

# Planowanie i projektowanie serwisów internetowych

## **Podpowiedzi dla dyplomantów**

dr inż. Walery Susłow

Walery.Suslow@ie.tu.koszalin.pl

# Zacznij od rozpoznania

- Poznaj potencjalnego przeciwnika (konkurencję), obszar prowadzenia działań i “warunki meteorologiczne”.
- Główne wyniki rozpoznania opisz w pierwszym rozdziale pracy dyplomowej. Zilustruj opis za pomocą screenshot'ów. Dane do porównania przedstaw w tabelach lub na wykresach.

# Odpowiedz na pytania filozoficzne

- Dlaczego Ty potrzebujesz serwisu internetowego?
- Dlaczego użytkownicy będą potrzebowali Twojego serwisu?
- Co Ty będziesz robić z serwisem po zakończeniu pracy dyplomowej?

Uwaga: odpowiedzi na pytania należy sformułować na piśmie!

# Zadbaj o kopie zapasowe

- Prowadź kopię zapasową kompletu dokumentacji projektowej i kodów.
- Dobrym pomysłem jest założenie repozytorium na serwerze Subversion (SVN) i przechowywanie całej historii tworzenia dokumentacji w Internecie.

Uwaga: przyzwyczajaj się do myśli, że Twoja dokumentacja może być cenna również dla konkurencji, zadbaj o bezpieczeństwo!

# Ustal główne cele istotnych osób

- Cel przyszłego właściciela serwisu.
- Cel osoby odpowiedzialnej za marketing prowadzony za pośrednictwem serwisu.
- Cel informatyka, który będzie opiekować się serwisem.
- Cele użytkowników serwisu.

Uwaga: cele należy sformułować na piśmie!

# Ustal typy użytkowników serwisu

- Opisz, kim są potencjalni użytkownicy serwisu.
- Zaprojektuj postacie – wymownych przedstawicieli dla każdej z grup użytkowników.

Uwaga: Postać powinna mieć imię i wizualizację. Opis postaci ma zawierać konkretne dane o wieku, płci, wykształceniu, stanie cywilnym, zamieszkananiu, dochodzie, preferencjach.

# Ustal funkcjonalność serwisu

- Przygotuj listę funkcji (nazwa i krótki opis), które będą dostępne dla użytkowników serwisu.
- Zilustruj funkcjonalność serwisu za pomocą diagramu przypadków użycia UML.

# Ustal kolorystykę i logo serwisu

- Sprawdź, czy kolory i logo nie są w jakiejś mierze narzucone przez temat projektu.
- Zaprojektuj logo i kolorystykę szaty graficznej przestrzegając zasad ergonomii i web-usability.
- Własnoręczne projektowanie bezpieczniej zastąpić wyborem gotowego szablonu.

Uwaga: Zasada ograniczonego zaufania do własnego gustu każe skonsultować wybór z grafikiem zawodowym.



# Ustal sposoby czerpania zysków

Skąd właściciel serwisu będzie czerpał zyski? Możliwe warianty odpowiedzi:

- Ze sprzedaży produktów;
- Z reklamy;
- Z generowania kontaktów dla innych firm;
- Z subskrypcji i opłat członkowskich;
- Z dotacji;
- Z kojarzenia.

# Wybierz nazwę serwisu

- Sformułuj misję serwisu, napisz motto.
- Wypisz słowa kluczowe z którymi ma być kojarzony serwis.
- Wypisz nazwy serwisów konkurencji.
- Napisz kilka własnych nazw serwisu, wybierz z nich jedną.

Uwaga: Będziesz mógł zmieniać nazwę, ale może to spowodować konieczność istotnych zmian w serwisie.

# Wybierz sposób organizacji zawartości serwisu

- Zastanów się, według jakiego porządku zorganizujesz przestrzeń witryny?  
Możliwe odpowiedzi: według daty, języka, lokalizacji, zadania, kategorii, ceny, rankingu, użytkownika.
- Wybierz sposoby organizacji pierwszoplanowy i drugoplanowe.

# Wybierz system nawigacyjny

## Nawigacja tradycyjna:

- ścieżka linearna;
- górny pasek nawigacyjny;
- lista odnośników;
- pole wyszukiwania;
- menu boczne;
- zakładki;
- foldery i pliki;
- rozwijane menu.

