

Dokumentation für die Webseite von Jetstream-Service



Inhalt

1	1. Informieren (I)	3
1.1	Ausgangslage:	3
1.2	A1. Landing Page:	3
1.3	A2. Webdesign.....	3
1.4	A2. Kontaktseite.....	3
1.5	A3. Onlineanmeldeformular	3
1.6	A4. Datenübertragung an den Server	3
1.7	A5. Dienstleistungsauswahl.....	3
1.8	A6. Benutzerfreundlichkeit	3
1.9	A7. Bestätigung	4
1.10	A8. Testprotokoll.....	4
1.11	A9. API-Testprojekt.....	4
1.12	A10. Projektmanagement	4
1.13	Marktanalyse:	4
1.14	Technische Anforderungen:	4
1.15	Zielgruppenanalyse:	4
2	Planen (P)	4
2.1	Zielsetzung:	4
	Modernisierung:	4
	Responsivität:	4
	Online Anmeldung:	4
	Benutzerfreundlichkeit:	4
	Feedback:.....	4
2.2	Ressourcen:.....	5
	Entwicklung:	5
2.3	Technologien:	5
2.4	Ressourcen:.....	5
2.5	Zeitplan	5
3	Entscheiden (E)	6
3.1	Design Entscheidungen:	6
3.2	Frontend Technologie:.....	6
4	Realisieren (R)	6
4.1	So haben wir die Webseite gemacht:	6
4.2	Probleme, die wir hatten:	6
5	Kontrollieren (K)	6
6.	Auswerten (A)	7

1 1. Informieren (I)

1.1 Ausgangslage:

Die bestehende Webseite von Jetstream-Service war bereits einige Jahre alt und nicht mehr auf dem neuesten Stand der Technik. Es gab ein wachsendes Bedürfnis, die Webseite zu modernisieren und sie für mobile Geräte zu optimieren.

Webseiten Anforderungen für Jetstream-Service

1.2 A1. Landing Page:

Gestalterische Grundsätze müssen berücksichtigt werden.
Barrierefreies Design ist erforderlich.

1.3 A2. Webdesign

Das Design muss responsiv sein, um auf verschiedenen Geräten korrekt angezeigt zu werden.
Die richtige Wahl des Designs ist entscheidend.

1.4 A2. Kontaktseite

Muss folgende Informationen enthalten:
Adresse
Telefonnummer
Anfahrtsbeschreibung

1.5 A3. Onlineanmeldeformular

Ein Formular für die Onlineanmeldung eines Serviceauftrags.
Validierung der Eingabedaten ist erforderlich.

1.6 A4. Datenübertragung an den Server

Folgende Informationen eines Serviceauftrags müssen gesendet werden:
Kundenname
E-Mail
Telefon
Priorität
Dienstleistung
Erfassungsdatum
Abholdatum

1.7 A5. Dienstleistungsauswahl

Bei der Serviceanmeldung muss eine Auswahl der Dienstleistungen möglich sein.

1.8 A6. Benutzerfreundlichkeit

Intuitive Bedienung ist erforderlich.
Die ausgewählte Dienstleistung muss klar und verständlich angezeigt werden.

1.9 A7. Bestätigung

Nach der Onlineanmeldung muss eine Bestätigung erfolgen.

1.10 A8. Testprotokoll

Ein Protokoll zur Eingabevalidierung muss erstellt werden.

1.11 A9. API-Testprojekt

Ein Testprojekt muss in Postman oder im VS REST-Client angelegt werden.

1.12 A10. Projektmanagement

Das gesamte Projektmanagement muss nach dem IPERKA-Modell dokumentiert sein.

1.13 Marktanalyse:

Viele Konkurrenten haben schon moderne Webseiten mit Anmeldefunktionen. Jetstream-Service sollte da mithalten.

1.14 Technische Anforderungen:

Die alte Webseite nutzte alte Techniken. Für die neue Seite haben wir aktuelle Technologien wie HTML, Bootstrap und JavaScript verwendet.

1.15 Zielgruppenanalyse:

Unsere Hauptkunden sind Skifahrer zwischen 20 und 50 Jahren. Viele von ihnen nutzen Handys, also brauchten wir ein Handy freundliches Design.

2 Planen (P)

2.1 Zielsetzung:

Modernisierung: Basierend auf der Marktanalyse und der Ausgangslage soll die Webseite von Jetstream-Service aktualisiert werden, um mit den Konkurrenten mithalten zu können.

