interakcija neki problem, pruža zabavu ili pomaže korisniku u pronalaženju ključnih informacija, iskustvo bi trebalo biti pozitivno i zadovoljavajuće za korisnika. [1]

### **2.2. Dizajn korisničkog sučelja (UI)**

Dizajn korisničkog sučelja (UI) je proces koji dizajneri koriste za izradu sučelja u softveru ili računalnim uređajima, s naglaskom na izgled ili stil. Cilj dizajnera je stvoriti sučelja koja su korisnicima jednostavna za korištenje i ugodna. UI dizajn se odnosi na grafička korisnička sučelja i druge oblike - npr. glasovno upravljana sučelja. [2]

### **2.3. Osnovni principi UI dizajna**

Da bi se osigurala impresivna grafička korisnička sučelja (GUI), važno je imati na umu da su korisnici ljudi s potrebama poput udobnosti i ograničenih mentalnih kapaciteta. Gumbi i ostali uobičajeni elementi trebali bi funkcionirati na predvidljiv način kako bi ih korisnici mogli intuitivno koristiti, dok bi forma trebala slijediti funkciju. Ikone trebaju biti jasno označene, a opcije dobro naznačene, primjerice sjene za gumbe, dok bi sučelja trebala biti jednostavna,

sadržavati samo elemente koji pomažu korisnicima i stvarati osjećaj "nevidljivosti". Dizajn bi trebao poštovati korisnikovo oko i pažnju, fokusirajući se na hijerarhiju i čitljivost, koristeći pravilno poravnanje uz rub stranice, privlačeći pažnju bojama, svjetlinom i kontrastom te izbjegavajući pretjeranu upotrebu boja ili gumba. [2]

Tekst bi trebao biti naglašen veličinom fonta, podebljanjem, kurzivom, velikim slovima i razmakom između slova kako bi korisnici mogli brzo skenirati i shvatiti značenje. Potrebno je smanjiti broj akcija potrebnih za izvršavanje zadataka, ali se fokusirati na jednu glavnu funkciju po stranici, voditi korisnike pokazujući im preferirane akcije i olakšati složene zadatke korištenjem progresivnog otkrivanja. Kontrole bi trebale biti postavljene blizu objekata koje korisnici žele kontrolirati, primjerice, gumb za slanje obrasca trebao bi biti blizu obrasca. [2]

Korisnicima treba pružiti povratne informacije o sustavnim radnjama, koristiti odgovarajuće UI dizajn uzorke kako bi se vodili korisnici i smanjilo opterećenje, te izbjegavati tamne uzorke, koji uključuju teško vidljive unaprijed popunjene opcije za prijavu/odjavu i potajno ubacivanje stavki u korisničke košarice. Treba održavati dosljednost brenda i uvijek osigurati da korisnici mogu prirodno zaključiti sljedeće korake, bez obzira na kontekst. Prilagoditi UI dizajn platformi ili uređaju na kojem se koristi, jer će se UI mobilnog korisničkog iskustva razlikovati od onog na stolnom računalu, te istraživati UI dizajnerske trendove kako bi se vidjelo mogu li unaprijediti dizajn. [2]

### 3. No-code metodologija

*No-code* metodologija razvoja *web* sjedišta odnosi se na pristup koji omogućuje kreiranje *web* stranica bez potrebe za pisanjem klasičnog programskog koda. Umjesto kodiranja, koristi se grafičko korisničko sučelje s alatima za povlačenje i ispuštanje (*drag-and-drop*), čime se omogućuje vizualno dizajniranje i konfiguriranje funkcionalnosti *web* stranica. Ova metodologija temelji se na unaprijed definiranim komponentama i šablonama koje korisnici mogu prilagoditi svojim potrebama.

#### 3.1. Prednosti no-code razvoja

*No-code* razvoj smanjuje prepreke za ulazak u kreiranje softvera, omogućujući svima s vizijom da realiziraju svoje ideje. Na primjer, vlasnik e-trgovine može stvoriti prilagođenu mobilnu aplikaciju za poboljšanje iskustva kupovine za svoje korisnike, bez potrebe za angažiranjem razvojnog tima. *No-code* platforme nude vizualna sučelja i unaprijed izrađene komponente koje pojednostavljuju fazu izrade prototipa. To omogućuje korisnicima da brzo stvore funkcionalne prototipove, prikupe povratne informacije i iteriraju svoje dizajne. Na primjer, osnivač *startupa* može stvoriti prototip svoje ideje za mobilnu aplikaciju i prikazati je potencijalnim investitorima, dobivajući vrijedne uvide i osiguravajući financiranje. [3]

*No-code* pristup pojednostavljuje proces razvoja aplikacija automatizacijom ponavljajućih zadataka i pružanjem širokog raspona gotovih modula. To omogućuje programerima i ne-tehničkim korisnicima da se usredotoče na zadatke koji dodaju vrijednost, što dovodi do povećanja produktivnosti. Na primjer, marketinški tim može izgraditi automatizirani sustav za generiranje *leadova* koristeći *no-code* platformu, pritom oslobađajući vrijeme za druge zadatke vezane za razvoj kvalitetnog odnosa s klijentima. *No-code* platforme često dolaze s ugrađenim značajkama skalabilnosti, omogućujući aplikacijama da podnose povećanu potražnju korisnika bez ručne optimizacije. Ova skalabilnost olakšava prilagodbu rastu i osigurava da aplikacija ostane učinkovita. Na primjer, neprofitna organizacija može izgraditi sustav za upravljanje donacijama koristeći *no-code* platformu koja može besprijekorno podnijeti porast aktivnosti donacija tijekom kampanje prikupljanja sredstava. *No-code* platforme olakšavaju suradnju između tehničkih i ne-tehničkih timova. Često nude integracije s popularnim softverskim uslugama, omogućujući besprijekornu razmjenu podataka i automatizaciju radnih tokova među različitim alatima. Na primjer, marketinški tim može integrirati svoj softver za upravljanje odnosima s klijentima (CRM) s alatom za *e-mail* marketing koristeći *no-code* platformu, automatizirajući proces prikupljanja i njegovanja *leadova*. [3]

## 3.2. Nedostaci no-code razvoja

Iako *no-code* platforme nude niz unaprijed izrađenih komponenti, mogu imati ograničenja kada je riječ o naprednoj prilagodbi. Korisnici se mogu susresti s ograničenjima u implementaciji složenih poslovnih pravila ili jedinstvenih dizajnerskih zahtjeva. Na primjer, tvrtka može otkriti da *no-code* platforma ne pruža fleksibilnost koja je potrebna za izradu visoko specijaliziranog softvera za računovodstvo prilagođenog specifičnim potrebama industrije. Iako *no-code* razvoj ne zahtijeva klasične vještine kodiranja, još uvijek može postojati krivulja učenja povezana sa savladavanjem značajki i radnih tokova specifične platforme. Pojedinac nov u *no-code* razvoju mora uložiti vrijeme u razumijevanje mogućnosti platforme i najboljih praksi prije nego što učinkovito izgradi željenu aplikaciju.

Iako *no-code* platforme često pružaju integracije s popularnim uslugama, možda neće podržavati svaki alat ili sustav koji organizacija koristi. To može predstavljati izazove prilikom povezivanja postojećeg softverskog sustava s aplikacijama izgrađenima na *no-code* platformi. Iako mnoge *no-code* platforme nude značajke skalabilnosti, složene ili visoko skalabilne aplikacije mogu zahtijevati prilagođeno kodiranje za optimalne performanse. Skalabilnost može biti ograničena infrastrukturom platforme ili ograničenjima resursa. Ako *no-code* platforma ima problema, *startup* može imati poteškoća u upravljanju povećanim prometom tijekom vršnih prodajnih razdoblja, što rezultira sporim performansama i potencijalnim nezadovoljstvom kupaca. Organizacije koje se uvelike oslanjaju na specifičnu *no-code* platformu mogu se suočiti s „*vendor lock-in*“ problemom. Prelazak na drugu platformu ili prijelaz na prilagođeni kod može biti izazovan i dugotrajan, jer može zahtijevati ponovno pisanje cijele aplikacije. Na primjer, kada tvrtka otkrije da se njihova odabrana *no-code* platforma ukida, mora proći kroz složen proces migracije kako bi osigurala kontinuitet svojih aplikacija i radnih tokova.



