Hovedopgave: Projekt RateMyDebate

Indholdsfortegnelse

[Glossary 2](#_Toc405335090)

[Introduktion 3](#_Toc405335091)

[Koncept 3](#_Toc405335092)

[Begrundelse for valg af dette projekt 3](#_Toc405335093)

[Marketing 4](#_Toc405335094)

[Requirements analyse 4](#_Toc405335095)

[Use case based requirements: 4](#_Toc405335096)

[Primær interessent identifikation 5](#_Toc405335097)

[Sekundær interessent identifikation 5](#_Toc405335098)

[Feasibility study 6](#_Toc405335099)

[Marked 6](#_Toc405335100)

[Marketings strategi 6](#_Toc405335101)

[Teknologi 8](#_Toc405335102)

[SWOT-analyse 9](#_Toc405335103)

[Softwaredesign 9](#_Toc405335104)

[MVC 9](#_Toc405335105)

[Model designs 9](#_Toc405335106)

[Database design 9](#_Toc405335107)

[Anvendte patterns 9](#_Toc405335108)

[Arbejdsmetoder 9](#_Toc405335109)

[Anvendte værktøjer og biblioteker 9](#_Toc405335110)

## Glossary

ASP.NET - Web application framework

Microsoft Entity Framework - Object/Relational Mapping framework, som sparer developeren meget arbejde ved at give automatiserede måder at tilgå og gemme data i en database.

Database Context - Lag mellem bruger og database. Kan queue ændringer og gemme dem til den underliggende database

Code First - Fremgangsmåde, som tillader developeren at skabe databaser ved at skrive klasser i C# og migrere dem som datatables.

MVC - *Model-View-Controller* - Core software pattern anvendt til at fordele ansvar og information i applikationen.

Model - Indeholder tilstande for et objekt i applikationen

View - Visuel repræsentation for brugeren

Controller - Mellemand for bruger og applikationen. Kan ændre modellens tilstand, f.eks. ved at tage input fra viewet.

Session state variabel - Globalt unikt ID baseret på cookies, som gives til brugere. Anvendes i autentifikationsprocesser.

Cookie - Data opbevaret i brugerens browser

SignalR 2.0 - Officielt Microsoft library til ASP.NET. Anvendes til real-time web funktionalitet.

Hub - Tillader clients of server at kalde hinandens metoder.

Real-time - Den aktuelle tid, som noget foregår i.

# Introduktion

## Koncept

Projektet's mål er at skabe en web application, som tillader brugere at skabe, deltage i og tilskue debatter i real-time. Hver debat skabes af en bruger, som opretter denne inden for en af en store vifte a kategorier. Brugeren skal tildele debatten et topic samt en case, altså et emne, samt en nærmere beskrivelse af, hvad brugeren ønsker at debattere. Ydermere sætter brugeren selv en tidsbegrænsning på debatten.   
Herefter vil en anden bruger kunne udfordre skaberen af debatten, og andre brugere kan tilskue chatten samt tildele en enkelt stemme til deres foretrukne debattør.   
Når tidsbegrænsningen nås vil debatten slutte, point tælles op, en besked om vinderen gives til alle deltagere og resultatet gemmes i en database.

## Begrundelse for valg af dette projekt

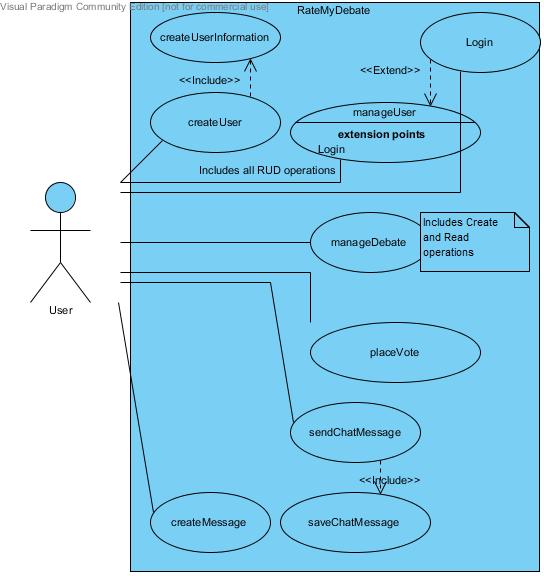
Jeg har længe ønsket at forsøge at skabe en form for online samfund, og da det var tid til at skrive opgaven, gik jeg med dette koncept i tankerne.   
Projektet ville give mig mulighed for tre områder, som jeg gerne ville forbedre og forsøge mig i, hvilke inkluderede ASP.NET, en applikation med login og adskillige områder, som anvender bruger autentifikation og til sidst en form for live del af applikationen med mere kompleks logik.

Jeg har altid været en del af flere forskellige online samfund og været interesseret i, hvordan en sådan side skabes, vedligeholdes og kommercialiseres.   
Kommercialiseringen er ikke implementerer i produktet, men jeg vil komme ind på forskellige tilgange til at monetarisere produktetet.

