

# Projektplan – Addswift prototyp

Christopher Gauffin  
Självständigt arbete

# Table of Contents

I.	<b>Inledning</b> .....	2
	Bakgrund	
	Syfte	
	Mål	
II.	<b>Kravspekifikation</b> .....	3
	Produktkrav	
	Projektkrav	
III.	<b>Omfattning och resultat</b> .....	3
	Uppgift	
	Avgränsningar	
	Förväntade resultat	
IV.	<b>Projektorganisation</b> .....	4
	Organisation	
	Handledningsmöten	
V.	<b>Tidsplan och milstolpar</b> .....	4
	Tidsplan	
	Milstolpar	
VI.	<b>Arbetsmetodik</b> .....	5
	Vattenfallsmetoden	
	Trello	
	Produktion	
	Validering	
VII.	<b>Risakanalys</b> .....	6
VIII.	<b>Avslut</b> .....	Fel! Bokmärket är inte definierat.

# Inledning

---

## Bakgrund

Christopher studerar på Mittuniversitetet och läser sin sista termin i programmet webbutveckling. För att fullborda sin examen så behöver ett självständigt arbete utföras. Valet av självständigt arbete ska inkludera kunskap, metodik, verktyg och teori från de kurser som har lästs under programmet. För att inkludera så mycket kunskap som möjligt så har ett större projekt valts för ett i nuläget fiktivt företag Addswift.

En vanlig internetanvändare idag använder oftast flera hemsidor, plattformar, applikationer, spel, musiktjänster och samlar därför på sig väldigt många profiler och konton. Addswift är en tjänst där användare kan logga in, samla konton och profiler, hemsidor och bloggar, skapa nya kontaktnät och dela med sig av sin globala internetprofil. Värdefull data samlas in vilket hjälper både Addswift för att förbättra innehållet men också för att företag ska kunna nå ut till sina kunder.

En affärsplan på detta projekt har redan gjorts men endast i ett fiktivt syfte tills dess att projektet eventuellt skulle bli verklighet. Denna plan går över hur företaget Addswift skulle finansieras, mer detaljerad beskrivning av produkter, vision, idé och mål för företaget.

På grund av den kortare tidsbegränsningen på cirka 2 månader så kommer inte alla produkter som Addswift erbjuder enligt affärsplan att skapas, utan endast en enklare variant av webbplattformen som kommer att skapas i form av en prototyp med begränsad funktionalitet.

## Syfte

Syftet med att skapa en prototyp är att ta fram ett Proof of Concept för plattformen och företaget vilket kan ge bevis för hållbarheten och en bättre föreståelse för någon utomstående i hur den skulle kunna se ut och fungera. Genom att framställa en prototyp så kan det skapa en grund för vidareutveckling och dessutom göra företaget mer intressant för eventuella investerare.

Ur ett lärdomligt syfte så ska projektet vara både utvecklande och lärorikt för att ge en förberedelse för arbetslivet där kunskaper och lärdomar som har undervisats under programmet gång ska appliceras i en mer verklighetstrogen miljö och ge ett större meriterande värde både på arbetsmarknaden och för vidare studier.

## Mål

Projektmålet i sin helhet är att kunskaper från en mängd kurser i programmet tillämpas och rapporteras utförligt i projektrapporten.

Målet för prototypen är att skapa en enklare produkt som använder tekniker och metoder som skulle kunna användas i ett verkligt projekt där kunskaper från kurser appliceras i både design och

utveckling. Åtgärder ska ha gjorts för att bland annat uppnå säkerhet, tillgänglighet, användbarhet, skalbarhet och hållbarhet.

## Kravspecifikation

---

### Produktkrav

Prototypen ska erbjuda en användare att logga in via en publik länk antingen genom manuell registrering eller via social media.

Väl inloggad så ska en användare kunna navigera i gränsnittet och besöka de olika undersidorna där begränsad funktionalitet kan finnas men där det är tydligt hur varje del av gränsnittet teoretiskt sätt skulle kunna användas.

Fungerande funktionalitet som skall implementeras i prototypen är:

- Anslutning till 1-3 sociala media, användare ska kunna logga in med social media och lägga till ett konto i sin profil.
- Ett par inställningar i profil skall kunna göras för att exempelvis byta tema eller namn.
- En användare ska kunna söka upp och hitta andra användare och lägga till dem som vän eller följa dem.
- Det ska finnas en enkel admin funktionalitet för att exempelvis radera/skapa eller bannlysa användare.

### Projektkrav

Projektet ska tillämpa åtminstone 3 olika kurser från programmet, alternativt webbdesign, webbanvändbarhet, web 2.0 och/eller projektledning.

## Omfattning och resultat

---

### Uppgift

Skapa och lämna in ett projekt och en prototyp av en webbplattform som anges i kravspecifikationen.

### Avgränsningar

Webbplattformen ska vara publikt tillgänglig men där en enklare gratis webhost kan användas som inte behöver erbjuda bandbredd för en större mängd användare.

Addswift är ett fiktivt företag så projektet kommer inte att drivas i ett vinstdrivande syfte utan endast för studier. Däremot kan prototypen fungera som ett underlag för eventuell utveckling i framtiden.

