

Fortgeschrittene Konzeption und Programmierung von Webprojekten

Matthias Feist

Unser Plan für dieses WE

1. IT-Jobs: Wer, was, wie?
2. Ziel dieses SW-Faches
3. Studienarbeit: Planung von euch
4. Enterprise Workflow
 - a. Versionskontrolle
 - b. Wireframing

NACHFRAGEMARKT



NUFF SAID

Kann man machen...

phildub Philippe's Amazing resume | Contact

Shop by Department ▾ Search ▾ Job Candidates ▾

Web Products Product Management Online Advertising Web Marketing Client Support Internal Culture Web Development SEO Information Security

Instant update for you: Hi everyone, thank you so much for the overwhelming (and unexpected!) nice feedback! I'll share what happens [on twitter](#).

Philippe Dubost, Web Product Manager
by [Philippe Dubost](#)
★★★★★ (5 previous positions) | [Like](#) (1.3K)

List Price: ~~\$209.999~~
From: **Add to cart for pricing information** & this item ships for **FREE** with Super Saver Shipping.

Only 1 left in stock — Order soon.
Ships from **Paris, France**. Gift-wrap available (frustration-free breathable packaging).

- Dual competence: technical-management
- 5+ years working on web products
- Entrepreneurial mindset
- "Strong Generalist"
- Trilingual EN/FR/ES




Take a Trip with Philippe
Visit the [Awesome Travel Blog](#) (FR) for our full selection of [Jasno](#), [Thailand](#), [Africa](#) articles and much more. [Travel now](#).

Quantity: 1 ▾
Add to Cart
Sign in to turn on 1-Click ordering.

Add to Wish List
Add to Wedding Registry
Linked [Link](#) [Profile](#)

Share: [Twitter](#) [Email](#) [Facebook](#) [LinkedIn](#) [Google](#)

Frequently Bought Together

 +  + 
Add all three to Cart **Add all three to Wish List**

Product Details
Product Dimensions: Height: 186 cm
Shipping: This item is available for shipping anywhere in the world!
Languages: English, French, Spanish
Best marathon time: 3hr22min
Average Customer Review: ★★★★★ (5 previous positions)
Education: **MBA at University of Dayton**, Dayton, OH, USA
Management Information Systems

"Ein junger französischer Marketer hat letztes Jahr einen Kuchen an die Recruiter von Facebook in Dublin geschickt, in dessen Inneren in einem Ü-Ei ein QR-Code zu seiner Website versteckt war"



... muss man aber nicht!

- IT-Fachkräftemangel
- eCommerce boomt
- Verdeckter Arbeitsmarkt / Nachfragemarkt
- Headhunter
- hohes Einstiegsgehalt

Elementare Skills

- Technologien: PHP, MySQL, HTML(5), JS, CSS
- Frameworks: jQuery, Zend, Symfony, Laravel
- Konzepte: MVC, OOP, Design Patterns (visuell und im Code), Responsive Design, AJAX, REST, Caching
- Photoshop, Wireframing Tools
- VCS (z.B. Git), Kommandozeile, Sys-Admin, Apache
- "Hippe" Technologien: Cloud, NoSQL, SaaS, PaaS, Skalierbarkeit, Solr
- Sehr gutes Englisch
- Clever sein!

GIT

Versionskontrolle

Was ist GIT?

Git (*[git]*, engl. *Blödmann*) ist eine freie Software zur verteilten Versionsverwaltung von Dateien, die ursprünglich für die Quellcode-Verwaltung des Linux-Kernels entwickelt wurde.

-- Wikipedia

Warum Versionskontrolle?