## 4. Figma - opis i uporaba

### 4.1. Definicija i uporaba alata Figma

Na tržištu postoji mnogo aplikacija za dizajn koje se koriste za rješavanje raznih kreativnih izazova, ali Figma se ističe kao trenutno najpopularnija. Postoji mnogo razloga za tu popularnost, a najvažnije su njezina široka dostupnost i jednostavnost korištenja, uz mnoštvo naprednih opcija i mogućnosti. Naime, Figma je web aplikacija koja se primarno koristi kroz web preglednik, a uz to je i besplatna za korištenje. Figma omogućuje dizajnerima i članovima tima da istovremeno rade u stvarnom vremenu, unaprjeđujući suradnički tijek rada. Ova karakteristika čini Figmu izuzetnom među drugim alatima jer olakšava rad na dizajnu i timske procese. Figma je integrirala širok spektar alata za dizajn kako bi pružila sveobuhvatno rješenje za stvaranje složenih sučelja, uključujući *brainstorming*, izradu *wireframeova*, prototipiranje i dijeljenje resursa. [4]

Nadalje, Figma ne samo da podržava dizajniranje proizvoda već se može integirati sa specijaliziranim *pluginima* koji omogućavaju generiranje opisnog i programskog koda, što je korisno za programere. Također, Figma nije samo alat za dizajn već i platforma za zajednicu koja omogućuje dijeljenje ideja i rješenja. Dizajneri diljem svijeta koriste Figmu za različite kreativne projekte, uključujući vektorske ilustracije, grafički dizajn za digitalne medije i timsku suradnju. Figma zajednica nije samo izvor inspiracije već i olakšava rad nudeći dodatke i *widžete* koje su razvili drugi članovi zajednice, te omogućuje razvoj i dijeljenje vlastitih resursa. [4]

Sve navedene karakteristike čine Figmu izvrsnim alatom za dizajnere koji žele održavati učinkovit i efikasan radni proces. Važno je napomenuti da alat poput Figme, iako može uštedjeti vrijeme, ne garantira automatski razvoj dizajnerskih vještina, već pruža osnovu za daljnje istraživanje i rješavanje problema vezanih uz korisničko iskustvo. [4]

## 4.2. Izrada dizajn sustava

Dizajn sustavi igraju ključnu ulogu u suvremenom razvoju digitalnih proizvoda, omogućujući dosljednost, učinkovitost i skalabilnost dizajna. Kroz definiciju standardiziranih komponenti, stilova i smjernica, dizajn sustavi pomažu timovima da stvore kohezivna korisnička sučelja bez potrebe za ponovnom izradom svakog elementa iznova. Ovo ne samo da smanjuje vrijeme i resurse potrebne za razvoj, već i osigurava da korisničko iskustvo bude prepoznatljivo, bez obzira na to tko radi na projektu ili koliko su raznolike platforme. Dizajn sustavi također olakšavaju suradnju između dizajnera i programera, pružajući zajednički jezik i jasne specifikacije koje smanjuju mogućnost nesporazuma i grešaka. Osim toga, omogućuju brže iteracije i lakše prilagodbe na temelju povratnih informacija korisnika, čime se povećava agilnost i sposobnost timova da brzo odgovore na promjene na tržištu ili zahtjeve korisnika. Kroz sve ove aspekte, dizajn sustavi postaju temelj za stvaranje visoko kvalitetnih, dosljednih i korisnički usmjerenih digitalnih proizvoda.

U procesu izrade korisničkog sučelja, dizajn sustav služi za unaprijed isplaniran izgled samog dizajna korisničkog sučelja te daje smjernice za njegovu daljnju izgradnju. Tipografija je jedan od najvažnijih elemenata dizajn sustava. Stoga, slijedi proces razrade tipografskog sustava u kontekstu izrade razmatranog web sjedišta.

# Typography

Title/Header 1	Family: Work Sans Weight: Bold Size: 64px Letter Spacing: -2%	<b>Title/Header 1</b>
Header 2	Family: Work Sans Weight: Bold Size: 40px Letter Spacing: -2%	<b>Header 2</b>
Header 3	Family: Work Sans Weight: Bold Size: 24px Letter Spacing: -2%	<b>Header 3</b>
Subtitle/Body Large	Family: Work Sans Weight: Medium Size: 24px	<b>Subtitle</b>
Body	Family: Work Sans Weight: Medium Size: 16px Line Height: 140%	<b>Body</b>
Bold	Font Weight: Bold	<b>Body</b>
Small	Family: Work Sans Weight: Medium Size: 14px	<b>Smaller text here</b>
Pre Title	Family: Work Sans Weight: Bold Size: 10px Letter Spacing: 3%	<b>PRE TITLE</b>
Button Text	Family: Work Sans Weight: Bold Size: 10px Letter Spacing: 3%	<b>BUTTON TEXT</b>
Link	Family: Work Sans Weight: Bold Size: 16px Decoration: Underline	<u><b>Link Text</b></u>

*Slika 1: Tipografija [1]*

Tipografija je strateško raspoređivanje slova kako bi pisani jezik bio čitljiv i vizualno privlačan. Umijeće tipografije jedna je od najvažnijih vještina koju svaki grafički i *web* dizajner mora svladati. Ona je središnja za svaki oblik dizajna, bilo tiskani ili digitalni. [5]

Tipografija ima dvije glavne svrhe u grafičkom dizajnu. Prva je promicanje čitljivosti, a druga je pomoć u prenošenju poruke, tona i osjećaja dizajnerskog djela. Još jedna funkcija tipografije odnosi se na estetiku. Ljude privlače vizualno atraktivni dizajni koji su čisti i ugodni za oko. Nasuprot tome, ako je dizajn prenatrpan, zbunjujući i uzrokuje naprezanje očiju, ljudi će ga izbjegavati. [5]

## Type Pairing

---

# Article Heading

Article Subheading goes here

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. At eget iaculis eget eget neque, posuere quis placerat arcu. Ipsum est felis varius faucibus praesent convallis.

# Article Heading

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. At eget iaculis eget eget neque, posuere quis placerat arcu. Ipsum est felis varius faucibus praesent convallis.

*Slika 2: Tipografsko uparivanje [1]*

Korištenje jednog fonta s dvije različite nijanse boje za paragraf i naslov donosi vizualnu dosljednost i jasnoću u dizajnu. Ova tehnika pomaže u razlikovanju različitih dijelova teksta, poboljšava čitljivost i stvara jasnu vizualnu hijerarhiju koja korisnicima omogućuje lakše navigiranje kroz sadržaj. Time se postiže estetski ugodan izgled koji također jača prepoznatljivost i konzistentnost brenda.

The quick brown fox jumps over the lazy dog  
The quick brown fox jumps over the lazy dog  
The quick brown fox jumps over the lazy dog  
**The quick brown fox jumps over the lazy dog**

Slika 3: Font Skala

## Colors

<b>CRNO</b> #191919	Pozadina	<b>Primary Brand</b>
<b>BIJELA PRLJAVA</b> #EBEBEB	Tekst	<b>Secondary Brand</b>
<b>NARANCASTO</b> #C84B31	CTAs, ect	<b>Tertiary Brand</b>

Slika 4: Shema boja [1]

Kao što je na slici opisano, nijansa crne koristiti će se kao pozadinska boja, dok će tekst biti nijanse bijele boje. Za gumbe i boje naglasaka koristit će se nijansa narančaste.

## 4.3. Izrada wireframea u Figmi

### 4.3.1. Početna stranica

Proces dizajna naslovne stranice započinje istraživanjem i prikupljanjem inspiracije s platformi kao što su *Dribbble*, *Behance* i *Pinterest*. Ove platforme nude bogat izvor kreativnih ideja i primjera koji mogu poslužiti kao temelj za stvaranje jedinstvenog i privlačnog dizajna. Nakon prikupljanja inspiracije, slijedi faza skiciranja i izrade *wireframeova* kako bi se definirala osnovna struktura i raspored elemenata na stranici.

S obzirom na to da su tehnički detalji već definirani u dizajn sustavu, u dizajnu će se odmah koristiti odabrani font i veličine teksta. Ova konzistentnost osigurava vizualnu harmoniju i olakšava kasniju implementaciju. Nakon izrade osnovne strukture, dizajneri se fokusiraju na detalje poput boja, slika i tipografije, stvarajući prototip u alatu kao što je Figma.

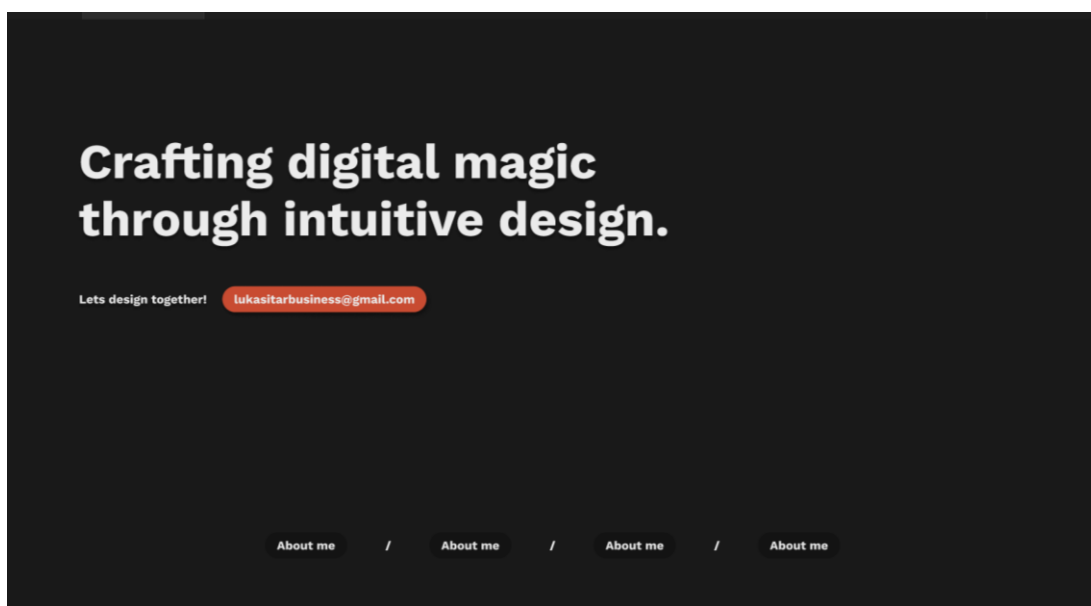
Pristupa se dizajnu na minimalistički način jer on omogućava lakšu i bolju čitljivost informacija te pruža bolju komunikaciju. S porastom korištenja mobilnih uređaja, minimalizam je u porastu. Minimalizam donosi dodatne prednosti za aplikacije i *web* stranice u obliku bržeg učitavanja i bolje kompatibilnosti između različitih veličina zaslona. Lijepo minimalističke aplikacije u kombinaciji s izvrsnom upotrebljivošću doista su impresivne: jednostavna aplikacija kojom se lako navigira vrlo je moćan oblik komunikacije. [6]

U početnoj fazi procesa dizajna sam dizajn podlozan je izmjenama, te kasnije kada će se graditi u *webflowu* također može doći do izmjena u dizajnu.

