

Beskrivning av slutuppgiften

Översiktlig beskrivning

Jag har valt mitt Individuellt mjukvaruutvecklingsprojekt som slutuppgift i gränssnittsutveckling. Mitt projekt i Individuellt mjukvaruutveckling har varit en applikation som används för att administrerar medlemmar och aktiviteter. Det är applikation som är tänkt att användas av föreningar för att administrerar sina medlemmar och aktiviteter man har.

Jag valde att göra en applikation inom det här området för att jag själv har en egen förening och håller förenings verksamhet varmt om hjärtat. Min applikation är skapad i C#, JavaScript, CSS och ASP.net. Målet med min applikation är att skapa en plattform som är lätt att använda, lät att lära sig och tydlig.

Körinstruktioner

För att testa applikationen så behöver man bara gå in på sidan:
<http://vhost9.lnu.se:20081/1dv430/mv222fp/>. alla sidor är anpassade till sin funktion i applikationen, startsidan visar medlems register. Vill du se mer information om en medlem så trycker du på medlemmens namn så tas du till detaljerad information om medlemmen. Där du kan redigera kontakt, ta bort kontakt och redigera kontakt information. När man ska redigera kontakt information så tass man till en sida som visar all kontakt information som finns för den valda medlemmen. I den sidan kan man lägga till ny kontakt i formation, redigerar och ta bort kontakt information.

På start sidan så kan man välja att redigera befattningar som finns i föreningen, trycker man på befattningar så tass man till en sida där man kan lägga till nya befattningar, uppdatera och ta bort befattningar. Trycker man på aktiviteter på start sidan så tas man till en sida som visar alla aktiviteter, vill man se vilka som kommer delta i aktiviteterna så behöver man bara trycka på aktiviteten så tas man till en sida som viss alla deltagare. Här kan man ta bort deltagare som inte längre ska vara med på en aktivitet. På sidan som visar alla aktiviteter kan man välja att lägga till ny aktivitet och lägga till medlem till aktivitet.

Målgrupp

Min målgrupp är bred efter som jag riktar mig till förening aktiva, de kan vara 15-95 År. Jag har fått andra föreningar att testa min applikation och fot positiv feedback, jag känner applikationens design och idé tilltalar den målgruppen jag riktat in mig på. En grupp som är i konstant förändring och utveckling, medlemmar kommer och medlemmar går, nya aktiviteter kommer och går. Min applikation behövde byggas med insikten att, kunskap till kommer en förening genom medlemmar och försvinner när medlemmar slutar.

Applikationen behövde vara flexibel nog att hantera nya användare utan att vara allt för svår att lära sig. I min målgrupp finns det både låg och hög datakunskap. Något som finns med den nya generationen är en nyfikenhet kring allt vad gäller datorer och ny teknologi. Samtidigt ser jag dock inte det som en omöjlighet att äldre kommer att kunna lära sig applikationen. Då mer datorteknologin integrerad in i våra liv, då längre upp i åldrarna kommer användare bli en tidigare.

Grafiks utformning

Fokus för design har varit enkelhet, Jag har därför valt en stilren färg design som inte distraherar användaren. Detta för att dem lättare kunna lära sig applikationen och hitta informationen man söker. Har också varit sparsam med färger och hur mycket information som presenteras på de olika sidorna på grund av det. Jag har satsat på att få det välstrukturerat för att göra det så lätt som möjligt att överblicka. Min layout är en igenkännbar layout som påminner om andra applikationer. Jag valde 4 färger att bygga applikationen utseende runt, svar till bakgrunder, vit och gråt till text, ljus blått för att navigera i applikation, läste när jag samlade information om färger att varma toner är lättare att följa och ögat lägger märke till dessa snabbare.

Presentation av funktionalitet

Min applikation har en funktionalitet som främst går ut på att administrera medlemmar och aktiviteter. Målet är att man underlättar för föreningar så att de lättare får en överblick över sin aktiviteter och medlemmar.

Aktiviteter

Man kan se alla aktiviteter som finns, man kan lägga till aktiviteter, ta bort aktiviteter, uppdatera aktivitet, lägga till medlem till aktivitet, ta bort medlem från aktivitet.

Medlemmar

Man kan se alla medlemmar som finns, man kan lägga till ny medlem, ta bort medlem, uppdatera medlemmar. Se kontakt information som finns för vald medlem, läggatill ny kontaktinformation, ta bort kontakt information, uppdaterar kontakt information. Se alla befattningar som finns, lägga till nya befattningar, ta bort befattningar, uppdaterar befattningar

Kravspecifikationen jag använde i Individuellt mjukvaruutveckling

- man ska med hjälp utav den kunna registrera, uppdatera och ta bort nya och befintliga medlemmar samt se information om medlem som adress, personnummer, befattning, telefonnummer, vilka förenings aktiviteter man kommer delta i m.m.

- man ska kunna se en lista på alla aktiviteter som finns, man ska kunna skapa aktiviteter, ta bort aktiviteter och lägga till medlemmar i aktivitet och ta bort medlemmar från aktiviteter
- man ska kunna lägga till befattningar och ta bort befattningar
- man ska kunna lägga till kontakt information och ta bort kontakt information

Interaktionsföle

För att göra interaktionsflödet så stabilt så möjligt har jag valt att fokuserat på feedback. Så fort man gjort en förändring så får man tydliga meddelanden på att man gjort en förändring i applikationen. Om man tagit bort, uppdaterat eller lagt till något nytt så får man ett tydligt meddelande som tydligt visar användaren vad som gjorts. Viktigt för interaktionsflödet har också varit att jag lagt till tydliga fel meddelande och åtgärds texter. Fel meddelanden visas i röde färg och åtgärds texter förklara tydligt så att det inte råda några tveksamheter kring vad man ska göra för att fixa felet.

I början kan Interaktionsflödet kanske kännas lite segt. Men ju mer man jobbar med det desto mer naturligt och lättare kommer det bli. Jag har försökt att hjälpa användaren så mycket som möjligt, en viktig komponent ökar interaktionsflödet markant är att meny består av text länkar som är själv förklarande. Om du vill göra något så behöver du bara trycka på länken som gör det du vill göra i applikationen.

Användarupplevelse

Har lagt tid på struktur och färgval för att ge en lugn och stilren upplevelse. Jag har valt att man enbart ska kunna arbeta med en uppgift i taget och Information visas sparsamt. Utgick från att vi som människor arbetar effektivast när vi fokuserar på en sak i taget. Det kan lätt bli stressande och förvirrande för användaren om för mycket information visas samtidigt. Som jag sa tidigare tagit upp så är det viktigt med feedback direkt när hen skickat eller gjort någon typ av input. Om användaren försöker göra något men inget händer och ingen information visas, kan användaren undra över vad som händer och avbryta interaktionen.

Övrigt

Målet med min applikation var att skapa en plattform som är lätt att använda, lät att lära sig och tydlig. Jag känner att jag lyckats komma långt men är långt från nöjd, kanske är det skapar förbannelsen att man aldrig riktigt kan vara nöjd utan känner att man kan göra saker bättre och bättre. Just nu har jag nya idéer på funktioner jag vill implementera och känner att jag kommer vidareutveckla min applikation ett bra tag till.