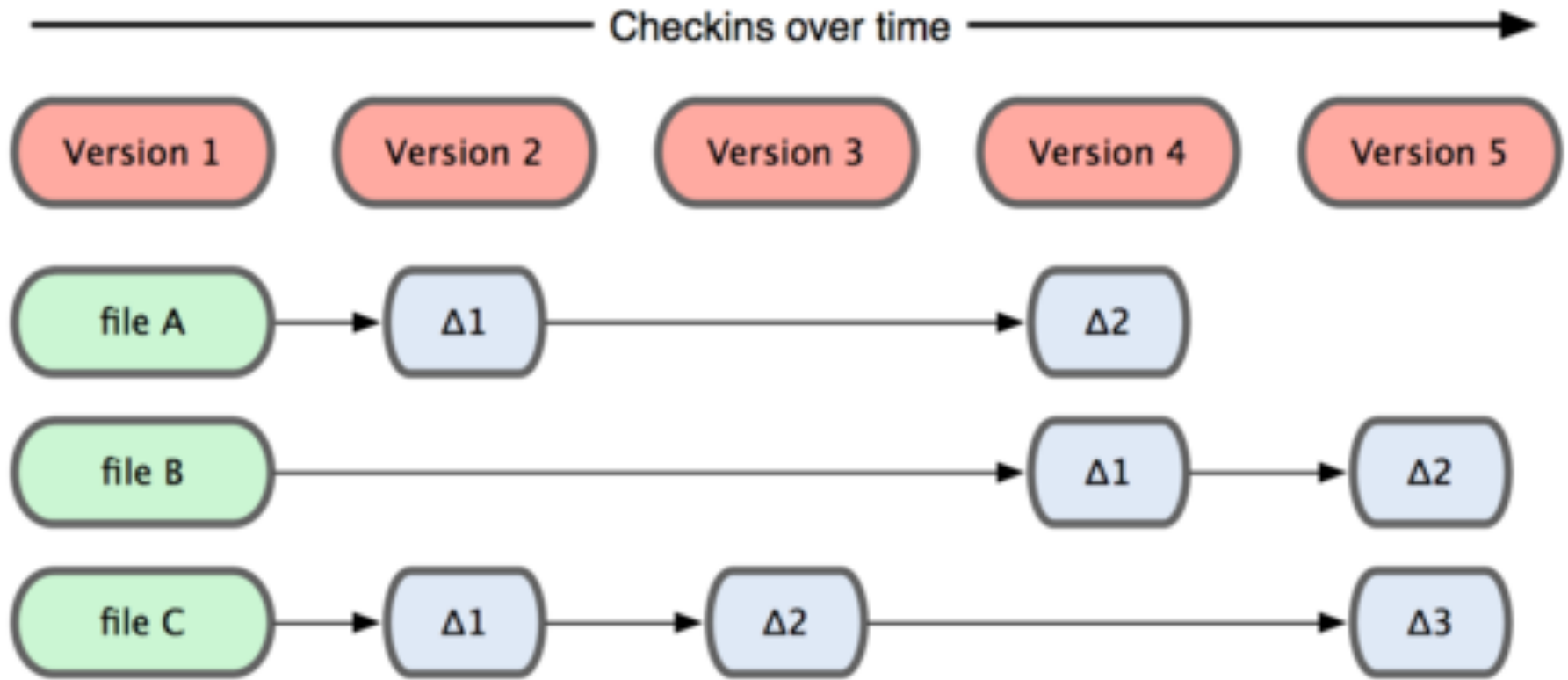
Versionskontrollsysteme (VCS) protokollieren Änderungen an einer Datei oder einer Anzahl von Dateien über die Zeit hinweg, so dass man zu jedem Zeitpunkt auf Versionen und Änderungen zugreifen kann.