Lokacija navigacijske trake je važna. *Web* je razvio transparentan i „standardni“ obrazac za mjesto navigacijskog izbornika: na samom vrhu, na lijevoj strani ili u podnožju. Kada su izbornici postavljeni izvan tih područja, teško ih je, zbunjujuće i čak iscrpljujuće pronaći. Treba jasno označiti trenutnu lokaciju korisnika. Potrebno je koristiti nekoliko tragova, poput onih u nastavku, kako bi im se pomoglo da se snađu. Korisnici nikada ne bi smjeli biti iznenađeni kada saznaju gdje se nalaze. Istraživanja sugeriraju da su mega-izbornici korisnički prihvatljiviji od padajućih popisa. To je zato što prikazuju cijeli sadržaj na prvi pogled. Također su skloniji korištenju slika, omogućuju više grupiranja i privlačniji su. Korisnik bi trebao moći predvidjeti kamo će ga hiperveza odvesti prije nego što klikne na nju. Najvažniji element u tom pogledu je kvaliteta označavanja hiperveza. Odgovarajući broj stavki na izborniku ovisi o parametrima kao što su složenost proizvoda ili razina znanja korisnika. No, treba ga pokušati zadržati na manje od 6 ili 7 stavki. Redosljed je također važan. Navigacijski izbornici su jedan od najvažnijih dijelova sučelja i, budući da korisniku omogućuju orijentaciju po sadržaju, moraju biti stalno vidljivi. U aktualno

doba responzivnog web dizajna, *default* izbornik na mobilnim uređajima obično je tzv. *hamburger* izbornik. Zbog ograničenog prostora za prikaz na mobilnim uređajima, takav izbornik je vrlo izazovno dizajnirati prema pravilima UX/UI dizajna. No, primjenom *tabova*, inovativnim grupiranjem i sličnim strategijama moguće je ostvariti dobar raspored korisničkog sučelja. [7]

Naslov početne stranice je formiran nakon analize prethodno spomenutih, raznih primjera web dizajna. Odlučeno je da bude čim uočljiviji te da privuče pažnju. S obzirom da na početnoj stranici nema mnogo elemenata koji mogu skretati pozornost smatra se da ovaj naslov dobro pristaje i odgovara svrsi.

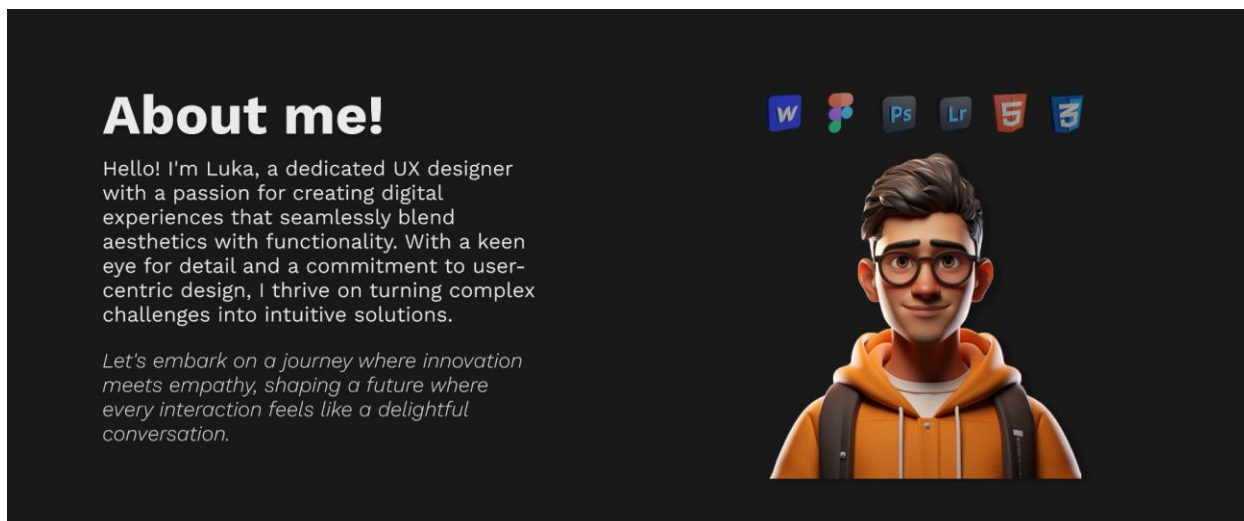


Slika 5: Naslovna stranica [2]

#### 4.3.2. Sekcija stranice „O meni“

Prema smjernicama dizajna korisničkog iskustva najbolje je nastaviti na sekciju koja se zove „O meni“ za UX portfelj *web* stranicu.

Stranica posvećena opisu organizacije ili autora (stranica „O nama“) trebala bi biti jasna, informativna i jezgrovita, bez nepotrebnih detalja. Preporučuje se da bude jednostavna i fokusirana na bitne informacije, izbjegavajući nepotrebno tehnički ili emocionalno opterećujući jezik. Također, važno je ostaviti po strani unutarnje kritike i usmjeriti se na objektivno predstavljanje relevantnih informacija o organizaciji ili autoru..[8]



Slika 6: O meni! [2]

Raspored elemenata osmišljen je na najjednostavniji način, korisnici čitaju s lijeva na desno, te je određeno da informacije „O meni“ budu na lijevoj strani. Tekst na sekciji je napisan uz pomoć OpenAI ChatGPT-a uz naredbu koja mu opisuje što se želi postići u tekstu.

Slika je generirana uz pomoć MidJourney AI alata. U naredbi MidJourney-u pokušalo se detaljno opisati izgled autora, te se zatim odabrao rezultat koji je najviše sličio na autora. Slika služi samo kao referenca na 3D model koji će se upotrijebiti prilikom razvijanja *web* sučelja kasnije u *Webflow*-u.

### 4.3.3. Sekcija stranice „Projekti“

Projekti UX dizajna ključni su za izgradnju snažnog portfelja i životopisa, jer prikazuju vještine i sposobnosti rješavanja problema dizajnera kroz detaljne studije slučaja. Najbolji portfelji uključuju samo izazovne i zanimljive projekte, pokazujući kako dizajneri postižu konačne dizajne. Za učinkovito predstavljanje svog rada može se koristiti fizički dokument, portfelj *web* stranica ili online platforma. Projekti pomažu u razvoju vještina primjenom teorijskog znanja u praksi, usavršavanju ključnih vještina poput izrade wireframeova i prototipova, te pružaju opipljive dokaze o stručnosti i kreativnosti dizajnera, pokazujući sposobnosti potencijalnim poslodavcima i klijentima. Rad na projektima izaziva dizajnere da identificiraju probleme, provedu istraživanja i razviju inovativna rješenja za dizajne usmjerene na korisnika. Suradnja na projektima poboljšava komunikacijske i timske vještine kroz rad s developerima, produkt menadžerima i dionicima, dok povratne informacije od korisnika, klijenata i kolega vode kontinuiranom poboljšanju dizajna. Ovi projekti omogućuju dizajnerima usavršavanje vještina, proširenje kreativnosti i prilagodbu



različitim industrijama i izazovima, istraživanje novih trendova i inovativnih rješenja, te pripremu za uspješne karijere u industriji. Projekti na početnoj razini namijenjeni su pojedincima s ograničenim iskustvom u UX dizajnu, fokusirajući se na izgradnju osnovnih vještina i upoznavanje s temeljnim principima i alatima UX dizajna. Početnici rade na jednostavnim zadacima kao što su izrada wireframeova i korisničkih persona te provođenje testiranja upotrebljivosti, čime postavljaju temelje za složenije dizajne i izgrađuju čvrsto razumijevanje koncepata i metoda korisničkog iskustva. [9]



Slika 7: Sekcija Projekti [2]

Proces stvaranja sekcije portfelj *web* stranice započinje s jasnom idejom o ciljevima koje treba postići. Glavni fokus je na prikazu projekata i vještina dizajnera na najefikasniji način. Ključni koraci uključuju najvažnije projekte za prikazivanje, vještine i tehnologije koje treba istaknuti, te strukturu informacija kako bi bile pregledne i privlačne posjetiteljima.

