CMS Webshop funktionalitet Workshop

XIAOLEI BI

UNDERVISER TIL MULTIMEDIEDESIGNERUDDANNELSEN EAMV HERNING

28-04-2020



AGENDA

8.05-9.05 Opgave Svar (SQL+ PHP skoledatabase + PHP PPT)

9:20-10:20 Webshop funktionalitet

10:30-11:30 SEO

Eftermiddag 12-14

Projekt status møde hvis i ønsker (0.5 time per gruppe)

Opgave 1

Kan du finde en gode webshop, der har god funktionalitet?



Forsiden

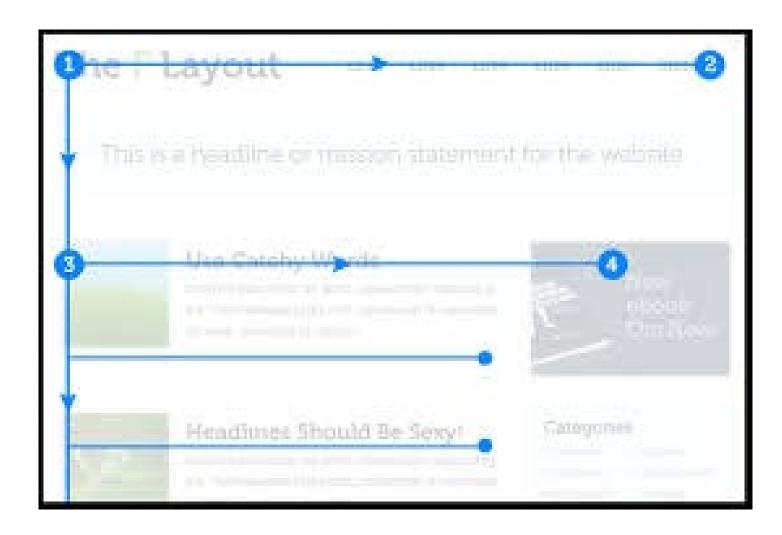
De fleste hjemmesider er i dag bygget op som en F-Form, hvor

de vittigst funktioner og menulinjer er placeret i toppen og andre vigtig

I venstre side

Logo Når den besøgende trykker på logoet,

Skal vedkommende sendes tilbage til forsiden



Design, genkendelighed

Bog&idé

Q

Søg efter vare, emne, forfatter, ISBN eller andet...







BØGER | SKOLE | KONTOR | BRÆTSPIL | LEGETØJ | HOBBY | GAVER | FOTOSERVICE | OUTLET







Byg din egen fødselsdag! Mangler du inspiration når du skal holde børnefødselsdag? Her har du bogen, hvor alt du har brug for er samlet. Her er både fødselsdagsmenuen, forskellige milkshakes, lækre kager, sjov underholdning og kreative lege.

Elementer – Produkt Detaljer











AIR-KING



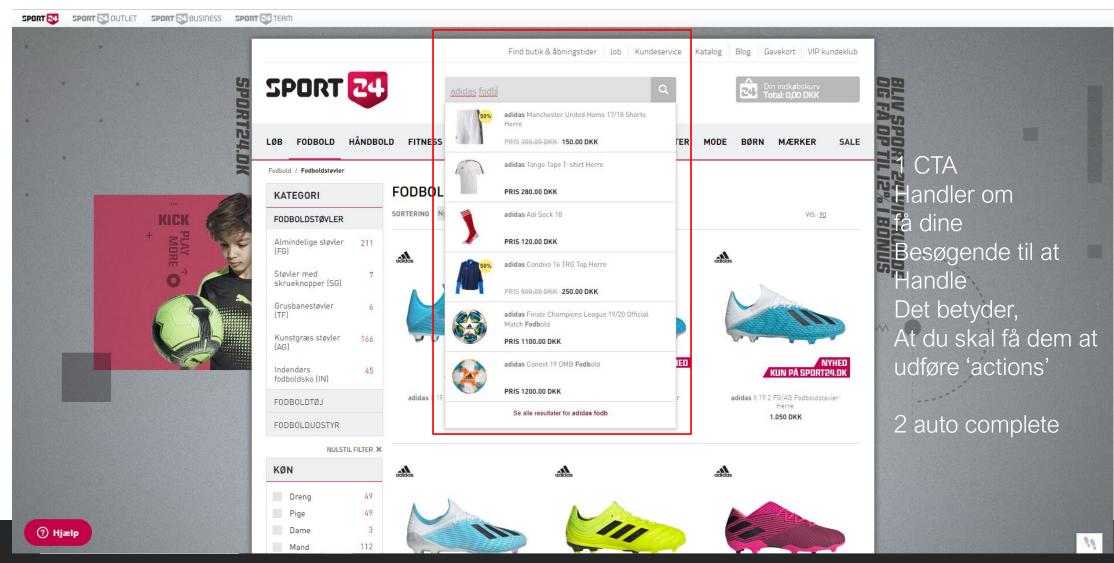
The Rolex Air-King pays tribute to the pioneers of flight and the Oyster's role in the epic story of aviation. With its 40mm case in Oystersteet, solid-link Oyster bracelet. with Oysterclasp, and distinctive black dial, the new Air-King is as functional as it is timeless. Updated for the modern wearer but keeping with the aesthetics of the 1950s model, the new Oyster Perpetual Air-King perpetuates the aeronautical heritage of the original Rolex Oyster.