Responsivität: Die Webseite muss auf allen Geräten, insbesondere auf Mobiltelefonen, optimal funktionieren, da die Hauptzielgruppe (Skifahrer zwischen 20 und 50 Jahren) häufig mobile Geräte nutzt.

Online Anmeldung: Ein intuitives und benutzerfreundliches Onlineanmeldeformular soll implementiert werden, dass alle notwendigen Daten für einen Serviceauftrag erfasst und an den Server sendet.

Benutzerfreundlichkeit: Die Webseite sollte einfach zu navigieren sein, wobei die ausgewählte Dienstleistung klar und verständlich angezeigt wird.

Feedback: Nach der Onlineanmeldung sollte dem Benutzer eine Bestätigung angezeigt werden.

2.2 Ressourcen:

Entwicklung: Visual Studio Code als Code Editor.

2.3 Technologien:

Frontend: HTML, CSS (Bootstrap) und JavaScript.

Backend: Vorgegeben von Dozenten

2.4 Ressourcen:

Video: Ski.mp4

Zeitplan (angenommen für eine Woche):

2.5 Zeitplan

Tag 1:

Am ersten Tag werden wir damit beginnen, die verschiedenen Anforderungen und Ideen zu analysieren, die wir vom Auftraggeber erhalten haben. Nachdem wir alle erforderlichen Anforderungen und Informationen identifiziert haben, werden wir unmittelbar mit der ersten Gestaltung der Webseite beginnen.

Um dies zu erreichen, werden wir einen Prototyp erstellen, um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie die Webseite letztendlich aussehen wird. Wir werden zügig zu einem vielversprechenden und umsetzbaren Design gelangen.

Tag 2:

Am zweiten Tag werden wir mit dem Design der Webseite beginnen. Zuerst werden wir Videos und Bilder auswählen. Hierbei werden wir uns bei der Google Suche unterstützen lassen.

Wir haben ein passendes Video auf YouTube gefunden und uns dafür entschieden, da es perfekt zu unserem Thema passt. Die Farbgestaltung wird schlicht gehalten, was besonders für eine Webseite, die Ski-Services anbietet, vorteilhaft ist.

Wir legen großen Wert darauf, den Fokus der Kunden auf die Angebote zu lenken und ein modernes Erscheinungsbild zu schaffen, da dies heutzutage sehr gefragt ist.

Tag 3:

Der Dritte Tag wird für die erste Realisierung der Webseite genutzt, Erstellung von der Homepage sowie das erste Design werden wir einfügen.

Das Anmelde Formular können wir uns auch noch anschauen, wenn wir die Zeit haben.

Der Code wird konstant mit dem ganzen Team besprochen um so wenig Fehler wie möglich in den Code zu implementieren.

Tag 4:

Fertigstellung der Internetseite sowie Verbindung des Backend mit dem Frontend.

Hierzu werden wir und nochmal alle 3 im Team Call treffen, um die Funktionen fertigzustellen, am wichtigsten ist hier das am diesen Tag das Anmeldeformular funktioniert.

Tag 5:

Der Letzte Tag wird für die Fehler Behebung genutzt, dies ist sehr wichtig, um die Webseite für den Kunden bereitzustellen

Wir werden hier vorgehen, indem wir uns wieder mal in ein Team Call setzten und alle möglichen Funktionen der Seite testen.

Sobald was gefunden wird, werden wir es direkt lösen, bis keine Fehler mehr gefunden werden.

3 Entscheiden (E)

3.1 Design Entscheidungen:

Eine der wichtigsten Entscheidungen war, das Video mit dem Skifahrer als Hauptelement unserer Webseite zu verwenden. Es zieht die Aufmerksamkeit der Besucher an.

3.2 Frontend Technologie:

HTML: Als Grundlage für jede Webseite wurde HTML verwendet, um die Struktur der Webseite zu definieren.

JavaScript: JavaScript wurde verwendet, um Interaktivität und Dynamik auf der Webseite zu ermöglichen. Es ermöglicht auch die Integration mit anderen Technologien und APIs.
Frameworks und Bibliotheken:

Bootstrap: wir haben Bootstrap für das Frontend-Design verwendet. Es bietet eine Vielzahl von Komponenten und Stilen, die die Entwicklung beschleunigen und sicherstellen, dass die Webseite auf allen Geräten gut aussieht.