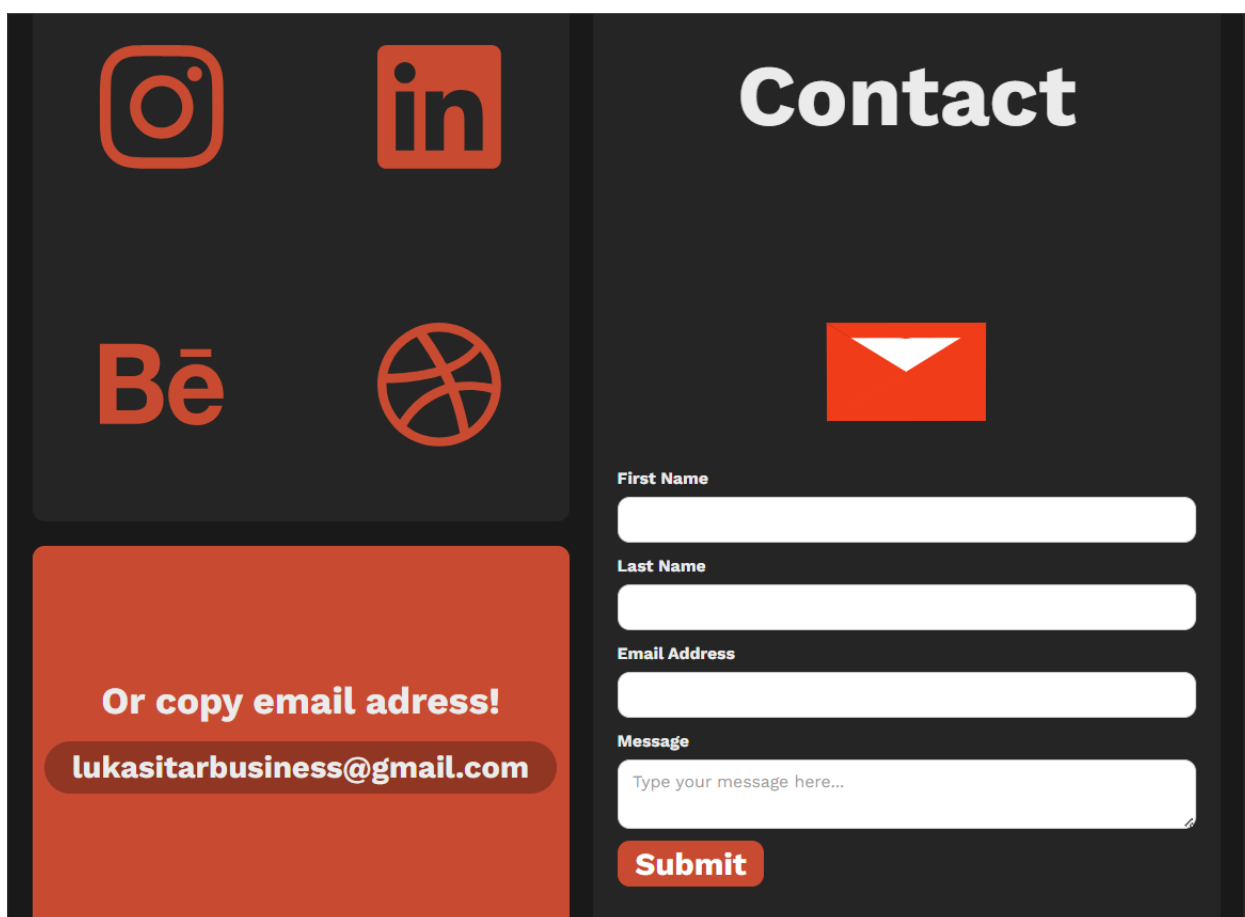
Nakon što je ideja definirana, slijedi faza istraživanja i traženja inspiracije. Koriste se platforme poput *Dribbble*, *Behance* i *Pinterest* za prikupljanje ideja i uvida u trenutne trendove u dizajnu portfelja. Analiziraju se najbolji primjeri prakse, različiti stilovi prezentacije i načini organizacije sadržaja. Ova faza pomaže u oblikovanju vizualnog stila i funkcionalnosti koji će biti primijenjeni u konačnom dizajnu. Odabran je određeni raspored elemenata prema inspiraciji sa *Dribbble*-a dizajnera „Mike | *Creative Mints*“

S obzirom da su se tehničke stvari već odradile u samoj izradi dizajn sustava, koriste se odabrani font te veličine teksta odmah u dizajnu. Inspiracija pronađena na spomenutim platformama integrira se u dizajn kako bi se stvorila estetski ugodna i funkcionalna projekt sekcija. Proces dizajna uključuje skiciranje i izradu prototipa, gdje se pažljivo odabiru boje, tipografija i

raspored elemenata kako bi se osiguralo da projekt sekcija bude pregledna i jednostavna za navigaciju. Sve ove komponente zajedno stvaraju intuitivno korisničko iskustvo koje jasno i učinkovito komunicira dizajnerove vještine i postignuća.

#### 4.3.4. Sekcija stranice „Kontakt forma“

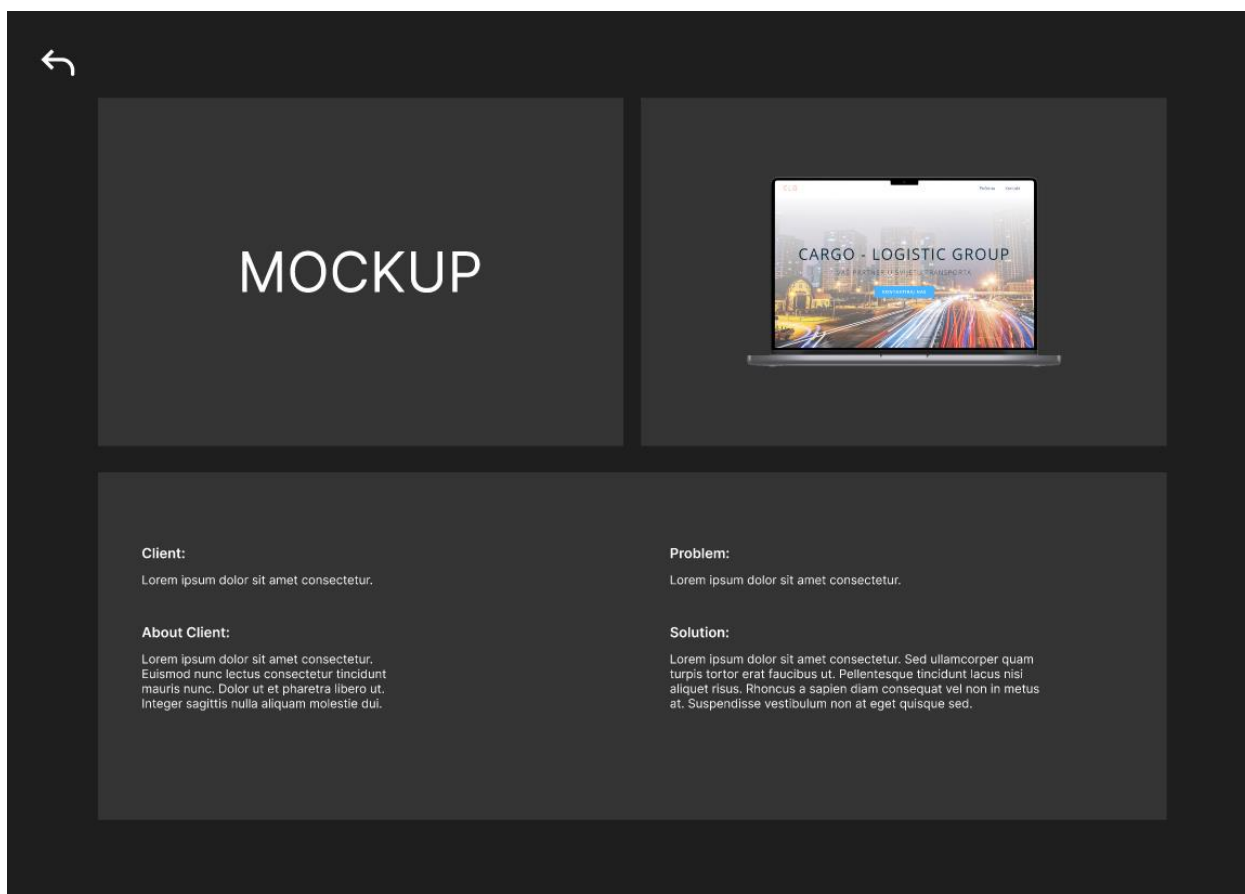
Kontaktni obrazac na *web* stranici je element koji sadrži niz polja za unos informacija kao što su ime, kontakt podaci i prostor za posjetitelje da ostave poruku. Glavna svrha ovog elementa je generiranje potencijalnih klijenata s *web* stranice, često korišten za traženje povratnih informacija, primanje upita ili poticanje prijave za newsletter ili besplatne darove. Također pruža posjetiteljima jednostavan način da ostave poruku u bilo koje vrijeme, funkcionirajući istovremeno kao alat za komunikaciju koji povezuje posjetitelje s proizvodima i uslugama *web* stranice. Kada je pravilno dizajniran, kontaktni obrazac može efikasno generirati potencijalne klijente i potaknuti suradnju s njima. [10]



The image shows a contact form on a dark background. On the left, there are four social media icons: Instagram, LinkedIn, Behance, and a globe. Below these icons is a red box with the text "Or copy email adress!" and the email address "lukasitarbusiness@gmail.com". On the right, the word "Contact" is written in large white letters. Below it is a red envelope icon. The form consists of four input fields: "First Name", "Last Name", "Email Address", and "Message". The "Message" field has a placeholder text "Type your message here...". At the bottom of the form is a red "Submit" button.

Slika 8: Sekcija Kontakt [2]

### 4.3.5. Podstranica projekta



Slika 9: Podstranica projekta [2]

Raspored elemenata za stranicu zasebnog, pojedinačnog projekta formiran je pristupom koji se temelji na minimalizmu i jednostavnim, jasnim razmještajem, vodeći računa o tome da elementi na stranici budu prozračni i uredno raspoređeni. U kontekstu pozadinske boje korištena je transparentna siva pozadina kako bi se naglasio sadržaj i doprinjelo atraktivnosti sučelja.