FIND A RETMARK

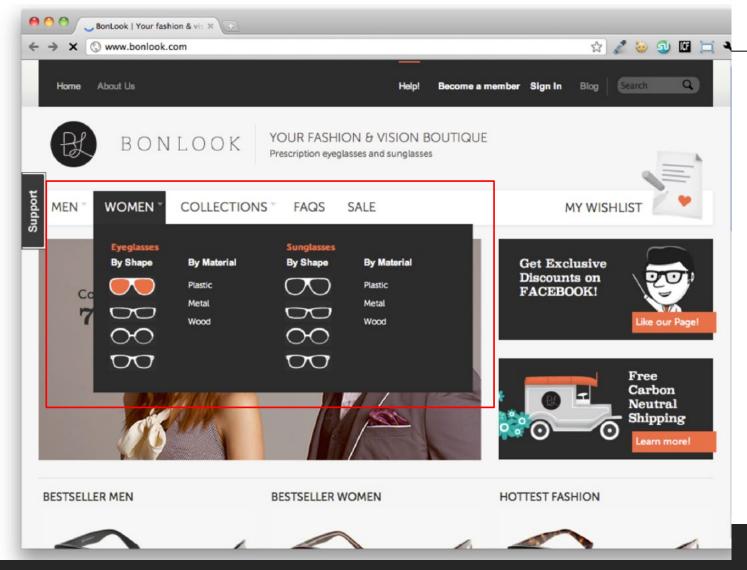
Flotte bileder Flot billeder af dine Produkter, gerne fra Flere vinkler Husk at give plads (white space)



