

Project Form

Name of the service to be developed:
PATTERN CITY HALL

Team Structure

Name	Mail and mobile phone	Role
Aladji Youssoupha Diagne	aladji_youssoupha.diagne@utt.fr 06 76 59 72 23	Project manager
Alexandre Codjovi	alexandre.codjovi@utt.fr 06 38 43 88 06	Developper / UI designer
Moulabbi Soufiane	soufiane.moulabbi@utt.fr	User
Madamel Ndoye	madamel.ndoye@utt.fr	Help desk person

IF10

UTT – Automne 2011

Service Overview

1. Why we need this service?

This service could be the entry point of Pattern City. Where Users get started in Pattern City The place where a new user can learn how to play, find help and start its activities.

We need this service for registering new users, let them know about the patterns that already exist and their success, and get their feed-back.

2. What are the key problems with the existing solutions

There are some existing solutions. They are in form of websites sometime with a social component.

They present patterns by category and users can vote for patterns they like, and purchase some.

They major problem with design Pattern website is they target a confirmed user audience.

Made of professional web designers and developers.

Our Pattern City - Town Hall will introduce beginners to Design Patterns concept and make connections between pros, enthusiast and beginners (students).

The Town Hall will particularly help new comers to understand the game.

3. Who will use the service? Consider three potential users with different background and objectives

- a) **New users** (beginners) will invited to visit the Town Hall first to learn how to play and what to do.
- b) **Designers** : To register themselves as Official Designers and then ask for building permissions, find jobs, get information about new the city and new comers
- c) **Experienced Users** that want submit feedback, bug reports or post job offers,

4. What kind of user experiences the service will be supporting? Shopping, cultural, tourism, community networking, etc.

This service will mostly be an administrative service with some community networking aspects

5. What will the users accomplish with the service?

- ☞ Getting started with a short tutorial
- ☞ Registre as Designers
- ☞ Ask for building permissions
- ☞ Submit Feedback / Bug Reports

- ☞ Read newspaper
- ☞ Apply to job offers
- ☞ Post job offers

6. In which context the service used? Describe a specific situation

The following scenario describe a typical situation of use :

Once the game environment is loaded, the Pattern City map is displayed. A hint invites the new user to visit the Town Hall. It is not compulsory, he still can visit an other area. Inside the Town hall hints will be displayed sequential to present and explain each element of the hall. First the “Charter of Pattern City” then the “Registration Office” etc...

The new user will register as Designer and ask for a building permission to create a new “Pattern House”

If a bug is detected, the user can access to the Town hall and fill a bug report.

And also if a player wants to have news on a specific topic, he can access to a forum that deals the topic.

7. How users will learn to use the service?

The first time they enter in the Town Hall a succession of Bubbles hints will pop to present sequentially each element of the building. The user will learn how to use it. This method is quick, simple and fun

8. Who will be providing the initial training and support?

The training is made by Hints (Info bubbles) that pop atomically inside the city hall

9. Who will install the service and how it will be customized?

The service already exists when the game starts. It can’t be customized by users. Only by administrators

10. How the service is maintained and upgraded?

Newspaper and Charter of Pattern City are dynamic functionalities updated regularly. Its done by the game administrators.

Existing services inspection

1. **From the business perspectives, what are the advantages of this service compared to the existing tools/services (Patterns Website, brochure, similar tools, games, physical buildings in cities)?**

This service gives a fun approach of Design Patterns to people, whether they are beginners or experienced... Social aspects are more developed.

2. **What are the risks and challenges that should be considered during the design?**

The system must be easy to use, intuitive. It must be also ergonomic.

It must give a real value compared to existing websites and magazines.

User must not be confused and lost in our 3D world.

Delay for the validation of new submitted patterns. We must have enough moderators

A clear interface and simple head-up display, keep it handy.

Criticism of the existing services

Based on the review of analysis of the existing Patterns Website (See welie.com for example), feedback collected from online forums or users directly (interviews if possible, list the top 12 major problems raised by users and that need to be considered when designing the new service.