## 5. Webflow – izrada dizajna no-code metodologijom

Prethodno je opisano što je *no-code* metodologija, kako se koristi i zašto je popularna, a sada će se opisati što je alat koji radi na principu *no-code* metodologije po nazivu *Webflow* i koje su mu posebnosti.

### 5.1. Webflow

*Webflow* je platforma za vizualno kreiranje *web* stranica koja omogućuje razvoj visokokvalitetnih *web* stranica uz potpunu kontrolu nad dizajnom, strategijom sadržaja i kodiranjem. Učenje korištenja *Webflowa* može biti jednostavno ili zahtjevno, ovisno o profesionalnom iskustvu korisnika. *Webflow* nije alat bez koda, već moćan vizualni uređivač koda. Ako korisnik posjeduje osnovno razumijevanje HTML-a, CSS-a i JS-a, trebao bi se relativno lako snalaziti u izradi *web* stranica u *Webflowu*. Struktura cijele *web* stranice temelji se na HTML-u, a *Webflow* nudi mogućnost povlačenja i ispuštanja HTML komponenata poput naslova, paragrafa, *divova*, *linkova* i drugih, koje korisnici mogu dodatno prilagoditi pomoću CSS-a i dodijeliti im ID oznake i attribute. Korištenje CSS klasa i globalnih oznaka omogućuje jednostavno stiliziranje, s mogućnošću mijenjanja veličina, boja te primjene CSS animacija na različite komponente *web* stranice. *Webflow* podržava integraciju prilagođenog koda kao što su HTML, CSS ili JS ako korisnik treba dodatne funkcionalnosti. Također, *Webflow* omogućuje vizualno kreiranje *JavaScripta* za složene interakcije i animacije na *web* stranicama. [11]

*Webflow* sadrži mnogo proizvoda i značajki, a jedan od najznačajnijih je takozvani *Designer*. *Webflow Designer* omogućuje korisnicima da izgrade strukturu svoje *web* stranice, dizajniraju njezin izgled i osjećaj te dodaju sadržaj, interakcije, animacije i prilagođeni kod kako bi stvorili potpuno funkcionalne *web* stranice, *landing* stranice, prototipove, prezentacije i više. [13]

U *Webflow Designeru* korisnici mogu manipulirati HTML sadržajem, postavljati CSS svojstva i stvarati interakcije bez potrebe za pisanjem koda. Tijekom izrade *web* stranice, *Designer* generira čist, semantički, *web*-spreman kod koji *web* preglednici koriste za prikaz stranice. Također je moguće izvoziti ovaj kod iz *Designera* u druge aplikacije. [12]

## 5.2. CMS

CMS je vrsta softvera koji olakšava korisnicima stvaranje, upravljanje i izmjenu sadržaja na *web* stranici bez potrebe za tehničkim znanjem. Drugim riječima, CMS omogućuje izradu *web* stranice bez potrebe za programiranjem ili poznavanjem programskih jezika. [13]

*Webflow* nije tradicionalni CMS već vizualni alat za izradu *web* stranica koji kombinira mogućnosti dizajna, upravljanja sadržajem i kodiranje.

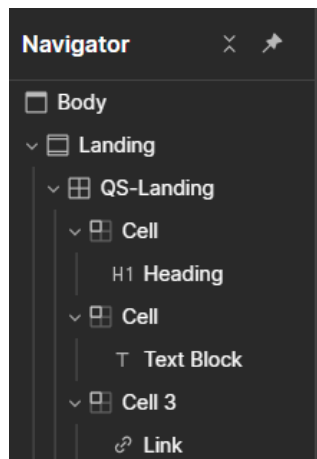
Početak procesa uključuje stvaranje kolekcije — baze podataka u kojoj se može pohranjivati i održavati sadržaj koji se koristi na *web* stranici. Svaka kolekcija ima svoju strukturu i može pohranjivati različite vrste sadržaja. Primjerice, moguće je kreirati kolekcije blogova, članova tima, oglasa za posao, recepata i slično. Svaka kolekcija se sastoji od stavki kolekcije, gdje svaka stavka predstavlja jedan element u toj kategoriji. Prilikom stvaranja kolekcije, korisnik određuje strukturu svake stavke unutar te kolekcije. Na primjer, ako je riječ o kolekciji članova tima, moguće je definirati da svaki član tima ima polja kao što su ime, fotografija i e-mail adresa. Moguće je dodavati, ažurirati ili brisati polja ili njihov sadržaj u bilo kojem trenutku. Nakon što se definira struktura stavki unutar kolekcije, moguće je početi stvarati pojedinačne stavke u kolekciji. Na primjer, nakon stvaranja kolekcije „Članovi tima“, korisnik može dodavati nove članove tima u tu kolekciju. Svaka stavka kolekcije (tj. svaki član tima) popunjava se s informacijama definiranim u poljima kolekcije, kao što su ime, fotografija, *e-mail* adresa i sl. [14]

## 5.3. Izgradnja dizajna koristeći Webflow

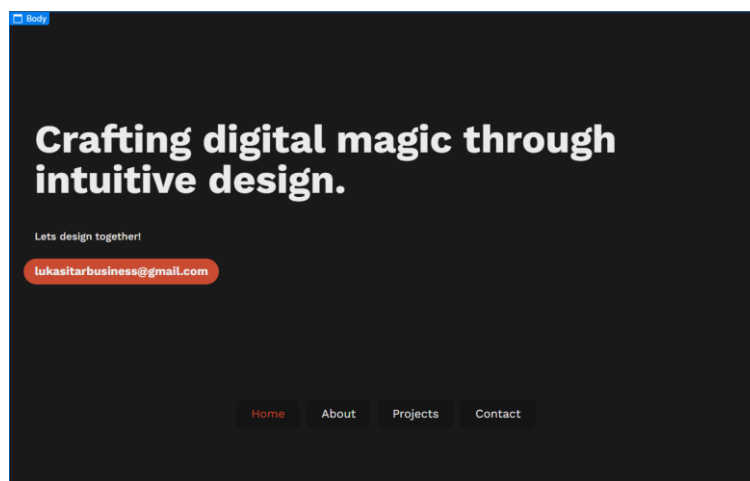
Izgradnja stranice u *Webflowu* započinje s razumijevanjem osnovnih principa HTML-a, CSS-a i JavaScript-a. Prvo se postavlja struktura stranice pomoću HTML komponenti koje se mogu dodati kroz *drag&drop* sučelje. To uključuje dodavanje naslova, paragrafa, divova, linkova i drugih osnovnih HTML elemenata. Nakon postavljanja osnovne strukture, elementi se stiliziraju pomoću CSS-a, omogućavajući prilagodbu veličine, boje i primjenu animacija. *Webflow* omogućava potpunu kontrolu nad dizajnom, slično kao Photoshop za uređivanje CSS-a na *web* stranici. Ako se neka funkcionalnost ne može postići direktno u *Webflow* dizajneru, postoji mogućnost dodavanja prilagođenog koda - HTML, CSS ili JavaScript - za složenije interakcije i animacije. Na taj način se stvara moderna, responzivna *web* stranica koja se prilagođava različitim uređajima i ekranima.

### 5.3.1. Upotreba „Quick Stack-a“

Element *Quick Stack* pruža strukturu za jednostavne do složene, responzivne dizajne. Koristi *grid display* svojstvo i uključuje ćelije sastavljene od *divova*, koje su po *defaultu* postavljene na *flex*. Element sadrži 8 unaprijed postavljenih postavki koje omogućuju smještanje sadržaja u različite aranžmane. Također je moguće ručno prilagoditi svaku *Quick Stack* postavku i veličine ćelija za veću kontrolu nad prikazom sadržaja. *Quick Stack* je svestran i koristan za strukturiranje svih vrsta sadržaja — od *hero* sekcija do prikaza proizvoda. [15]



Slika 10: Quick Stack (Webflow editor)



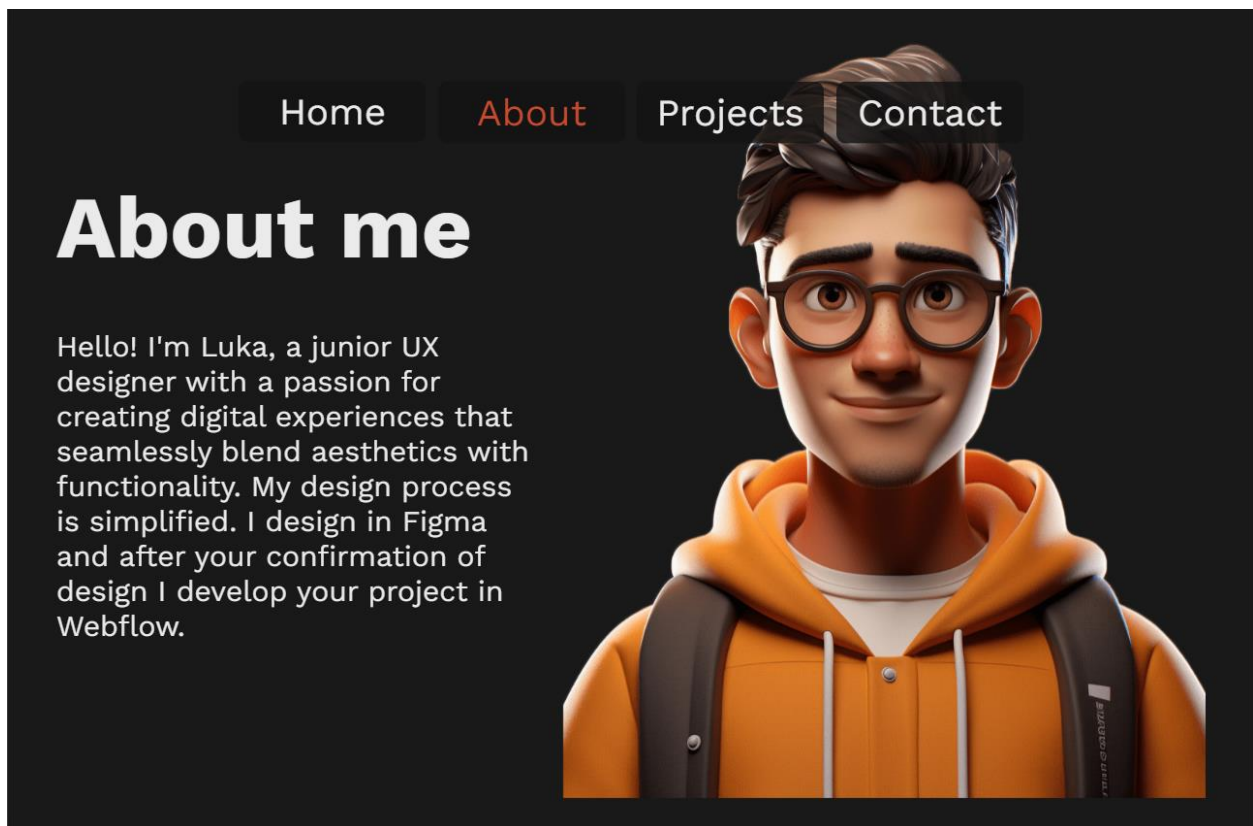
Slika 11: Naslovna [4]

