

FavoTube *Vers 1.1*

Maria Nygren - WPD

Innehåll

Beskrivning	2
Teknik	3
Mockup	3
Användar/målgrupper	4
Marknad	5
Baskrav/Egenskaper/Features/Unique Selling Points	6
Referat från föreläsningar	7-8

BAKGRUND / PROBLEMBESKRIVNING

Mitt mål är att skapa en desktop/webapplikation för att kunna favorisera youtubeklipp mer strukturerat och renare än det favoritsystem youtube erbjuder (som är väldigt plottrigt enligt mig själv).

I min applikation ska man kunna ha flera youtubeklipp öppna samtidigt och kolla på dessa i samma fönster för att reducera antalet flikar i webbläsaren.

Är dessutom inte ett jättestort fan utav designen på videospelaren och vill istället ha en renare och enklare design för videouppspelare i min webbapplikation.

Själv är jag väldigt intresserad av olika områden speciellt musik (att spela piano/ gitarr) därav är det många tutorials som jag vill se igen och återkomma till, därför behöver klippen vara lättillgängliga om vill fortsätta lära mig en låt som jag påbörjat.

Har tänkt mig exempevis:

- Användaren klistrar in en youtubelänk, och det skapas en ny ruta(div) i webbfönstret med youtubeklippet i. Det ska utöver att vara en samling för favoriter, samtidigt kunna vara som en samling av de youtubeklippet man har uppe samtidigt istället för att ha dessa i olika flikar i webbläsaren.
- Väljer man att titta på ett videoklipp ska man kunna se det större och det hamnar överst ev. även i helskärm.
- När man vill lägga till ett klipp som favorit kan man lägga till i mappen som man vill den ska hamna i.
- När man återkommer till applikationen ska allting se ut som när man senast lämnade den, dvs mapparna med favoriter ska finnas kvar och även youtubeklippet man hade uppe.

Förslag på funktioner + saker att lägga till när det behövs fyllas ut tid:

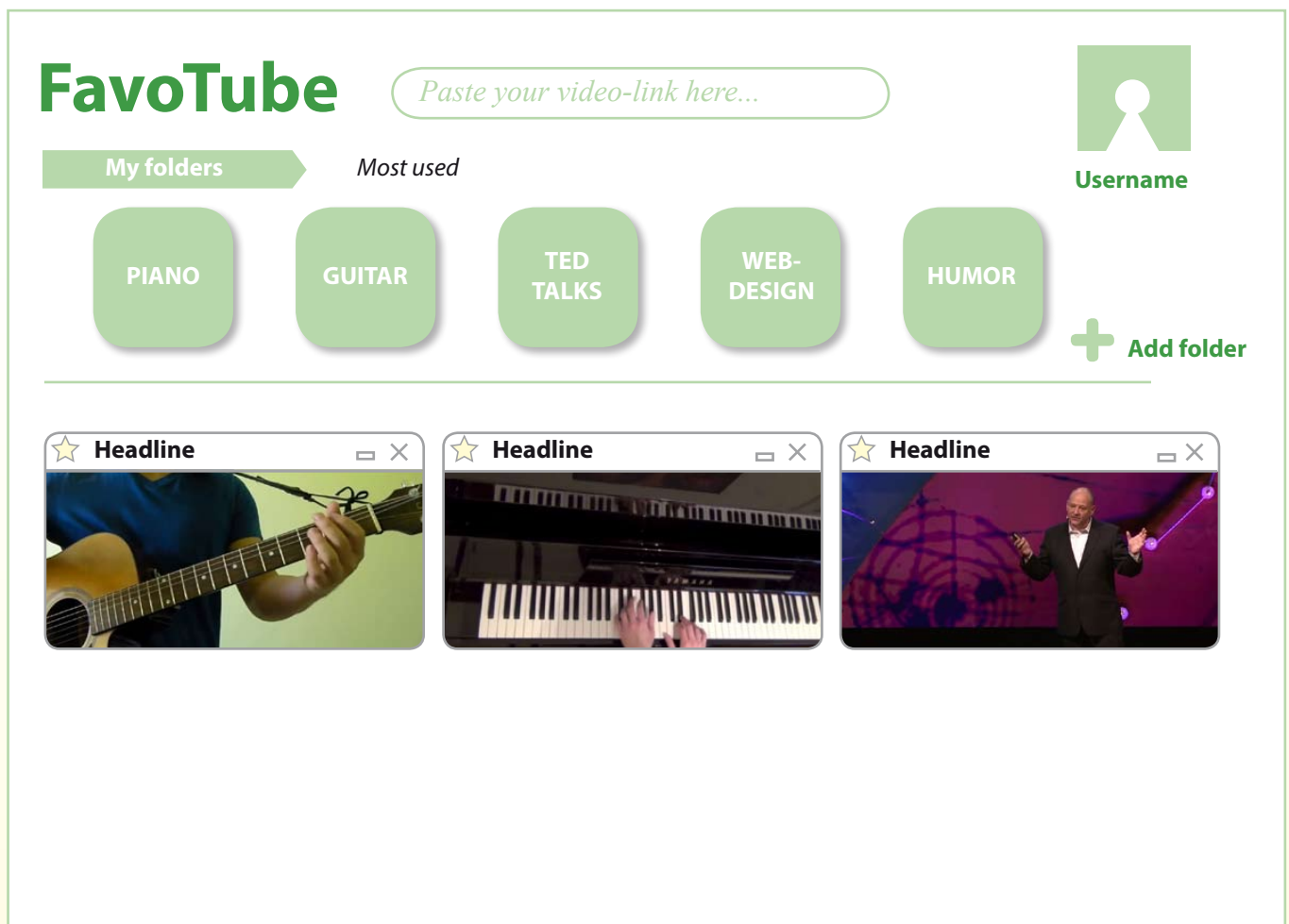
- Login-funktion för att kunna ha fler användare.
- Sökfunktion för att hitta bland favoriterna.
- Kunna välja bild för mapparna.
- Kunna ändra rubriknamn för videosarna.
- Man ska kunna spara andra videosar ex. från vimeo.

TEKNIK

Jag har tänkt att använda mig främst av javascript, html5 + CSS (och lite jQuery)
Kommer utöver det att behöva lära mig och använda en del PHP + ajax för att kunna ansluta mot databas.

Tror den mesta delen av tiden kommer att gå åt till att lära mig och läsa på hur jag ska gå tillväga för att kunna utföra dessa saker. Har hyfsad koll på html + css delen, men har i nuläget bara grundläggande kunskaper i Javascript (de vi lärde oss i Webbteknik I).

MOCKUP



När man för muspekaren över en video visas play-ikon etc.

ANVÄNDAR/MÅLGRUPPER

Vem är applikationen till för? /Vem är den blivande användaren?

De som sitter mycket vid youtube och vill kunna (på ett snyggt och smidigt sätt) spara och sortera de klipp som de vill se igen.

Applikationen är också riktad till de som har många flikar öppna samtidigt och gärna vill minska ner dessa genom att samla flera youtubevideos i samma flik.

Användaren kommer sannolikt ha ett speciellt intresse (ex. musik eller dans) eller kanske de vill lära sig ett program (ex.photoshop) och därför vill ha flera tutorials öppna eller sparade för en senare titt.

Vad värdesätter användaren?

Användaren värdesätter en snygg och tydlig layout och sortering som är bättre än den Youtube erbjuder.

Målgrupp

De som har ganska mycket fritid och gillar att spendera den vid datorn/Youtube.

Ålder: 20-35år. Kön: Blandat

OBS!

Jag kommer skapa min applikation främst för eget bruk. Men i teorin ska den kunna användas av fler personer.

MARKNAD

Jag har googlat en del och det verkar inte som att det finns något liknande program tillgängligt (för datorer) att organisera just sina videoklipp online (bortsett ifrån youtubes egna favoritsystem där videorna sparas i playlists istället för folders vilket är hur användare löser problemet i dagsläget)

Liknande applikationer / program:

Youtube video organizer www.aquariussoft.com/youtube-video-organizer
Ett pc-program vilket jag installerat och testat.

