

Web Project 1



erasmus
HOGESCHOOL BRUSSEL

Groep 3

Coel Arnaud
De Klerk Jonis
Swolfs Christophe
Van Gijssels Yann
Van Nooten Chris
Razzouk Abdelilah

Fase 4

Doelen

Primaire en secundaire doelen van de website

Ons primair doel is het opleiden van mensen aan de hand van voorbeelden en snippets. Aan de andere kant (secundair) willen we hen ook helpen door hun code te valideren. Dit wil zeggen dat we feedback op hun stukken zullen geven.

Doelen in termen van kennis, houding en gedrag

De gebruiker krijgt een keuze om zijn kennis te bepalen. Hij kan kiezen uit 'beginner', 'intermediate' en 'programmer'. Dit zal beslissen hoe diep en hoe moeilijk de voorbeelden gaan. Een beginner begint bij "Hello world", en een intermediate bij een slider.

Kennis

▸ Wat is de site, waar staan we voor?

Een online leerplatform/website waarop mensen, (voornamelijk studenten 16 tot 20 jaar), kunnen leren coderen of scripten in verschillende talen.

De site moet meteen aantrekkelijk zijn door een leuk design een hoge responsiveness en een overzichtelijk design, wat even belangrijk is als functionaliteit.

Tegenwoordig zijn jongeren interactieve websites gewend en we moeten als coding website dus ook het goede voorbeeld geven.

▸ Hoe werkt het product?

De site steunt op drie pijlers: Een informatief gedeelte, tutorials per onderwerp, moeilijkheidsgraad en programmeertaal.

Een gedeelte waarbij de gebruikers online kunnen coderen en hun code kunnen valideren.

Een interactief gedeelte met voorbeelden, quizvragen en dergelijke.

Groep 3

Houding

► **Hoe kunnen we de doelgroep beïnvloeden? Hoe kunnen we hun houding tegenover ons project positief maken?**

Zoals eerder vermeld zijn het design, het interactieve en de responsiveness van de site belangrijke factoren om de interesse bij het doelpubliek aan te wakkeren.

Om de interesse te vergroten kunnen we er sociale media bij betrekken, waarbij gebruikers hun vooruitgang kunnen bijhouden en delen eventueel via een puntensysteem. Dit maakt van het leren een spel. Een goed voorbeeld hiervan is de app “Duolingo”.

Newsletters zijn een optie, maar hier mogen we zeker niet mee overdrijven anders wordt het storend.

Gedrag

► **Hoe kunnen we de doelgroep van gedrag doen veranderen?**

Wanneer we een positieve houding naar onze site kunnen creëren, dan zullen gebruikers automatisch hun gedrag aanpassen: namelijk op regelmatige basis terugkomen. Om vergeetachtigheid te verhelpen kunnen we zoals eerder vermeld, gebruik maken van sociale media en e-mails.

Doelgroep omschrijving

Algemeen bezoekersprofiel

We willen vooral mensen bereiken die beginnen met programmeren en hun kennis willen verrijken. We schetsen hun profiel tussen de 14 en de 20 jaar oud. Dit is de perfecte doelgroep.

Dit wil echter niet zeggen dat een 25 jarige programmeur niets heeft aan onze resources.

Alsook zouden we graag zelfstandigen die hun eigen site willen programmeren bereiken.

Persoonlijk bezoekersprofiel (3 profielen verplicht)

Bob: 16 jarige man, zou graag websites leren maken aan de hand van voorbeelden, hij is op onze site een ‘beginner’.

Alice: 19 jarige IT studente en heeft problemen bij haar Web Project 1. Om haar kennis bij te schaven gebruikt ze onze website om al doende te leren. Ze selecteert ‘intermediate’ als moeilijkheidsgraad omdat ze al het een en het ander kent van web programming.

Foobar: is een expert en werkt voor een groot bedrijf, hij moet een project maken die een taal vereist die hij niet heeft. Daarom gebruikt hij onze website om zichzelf Javascript aan te leren als ‘expert’.

Takenlijst en scenario's

Takenlijst

- Zelf coderen
- Werkende voorbeelden bekijken
- Interactieve opdrachten
- Selecteren op categorie

Scenarios

Scenario 1; Fotograaf die z'n content online wil zetten, maar toch de kunsten van het programmeren wil leren.

- De fotograaf, 'Jos' in dit voorbeeld; wil graag weten hoe hij een gallery kan maken met een slider.
- Hij typt de termen "how to make gallery photography". Door onze geweldige SEO vindt hij direct onze site als eerste term.
- De site opent en hij wordt begroet door een keuze, hij moet selecteren of hij een 'beginner', 'intermediate' en 'expert'. Hij kiest 'beginner' omdat zijn keuze van web programmeren nog niet op punt staat.
- De tutorial wordt aangepast aan zijn kennis.
- Hij speelt met de galerij snippet en implementeert deze in zijn website.

Scenario 2; Bob vertelt tegen Alice dat hij een geweldige website gevonden heeft waar je kan leren programmeren. Als IT student is Alice zo fel geïnteresseerd dat ze direct alles laat vallen om haar kennis bij te schaven.