Kao što je vidljivo na slici, na navigaciju je dodan *hover* efekt mijenjanja boje teksta s bijele na narančastu. *Nav bar* će imati takozvanu „*sticky*“ poziciju koja djeluje tako da se *nav bar*

zadržava na određenoj poziciji na ekranu korisnika prilikom *scroll*-a na stranici. To omogućuje korisniku u svakom trenutku imati vidljivu navigaciju gdje god se nalazio na stranici.

“*Position: sticky*” izmjenjuje položaj elementa između relativnog i fiksno, ovisno o poziciji pomicanja preglednika. *Sticky* element je relativan u odnosu na tijek dokumenta dok se ne postigne definirana pozicija pomicanja, u tom trenutku ponaša se kao fiksni element unutar svog neposrednog roditelja. Kada *sticky* element dosegne dno svog roditelja, ne pomiče se dalje.[16]

### 5.3.2. Webflow sekcija „O meni“



Slika 12: Webflow, sekcija O meni [3]

U izgradnji *web* sjedišta u *webflowu*, izmijenio se minimalno izgled „o meni“ sekcije. Skratio se tekst, a na desnu stranu će se dodati profilna slika iz *wireframe*-a koja je generirana AI alatom *Mid Journey*.

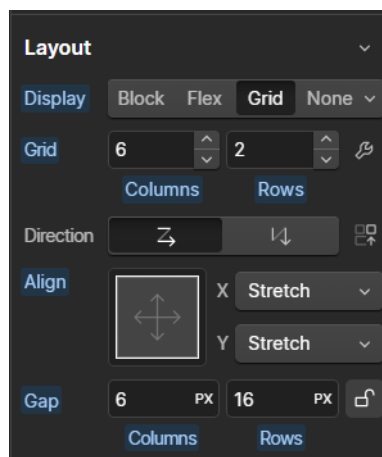
Uvod u portfelj predstavlja odličan način da se čitateljima opiše osoba i sažeto objasni čime se bavi. Ako se koristi portfelj za privlačenje klijenata, važno je navesti nekoliko primjera profesionalnih postignuća i istaknuti uvod dodavanjem nekoliko osobnih detalja. [17]

### 5.3.3. Webflow sekcija „Projekti“

Sekcija Projekti je ključni dio portfelja jer prikazuje stvarne primjere rada i vještina. U ovoj sekciji, svaki projekt treba biti detaljno opisan s jasnim prikazom problema, rješenja i postignutih rezultata. Na taj način, posjetitelji mogu dobiti uvid u proces dizajna, uključujući istraživanje, razvoj ideja, iteracije i konačnu izvedbu. Dodavanje vizualnih elemenata poput slika, skica i prototipova može dodatno ilustrirati rad na projektu. Također je korisno uključiti povratne informacije klijenata ili korisnika, što će pokazati vrijednost i utjecaj svakog projekta. Ova sekcija ne samo da demonstrira tehničke vještine, već i kreativnost i sposobnost rješavanja problema dizajnera.

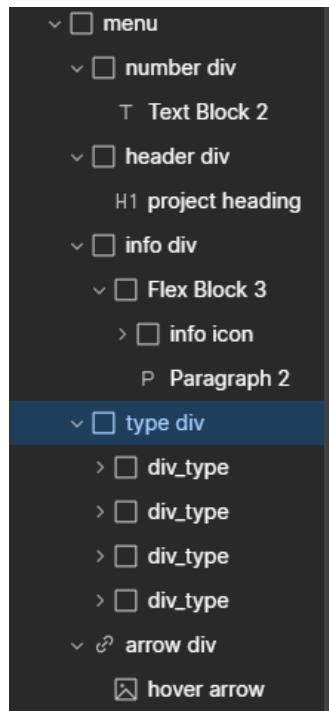
Za realizaciju ovog dijela koristila se CSS opcija „*grid*“.

Grid, također poznat kao CSS grid, je svojstvo prikaza za strukturiranje rasporeda. Pruža fleksibilnost za premještanje i promjenu veličine sadržaja *grida* kako bi se proizveli snažni, responzivni dizajni. Treba napomenuti da je *grid* postavka prikaza sadržaja. [18]



Slika 13: Postavke grida (Webflow editor)





Slika 14: Elementi (Webflow editor)

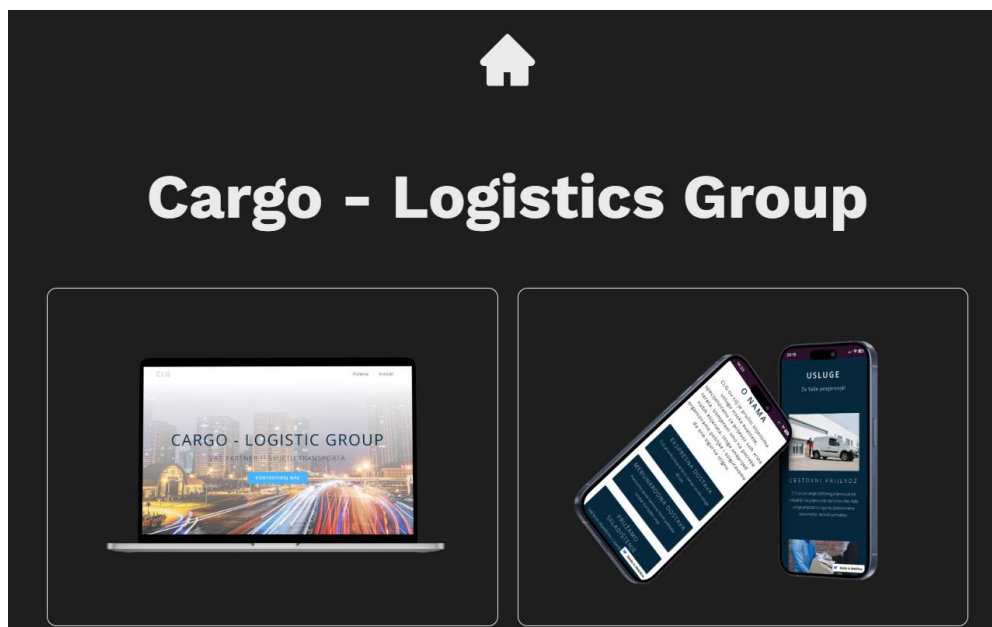


Slika 15: Projekti kartice [3]

S lijeva na desno prikazuju se informacije potrebne da korisnik prilikom prvog dolaska na sekciju Projekti vidi temu i opis projekta. Kategorije slijede na način da je prvo prikazan redni broj projekta, vrsta rada, kratke informacije o projektu, alati i metode koje su se koristile u projektu te strelica koja označuje poziv na akciju (CTA) za detaljniji pregled određenog projekta.

U svrhu razbijanja monotonosti izgleda pojedine kartice, dodala se pozadina na vrste alata, povećala se veličina teksta na glavnom naslovu kartice, te su se dodale ikone. Sav tekst ima *hover* animaciju izmjene boje u narančastu.