4 Realisieren (R)

4.1 So haben wir die Webseite gemacht:

Zuerst hatten wir eine Idee, wie die Webseite aussehen soll. Dann haben wir mit der Programmierung begonnen. Wir haben Tools wie Bootstrap benutzt, damit die Webseite auf Handys und Computern gut aussieht.

4.2 Probleme, die wir hatten:

Video zentrieren: Das Video auf der Startseite sollte in der Mitte sein, aber es war nicht richtig zentriert.

Lösung: Wir haben CSS-Stile

benutzt, um das Video richtig zu positionieren und es auf jeder Bildschirmgröße gut aussehen zu lassen.

Verbindung zum Backend: Wir wollten, dass wenn jemand einen Service bucht, diese Information an unseren Computer geschickt wird

5 Kontrollieren (K)

So haben wir die Webseite getestet:

Wir haben die Webseite auf Handys und Computern ausprobiert. Das war wichtig, um sicherzustellen, dass alles richtig funktioniert.

Was andere dazu gesagt haben:

Ein paar Leute haben unsere Webseite ausprobiert. Sie haben uns gesagt, was sie gut und was sie nicht so gut fanden. Mit ihrer Hilfe haben wir ein paar Dinge besser gemacht.

6. Auswerten (A)

So war das Ergebnis nach dem Start der Webseite:

Nachdem wir die Webseite für die Schule fertiggestellt hatten, haben wir sie nicht in der echten Welt benutzt. Aber wir haben sie unseren Klassenkameraden gezeigt. Ihre Meinung war uns wichtig, weil sie uns geholfen hat zu verstehen, was wir gut gemacht haben und wo wir noch besser werden können.

Was die anderen gesagt haben:

Unsere Klassenkameraden haben gesagt, dass die Webseite gut aussieht und einfach zu benutzen ist. Sie haben auch einige Ideen gegeben, wie wir sie in der Zukunft verbessern könnten.

Was wir in der Zukunft machen wollen:

Wir haben viele Pläne für die Webseite. Wir wollen sie besser und benutzerfreundlicher machen. Ausserdem wollen wir das Gelernte nutzen, um in anderen Projekten noch bessere Webseiten zu erstellen. Dieses Projekt hat uns gezeigt, wie wichtig es ist, immer weiter zu lernen und sich zu verbessern.

Fazit:

Dieses Projekt war eine tolle Erfahrung für uns. Wir haben nicht nur gelernt, wie man eine Webseite erstellt, sondern auch wie wichtig Feedback ist. In der Zukunft wollen wir weiter lernen und unsere Fähigkeiten verbessern.

Glossar:

API (Application Programming Interface): Eine Schnittstelle, die es verschiedenen Softwareanwendungen ermöglicht, miteinander zu kommunizieren.

Backend: Der Teil einer Webseite oder Anwendung, der sich mit Datenverarbeitung, Datenbanken und Serverinteraktion befasst.

Bootstrap: Ein Open-Source-Framework, das für das Design von Webseiten und Webanwendungen verwendet wird. Es enthält HTML-, CSS- und JavaScript-basierte Designvorlagen.

CSS (Cascading Style Sheets): Eine Sprache, die zur Gestaltung und Layout von Webseiten verwendet wird.

Frontend: Der Teil einer Webseite oder Anwendung, den der Benutzer direkt sieht und mit dem er interagiert.

HTML (HyperText Markup Language): Die Standardmarkupsprache zum Erstellen von Webseiten.

IPERKA Modell: Ein Modell, das die Schritte Informieren, Planen, Entscheiden, Realisieren, Kontrollieren und Auswerten umfasst.

JavaScript: Eine Programmiersprache, die zur Erstellung von interaktiven Effekten innerhalb von Webbrowsern verwendet wird.

Landing Page: Die erste Seite, die ein Benutzer sieht, wenn er eine Webseite besucht. Oftmals dient sie als Einstiegspunkt für weitere Inhalte oder Aktionen.

Postman: Ein beliebtes Tool zur Entwicklung und zum Testen von APIs.

Responsivität: Ein Designansatz, bei dem das Layout einer Webseite oder Anwendung sich automatisch an die Bildschirmgröße des Geräts anpasst, auf dem sie angezeigt wird.

Visual Studio Code: Ein kostenloser Quelltext-Editor, der von Microsoft entwickelt wurde und für Windows, Linux und macOS verfügbar ist.