-- <http://git-scm.com/book/de>

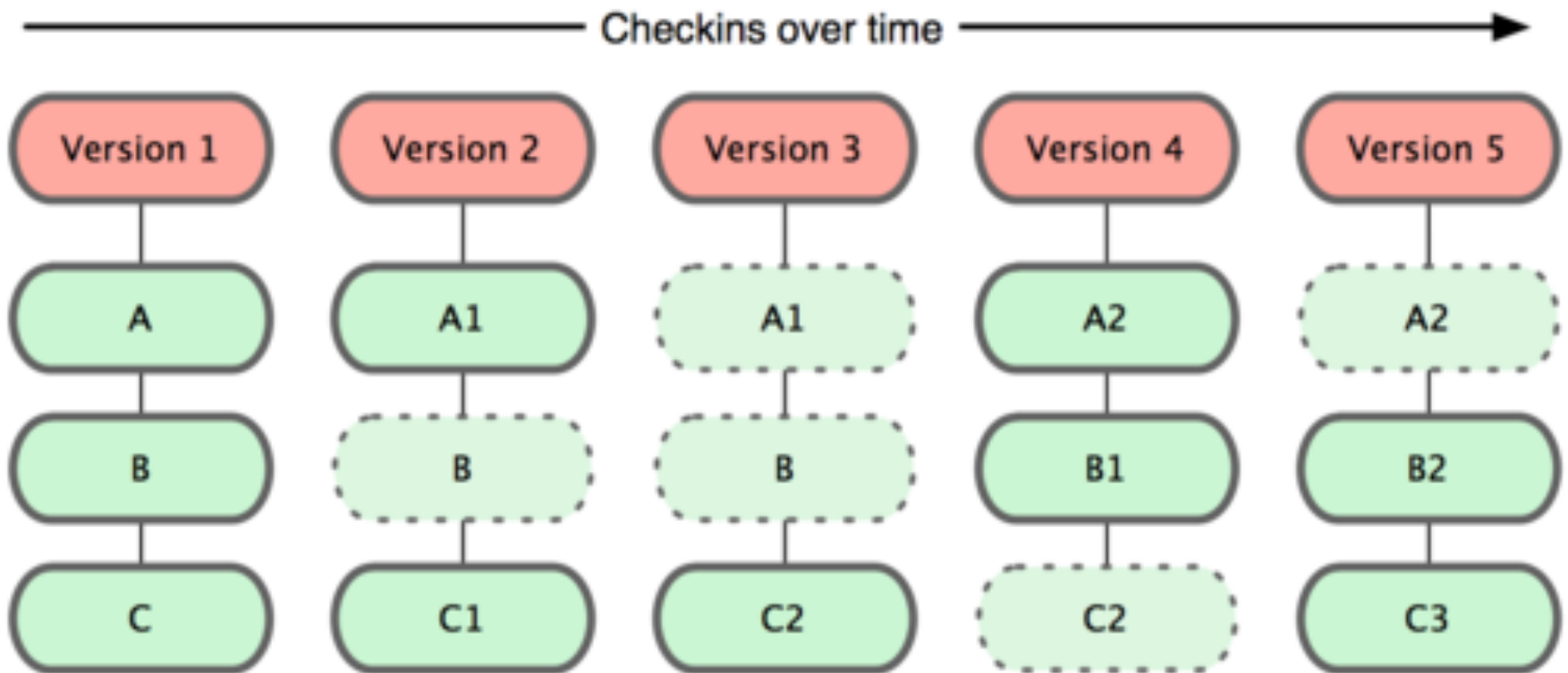
Warum jetzt also GIT?

- Klein und schnell
- Dezentral / Verteilt
- Nicht lineare Entwicklung
- Fast alle Operationen lokal
- Github: "social coding"