Uwaga: Rozsądne dublowanie nawigacji jest dobrym zwyczajem.

# Zaprojektuj strukturę serwisu

- Nazwij wszystkie działy serwisu.
- Przygotuj wizualizację architektury serwisu w postaci mapy witryny lub schematu stron lub ścieżek użytkownika.
- Opracuj schemat pojedynczej strony (układ bloków informacji). Pamiętaj o “linii zgięcia”!

Uwaga: Preferowany jest jednolity układ informacji na wszystkich stronach serwisu, ale mogą być konieczne osobne schematy do strony tytułowej oraz do poszczególnych działów serwisu.

# Wykonaj statyczny prototyp

- Użyj oprogramowanie, które pozwoli na szybkie przygotowanie prototypu serwisu, np. Power Point czy Impress.
- Pokaż prototyp 3-4 osobom, zastanów się nad ich opinią.
- Popraw zauważone usterki w prototypie i dokumentacji.

# Wybierz technologie implementacji

- Pomyśl o hostingu, prowadzenie własnego serwera jest uciążliwe.
- Wybieraj technologie, które chcesz poznać i wykorzystywać w przyszłości.
- Zastanów się nad wyborem technologii wolnych kontra komercyjnych.

Uwaga: nawet wersje robocze serwisu warto testować na serwerze internetowym, a nie na localhost.

# Zajmij się samoedukacją

- Znajdź podręcznik do każdej z wybranych technologii i przestudiuj go.
- Koniecznie wykonaj szereg ćwiczeń w danej technologii.
- Zbadaj, czy można mieć certyfikat zawodowy z danej technologii i zastanów się nad jego zdobyciem.



# Zaprojektuj bazę danych serwisu

- Wykonaj modelowanie danych serwisu, wyniki przedstaw graficznie.
- Pomyśl o optymalizacji bazy – w Internecie liczy się każda sekunda.
- Pomyśl o bezpieczeństwie danych.

Uwaga: Dobrym pomysłem jest zbudować własny serwis w oparciu o gotowy CMS z grupy Open Source. W tej sytuacji zaczynamy od studiowania bazy wybranego CMS'a.

# Zaprojektuj logikę biznesową

- Zastanów się nad wyborem metody strukturalnej kontra obiektowej.
- Podejmij decyzję o tym, które z procesów będą wykonywane po stronie serwera, a które po stronie użytkownika.
- Wykonuj testy jednostkowe.

Uwaga: pamiętaj o zaleceniach inżynierii oprogramowania.

# Zajmij się warstwą prezentacji

- Zaczynaj projektować i kodować „wygląd” dopiero po zakończeniu prac nad funkcjonalnością serwisu.
- Pamiętaj o stworzonym prototypie, nie zaczynaj od nowa!
- Testuj strony w najbardziej popularnych przeglądarkach.

Uwaga: pamiętając o ograniczeniach języka HTML i o „wojnie browserów” nie warto dążyć do idealnej prezentacji stron serwisu.

# Organizuj testy akceptacyjne

- Poproś 3-4 osoby, aby oni popracowali przy Twoim serwisie w Twojej obecności. Wysłuchaj i przeanalizuj ich uwagi.
- Postaraj się pokazać serwis informatykowi zawodowemu.
- Popraw wszystko na co pozwala termin złożenia pracy dyplomowej.

Uwaga: jeśli tester coś nie rozumie w Twoim serwisie, to należy poprawić serwis, a nie zmieniać testera.

# Finalizuj dokumentację

- Pamiętaj o poprawieniu dokumentacji projektowej jeśli wprowadziłeś istotne zmiany podczas pracy z kodem serwisu.
- Rozbuduj część opisową dokumentacji. Dodaj akcent na opisanie przebiegu prac i na podjęte decyzje projektowe.

Uwaga: pamiętaj o prawach autorskich - obowiązuje cytowanie przy wszystkich zapożyczeniach tak w dokumentacji, jak i w kodzie.

# Kontaktuj się z promotorem

- Warto wysłać promotorowi link do serwisu od razu po założeniu konta hostingowego.
- Warto zawiadamiać promotora przez email o wprowadzanych zmianach.
- Warto konsultować z promotorem dokumentację projektową.

# Planowanie i projektowanie serwisów internetowych

## **Porady dla dyplomantów**

dr inż. Walery Susłow

Walery.Suslow@ie.tu.koszalin.pl