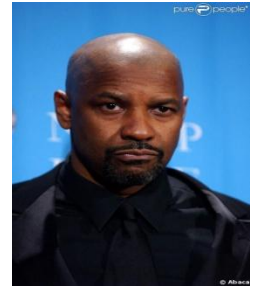
User problem	Summary User feedbacks and reference
Pattern descriptions without pictures too much text	
Website rules and terms of service are never read.	« moderator complains that posts are do not respect rules »
No implementation recommendation	Theses websites assume visitors have enough programming skills
Static description of a pattern. An interactive description with an example would be helpful	« Their is no webcast, nor examples, but sometime they give the link to a websites that use this pattern »

Personas de Pattern City Hall

Persona primaire : Designer

Denzel GATES

Designer à BeDataDriven



Profil personnel

Denzel est Designer de profession .Il détient sa propre Société de Service en Ingénierie Informatique basée au Canada où il vit avec sa femme et ses deux enfants.

Il a déjà visité Pattern City et aime bien sa manière révolutionnaire de présenter les patterns. Denzel voit dans Pattern City un moyen d'augmenter sa visibilité auprès des grandes entreprises car sa SSII est conceptrice de plusieurs centaines patterns. Denzel est perfectionniste, il aime bien consulter les rapports de bugs mais aussi a souvent besoin de plus de développeurs lors de ses projets.

Il désire donc publier le maximum de ses Patterns dans Pattern City avec l'aide de Pattern City Hall et pour cela Il aimerait dispose des autorisations et toutes informations relatives à cela.

Il n'aimait pas trop la manière classique de décrire les Patterns. Il trouve qu'il ya souvent trop de texte et souvent pas assez clair. Il trouve l'initiative de mettre tous ces Patterns dans un jeu sous forme de ville un moyen révolutionnaire de découvrir, tester et utiliser les patterns.

Milieu

- ☞ Vit au Canada où se trouve sa SSII
- ☞ A découvert Pattern City Hall en jouant au jeu de manière instinctive.

Attributs

- ☞ Désireux d'être très connu, ambitieux
- ☞ Perfectionniste

Besoins de l'utilisateur

1. S'inscrire en tant que Designer
1. Disposer des autorisations pour construire plus de building dans Pattern City
2. Consulter les rapports de bug
3. voir les tendances dans la newsletter
4. déposer des annonces et offres d'emploi

Scénario 1	Denzel découvre Pattern City sur Internet. Il joue pendant un moment , trouve génial la manière de décrire les Patterns. Durant le jeu il a un problème mais aucun des patterns présent ne lui apporte satisfaction. Pourtant il se dit, un de mes nombreux patterns pourrait venir à bout de ce problème en un rien de temps. Seulement il ne dispose pas de Building dans le jeu. Alors il va au Town Hall pour se registrer en tant que Designer afin d'obtenir un permis de construire dans Pattern City
Besoin	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Se register en tant que Designer ☞ Disposer des autorisations afin de pouvoir mettre ses Patterns dans Pattern City
Accessoires	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Un hologramme qui l'informe des choses qu'il peut faire au Town Hall ☞ un formulaire d'inscription
Action	Denzel, pour se retrouver dans le Town Hall va consulter l'hologramme qui en plus de donner toutes les informations dont il a besoin, lui soumet un formulaire d'inscription.

Scénario 2	Denzel est inscrit en tant que Designer, il dispose déjà de 5 buildings dans Pattern City. Il vient de gagner un marché dans lequel il va avoir besoin Developpeur mais aussi de Designers. Il se dit que Pattern City Hall est un lieu où Designer et Developpeur vont parfois alors il publie plusieurs offres sur le tableau de bord au niveau du Town afin d'atteindre les intéressés et trouver le meilleur profil.
Besoin	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Faire passer une annonce ☞ Lire les rapports de bugs
Accessoires	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Un tableau de bord qui met en exergue les annonces de poste récentes et celles des designers célèbres pas encore pourvues. ☞ Un mantis bug tracker qui informe sur l'auteur du feedback, la nature et la description exacte du bug.
Action	Denzel pour déposer une annonce va directement sur le dashbord, se connecte pour déposer une offre. Il n'en a pas besoin s'il s'agit juste de consulter les offres. le Mantis bug tracker est accessible par tous.