Speicherung der Daten: SVN

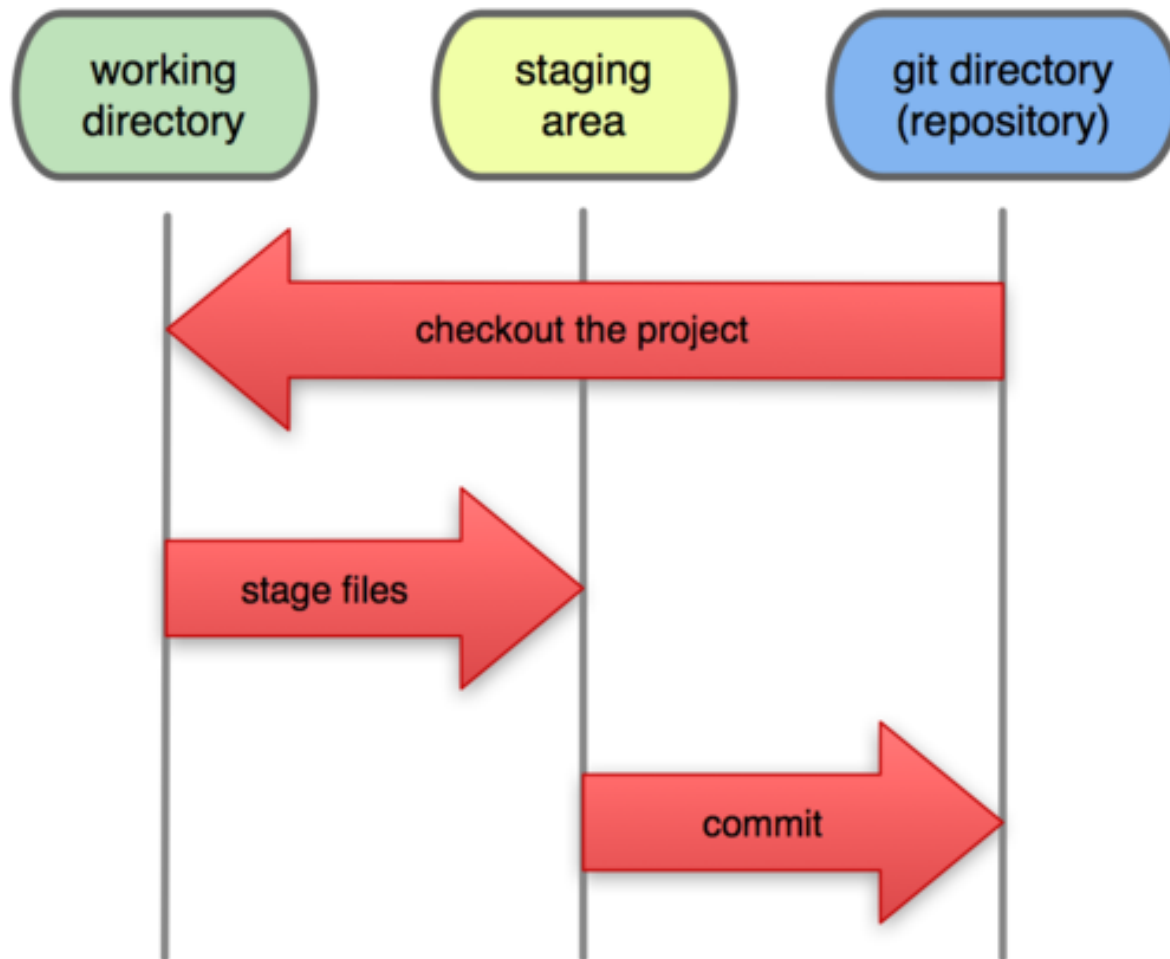


Speicherung der Daten: Git

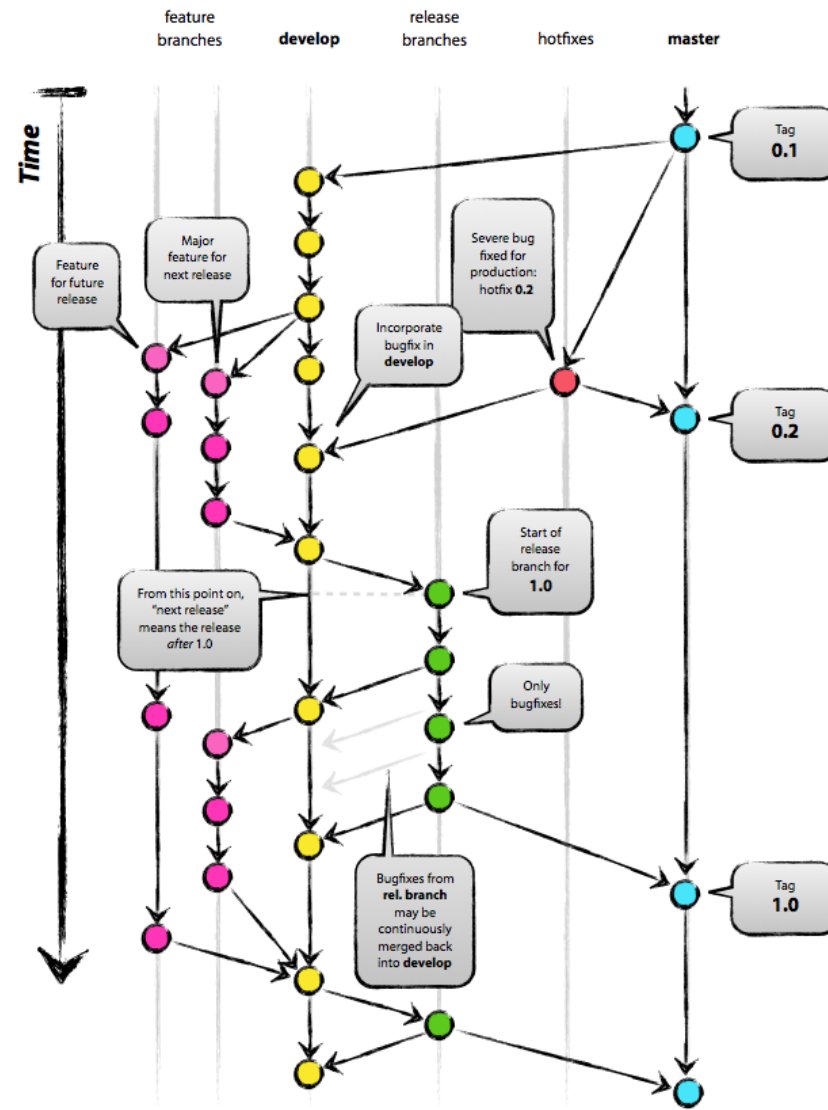


Git: Stages

Local Operations



Git: Branch



Quelle: <http://nvie.com/posts/a-successful-git-branching-model/>

Git: Git-Book!