Elementer – Søgninger med Call-to-Actions



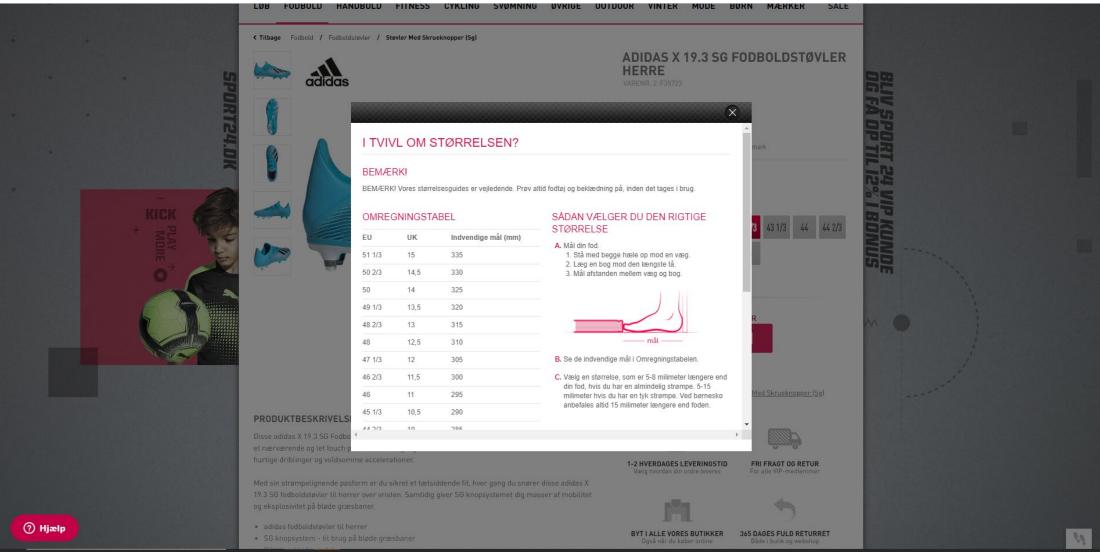
Elementer – Navigation



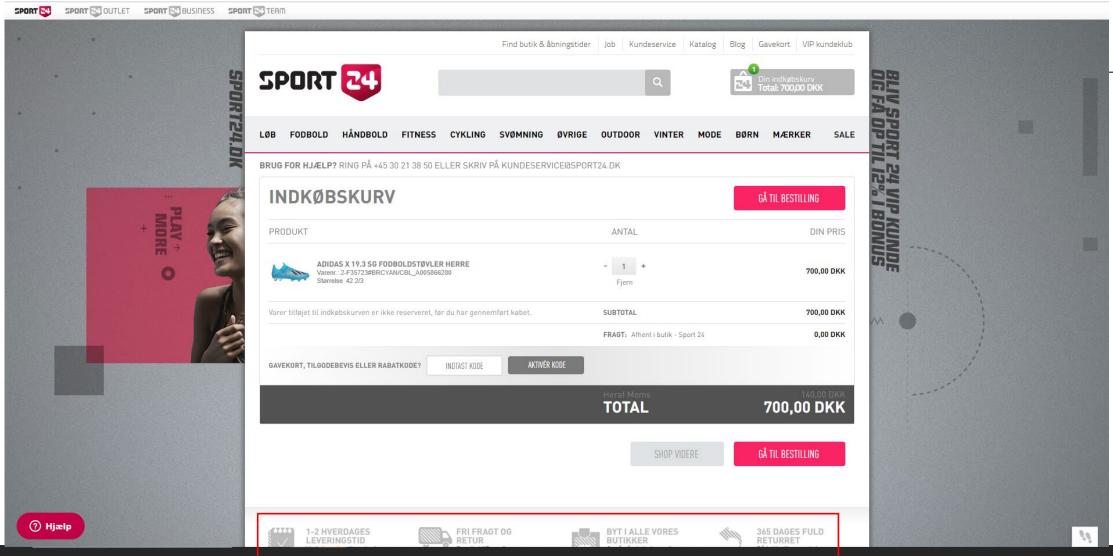
Let at navigere i din webshop

- Kald produkter og kategorier det som kunder vil kalde dem
- Fremhav mest solgte vare
- Placer synlig indkøb kurv i højre hjørne

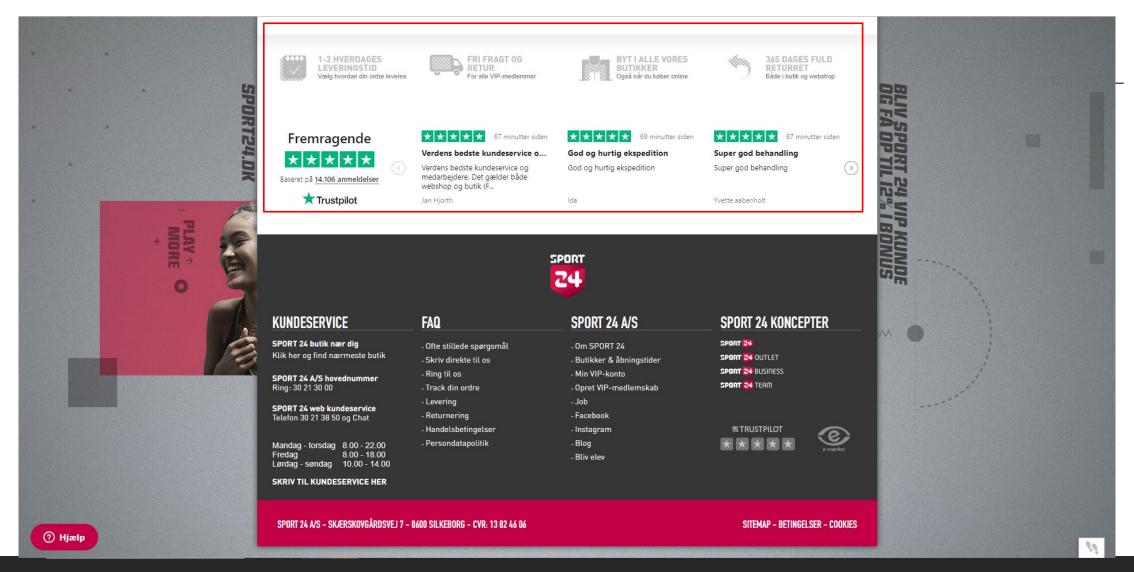
Elementer – Fjern hindringer



Elementer – (bekræft)