# Marketing

## Requirements analyse

### Use case based requirements:



#### Use Case: CreateUser

##### Primary Actor:

Brugeren

##### Main flow:

Brugeren registrerer sine ønskede login credentialer.

##### Sub flow:

Når login credentialer er validerede som gyldige, vil brugeren sendes videre til at udfylde brugerinformation(use case CreateUserInformation).

##### Alternate flow:

Ugyldige login credentialer indtastes og brugeren sendes tilbage til at forsøge igen.  
Preconditions:  
Ingen

##### Postconditions:

Brugerens login information er klar til registrering.

#### Use Case: CreateUserInformation

##### Main flow:

Brugeren registrerer sine ønskede brugerinformationer. Bruger login information samt brugerinformation gemmes i databasen, og brugeren er registreret.

##### Alternate flow:

Ingen  
Preconditions:  
Bruger har indtastet ønsket login information.

##### Postconditions:

Brugerens login og brugerinformation registreres i databasen.

#### Use Case: Login

##### Primary Actor:

Brugeren

##### Main flow:

Brugeren indtaster sin login information succesfuldt og logges ind på sin konto.

##### Alternate flow:

Ugyldige login credentialer indtastes og brugeren sendes tilbage til at forsøge igen.  
Preconditions:  
Ingen.

##### Postconditions:

Brugeren logges ind.

#### Use Case: Edit User

##### Primary Actor:

Brugeren

##### Main flow:

Brugeren indtaster og registrerer for at ændre sin login- eller brugerinformation.

##### Alternate flow:

Ugyldig login- eller brugerinformation indtastes. Brugeren sendes tilbage for at forsøge igen.  
Preconditions:  
Brugeren skal være logget ind.

##### Postconditions:

Brugerens nyindtastede information registreres i databasen.

#### Use Case: DeleteUser

##### Primary Actor:

Brugeren

##### Main flow:

Brugeren bekræfter at slette sin konto og associerede bruger information, som herefter fjernes fra databasen.

##### Alternate flow:

Ingen  
Preconditions:  
Brugeren er logget ind

##### Postconditions:

Brugeren er slettet fra databasen.

### Primær interessent identifikation

Brugerne - har en stor interesse i at føle sig trygge ved at anvende applikationen samt få den forventede værdi ud af produktet(underholdning, udfordring etc.).

Investorere og reklamerende selskaber - Forventer returnering af investering.

Developers - Enhver person, som arbejder med applikationen, vil naturligvis have højeste interesse i dens profitabilitet.

### Sekundær interessent identifikation

Lovgivende institutioner - databeskyttelse af bl.a. passwords, betalinger samt private samtaler.

Politi - i tilfælde af vold- og dødstrusler eller andre ulovligheder, som kan forekomme.

Regering - Beskatning, legitimisering(hvis selskab oprettes for applikationen).

## Feasibility study

### Marked

Der er uden tvivl et marked for applikationer, hvor mennesker kan diskutere og interagere med hinanden. Kombineret med et stødt stigende behov for intensitet og mindre ventetid, har en real-time diskussions applikation en plads på markedet.

Adskillige andre hjemmesider, som tilbyder lignende services, f.eks. Reddit, Facebook og adskillige andre social networking sites, genererer ufatteligt høje aktivitetsstatisikker.

Facebook alene havde 864 millioner unikke dagligt aktive brugere i september 2014[[1]](#footnote-1), og kan på mange måder anses for at være et pseudo-real-time social network.

Reddit havde i samme måned 174 millioner unikke dagligt aktive brugere.[[2]](#footnote-2)

På trods af at ovennævnte eksempler ikke har samme format som deres konkurrenter, så deler de mange træk, og er dermed konkurrenter. Dette projekt ville ikke være en undtagelse.

Dette betyder også i høj grad en delt demografi med ovennævnte konkurrenter. Primært vil målgruppen være bevendte computer-brugere. Evt. ved implementeringen af chat regulationer, som giver de ældre målgrupper bedre mulighed for at konkurrere aktivt i en real-time chat vil applikationen kunne sprede sig til en bredere demografi.

I tilføjelse til dette kan det med tryghed siges at markedet er stødt voksende i takt med at computere er blevet en del af nyere generationers hverdag, og dermed øger størrelsen af den primære målgruppe.

### Marketings strategi

Et vigtigt aspekt ved en applikation som denne er, at den basererer sig på og afhænger af mennesker. Ved en fejlagtig lancering vil applikationen uden tvivl føles som en spøgelsesby.  
Derfor vil det være vigtigt at sikre adskillige brugere ved lancering samt foretage regulationer i applikationens kapabiliteter indtil en større brugerbase er nået, for at undgå spøgelseseffekten.

Strategien vil derfor basere sig meget kraftigt på følgende principper:

- Sikre at produktet er meget funktionelt og intuitivt ved lancering

- Gratis brug ved lancering

- Opbyg "hype"/forventning for siden ved lanceringstid gennem reklamering.