Detta verkar bra för att spara videosar offline och sortera i mappar, men man kan fortfarande inte se en överblick (miniatyrbild över videon) och mapparna är dessutom små.

Swift Player är en app jag använder mig mycket av i den kan man spela upp videoklipp (spara dom offline) och bokmärka tider man kan dessutom sortera dem i mappar och byta namn på dessa mappar. Däremot sitter jag mest vid datorn och kollar på youtubeklipp och vill kunna sortera dem vid datorn så denna app hjälper mig bara när jag sitter vid min ipad.

TubeBox är en app för ipad/iphone som verkar vara snyggt designad för att kunna hantera sina youtubeklipp.

<https://itunes.apple.com/us/app/tubebbox-free-music-playlist/id657196097?mt=8>

Dessa två appar är de som kommer närmast min idé (förutom att det är appar och inte webbapplikationer och därav är de inte tillgängliga för datorer).

Liknande idé fast för att organisera sina photon är **ScrapBook**. Det verkar inte ha fått ett genomslag ännu då reklamvideon enbart har 114 visningar.

<https://www.youtube.com/watch?v=yYEccgNjGxQ>

Förutom dessa finns **TubeNotes** - en app där man kan lägga till privata anteckningar vid videoklipp och bokmärka, samt spara sina bokmärken som .txt eller pdf. **Youtube Bookmark**- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.wagachat.youtubobookmark> - för android.
Men de har inte mappsorтерings-system.

BASKRAV (Features)

BK 1

Användaren ska på ett användarvänligt och smidigt sätt kunna lägga till eller ta bort ett youtubeklipp i ny eller befintlig mapp.

BK 2

Användaren ska kunna klistra in en youtubelänk och det skapas en ny videoruta i applikationen som innehåller youtubeklippet.

BK 2.1

Användaren ska kunna stänga(ta bort) videorutan.

BK 3

Användaren ska kunna välja att spela upp ett videoklipp i litet eller stort format.

BK 4

När användaren återkommer till applikationen ska det se ut som när man senast lämnade den (allt ska finnas kvar).

BK 5

Användaren ska kunna klicka på en videorubrik och man blir omdirigerad till youtube's sida för det videoklippet.

Modifierat!

BK 2.1 -tog bort detta helt! (Användaren ska kunna förminska och förstora videorutan.) då videorutan är bestämd storlek för liten och stor förhandsvisning.

BK 2.2 - tog bort kravet att man kan flytta runt videorutan, då detta egentligen inte fyller någon större funktion för användbarheten. Och det blev istället uppflyttat till BK 2.1

BK 5

tidigare: "Användaren ska kunna ändra rubrikenamn för videoklippen."

REFERAT - Software Craftmanship

Föreläsningen handlade om att hur bra kontroll vi har över våra beslut / vad som egentligen styr de beslut vi gör.

Att vår beslutsfattande förmåga är i grunden orienderad kring överlevnad. De beslut vi normalt sätt förväntar oss ta är ska jag springa emot det för att äta det - eller ska jag springa från det för att inte bli äten av det.

Vi har en tendens att göra en filtrering när vi är koncentrerade på något annat och det kan riskera att vi helt missar något stort/självklart för att vi är för fokuserade på just ett problem.

Och när vi har för många detaljer att hålla reda på blir hjärnan trött, och hjärnan kommer av sig själv (utifrån vad den tror det är du gör) och väljer själv att bestämma vad den ska fokusera på.

Är man en nybörjare har man en tendens att överskatta sin förmåga. Och är man en expert har man en tendens att underskatta sin förmåga.

Det finns olika metoder för att hjälpa oss med vår planering och uppskattning när det kommer till projekt. Ett är vattenfallsmodellen - Inte så jätterolig / eller vidare bra variant då det inte är iterativ/agilt utvecklig och funkar inte så ofta, enligt mätning ca 12-14%% av gångerna bara.

