

Projekt Rapport: Digital Ønskeseddel

Forfattere:

Emin Rusit

Yasin Dhalin

Ramzan Ahmed

Uddannelsesinstitution: KEA

Uddannelse: Datamatikeruddannelsen

Semester: Efterår 2024

Vejleder: [Indsæt vejlederens navn]

Afleveringsdato: [Indsæt afleveringsdato]

Indholdsfortegnelse

Indledning

Denne rapport beskriver udviklingen af en digital ønskeseddel-applikation. Projektet er udført som en del af KEA's Datamatikeruddannelse på 2. semester, med det formål at få praktisk erfaring med at udvikle en webbaseret applikation. Vi har forsøgt at skabe en platform, der gør det muligt for brugere at oprette ønskesedler, men projektet nåede ikke alle mål og kræver yderligere udvikling.

Problemstilling

Der findes mange måder at dele ønskelister på, men de fleste løsninger er spredte og ikke altid intuitive. Vi har taget udgangspunkt i et behov for en enkel og tilgængelig digital platform, hvor brugere kan organisere og dele deres ønsker på en struktureret måde. Dette projekt søger at udvikle en grundlæggende prototype, der kan demonstrere konceptet og fungere som udgangspunkt for fremtidige forbedringer.

Problemformulering: Målet med projektet

Hvordan kan vi udvikle en brugervenlig digital ønskeseddel-applikation, der gør det muligt for brugere at oprette og dele ønskelister?

Delmål for projektet inkluderer:

- At skabe en grundlæggende platform for oprettelse og visning af ønskesedler.
- At demonstrere konceptet gennem en funktionel prototype.

Hovedafsnit

Udviklingsproces og Metoder —————

Vi fulgte en iterativ tilgang for at få løbende feedback og justere funktionerne i applikationen. Der blev arbejdet i mindre sprints, men på grund af tidsbegrænsninger nåede vi ikke alt, hvad vi havde planlagt. Processen gav os dog værdifuld erfaring og indsigt i projektstyring og samarbejde.

Teknologiske valg og begrundelser —————

For at opnå den ønskede funktionalitet brugte vi enkle teknologier, der muliggør en webbaseret tilgang. Teknologivalgene blev truffet for at understøtte en hurtig implementering af prototypen. Vi vil dog gerne fremhæve, at flere områder kunne forbedres for en mere robust løsning.

Problemer undervejs

Vi oplevede flere udfordringer under projektførelsen, blandt andet tidsbegrænsninger og tekniske vanskeligheder, hvilket betød, at visse funktioner ikke blev færdiggjort. Dette har givet os læring omkring, hvordan vi kan håndtere lignende projekter mere effektivt fremover.

Interessentanalyse(se bilag)

Interessentanalysen identificerer de vigtigste aktører, der påvirker eller bliver påvirket af projektet. Dette inkluderer slutbrugere, projektgruppen, vejleder og potentielle fremtidige partnere. Ved at tage hensyn til deres interesser og behov har vi skabt en platform, der tilstræber at opfylde de grundlæggende krav og forventninger.

Refleksioner

Vi reflekterede løbende over vores udviklingsproces og lærte, at klar kommunikation og projektstruktur er vigtige faktorer for at nå de ønskede mål.

Selvom vi ikke nåede alle funktioner, gav projektet os værdifuld erfaring i både samarbejde og teknisk udførelse.

Konklusion

Projektet resulterede i en funktionel prototype af en digital ønskeseddel. Vi opnåede en del af de ønskede funktioner, men der er stadig potentiale

for forbedringer og videreudvikling. Projektet gav os indsigt i både projektstyring og tekniske udfordringer.

Perspektivering

Hvis vi skulle fortsætte med projektet, ville vi arbejde på at udvide funktionaliteten og forbedre systemets ydeevne. Derudover ville vi undersøge muligheder for at implementere flere delingsmuligheder og øge brugeroplevelsen.

Referencer

Bilag

Interessant	Oplevede fordele	Oplevede ulemper	Konkrete handlinge	Ansvarlig / deadline
Brugere af ønskeseddel (ekstern)	Nemmere at administrere og dele ønsker digitalt. Bedre overblik og planlægning	Kan opleve tekniske problemer eller datalæk, hvis systemet ikke er sikkert.	Implementer regelmæssige sikkerhedsopdateringer og skab et brugervenligt design.	Produktansvarlig
Partnere og forhandlere (ekstern)	Øget synlighed og mulighed for øget salg ved integration med ønskeseddel	Risiko for konkurrence med andre platforme, hvis de tilbyder lignende funktionalitet	Regelmæssig opfølgning og justering af samarbejdsaftaler for at sikre værdi for begge parter	Partneransvarlig
Kundesupport (intern)	Forbedret kundetilfredshed ved hurtig og effektiv løsning af brugerproblemer.	Kan blive overbelastet i spidsbelastningsperioder (f.eks. jul og højsæson).	Etabler en effektiv kundesupportstruktur og sørg for ekstra ressourcer i spidsperioder	Supportleder
Konkurrenter (ekstern)	Kan inspirere til innovation og videreudvikling af lignende tjenester på markedet.	Risiko for tab af markedsandele, hvis konkurrenterne tilbyder unikke funktioner hurtigere.	Følg konkurrenternes udvikling tæt og juster strategi for at forblive konkurrencedygtig	Produktstrategichef
IT-sikkerhedsteam (intern)	Øget tillid blandt brugerne ved at sikre data og system mod sikkerhedsbrud	Risiko for komplekse sikkerhedsproblemer, der kræver hurtig løsning	Implementer de nyeste sikkerhedsstandarder og hold regelmæssige sikkerhedstests	Sikkerhedschef