Persona secondaire : Développeur

John HARTE

Développeur chez GFI



Profil personnel:

John est un développeur senior en java , de profession. IL travaille chez GFI qui est une SSII implantée à Paris pour l’instant. Mais john est en mission chez RATP à la direction R&D ou il est chargé de travailler sur un projet de développement d’une application de gestion du trafic des métros. Il est un sous traitant donc à la RATP.

Milieu:

- ☞ il vit à Paris
- ☞ Il a découvert Patterns City par l'intermédiaire d'un de ses collaborateurs à la RATP. Ce dernier lui a parlé du site, et de son efficacité.

Attributs:

- ☞ Il a un esprit de recherche. A chaque fois qu’il est bloqué dans son code, il fait preuve de recherche afin de pouvoir déboguer.
- ☞ Privilégie la clarté du code à sa performance
- ☞ Il est très généreux aussi dans l’effort,. Il aime partager ses connaissances et son expérience.

Besoins de l'utilisateur:

Actuellement bloqué au niveau du code qu’il développait chez RATP, il a fait des recherches partout sur internet mais il n’a pas trouvé de solutions satisfaisantes. Il essaye alors de visiter Patterns City voir s’il peut y trouver une solution (vu que son collaborateur lui en avait bien parlé). Il lui faut donc se connecter au site, et essayer de trouver sa solution.

Scenario 1	John entend parler de pattern city, et souhaite y faire un tour pour rechercher une solution à son problème. Cependant il ne trouve aucun pattern convenable. Il résout son problème lui même et se rend compte que sa solution est générique et veut la partager. Il cherche un moyen de publier son propre pattern.
Besoin:	<ul style="list-style-type: none">☞ Se déclarer designer☞ Poster un nouveau pattern
Accessoires	<ul style="list-style-type: none">☞ Il a utilisé le forum comme outil de recherche
Action	Il se rend dans le city hall et choisit de s’inscrire en tant que designer. Il

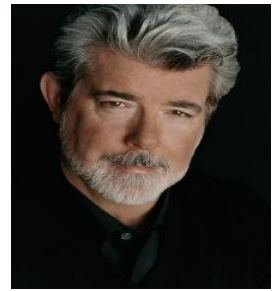
	<p>s'est alors inscrit en designer.</p> <p>Il fait une demande de permis de construire pour son pattern et remplis pour cela le formulaire adéquat. Il sera averti lorsque sa demande sera validée ou refusée.</p>
--	--

Scenario 2	<p>John a trouvé dans Pattern City un pattern qui lui convient parfaitement. Ce pattern n'ayant pas d'exemple il s'attache à l'implémenter lui même exactement comme décrit dans la pattern house. Cependant il se rend compte que la logique du pattern est mauvaise.</p> <p>Il souhaite signaler l'erreur de conception</p>
Besoin:	☞ Signaler une erreur dans un pattern
Accessoires	☞ Utilise la Street map pour localiser le Town Hall
Action	<p>Une fois rendu dans le town Hall il click sur la boîte à lettre pour déposer un feedback concernant le pattern défectueux...</p> <p>Il y indique l'ID du pattern qu'il a commandé et explique quel est le problème.</p>

Persona tertiaire : Designer Expert libre

Mouss COHEN

Designer Expert libre



Profil personnel

Mouss est un expert designer qui vient de perdre son travail à cause d'une faute grave commise dans son 1ier travail. Il vit avec sa maman.

un jour en consultant sa boîte mail. il a reçu un mail publicitaire sur les patterns, il a ouvert et il a découvert un lien vers un jeu sérieux qui s'appelle Pattern City.