### 5.3.4. Podstranica „Projekti“



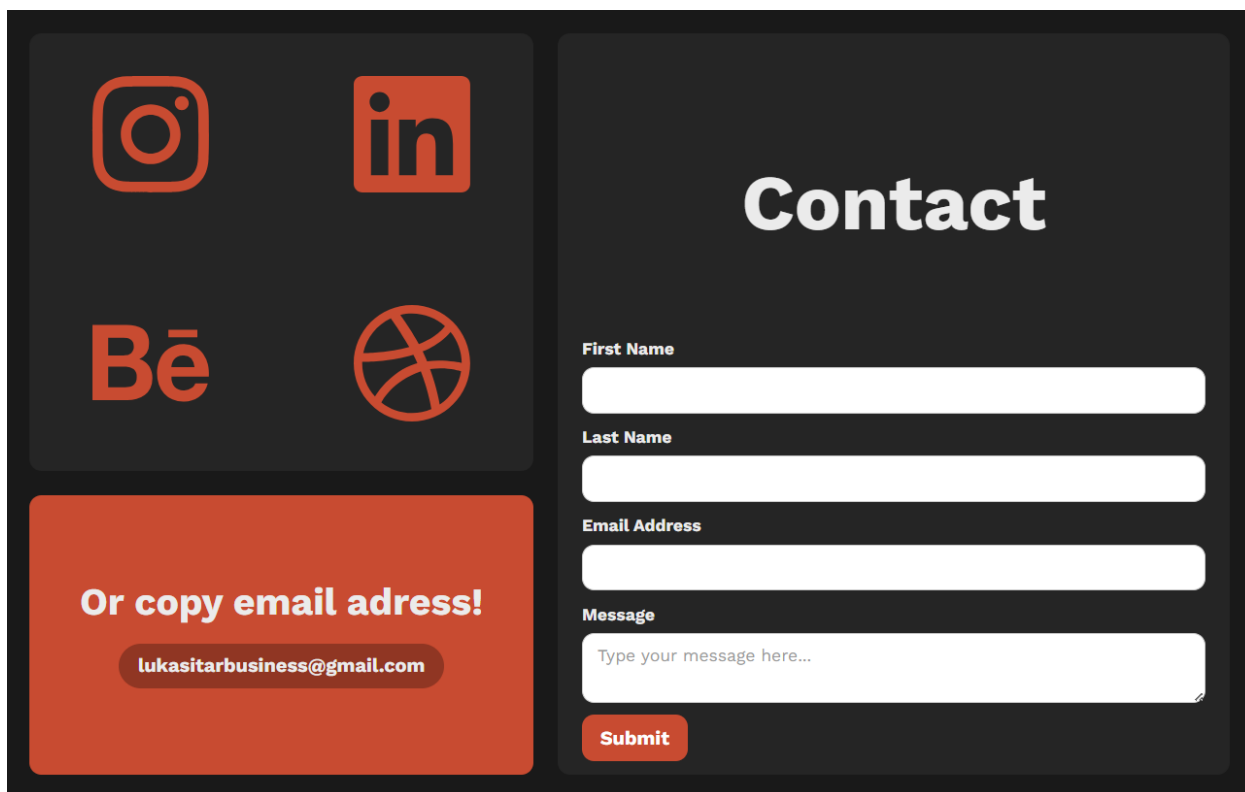
Slika 16: CLG Projekt [4]



Slika 17: Opis projekta [4]

Minimalističnim pristupom izgledu podstranice projekta dobilo se na jednostavnosti prenošenja informacija korisniku. Za bolju čitljivost odlomci su odvojeni obrubima, a za isticanje linkova društvenih mreža promijenjena je boja. Na vrhu podstranice nalazi se ikona kućice koja označava povratak na početnu stranicu.

### 5.3.5. Webflow sekcija „Footer“



Slika 18: Footer [3]

Izmijenjen je izgled kontakt forme radi održavanja dosljednosti dizajna kroz cijelu stranicu. Ponovljen je poziv na akciju (CTA) za kopiranje *e-mail* adrese kako bi korisnici imali alternativu za kontakt osim forme. Posljednji dio stranice konstruiran je korištenjem *grid* i *flexbox* tehnika. [19]

Grid omogućuje preciznu kontrolu izgleda elemenata u dvije dimenzije - vertikalno i horizontalno. Omogućuje organizaciju elemenata unutar mrežnih vodiča, lako poravnanje i ručno postavljanje elemenata. Također pruža mogućnost nadjačavanja postavki izgleda, kao što su položaj, raspon, poravnanje i redoslijed, i može se primijeniti na popise kolekcija ili blokove obrazaca. [19]

Flexbox nudi kontrolu rasporeda elemenata u jednoj dimenziji - ili vertikalno ili horizontalno. Omogućuje fino podešavanje poravnanja, razmaka i omatanja te brzo poravnavanje fleksibilnih elemenata. Slično gridu, fleksibilan je i omogućuje elementima da nadjačaju postavke rasporeda. Primjenjuje se na popise kolekcija ili blokove obrazaca te nudi opcije kao što su smjer i omatanje elemenata. [19]

Za složenije dvodimenzionalne dizajne koji zahtijevaju precizno pozicioniranje elemenata i preklapanje, preporuča se korištenje grida. S druge strane, flexbox je idealan za jednodimenzionalne rasporede gdje je potrebna kontrola smjera i omatanja elemenata. Obje tehnologije mogu se primijeniti na razne elemente poput containera, divova, blokova obrazaca ili popisa kolekcija, pružajući fleksibilnost u izradi dizajna. [19]

## 5.4. Ostale mogućnosti Webflowa

### 5.4.1. Web hosting

Webflow omogućuje jednostavan pristup naprednoj i skalabilnoj tehnologiji za *web hosting*, slikovito rečeno – jednim klikom. Kupnjom pretplate na jedan od premium Webflow paketa usluga omogućuje se dodavanje prilagođene domene koja vodi prema izrađenoj *Webflow* stranici te njezin smještaj na pripadajuće *web hosting servere* koje karakterizira visoka dostupnost i kvaliteta usluge. [20]

Sve stranice koje su hostane na *Webflowu* koriste infrastrukturu za *hosting* koja je dizajnirana za obradu milijuna pregleda stranica svakoga dana, uz brzo vrijeme odziva od manje od 100 ms. *Webflow* nudi *fully-managed* rješenje za *hosting web* stranica, što znači da se korisnici ne moraju brinuti o primjeni sigurnosnih zakrpa, vremenu nedostupnosti ili potrebi za skaliranjem. Također uključuje besplatne SSL certifikate s *Webflow hostingom*. Google bolje rangira stranice koje imaju SSL certifikat, a preglednici ne prikazuju upozorenja o nesigurnosti posjetiteljima na *web* stranicama koje koriste HTTPS. [20]

### 5.4.2. Predlošci

Webflow nudi veliki broj besplatnih i premium responzivnih predložaka *web* stranica za dizajnere, tvrtke i osobnu upotrebu kako bi novim korisnicima pomogao brže započeti s dizajnom. Kada korisnik odabere bilo besplatni ili *premium* plaćeni predložak, taj će predložak biti dodan na nadzornu ploču kao potpuno novo *web* sjedište s uključenim svim njezinim stranicama predložka. Potom, korisnik može prilagoditi svoj predložak po želji. [21]

Postoji mogućnost izmjene dizajna korisnika u predložak, koji onda može prodavati po određenoj cijeni. Isto tako u bilo koje vrijeme korisnik može onemogućiti korištenje njegovog predloška ostalim korisnicima na platformi. [21]

### 5.4.3. Animacije

Tijekom proteklih godina, *web* je postao u velikoj mjeri multimedijски orijentiran. Dizajneri i *developeri* sada imaju pristup resursima i alatima koji omogućuju izgradnju složenih interakcija i impresivnih animacija. U ovom radu, izrađeni primjer animacije pokazuje kako se nagib naslova *Hero* mijenja prilikom učitavanja stranice. Klasičnim pristupom, animirani resursi često su razvijeni pomoću specijaliziranih *JavaScript* biblioteka koje zahtijevaju upotrebu alata i dodataka s mogućim konfliktima, specifičnostima i zahtjevnim krivuljama učenja temeljenim na kodu. U *Webflow* dizajneru, dostupni su svi potrebni alati za manipulaciju ovim sadržajem s izuzetno detaljnom kontrolom, omogućujući vizualnu izgradnju interakcija. [22]

U praktičnom dijelu rada koriste se *page load*, *scroll*, *fade* i *move* animacije. Na naslovnoj stranici uređena je *page load* animacija koja djeluje na način da animacije su aktivne prilikom učitavanja *web* stranice. U „*about me*“ sekciji stranice koristi se *on scroll* animacija, prilikom dolaska na sekciju elementi te sekcije pojavljuju se na ekranu u određenom vremenskom periodu. Zatim se koristila također *on scroll* animacija na sekciji stranice „*Projects*“. Strelica koja označuje CTA za pregled pojedinog projekta dodana je početna pozicija od -800px tako da prekrije prvi element *menu* bloka. Sam *menu* blok animiran je da se strelica miče od početka *menu* bloka do svoje originalne pozicije, a ostali elementi se pojavljuju na ekranu primjenom *fade* animacije. Posljednje, „*Footer*“ je animiran na način da je promijenjena samo boja teksta i pozadine te se prilikom dolaska na sekciju elementi prikazuju sa kratkom vremenskom zadržkom.

## 6. Zaključak

*No-code* alati, kao što su *Webflow* i slične platforme, omogućuju dizajnerima i *developerima* izradu kompleksnih *web* sjedišta bez potrebe za detaljnim programiranjem. Korištenje ovih alata pojednostavljuje proces razvoja, omogućujući bržu izradu prototipova i finalnih proizvoda uz zadržavanje visoke kvalitete dizajna i funkcionalnosti.

*Webflow*, kao moćan vizualni alat, omogućuje korisnicima potpunu kontrolu nad dizajnom, strategijom sadržaja i kodom, što rezultira modernim i interaktivnim *web* stranicama. Ovaj alat koristi HTML, CSS i JavaScript komponente koje se mogu vizualno uređivati, omogućujući korisnicima da kreiraju kompleksne animacije i interakcije bez pisanja koda. Dodatno, *Webflow* podržava prilagođeni kod, omogućujući integraciju specifičnih funkcionalnosti koje nisu dostupne kroz osnovne alate.

