

Programmeringsklubben

Installation

- Packa upp mappen / klon projektet från GitHub.
- Se till att rätt versioner av alla beroenden i 'package.json' installeras.

Repository

<https://github.com/perjo927/Programmeringsklubben>

Körning

- Kör processen `$mongod`
- Kör `$node server.js`
- Öppna porten `0.0.0.0:8082` i webbläsaren

Deployment

Alternativt tillvägagångssätt:

Gå till adressen stark-hollows-6138.herokuapp.com för att testa en online-version av koden.

Navigering

Start

Om

Utforska

Registrering

Inloggning

Kontrollpanel / hem

Vänsidor / Övriga användare

Fel

404

500

Arkitektur

Programmeringsklubben är en social webbplats.

Det är i grund och botten en webapplikation som bygger på Node.js/Express på serversidan, MongoDB som databas, HTML5 med Bootstrap och Jade-templating på klientsidan, som kompletteras med JQuery.

Testning görs med Mocha / JSCoverage (back-end) och Selenium (front-end).

Projekt: En social webbplats

Hannah Börjesson
hanbo174

Per Jonsson
perjo927

Reflektion: interaktionsdesign

Kursplanen till TDP013 (Ref 1) säger att vi i kursen ska:

”Skapa avancerade webbsidor som inkluderar dynamiska information, interaktivitet och databasanslutning.

- *Använda programmeringsspråk som JavaScript och PHP för att skapa interaktivt webbinnehåll.*
- *Använda tekniker som AJAX och SOAP för att skapa interaktivt webbinnehåll.*
- *Tillämpa regler för god interaktionsdesign för webbsidor och webbplatser.*
- *Planera och genomföra skapandet av en webbplats.* ”

Det här dokumentet innehåller reflektioner kring våra beslut om interaktionsdesign i kursens projekt: att bygga en social webbplats.

Vision

Vi vill skapa en social webbplats där programmerare kan knyta professionella kontakter med kollegor, utbyta information och bygga nätverk med varandra. Tyngdpunkten ligger på det yrkesmässiga snarare än det sociala. Med andra ord: mer som LinkedIn än Facebook.

Dock tycker vi att LinkedIn har en lite mer intrikat struktur än Facebook som är simplare, så inspirationen interaktionsmässigt kommer från båda alternativen. Webbplatsen ska vara lätt att interagera med och ha en attraktiv design så att det ska kännas naturligt för slutanvändarna att använda tjänsten regelbundet. Finns det något hinder i interaktionskedjan kanske de istället väljer att sluta besöka sajten eller kanske aldrig ens registrerar sig överhuvudtaget.

Genomförande

Den **metodologi** som känns mest relevant för oss att använda i sammanhanget är att skapa en s.k. **Persona** (2). Det vill säga: Vi identifierar den typiske användaren av vår sociala webbplats, enligt nedan.

PERSONA

Den typiske användaren är egentligen oss själva, därför att vi ju utgår från våra egna erfarenheter, begär och behov som drivkraft till att skapa webbplatsen; Vi skapar en sajt som vi vill själva vill använda och som vi känner saknas på marknaden. Därför vänder den sig till sådana som oss.

Yrke: Programmerare / Blivande Programmerare (Ex. datastudent)

Åldersgrupp: Yrkesför ålder

Kön: "Hen"

Intressen [orsak till webbplatsbesöket]: Datorer, karriär, personlig/yrkesmässig utveckling.

Vi tänker oss att denna typ av "Persona" inte är så mycket intresserad av social interaktion som yrkesmässig interaktion. Därför kommer vår designstrategi utgå ifrån ett fokus på möjligheter till att exempelvis skicka direkta meddelanden istället för att lägga in features för "pokes" eller "likes".

När vi har vår typiske användare är det så dags att skapa en interaktionsdesignstrategi. Detta för att alla i teamet ska ha en gemensam förståelse för vilka interaktioner som ska byggas in i systemet för att det ska fungera som vi vill (3).

DESIGNSTRATEGI

Visionen är att skapa en lättanvänd och intuitiv webbplats. **Learnability** och **Affordance** (3) är två nyckelkoncept för att det ska realiseras. Med Learnability och Affordance menas att gränssnittet är så pass konsekvent och intuitivt att användaren direkt inser, antingen genom formen eller tidigare erfarenhet att en länk är en länk, en knapp är en knapp, o.s.v. Vi kan här utnyttja accepterade gängse normer inom webbdesign. I vårt fall låter vi webbdesignramverket/verktyget Bootstrap (4) sköta konventionerna åt oss. Nyckeln är att vara konsekvent, att inte göra olika lösningar på samma sak på olika ställen. Vi ska inte heller göra mer än vad som behövs för att användaren ska kunna ta sig dit den behöver. (3)

Vidare kommer vi försöka implementera statusmekanismer så att webbplatsen känns mer dynamisk och levande, en webbplats som ger ny feedback på händelser, men inte så pass att det är för mycket i vägen. Sekundär text ska användas till ikoner och knappar (det finns t.ex. en stor del andel färgblinda bland befolkningen i stort). Alla knappar och länkar ska använda enklast möjliga förklarande etiketter. Det ska vara enkelt att komma tillbaka till en föregående position på webbplatsen eller att logga ut. Allt detta underlättar interaktionen med sajten. (5)

PROTOTYP

Med en designstrategi på plats kan vi börja skapa en prototyp. Vi gillar konceptet att med lo-fi-prototyp på papper testa och felsöka tänkta interaktioner, vilket också rekommenderas i några av våra källor, t.ex. Uxbooth (6). Vi har också inspirerats av Jonas Löwgren (7) att sedan överföra det till en digital skiss. Intentionen är sedan också att möjligtvis testa med en tredje part, för att se om denne använder prototypen som vi tänkt (6). Utifrån prototypen kommer vi sedan alltmer att röra oss mot färdig kod, stegvis.

Referenser

1: Studiehandboken / Kurshemsidan,

<http://www.ida.liu.se/~TDP013/>

2013-09-25

2: Wikipedia,

http://en.wikipedia.org/wiki/Interaction_design,

2013-09-25

3. Uxbooth: Focusing Design with Design Strategy

<http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-interaction-design/>,

2013-09-25

4. Bootstrap

<http://getbootstrap.com/2.3.2/>

2013-09-25

5. Bruce Tognazzini: First Principles of Interaction Design

<http://www.asktog.com/basics/firstPrinciples.html>

2013-09-25

6. Uxbooth: Complete Beginners Guide to Interaction Design

<http://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-interaction-design/>

2013-09-25

7. Jonas Löwgren: Interface to encourage self-reporting

<http://wpmu.mah.se/medea-sketchbook/2010/12/15/interface-to-encourage-self-reporting/>

2013-09-25