

Informatyka, Aplikacje internetowe i mobilne, semestr 5

Projektowanie serwisów internetowych

Projekt – zajęcia nr 1

Praca 1 – Projekt serwisu/aplikacji WWW w technologiach PHP

Wykonaj projekt (dokumentację projektu) własnego serwisu/aplikacji WWW współpracującej z bazą danych przeznaczonej do implementacji w technologiach **PHP**.

Przed wykonaniem projektu:

- zapoznaj się z materiałami podanymi poniżej,
- sformułuj temat serwisu/aplikacji,
- poszukaj i przejrzyj podobne strony w Internecie,
- przemyśl motywy graficzne (kolorystyka, logo, inne),
- przemyśl podział treści (opcje w menu, długość stron, układ treści na stronach itp.)

Materiały:

- <https://poradnikprzedsiębiorcy.pl/-grupa-docelowa-najpierw-celuj-potem-strzelaj>
- <https://poradnikprzedsiębiorcy.pl/-analiza-konkurencji-nie-daj-sie-zaskoczyc>
- <https://www.similarweb.com>
<https://www.orbitmedia.com/blog/website-competitive-analysis-tools/>
(analiza działania witryn konkurencji)
- <https://poradnikprzedsiębiorcy.pl/-slova-kluczowe-jak-dobrac-odpowiednie>
- <http://coredogs.com/lesson/step-2-designing-framework.html>
(opis i przykłady: Information architecture - do punktu 7, Page layout – do punktu 8)
- <https://poradnikprzedsiębiorcy.pl/-seo-copywriting-czyli-skuteczne-tresci-stron-internetowych>

Zapamiętaj, że projekt i serwis/aplikacja musi spełniać następujące zasady:

- co najmniej 5 tabel podstawowych poprawnie powiązanych relacjami,
- diagramy zgodne z UML,
- cechy charakterystyczne serwisów/aplikacji internetowych, np.: użytkownik może wejść do serwisu w dowolnym jego punkcie (podstronie), specyficzny system nawigacji w przeglądarce,
- dobre doświadczenia z użytkowania (User eXperience - UX) – serwis/aplikacja powinna być łatwa w użyciu i przyjazna dla użytkownika,
- bezpieczeństwo – serwis/aplikacja musi sprawdzać i weryfikować wszystkie przekazywane do niej dane, powinna zapewnić możliwość zakończenia pracy w każdej sytuacji - obsługa błędów,
- responsywność – dostosowywanie do różnych wielkości wyświetlaczy.

Zapamiętaj czym jest projekt (dokumentacja projektu).

Projekt dokładnie ilustruje przyszłą pracę, stanowi podstawą do rozmów projektantów i wykonawców z klientem zamawiającym serwis lub aplikację, w tym na przykład negocjacji funkcjonalności, prezentacji graficznej, ceny i terminu realizacji. Każdy kolejny punkt projektu przybliża rozwiązanie do realizacji celu określonego w punkcie 2. Obecnie projekty nie zawierają zwykle bardzo dokładnych i szczegółowych informacji technicznych. Jest to ogólny opis, czytelny dla różnych osób biorących udział w przedsięwzięciu ze wskazaniem najistotniejszych elementów.

W projekcie umieść następujące punkty:

Nazwisko i imię autora.

1. Nazwa i temat serwisu/aplikacji.
2. Cel istnienia serwisu/aplikacji z punktu widzenia właściciela
3. Ogólny opis przeznaczenia i działania serwisu/aplikacji.
4. Główna grupa docelowa, dla której jest przeznaczony (cechy charakterystyczne).
5. Przegląd rozwiązań konkurencyjnych oraz opis możliwości zdobycia przewagi konkurencyjnej. W opisie należy podać adresy sprawdzanych serwisów/aplikacji konkurencji.
6. Diagram(y) przypadków użycia UML – najważniejsze przypadki istotne dla celu ilustrujące wymagania funkcjonalne.
7. Schemat nawigacji: lista stron oraz połączenia między nimi dla różnych ról użytkowników np. niezalogowany, zalogowany, pracownik, administrator.
8. Model bazy danych zilustrowany za pomocą diagramu klas UML (tabele, relacje, klucze).
9. Schematy graficzne stron ilustrujące rozmieszczenie i wielkość elementów – diagram ADV z podstawowymi elementami graficznymi (np. logo, menu, panele boczne, zawartość) lub zrzut ekranu strony HTML z podstawowymi elementami stylu. Uwzględnij widoki na duże i małe ekrany oraz dla różnych ról użytkowników jeśli mają inny układ.
10. Lista planowanych do wykorzystania technologii i rozwiązań wraz z opisem ich zastosowania w projektowanym serwisie/aplikacji oraz ciekawszych pomysłów.

Sprawozdanie

W sprawozdaniu, w systemie Sprawer, wyślij projekt witryny zgodny z punktami powyżej, w postaci jednego pliku .pdf do **10.12.2023**.