Razvoj *web* sjedišta uz pomoć *no-code* alata zahtijeva razumijevanje osnovnih principa *web* dizajna, uključujući tipografiju, mrežni raspored (*grid*) i fleksibilni raspored (*flexbox*). Ovi principi omogućuju dizajnerima da kreiraju responzivne i vizualno privlačne *web* stranice koje pružaju pozitivno korisničko iskustvo. Pored tehničkih aspekata, inspiracija i istraživanje su ključni koraci u procesu dizajna. Korištenje platformi kao što su *Dribbble*, *Behance* i *Pinterest* pomaže dizajnerima da pronađu kreativne ideje i primijene najbolje prakse u svojim projektima.

Konačno, izrada *web* sjedišta bez potrebe za kodiranjem omogućuje dizajnerima da se fokusiraju na kreativne aspekte dizajna, poboljšavajući korisničko iskustvo i povećavajući učinkovitost procesa razvoja. *No-code* metodologija predstavlja značajan napredak u industriji *web* dizajna, omogućujući širem spektru profesionalaca da doprinesu stvaranju inovativnih i funkcionalnih *web* sjedišta. *No-code* alati imaju potencijal transformirati način na koji se *web* stranice dizajniraju i razvijaju, čineći proces pristupačnijim i efikasnijim za sve sudionike.

Usporedba *no-code* metodologije s klasičnom *code* metodologijom pruža uvid u širok raspon razlika u pristupu izgradnje digitalnih rješenja. *No-code* pristup omogućuje korisnicima da stvaraju *web* stranice, aplikacije i druge digitalne proizvode bez potrebe za dubokim poznavanjem programiranja. Ovakav pristup često koristi vizualne alate i *drag&drop* sučelja, što olakšava i ubrzava izgradnju prototipa. S druge strane, *code* metodologija se oslanja na tradicionalno programiranje i zahtijeva dublje razumijevanje jezika poput HTML-a, CSS-a i *JavaScript*-a za implementaciju funkcionalnosti. Ova metodologija pruža veću fleksibilnost i kontrolu nad svakim aspektom razvoja, ali može zahtijevati dulje vrijeme za učenje i implementaciju. Odabir između ove dvije metodologije ovisi o specifičnim potrebama projekta, tehničkim vještinama tima i željenom vremenskom okviru za razvoj.

## 7. Literatura

- [1] Columbia Engineering: What is UX Design? Differences Between UX and UI Design, <https://bootcamp.cvn.columbia.edu/blog/what-is-ux-design/>  
Dostupno 3.6.2024.
- [2] Career Foundry: User Experience (UX) Design, <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/>  
Dostupno 3.6.2024.
- [3] Interaction Design Foundation: User Interface (UI) Design, <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>  
Dostupno 3.6.2024.
- [4] Northwest executive education: 5 Pros and cons of *no-code* development, <https://northwest.education/insights/careers/5-pros-and-cons-of-no-code-development/>  
Dostupno 01.06.2024.
- [5] Fabio Staiano: Designing and Prototyping Interfaces in figma, 2023. , [https://www.google.hr/books/edition/Designing\\_and\\_Prototyping\\_Interfaces\\_wit/7zvrEAAAQBAJ?hl=hr&gbpv=1&pg=PP1&printsec=frontcover](https://www.google.hr/books/edition/Designing_and_Prototyping_Interfaces_wit/7zvrEAAAQBAJ?hl=hr&gbpv=1&pg=PP1&printsec=frontcover)  
Dostupno 3.6.2024.
- [6] Flux Academy: Why is typography important in graphic design, <https://www.flux-academy.com/blog/why-is-typography-important-in-graphic-design>  
Dostupno 10.6.2024.
- [7] Nick Babich, UX Planet: Best Practices for Minimalist Design, <https://uxplanet.org/best-practices-for-minimalist-design-7af4a9b61ad7>  
Dostupno 10.6.2024.
- [8] Digidop, UX design tips: navigation menus, <https://www.digidop.fr/en/blog/advice-ux-design-menus-navigation-navbar>  
Dostupno 10.6.2024.
- [9] Adobe Creative Cloud: How to Write an 'About Me' Page That Gets You Hired, <https://creativecloud.adobe.com/discover/article/how-to-write-an-about-me-page-that-gets-you-hired>  
Dostupno 11.6.2024.

- [10] Sakshi Gupta: UX Design Project Ideas To Help Boost Your UX Design Portfolio + Resume, <https://www.springboard.com/blog/design/ux-project-ideas/>  
Dostupno 12.6.2024.
- [11] Nicole Serrano, VerzDesign: A Discussion on the Importance of the Good Contact Form User Experience on Your Website, <https://www.verzdesign.com/a-discussion-on-the-importance-of-the-good-contact-form-user-experience-on-your-website>  
Dostupno 12.6.2024.
- [12] Search Historian, FlowNinja: What is Webflow?, <https://www.flow.ninja/blog/what-is-webflow>  
Dostupno 12.6.2024.
- [13] Webflow University: Intro to the Webflow Designer, <https://university.webflow.com/lesson/intro-to-the-designer?topics=getting-started>  
Dostupno, 1.7.2024.
- [14] Kinsta: What is a content management system (CMS)?, <https://kinsta.com/knowledgebase/content-management-system/>  
Dostupno 1.7.2024.
- [15] Webflow University: Dynamic content in the CMS, <https://university.webflow.com/lesson/intro-to-webflow-cms?topics=cms-dynamic-content>  
Dostupno 1.7.2024.
- [16] Webflow University: Quick Stack, <https://university.webflow.com/lesson/quick-stack?topics=elements>  
Dostupno, 12.6.2024.
- [17] Shannon O'Brien: How to Write a Portfolio Introduction, <https://www.wikihow.com/Write-a-Portfolio-Introduction>  
Dostupno 1.7.2024.
- [18] Webflow University: Create a sticky sidebar, <https://university.webflow.com/lesson/create-a-sticky-sidebar?topics=layout-design#how-to-set-position--sticky>  
Dostupno, 13.6.2024.
- [19] Webflow University: Grid, <https://university.webflow.com/lesson/grid-2-0?topics=layout-design>  
Dostupno, 13.6.2024.



- [20] Webflow University: Flexbox vs grid vs *Quick Stack*,  
<https://university.webflow.com/lesson/flexbox-vs-grid-vs-quick-stack?topics=layout-design#flexbox-strengths>  
Dostupno 14.6.2024.
- [21] Webflow University: *Webflow Site Plans*, <https://university.webflow.com/lesson/webflow-site-plans?topics=hosting-code-export>  
Dostupno 1.7.2024.
- [22] Webflow University: Intro to interactions, <https://university.webflow.com/lesson/intro-to-interactions?topics=interactions-animations>  
Dostupno 1.7.2024.

## 7.1. Izvori snimki zaslona

- [1] Autor: <https://www.figma.com/design/Ns0q2NAovlozpn2in6RV1s/Design-System?node-id=10-0&t=FgK81IFssFD2AbcM-1>  
Dostupno 20.6.2024.
- [2] Autor:  
<https://www.figma.com/design/brsB3KepSdI9CMoRunxkQg/Zavr%C5%A1ni?node-id=132-293&t=FmwqhtCrFpjydynq-1>  
Dostupno 20.6.2024.
- [3] Autor: <https://lukas-fantabulous-site-53e286.webflow.io/#projects>  
Dostupno 20.6.2024.
- [4] Autor: <https://lukas-fantabulous-site-53e286.webflow.io/project-cargo-logistics-group>  
Dostupno: 20.6.2024.

## 8. Popis slika

Slika 1: Tipografija [1] .....	9
Slika 2: Tipografsko uparivanje [1].....	10
Slika 3: Font Skala.....	11
Slika 4: Shema boja [1] .....	11
Slika 5: Naslovna stranica [2].....	13
Slika 6: O meni! [2] .....	14
Slika 7: Sekcija Projekti [2].....	15
Slika 8: Sekcija Kontakt [2].....	16
Slika 9: Podstranica projekta [2].....	17
Slika 10: Quick Stack (Webflow editor) .....	20
Slika 11: Naslovna [4] .....	20
Slika 12: Webflow, sekcija O meni [3] .....	21
Slika 13: Postavke grida (Webflow editor) .....	22
Slika 14: Elementi (Webflow editor).....	23
Slika 15: Projekti kartice [3].....	23
Slika 16: CLG Projekt [4].....	24
Slika 17: Opis projekta [4].....	24
Slika 18: Footer [3].....	25




### IZJAVA O AUTORSTVU

Završni/diplomski/specijalistički rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Luka Sitar (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog/specijalističkog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom krata osobna web stranica primjena metode odabira je (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Luka Sitar   
(vlastoručni potpis)

Sukladno članku 58., 59. i 61. Zakona o visokom obrazovanju i znanstvenoj djelatnosti završne/diplomske/specijalističke radove sveučilišta su dužna objaviti u roku od 30 dana od dana obrane na nacionalnom repozitoriju odnosno repozitoriju visokog učilišta.

Sukladno članku 111. Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima student se ne može protiviti da se njegov završni rad stvoren na bilo kojem studiju na visokom učilištu učini dostupnim javnosti na odgovarajućoj javnoj mrežnoj bazi sveučilišne knjižnice, knjižnice sastavnice sveučilišta, knjižnice veleučilišta ili visoke škole i/ili na javnoj mrežnoj bazi završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice, sukladno zakonu kojim se uređuje umjetnička djelatnost i visoko obrazovanje.