git-scm.com/book

**Selber
machen!**

Studienarbeit

Studienarbeit

Entwickeln einer App / Web-App (mobil oder browser) oder auch Website
Alles immer im GitHub Repo!

Schritt 1: Funktionalität überlegen und schriftlich kurz beschreiben

Schritt 2: Festlegen der KPIs (2-3), die den Erfolg des Produktes messbar machen

Schritt 3: Wireframing von mindestens 3 Screens

Schritt 4: Testing der Screens unter Kommilitonen / Freunden. Daraus mögliche Verbesserungen ableiten, in die Wireframes einarbeiten und schriftliche dokumentieren

Schritt 5: Mögliche UX-Schwachpunkte in der Zukunft identifizieren und einen AB-Test überlegen (inkl. neuer Screens als Wireframe). Dokumentieren, wie sich ein solcher UX-Bug in den KPIs erkennbar zeigen würde.

UX

User eXperience Design

Navigation & Wayfinding

- Wo bin ich?
- Ist das was ich suche hier?
- Wo kann ich als nächstes hin?
 - Und wie?
- Wo war ich schon?
 - Und wie komme ich wieder zurück?

Layout & Structure

- Was fällt als erstes auf?
- Wie sind die Informationen organisiert?
- Was gehört dazu / was ist verwandt?

Interaction & Dynamic Elements

- Was passiert, wenn ich das tue?
- Wie lange wird das dauern?
 - Läuft es noch?
- Was ist gerade passiert?
- Wie kann ich das rückgängig machen?

Prinzipien der Interaktion

- Konsistenz
- Reduzieren von Verzögerungen
- Aktuellen Status kommunizieren
- "Do no harm"

Information Architecture

- Magic Number 7
- The Knowledge Gap
- Klarer "Call to Action"
- Patterns first, Innovate last

<http://www.mobiledesignpatterngallery.com/mobile-patterns.php>

Tiefer in die Materie...

uxapprentice.com

Wireframes

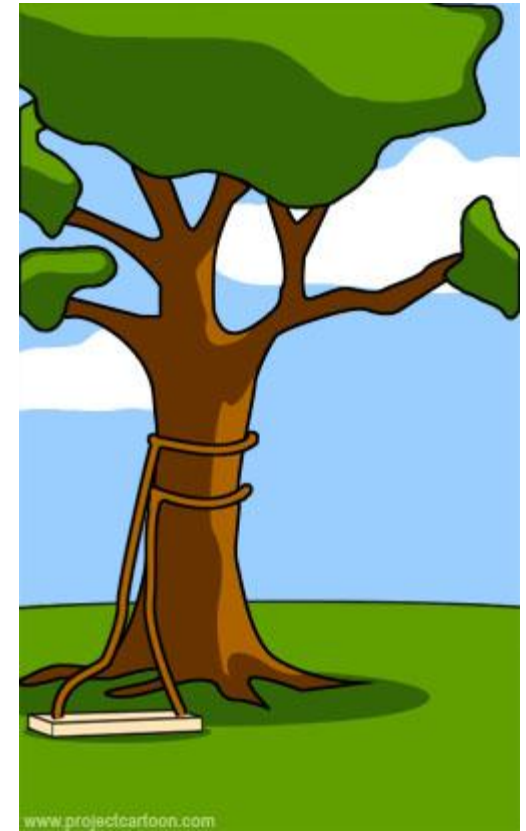
Warum Wireframes?