Mouss désire bien être un des modérateurs de ce jeu, puisque lui est un expert designer. Donc en fouillant le contenu du jeu il s'est rendu compte que le Pattern City Hall cherche un membre de jury. Donc Mouss ne va pas rater cette précieuse occasion pour gagner sa vie.

Milieu

- ☞ Vit dans un village dans les frontières Américano-Canadiennes
- ☞ A découvert Pattern City Hall en recevant un mail publicitaire

Attributs

- ☞ Capacité d'adaptation, ouverture d'esprit.
- ☞ Ponctualité, esprit d'initiative et de groupe.

Besoins de l'utilisateur

- ☞ S'inscrire en tant que Designer expert
- ☞ Avoir tous les droits pour juger les propositions des designers qui souhaitent construire leur bâtiment dans le Pattern City.
- ☞ Aider les développeurs pour trouver un emploi.
- ☞ Coordonner entre le développeur et le designer.(rapport des bugs)

Scenario	Mouss s'inscrit comme étant un membre de jury de Town Hall city. Il reçoit une demande de la part d'un designer pour qu'il puisse construire son bâtiment. Mouss et ses collègues étudient le dossier du designer, ensuite après une délibération le jury envoie sa réponse au designer: Si la réponse est favorable le jury donne exactement la ou le designer peut construire son bâtiment sinon sa demande est rejetée. Le Jury a également le rôle de recevoir les feedbacks des développeurs. Ce feedback est transféré comme étant un problème ou bug au designer afin qu'il le traite. Enfin le jury prépare une liste des offres d'emploi à certains développeurs.
Besoin	<ul style="list-style-type: none">☞ S'inscrire en tant que membre d'un jury.☞ Avoir tous les droits afin de pouvoir juger les propositions des patterns.
Accessoires	<ul style="list-style-type: none">☞ Dispose d'un outil qui lui permet de se communiquer avec les autres membres de jury.

Action	Pour juger un Pattern, Mouss utilise cet outil en collaboration avec les membres de jury afin de juger les patterns proposés par les designers.
---------------	---

Heuristic evaluation of Pattern Web sites

Web site : *designinginterfaces.com*

Problème n°1

Problème: nous ne voyons pas de réels problèmes sur ce site web ou plutôt sur la page d'accueil. La présentation sous forme de captures des différents Patterns est pauvre nous avons juste leurs noms.

Principle violated: Help and documentation

Severity: 1

Amélioration: Il serait bien d'avoir une petite info-bulle qui nous fasse une petite description du pattern lorsqu'on effleure l'image de ce dernier.



Problème n°2


Problème: La description d'un pattern, lorsqu'on clique sur son image, est très longue, l'utilisateur est obligé de "*scroller*" encore et encore pour tout lire et c'est lassant.

Principe violated: Aesthetic and minimalist design

Severity: 2

Amélioration: La deuxième amélioration serait de raccourcir la description qui s'étend sur une page, sur plusieurs pages plus courtes avec des liens. Ainsi nous permettrons au lecteur d'accéder facilement au menu de gauche.

Excerpts from



Home

About the book

What's new in the second edition

Blog

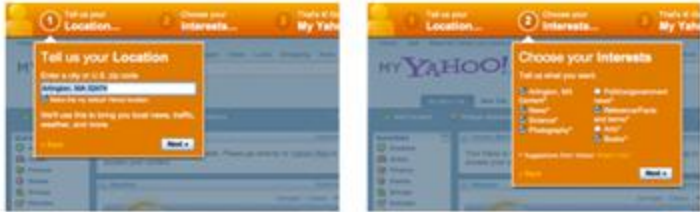
Patterns

- Picture Manager
- News Stream
- Wizard
- Settings Editor
- Alternative Views
- Many Workspaces
- Two-Panel Selector
- One-Window Drilldown
- List Inlay
- Grid of Equals
- Radial Tattle
- Infinite List
- Password Strength Meter
- Liquid Layout

Buy from Amazon

Search

Wizard



What

Lead the user through the interface step by step to do tasks in a prescribed order.

