Projekt i gränssnittsdesign

# Upplägg

Projekten genomförs i slumpvisa par. All projekthantering ska ske via GitHub, där ni båda har rättigheter att arbeta i ett förråd “repository” avsett för det aktuella projektet. Samtliga förändringar av projektets filer ska gå att följa på GitHub.

För att göra det hela mer flexibelt kommer jag att låta samtliga projekt löpa parallellt och ni får själva bestämma hur ni vill fördela tiden i de olika projektgrupperna. På detta sätt blir det mera likt verkligheten, där man sällan kan göra endast en sak i taget.

För att ge alla en så god start som möjligt kommer vi att genomföra det första projektet alla tillsammans, där jag lotsar er genom alla stegen som krävs. Resterande projektuppgifter gör ni på egen hand.

# Verktyg

Under projektets gång får ni använda er av de verktyg vi gått igenom på tidigare lektioner, såsom Komodo Edit, Wordpress, Scratch, Lumzy (eller annat Mockupverktyg), GitHub.

För att ni ska få möjlighet att träna på alla verktyg har jag satt upp kravet att minst ett projekt måste genomföras med vart och ett av verktygen som huvudverktyg, dvs prototypen ska i ett fall vara utvecklad med Scratch och i ett annat med Wordpress osv. Vilket verktyg du använder för ett visst projekt är valfritt.

# Arbetsgång

Under lektionerna jobbar ni parvis med projektet, med möjlighet att få handledning av mig. I gruppen fördelar ni själva arbetet på lämpligt sätt. Använd GitHub för planeringen.

I varje projekt ska minst dessa dokument skapas:

### Projektbeskrivning

Detta är ett dokument som beskriver projektets mål och övergripande funktion. Exempel finns i EduLife.

### Kravspecifikation

Kravspecifikationen är ett dokument som närmare beskriver funktionen hos de olika delarna i applikationen. Exempel finns i EduLife.

### Tidplan

Tidplanen innehåller en uppskattning av den tid projektet kommer att ta, samt en planering av när de ingående momenten ska utföras, vem som ska göra dem och hur lång tid de beräknas ta i anspråk. Se exempel i Edulife.

### Projektrapport

Projektrapporten är en redovisning av hur projektet genomförts och vad som uppnåtts. Denna skrivs enligt en särskild mall som finns i EduLife.

Det kan också komma att behövas en användarhandledning. Den ska beskriva för användaren hur gränssnittet ska användas. Om man gjort ett perfekt gränssnitt kanske det är möjligt att klara sig utan användarhandledning!!

# Resultat

Slutresultatet av projektet ska vara en fungerande prototyp, gjord i något lämpligt valt prototypverktyg, exv Lumzy, Wordpress, Scratch eller Komodo. Resultatet ska gå att lämna till en programutvecklare för vidare produktion av webbsajt. Ett absolut krav är att det ska gå att använda applikationen i en webbläsare i en dator, men helst ska den också vara anpassad för att användas på en surfplatta(iPad) och en mobiltelefon (Android, iPhone) också.

# Redovisning

Varje deltagare skriver en liten projektdagbok (exv blogg i Wordpress). Slutresultatet skickas in i EduLife och en kort redovisning inför klassen kan komma att genomföras. **Var och en** av projektdeltagarna skriver en kort projektrapport enligt en given mall.

# Projektlista

* Enkelt datorspel
* Biljettautomat (Parkeringsbiljett, Tågbiljett)
* Godisautomat
* Fotobås för ID-kort
* Bankomat
* Mediaspelare, Chattprogram (Videochatt)
* Gitarrförstärkare, Synthesizer, Sequencerprogram
* Utbildningssajt
* Webbshop
* Egen idé om förbättring av något befintligt gränssnitt (exempelvis karaktärer i ett spel)

I de fall där det är fler än en applikation vid en punkt i listan väljer du något av alternativen för den punkten.