Wie der Kunde es erklärt
hat

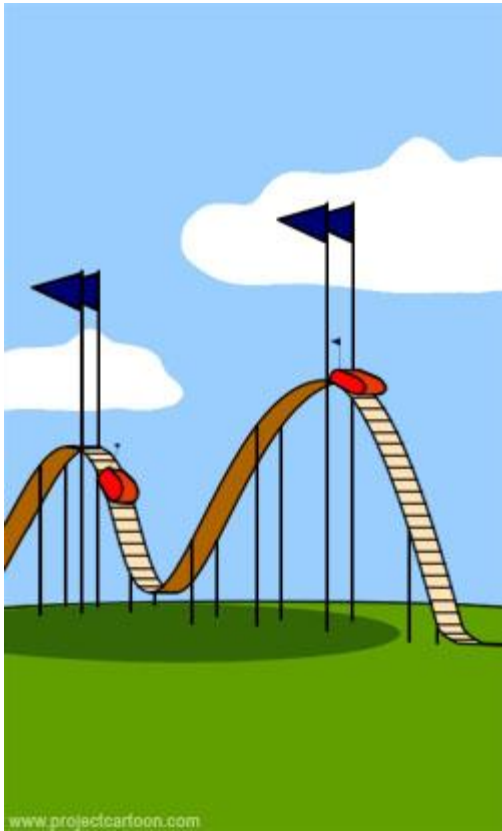


Wie der Projektleiter es
verstanden hat



Was der Programmierer
programmiert hat

Warum Wireframes?