- Alice heeft het webadres van Bob gekregen en surft direct naar leerprogrammeren.kp
- Ze wordt direct begroet met een vraag naar haar ervaring. Ze duid 'intermediate' aan, omdat ze wel wat kennis heeft over web scripting, maar nu niet om te zeggen dat ze professioneel is.
- De tutorials worden direct aangepast aan haar kennisniveau.
- Aangezien ze niet echt doelgericht aan het zoeken is, bladert ze door de suggesties en beslist ze te spelen met javascript web games

Groep 3

Scenario 3; Een leerkracht informaticabeheer wil zijn studenten begeleid zelfstandig laten studeren. Hij is namelijk redelijk lui en wil een site gebruiken die lesgeven voor hem doet.

- In dit voorbeeld heet onze leerkracht 'Johan Tas'.
- Hij geeft de instructie aan zijn leerlingen om de site [leerprogrammeren.kp](#) te bezoeken en 'beginner' als moeilijkheidsgraad te selecteren.
- De leerlingen beginnen systematisch en gestudeerd te leren hoe ze 'hello world' programmeren in Javascript. Een aantal lessen laten zijn ze al bezig met het implementeren van ajax en het bouwen van websites

Scenario 4; Chris wil graag een website maken dat willekeurig nutteloze woorden bij elkaar voegt. Later blijkt deze site viraal te gaan door de goede hulp van [lerenprogrammeren.kp](#)

- Chris zit met een groot idee, maar heeft de programmeerkennis niet
- Hij zoekt radeloos op het net tot hij de zoekopdracht 'snel leren programmeren zonder veel kennis' intypt op Google
- Meeteen ziet hij bovenaan de zoekopdracht onze website en beslist er direct op in te pikken.
- Hij selecteert de 'beginner' moeilijkheidsgraad omdat hij absoluut niets van computers weet.
- Hij volgt de tutorials in volgorde en wordt een zeer goede programmeur. Later slaagt hij er in om zijn site [uselessfacts.org](#) te lanceren.
- Dankzij onze website is Chris getalenteerd geworden!

Bijlagen

Vragen over doelgroep

Wie is de toekomstige bezoeker van de website?

De toekomstige gebruikers van onze websites zouden scholieren, studenten en/of dummies zijn. Kortom kan iedereen er gemakkelijk mee om.

Tot welke leeftijdscategorie behoort de bezoeker?

De categorie van mensen die we willen bereiken liggen tussen de 14 en de 25 jaar.

Wat is de indeling van geslachten?

De indeling die we verwachten (naar de huidige vorming van de klas) zal 80% man en 20% vrouw zijn.

Hebben de bezoekers een bepaalde opleiding?

De site zal verschillende mensen kunnen helpen, zonder of met opleiding in IT kan je hem gebruiken. De opleiding is dus niet echt nodig.

Hebben ze een bepaalde achtergrond?

De mensen die we targets zullen een basisinteresse in programmeren nodig hebben, maar dit is geen vereiste.

Hebben de bezoekers een bepaalde nationaliteit?

Onze website zal volledig Engelstalig zijn, er zal dus geen beperking qua nationaliteit zijn. Iedereen die Engels spreekt kan hem dus gebruiken.

Beheersen ze bepaalde talen of juist niet?

Kennis van de Engelse taal is een basisverplichting. Zonder deze kennis kan je niets met de website doen. We plannen geen aparte lokalisatie, omdat dit uit de scope van dit project ligt.

Wat voor levensstijl heeft de bezoeker?

Niet van toepassing. Het is moeilijk om een levensstijl op iemand te plakken in deze categorie. Moesten we nu Apple producten verkopen zouden we hier makkelijker een antwoord op kunnen geven.

Hoe hoog is zijn inkomen?

Iemand met toegang tot het internet en een computer, een inkomen is helemaal niet vereist zolang dat deze basis gedekt is.

Wat zijn de interesses/hobby's van de bezoekers?

Logisch gezien zal programmeren een interesse zijn van de bezoeker, indien niet, dan zoekt hij ook niet over programmeren op het internet.

Wat doet hij graag en waar heeft hij een hekel aan?

De gebruiker is graag met zijn computer bezig en vindt het leuk om nieuwe dingen te leren ivm. programmeren. Gebruikers van onze site zullen waarschijnlijk ook een gamer zijn/geweest zijn.

Is de bezoeker al bekend met het bedrijf of de producten en diensten?

Ja, aangezien wij niet de enige site zijn die mensen wil leren programmeren op een leuke manier, zoals W3Schools en Codecademy.

Gebruiken de bezoekers wel eens social media?

Ja, aangezien wij op onze site een 'like' button gaan plaatsen waarmee men dan zo op Facebook, Twitter, ... kan zien hoeveel gebruikers men al heeft gehad, en hoe de site zich verspreid qua gebruikers.

Wat voor soort computer heeft hij? En welke browser gebruikt hij?

NVT, wereldwijd wordt meestal Google Chrome of Firefox maar voor onze site maakt het niet uit welke browser onze bezoeker gebruikt. De computer maakt ook niet uit, aangezien wij onze site een responsive design gaan geven.

Koopt hij wel eens iets online?

Bij ons op de site, geven wij geen mogelijkheid om iets online te kunnen kopen.

Wat zijn de favoriete sites van de bezoeker?

Codecademy, W3Schools, Google, Facebook, Twitter,...