Grundet de meget lave finansielle resurser bag projektet er der tre klare muligheder for at reklamere for applikationen. En fundraiser af en art, sandsynligvis online, er en gratis og nem mulighed for at fremskaffe resurser til reklameringen af produktet. Der bør dog fremstå stor ærlighed om projektet's fremtidige marketingsplaner for at beskytte både donorere samt projektets omdømme på længere sigt. Anden del af strategien vil være manuel, gratis reklamering i kredse befærdet af store dele af den primære målgruppe. Dette ville især være online debat forums og social networks. Endda venner og familie; enhver bruger tæller. Denne form for marketing skaber også muligheden for at interagere med brugerbasen og sikre loyalitet i projektet's begyndelse. Reddit tilbyder tilmed et gratis sponsored link, som vil blive vist til hele sidens users, dog meget sjældent.[[3]](#footnote-3) Sidste del er risikabel og bør overvejes kraftigt. Et lån kan foretages til at betale for reklamer. Finanserne bør bruges udelukkende på reklamer, som rammer den primære målgruppe, for at sikre et optimalt return på investeringen.  
Facebook tilbyder ad-services enten ved at skabe en side for produktet eller ved at pushe reklamer ud til venner og venners forbindelser på Facebook. Tilmed tilbydes det at sætte et budget for reklameringen, hvilket er meget nyttet for et produkt af denne størrelse. Jeg kunne forestille mig at afsætte en større procentdel af finanserne til Facebook reklamering, således at applikationen bliver et genkendt emne i min større sociale kreds samt skabe profiler på større social medier, inkluderende Facebook, for at skabe et følge.

I samme åndedrag vil jeg nævne Google Adsense. Adsense vil ikke nødvendigvis ramme produktet's primære målgruppe udelukkende, men da der udelukkende betales for clicks på reklamer, kan jeg forvente et godt bytte, såfremt at applikationen forekommer intuitiv for alle målgruppe som måtte finde den.

Til sidst må det dog siges, at den største og bedste reklame, som applikationen kan få, vil være at spredes via "word-of-mouth". Hvis det færdige produkt er tilfredsstillende for brugerne vil det unægteligt sprede sig til brugernes videre sociale kredse, og stige i popularitet som en følge af dette.

For at følge op på strategien for reklameringen samt de finansielle aspekter, vil det være nødvendigt at undersøge andre områder, som kan have negativ indflydelse på populariteten. Det vigtigste aspekt vil højst sandsynligt være at begrænse antallet af kategorier til de mest populære tænkelige emner. Dette nævnes, da for mange specifikke kategorier kan skabe en vis form for diaspora. Ved at holde enkelte, men meget brede kategorier åbne, vil aktiviteten på siden føles mere livlig, da det samles for brugerne til enkelte steder. Dette vil forbedre bruger oplevelsen, og fastholde en core brugerbase, hvilket vil hjælpe til at fastholde nytilkommende brugere.

Strategien på længere sigt vil forsøge at gøre applikationen mere kommerciel. Efter en stabil brugerbase er etableret vil det være tid for at sætte enkelte købsmuligheder op, som gør applikationen mere underholdende at bruge. Det skal fortsat være gratis at oprette sig som bruger, skabe og følge med i debatter, da produktet's liv i allerhøjeste grad afhænger af at disse feaures anvendes.

Nye features, som kunne tilføjes til betaling kunne inkludere:

Betaling for promovering af sin egen eller en andens debat.  
 Premium medlemskab: Ingen reklamer, større venneliste, mulighed for at tracke andre brugere's debatter  
 Komplimentære premium medlemskaber, som kan købes til andre brugere.  
 Premium abonnering på specifikke kategorier, som giver notifikationer om meget hotte topics m.m.

### Teknologi

Teknologi kravene for et projekt af denne størrelse er meget små.  
Da produktet udelukkende begår sig i en browser, er de mest nødvendige stykker teknologi følgende:

Et Integrated Development Environment (Visual Studio - gratis i små selskaber eller som studerende)

Server hosting med understøttelse af .NET frameworket samt SQL databaser.

Microsoft har arbejdet imod at samle og integrere deres produkter med hinanden. Microsoft Azure tilbyder pålidelig hosting samt meget fleksible og billige løsninger for mindre websites.  
Tilmed er det muligt at deploye web applikationer direkte fra Visual Studio til Azure, og derfor falder mit valg på Azure.

## SWOT-analyse

# Softwaredesign

## MVC

## Model designs

## Database design

## Anvendte patterns

# Arbejdsmetoder

## Anvendte værktøjer og biblioteker

1. http://newsroom.fb.com/company-info/ 02-12-2014 [↑](#footnote-ref-1)
2. http://www.reddit.com/about/ [↑](#footnote-ref-2)
3. http://www.reddit.com/advertising [↑](#footnote-ref-3)