Risikoanalyse for Digital Ønskeseddel Projekt

Dato	Risiko	Symptomer	Risikobeskrivelser	Sandsynlighed	Konsekvens	Risiko (S x K)	Mulige løsninger
------	--------	-----------	--------------------	---------------	------------	----------------	------------------

15/11/2024	Teknisk fejl i deployment	Fejl ved systemopstart	Risiko for fejl ved deployment, hvilket kan medføre, at brugerne ikke kan tilgå systemet.	4	5	20	Grundige tests før deployment, opsætning af rollback-muligheder
15/11/2024	Manglende datasikkerhed	Brud på brugerdata	Risiko for at brugerdata kan blive lækket eller misbrugt pga. manglende sikkerhedsforanstaltninger	3	5	15	Implementer sikkerhedsstiltag som kryptering og regelmæssige audits.
15/11/2024	Utilstrækkelig serverkapacitet	Langsom responstid	Risiko for at serveren ikke kan håndtere høj trafik, hvilket resulterer i langsom responstid.	4	4	16	Opskalering af serverkapacitet eller brug af cloud-baserede løsninger
15/11/2024	Manglende brugerfeedback	Utilfredse brugere	Risiko for at brugerne ikke er	3	4	12	Indfør feedback muligheder i

			tilfredse med systemet , hvis deres feedback ikke inddrages				systemet , regelmæssig brugerundersøgelse.
15/11/2024	Overholdelse af GDPR	Lovmæssige konsekvenser	Risiko for lovovertrædelser, hvis datahåndteringen ikke overholder GDPR-reglerne.	3	4	12	Sørg for GDPR-godkendelse og regelmæssige databeskyttelsesaudits.
15/11/2024	Systemnødetid	Manglende adgang til platformen	Risiko for at systemet ikke er tilgængeligt, hvilket kan påvirke brugerne's oplevelse negativt.	2	4	8	Implementer redundans og failover-systemer for at minimere nedetid.

Projekt Rapport: Digital Ønskeseddel

Forfattere:

Emin Rusit

Yasin Dhalin

Ramzan Ahmed

Uddannelsesinstitution: KEA
Uddannelse: Datamatikeruddannelsen
Semester: Efterår 2024
Vejleder: [Indsæt vejlederens navn]
Afleveringsdato: [Indsæt afleveringsdato]

Indholdsfortegnelse

Indledning

Denne rapport beskriver udviklingen af en digital ønskeseddel-applikation. Projektet er udført som en del af KEA's Datamatikeruddannelse på 2. semester, med det formål at få praktisk erfaring med at udvikle en webbaseret applikation. Vi har forsøgt at skabe en platform, der gør det muligt for brugere at oprette ønskesedler, men projektet nåede ikke alle mål og kræver yderligere udvikling.

Problemstilling

Der findes mange måder at dele ønskelister på, men de fleste løsninger er spredte og ikke altid intuitive. Vi har taget udgangspunkt i et behov for en enkel og tilgængelig digital platform, hvor brugere kan organisere og dele deres ønsker på en struktureret måde. Dette projekt søger at udvikle en grundlæggende prototype, der kan demonstrere konceptet og fungere som udgangspunkt for fremtidige forbedringer.

Problemformulering: Målet med projektet

Hvordan kan vi udvikle en brugervenlig digital ønskeseddel-applikation, der gør det muligt for brugere at oprette og dele ønskelister?

Delmål for projektet inkluderer:

- At skabe en grundlæggende platform for oprettelse og visning af ønskesedler.
- At demonstrere konceptet gennem en funktionel prototype.

Hovedafsnit

Udviklingsproces og Metoder

Vi fulgte en iterativ tilgang for at få løbende feedback og justere funktionerne i applikationen. Der blev arbejdet i mindre sprints, men på grund af tidsbegrænsninger nåede vi ikke alt, hvad vi havde planlagt. Processen gav os dog værdifuld erfaring og indsigt i projektstyring og samarbejde.

Teknologiske valg og begrundelser

For at opnå den ønskede funktionalitet brugte vi enkle teknologier, der muliggør en webbaseret tilgang. Teknologivalgene blev truffet for at understøtte en hurtig implementering af prototypen. Vi vil dog gerne fremhæve, at flere områder kunne forbedres for en mere robust løsning.

Problemer undervejs

Vi oplevede flere udfordringer under projektforløbet, blandt andet tidsbegrænsninger og tekniske vanskeligheder, hvilket betød, at visse funktioner ikke blev færdiggjort. Dette har givet os læring omkring, hvordan vi kan håndtere lignende projekter mere effektivt fremover.

Interessentanalyse

Interessentanalysen identificerer de vigtigste aktører, der påvirker eller bliver påvirket af projektet. Dette inkluderer slutbrugere, projektgruppen, vejleder og potentielle fremtidige partnere. Ved at tage hensyn til deres interesser og behov har vi skabt en platform, der tilstræber at opfylde de grundlæggende krav og forventninger.

ER Diagram

Business Model Canvas

Refleksioner

Vi reflekterede løbende over vores udviklingsproces og lærte, at klar kommunikation og projektstruktur er vigtige faktorer for at nå de ønskede mål.

Selvom vi ikke nåede alle funktioner, gav projektet os værdifuld erfaring i både samarbejde og teknisk udførelse.

Konklusion

Projektet resulterede i en funktionel prototype af en digital ønskeseddel. Vi opnåede en del af de ønskede funktioner, men der er stadig potentiale for forbedringer og videreudvikling. Projektet gav os indsigt i både projektstyring og tekniske udfordringer.

Perspektivering

Hvis vi skulle fortsætte med projektet, ville vi arbejde på at udvide funktionaliteten og forbedre systemets ydeevne. Derudover ville vi undersøge muligheder for at implementere flere delingsmuligheder og øge brugeroplevelsen.

Referencer