Was dem Kunden in Rechnung gestellt wurde

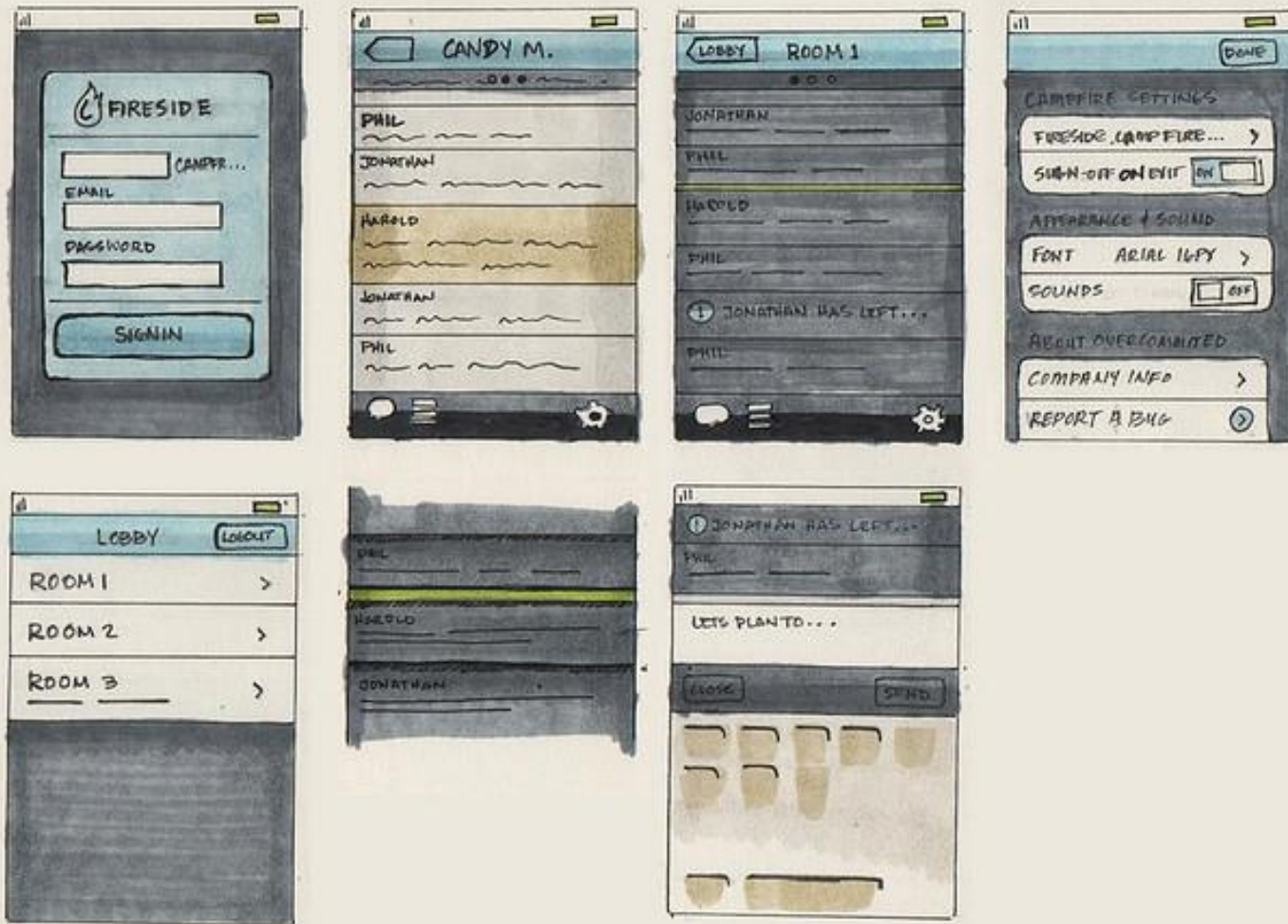


Wie das Marketing damit wirbt

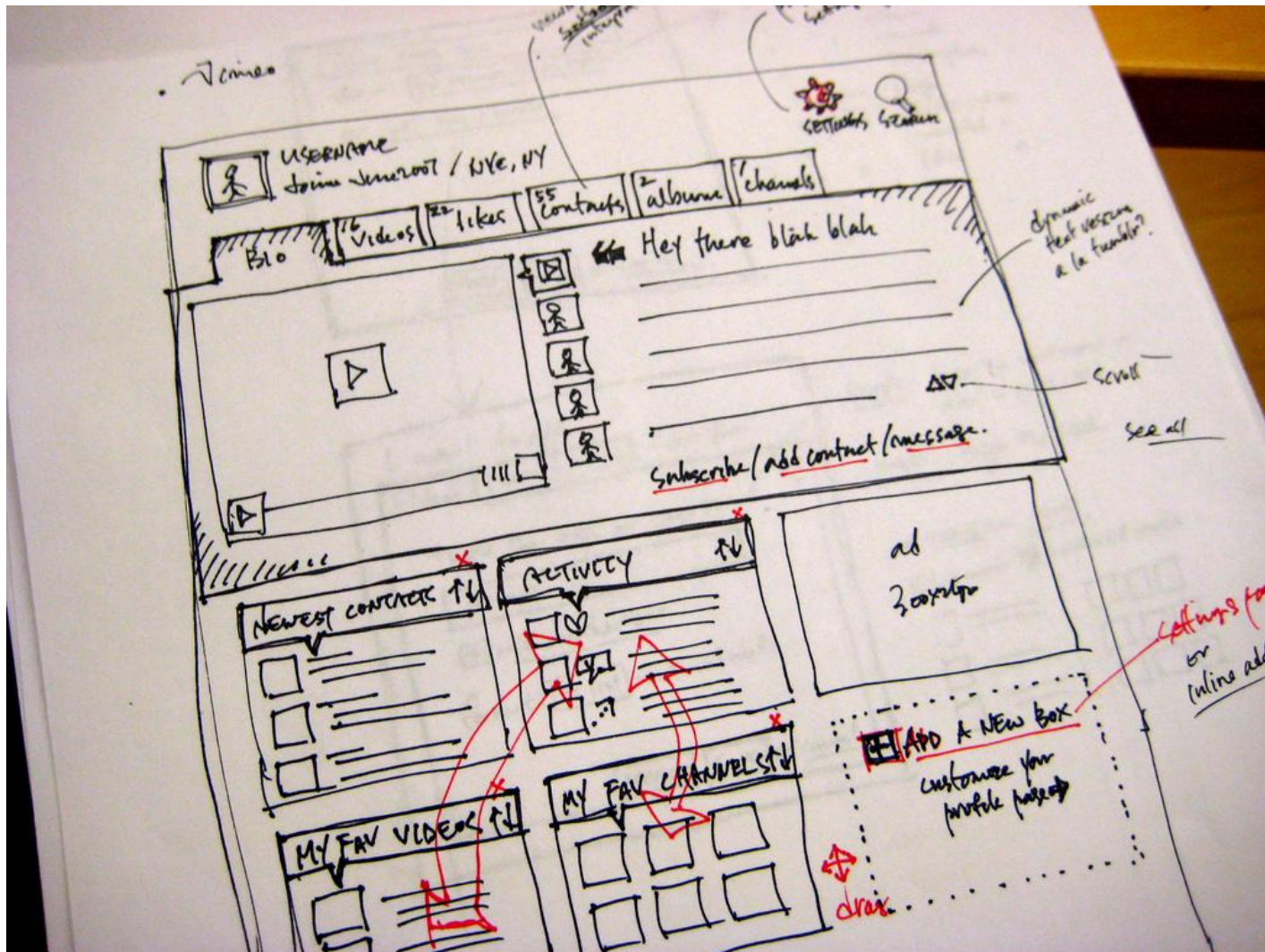