Det som spelar störst roll för att ett projekt ska lyckas är de mjuka faktorerna. Att ha bra medarbetare spelar större roll än vilka processer du arbetar med. Faktum är att högst upp är arbetsmiljön och längst ned verktygen som används.

Det som är bra med iterationer är att efter varje får man feedback från sin kund kontinuerligt, därför kan man ändra kurs i projektet efter den feedback man får. Den agila processen har fört it-projekt åt rätt håll då betydligt fler projekt lyckas gentemot vattenfallsmetoden. 42% agila lyckas och 14% vattenfall.

Många som drar sig till att vilja bli utvecklare är väldigt kreativa individer då det krävs att man är kreativ och gillar utmaningar.

Testdriven utveckling, TDD. inte vad koden gör utan varför.
API blir renare när man skriver tester. Högdivna integrations tester ska skrivas från backlog tasks .Tester är ett behändigt skyddsnät för ens eget slarv.

REFERAT - Konsten att se möjligheter

Föreläsningen handlade om:

Förmågan att se och handla på möjligheter, mobilisera resurser och göra något med dem.

Vad är det som gör en entreprenör till entreprenör?

En entreprenör ser inte bara verkligheten som den är, utan som den skulle kunna vara.

De finns kulturellt entreprenörsskap, politiskt entreprenörsskap och sedan kommersiellt entreprenörsskap.

Denna generation tycks hellre jobba i team än solo-entreprenörsskap.

För i ett team kompenserar man för varandras brister och styrkor.

Vanligt att man träffas i exempelvis plugget och sedan tillsammans startar ett eget företag.

Stryk o:et i omöjligt och se att det är möjligt istället!

Jobben kommer om man skapar dem!

Visade på att vi idoliserar alldeles fel människor, och borde ha bättre koll på de som faktiskt "förändrar" världen genom sina entreprenörsskap.

Varför är det bra med entreprenörsskap?

Vi lever i en väldigt dynamisk värld, som ständigt förändras och man måste ha förändringskapacitet för att inte bli 'uppkäkad' och det är entreprenörerna som främst står för den dynamiska /kreativa förstörelsen. Ju mer förstörelse desto bättre, bara den kombineras med skapande. För att något ska utvecklas måste det gamla förstöras och ge plats för det nya och bättre.

Stora företag har svårare att innovera än mindre nya företag. De mindre företagen köps ofta upp av de större företagen med det nya innovativa uppstår i de mindre/medelstora företagen.

Radikal innovation (uppstår i mindre företag) medans inkrementell innovation (förbättrar förfinat lite itaget) är de större företagen väldigt duktiga på.

Entreprenörer vill vidareutveckla sina idéer för att det är sätt att bygga upp sin identitet, sitt liv och sitt jag.

De tycker oftast att det de gör är väldigt roligt och brinner för det.

Frihet och fritid behöver inte vara samma sak!

-Bakom varje problem ligger en möjlighet.

-Pengar är väldigt sällan problemet om man har bra idéer.

-Rädsla är oftast brist på kunskap.

Paradigmskifte, när man tvingas att tänka på ett nytt sätt / byte av vetenskapliga tankemönster och förebilder.

Visade exempel på olika produkter ex:

Hövding cykelhjälm (tidigare i föreläsningen)

Narrative - <http://getnarrative.com/> - fick finansiering via kickstarter. Crowd funding.

Tile.

Nest - som google köpte upp.

Visade exempel om Kodak, som missade den nya tekniken med digitalkameran (trots att de ironiskt nog var de som var med och framtog den första digitalkameran) för att de var fokuserade på fel sak just sin produkt (filmrullen), inte på kundens behov (att kunna ta/se bilder).

Nya ögon på gamla saker.

“Att se möjligheter sitter, liksom skönhet, i betraktarens öga!”

Omvärldsanalys, omvärldsspaning. “Utan spaning - ingen aning”.

De flesta saker kommer så småningom börja bli uppkopplade mot nätet.

Kompetens och talang börjar bli brutalt dyrt i en ny innovationsbaserad ekonomi.