Use when

You are designing a UI for a task that is long or complicated, and that will usually be novel for users—not something that they do often or want much fine-grained control over (such as the installation of a software package). You're reasonably certain that the designer of the UI will know more than the user does about how best to get the task done.

Tasks that seem well suited for this approach tend to be either branched or very long and tedious—they consist of a series of user-made decisions that affect downstream choices.

The catch is that the user must be willing to surrender control over what happens when. In many contexts, that works out fine, since making decisions is an unwelcome burden for people doing certain things: "Don't make me think, just tell me what to do next." Think about moving through an unfamiliar airport—it's often easier to follow a series of signs than it is to figure out the airport's overall structure. You don't ~~have to~~ learn much about how the airport is designed, but you don't care about that.

<< prev ... 4 5 6 ... next >>

Web site: developer.yahoo.com/ypatterns

Problème n°1: On est parfois perdu, on ne sait pas où l'on est il manque une cartographie du site pour retourner au point de départ.

Principle violated: Visibility of system status

Severity: 3

Amélioration: Mettre des raccourcis afin de naviguer facilement et de retourner en arrière.

Problème n°2 : L'utilisateur a besoin des fois des outils qui le permettent de bien comprendre le système. On trouve dans notre site qu'il y a que des images et du texte.

Principle violated: -Match between system and the real world
-Help and documentation

Severity: 3

Amélioration: Mettre en place des vidéos expliquant le système ainsi que les patterns. Ceci constitue une aide pour l'utilisateur.

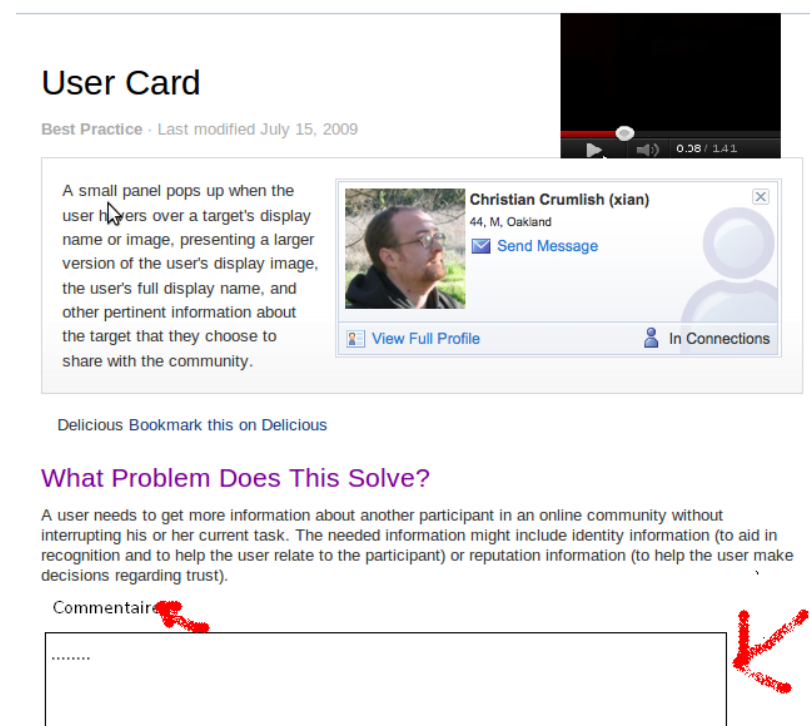
Problème n°3

Problème: Manque un espace pour commenter et voter sur les patterns: les utilisateurs doit participer afin de donner leur avis

Principe violated: - Help and documentation

Severity: 2

Amélioration: mettre un espace commentaire pour les utilisateurs.