Was der Kunde wirklich gebraucht hätte

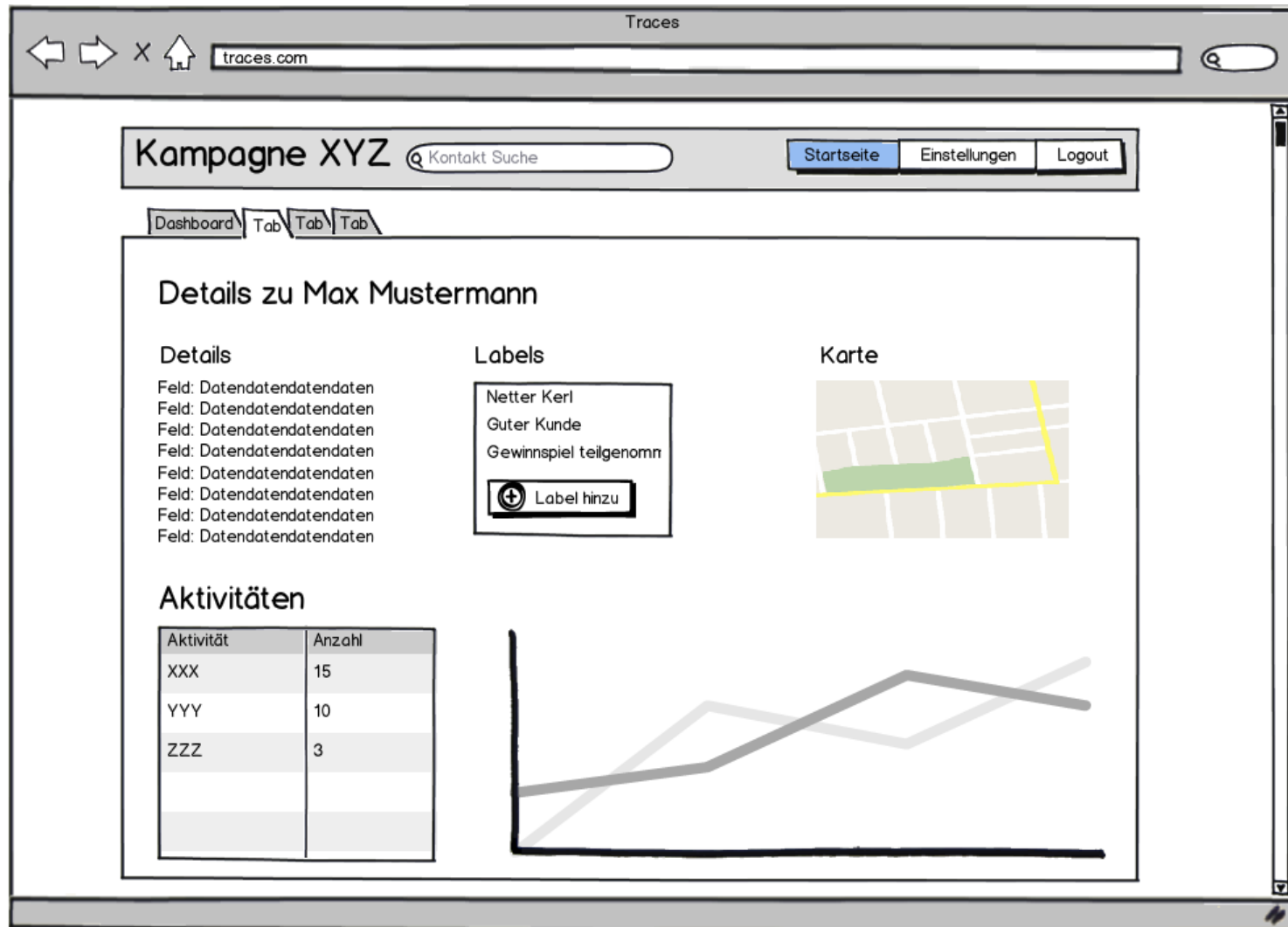
Beispiele



Beispiele



Beispiele



Tools

gomockingbird.com

balsamiq.com

**Selber
machen!**