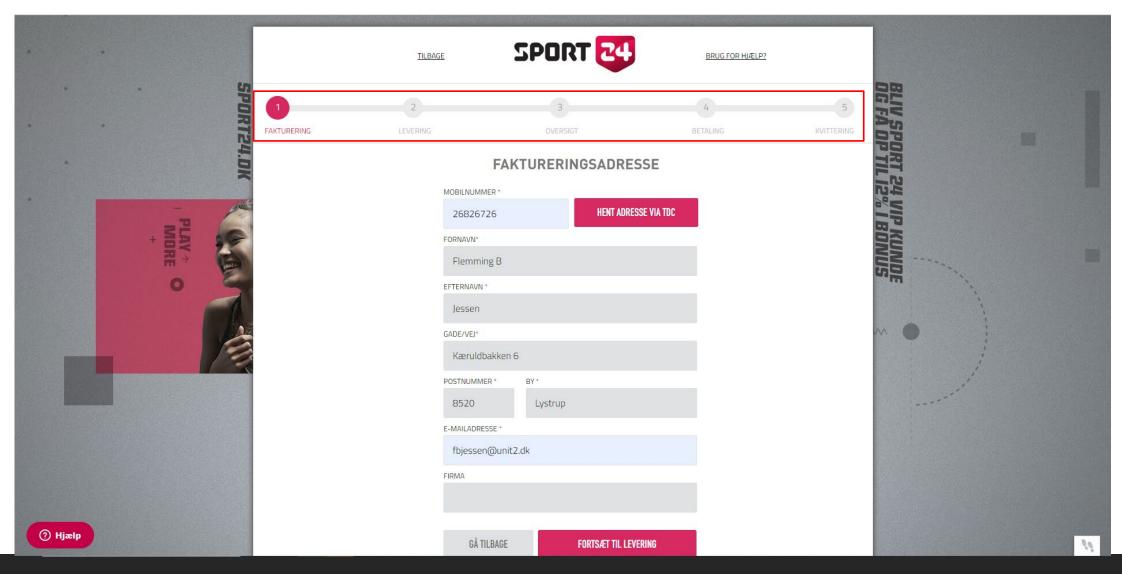


Elementer -troværdig(bekræft)

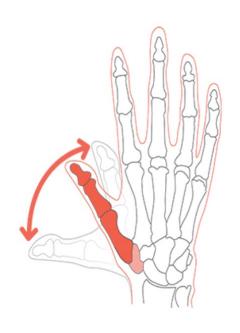


UX- klart købsflowet

Minimer antal af steps brugeren skal udfylde, et ordentligt betalingsmodul, flere leveringsmuligheder



NB: Platform – Mobile First





NB: B2B

Når man handler som B2B kunde er arbejdstiden lig med penge, og dermed handler det om at optimere sin arbejdstid, og her spiller de online bestillingsportaler en vigtig rolle.



spørgsmål



Hvornår skal vi test

Når vi er ved at være færdige med vores udviklingsarbejde, er det også vigtigt, at vi får gennemført en ordentlig testning af det færdige system, inden det bliver implementeret. Dette skal sikre os, at systemet er driftsikkert, og at alle småfejl er rettede. Samtidig skal systemet leve op til de forventninger, som vores brugere må have til systemet.

Vi skelner i vores testfase mellem:

Systemtest og

brugervenlighedstest.

Brugervenlighedstest

BRUGERVENLIGHEDSTEST

En testmetode, der skal afklare brugervenligheden i et ITsystem. En brugervenlighedstest foretages af personer fra systemets målgruppe.

Overordnet inddeler vi vores brugervenlighedstest i *kvantitative metoder* og *kvalitative metoder*.

Heatmap (ekstra)