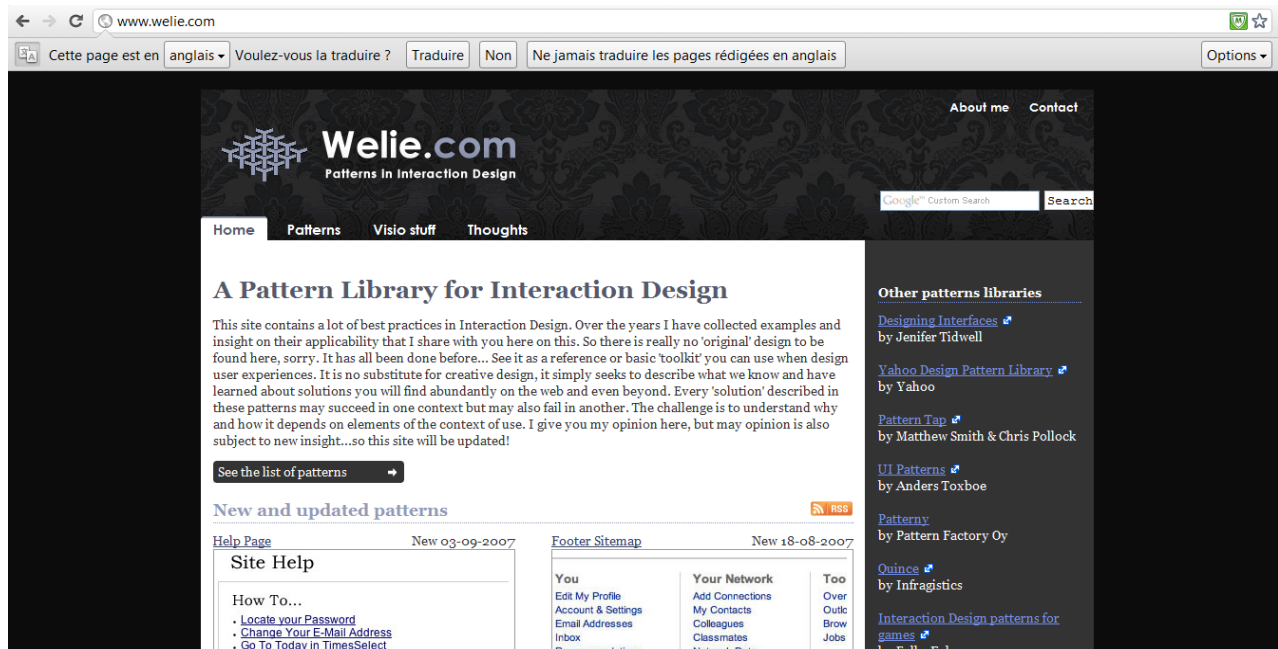
Web site: *www.welie.com*

Problème: Je ne vois pratiquement pas de problèmes majeurs avec ce site. C'est bien ergonomique, et ce n'est pas difficile d'usage.

Principe violated: Help and Documentation

Severity: 2

Amélioration: Essayer peut être de changer les couleurs du site d'abord, et mettre en place une documentations pour l'usage du site.



Web site: *ui-patterns.com*

Problème: Même si le site est très intuitive et peut être utilisé sans aucune documentation, il n'ya aucune aide de la documentation fournie.

Principe violated: Help and documentation

Severity: 1

Amélioration: Ils devraient au moins ajouter une courte page "Comment utiliser ui-patterns.com» ou, comme elle existe sur le site une section FAQ nombreuses avec quelques guildelines sur les caractéristiques principaux.

About UI-Patterns.com

UI-Patterns.com is the work of [Anders Toxboe](#) – a Danish web developer seeking to categorize what has before seemed like ad hoc approaches to developing web applications.

[ABOUT UI-PATTERNS.COM](#)

Write for us

Want to be a part of the UI-Patterns.com family? Contribute!

[WRITE FOR US](#)

Find us elsewhere



UI Patterns.com on Facebook

Add a "How to" Section or a F.A.Q