### **Förväntade resultat**

Projektet förväntas uppfylla hela kravspecifikationen, där både projektplan, fungerande prototyp och projektrapport är levererat innan deadline.

## **Projektorganisation**

---

### **Organisation**

Projektet kommer att genomföras helt och hållet utav Christopher, elev på programmet, som ansvarar för projektledning, design, utveckling, kvalitet och leverans. Christopher kommer att se till att hela projektet planeras, utvecklas, färdigställs och levereras inom givna tidsramar och följer kravspecifikationen.

Projektägare och beställare är Mattias och Mikael, programansvariga på programmet, som ansvarar för godkännande och betygsättning för projektet

Magnus, Nordenchef på Sizmek, kommer att vara ansvarig handledare under projektet och kommer att ansvara för feedback och ta del av planerade handledningsmöten.

### **Handledningsmöten**

Första handledningsmötet kommer gå ut på att diskutera hur layout, användarflöde och vision för företaget kommer att se ut. Presentation utav projektplan och utformning i form av wireframes kommer att göras för att få eventuell feedback för förbättringar. I detta möte kommer det ligga fokus på diskussion kring vad som är viktigast att ta fram i prototypen.

Det andra mötet kommer att ske först när hela prototypen är klar där en kortare presentation kommer att göras. Även vid detta tillfälle så kan förändringar och förbättringar diskuteras och förslag för övrig funktionalitet som prototypen saknar. Meningen med detta möte är att få en förståelse för vad nästa steg kommer att vara för vidareutveckling för både plattform och företag.

## **Tidsplan och milstoplar**

---

### **Tidsplan**

Tiden har fördelats på ett sådant vis att både en fungerande prototyp kan skapas och att en projektrapport kan skrivas innan att projektet behöver lämnas in, vilket är den 10 Juni 2018.

Projektstart är 1 April men där projektplanen har en inverkan först när utformning av prototypen börjar den 14 April.

Grafisk presentation av tidsplanen finns uppställt i ett Gantt-schema (Bilaga 1).

## Milstolpar

De större milstolparna med projektet kommer att vara:

- 14/04 - Fullständig planering av projekt från start till slut har gjorts.
- 24/04 - Prototypen och tillhörande databas har utformats med diverse diagram och scheman.
- 18/05 - Hela prototypen är fungerande, optimerad och publikt uppladdad.
- 06/06 - En utförlig projektrapport har gjorts för projektets alla olika delar inlämnat.
- 10/06 - Allt projektmaterial inlämnat.

## Arbetsmetodik

---

### Vattenfallsmetoden

Projektet kommer att följa vattenfallsmetoden där slutdatum för aktiviteter enligt gantt-schemat kommer att följas så väl det går för att vara tidenslig med planen. Däremot är ordningen för aktiviteterna inte lika viktigt som tiden då vissa delmoment kan behöva göras i en viss ordning för att uppfylla en aktivitet och där visst underhåll eller ändringar behöver göras i tidigare aktiviteter.

Ett översiktligt diagram för uppdelning av moment och delmoment som behöver göras finns som en WBS (Bilaga 2).

### Trello

Verktöget trello kommer att användas till hjälp för att få en överblick över vilket stadie varje aktivitet ligger i från att vara klar.

### Produktion

En omfattande utformning kommer först att skapas i form av wireframes för layout, ER-diagram för databasstruktur, flödesdiagram för en effektivare programmering och storyboard för design.

Efter att plattformen har utformas så kommer utveckling av prototypen direkt att initieras där scheman och diagram kommer att användas för att effektivisera arbetsflödet. Ramverk som används kommer att inkludera Vue.js tillsammans med Nuxt för frontend och Node.js/Express tillsammans med MongoDB/Mongoose för ett REST-baserat backend API.

All produktion sker i en lokal miljö där projektets material antingen sparas via Google Drive eller Github för versionshantering av kod.

När både utformning och utveckling är färdigt så kommer en utförlig rapport att skrivas för hela projektet från start till slut. Rapportskrivning kommer också att ske under utvecklingens gång när ett större delmoment är utfört.

## Validering

Validering av att projektet möter kravspecifikationen kommer regelbundet att avstämmas där både kunskap från kurser tillämpas och att prototypen har de funktionella kraven.

## Risikanalys

---

Följande risktabell beskriver sannolikheten för att en risk skulle ske, hur stora konsekvenser den har och vilka åtgärder som bör tas ifall det händer.

Riskvärde räknas ut genom att multiplicera sannolikhet med konsekvens där 1 är de minsta värdet och 5 är det högsta värdet för en sannolikhet/konsekvens.

Risk	Sannolikhet	Konsekvens	Riskvärde	Åtgärd
Prokrastinering	4	4	16	Avskärma distraktioner
Tidsbrist	4	4	16	Följ tidsplan, gör klart en aktivitet innan deadline gå annars vidare till nästa
Komplicerade buggar/problem	3	5	15	Överväg om resultat är värt tidsunderlag
Behov av externt internet	2	3	6	Använd mobilinternet, ladda powerbank
Strömavbrott	1	3	3	Alltid ha en backup online, använd laptop

## Inlämning

---

Projektplan, projektrapport, material för prototyp och bifogade filer, dokument, scheman ska lämnas in samtidigt i ett komprimerad arkiv på Moodle.