https://www.justinmind.com/blog/how-heat-maps-canimprove-ui-design/

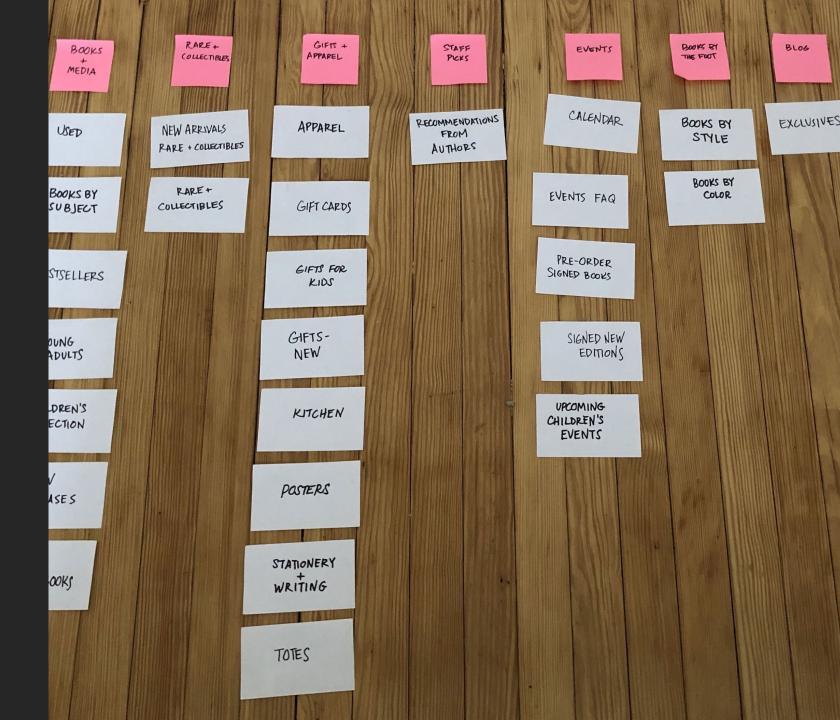
Hotjar

Med hotjar kan du let opsætte måling på din side der inkluderet heatmaps



Kort sorting

https://www.linkedin.com/learning/ux-research-methods-card-sorting/what-is-card-sorting?u=42436220



Kortsortering

Kortsortering Denne testmetode er lavpraktisk og nem at komme i gang med. Den bruges til at evaluere strukturen af hjemmesidens menupunkter/hovedkategorier.

'Åben' og 'lukket' test er de 2 forskellige måder testen kan udføres på

Ved en 'åben' test, har testpersonen kan byde ind med ønskede

kategorier og ændre på strukturen



Systemtest

Systemtesten foregår typisk ved, at testpersonerne gennemfører en hel del realistiske anvendelsessituationer og kontrollerer, hvordan systemet reagerer på disse.



Systemtest

SYSTEMTEST

En testmetode, hvor systemets funktionalitet gennemgås for fejl. En systemtest foretages af personer med et indgående teknisk kendskab til systemet.

Test case

L.LO	ject Name:						
		Т	est Cas	e Tem	plate		
Test	Case ID: Fun_10		Test Designed by: «Name>				
Test Priority (Low/Medium/High): Med				Test Designed date: <dute></dute>			
Module Name: Google login screen				Test Executed by: <name></name>			
Test Title: Verify login with valid username and password				Test Execution date: «Date»			
Desi	ription: Test the Goo	ole lumin mane					
2.040	aparat statute co	Ser regarded					
he-co	onditions: User has v	alid username and passw	ord				
	onditions: User has v indencies: Test Steps	alid wername and passw	ord Experted	Result	Actual Result	Status (Pass/Fail)	Notes
Deper	Test Steps	Test Data	Experted				Notes
Deper	ndencies:		Experted		Actual Result User as parapaied to: dashboard with recreasing	Status (Pass/Fail)	Notes
Deper	Test Steps	Test Data	Experted		User is payagated to		Notes
Deper	Test Steps Heagds to loga page Provide valid memorie	Test Data	Experted		User as paragraphed to dealthough with processful.		Notes

https://cdn.softwaretestinghelp.com/wpcontent/qa/uploads/2012/12/Test-case-example.jpg

Øvelse

Systemtest

- 1. Foretag en systemtest på et IT-system (demo kode til case)
- 2. Diskutér hvad der testes for i en systemtest.





Dokumentation

Dokumentationen af et it-system afhænger af typen af it-system, og i hvilken sammenhæng it-systemet er udviklet. Typisk vil mange af de elementer, der har været brugt i <u>planlægningen</u> og <u>udarbejdelsen</u> af et it-system, indgå i dokumentationen. Det kan være f.eks. beskrivelse af målgrupper, databaser og algoritmer.

Desuden kan dokumentationen indeholde

- kravspecifikation
- tests og testresultater
- tekniske oplysninger om installation og software-/hardwarekrav

Øvelse

Lav en lille del at dokumentationen til projekt opgave

Din dokumentation skal indeholde

- tekniske oplysninger om installation og software/hosting-krav
- Tidsplan til projekt