

Kursnamn: Publikeringsverktyg och UX  
Klass: YH00961-2022-3  
Termin: Hösten 2024

## Projektarbete; digital applikation eller webbplats

### INLEDNING

Bakgrundsbeskrivning	Projektet syftar till att ge praktisk erfarenhet av att utveckla digitala produkter med fokus på användarupplevelse, funktionalitet och försäljning. Genom att arbeta med ett verkligt projekt får ni chansen att använda era kunskaper för att lösa konkreta problem och visa hur en digital lösning kan skapas från idé till slutprodukt.
Varför ska ni utföra detta arbete?	Detta projekt är utformat för att ge erfarenhet av att skapa funktionella och användarvänliga digitala lösningar som uppfyller specifika krav. Det ger också en möjlighet att utveckla era färdigheter inom planering, utveckling och presentation av digitala projekt. Uppgiften ger er dessutom färdigheter i att "sälja" er produkt, vilket är viktigt för att förstå affärs-aspekterna av digitala projekt.
Vad ska ni leverera?	<p>Del 1: Grupparbete – En färdig webbplats eller applikation som inkluderar design och funktionalitet, utvecklad enligt specifika krav.</p> <p>Del 2: Individuell skriftlig rapport – En rapport där varje gruppmedlem beskriver sina egna bidrag och reflekterar över arbetet.</p> <p>Del 3: Individuell presentation – En inspelad presentation där ni säljer in projektet till en fiktiv kund eller investerare.</p>

### UPPGIFTSBESKRIVNING

Vad ska ni göra?	<p>Ni ska i grupper utveckla en digital produkt, antingen en webbplats eller en applikation, som demonstrerar er förmåga att arbeta med publiceringsverktyg, CMS och grundläggande systemutveckling. Projektet är uppdelat i tre delar:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Grupparbete för att utveckla produkten</li><li>2) En individuell skriftlig rapport om era bidrag</li><li>3) En individuell presentation där ni säljer produkten till en fiktiv kund eller investerare.</li></ol>
Planering och Design	<p>Den första fasen i projektet fokuserar på att lägga en solid grund för arbetet genom noggrann planering och välutformad design. I denna fas ska gruppen skapa en projektplan som beskriver alla delar av projektet och sätter upp tydliga och mätbara mål för vad som ska uppnås. Projektplanen bör inkludera en tidsplan med milstolpar som hjälper gruppen att hålla arbetet på rätt spår och säkerställa att alla delmoment blir färdigställda i tid.</p> <p>Dessutom ska gruppen utveckla designskisser och wireframes som ger en visuell representation av den färdiga produkten. Skisserna bör inkludera layouten för användargränssnittet, navigationsstrukturen och</p>

eventuella interaktiva element för att skapa en användarvänlig upplevelse. Gruppen ska också överväga färgscheman, typsnitt och visuella element som är viktiga för att skapa en attraktiv och funktionell design.

Arbetsuppgifterna ska fördelas inom gruppen baserat på individuella styrkor och intressen. Det kan vara användbart att tilldela roller som projektledare, frontendutvecklare, backendutvecklare och testansvarig, samt att utse någon som ansvarar för dokumentation och rapportskrivning. Genom att sätta tydliga ansvarsområden minskar risken för förvirring och överlappande arbete, vilket gör att projektet kan fortskrida mer effektivt.

#### Utveckling och Implementering

I den andra fasen fokuserar arbetet på att omsätta planeringen och designen i praktiken genom att utveckla och implementera de planerade funktionerna. Här ska gruppen skriva koden och bygga den faktiska webbplatsen eller applikationen. Under denna fas är det viktigt att arbeta med kontinuerliga tester för att identifiera och åtgärda eventuella buggar och problem tidigt. Alla funktioner som utvecklas ska testas för att säkerställa att de fungerar korrekt och att användarupplevelsen är i linje med de ursprungliga designskisserna.

Utvecklingsfasen bör omfatta både frontend och backend, beroende på projektets omfattning. Om det handlar om en webbplats kan frontendarbetet inkludera HTML, CSS och JavaScript för att skapa ett responsivt och användarvänligt gränssnitt. Backendutvecklingen kan omfatta serverlogik, databasanslutningar och eventuell integration av API för att tillhandahålla dynamiska funktioner. Om projektet istället är en applikation kan detta innefatta utveckling av specifika moduler, komponenter och eventuellt plattformsspecifika funktioner.

En viktig del av denna fas är att följa den bästa praxis för kodning, såsom att använda versionshantering (exempelvis Git) och dokumentera koden för att göra den lätt att förstå för andra utvecklare. Alla ändringar och uppdateringar bör dessutom granskas och testas noggrant innan de integreras i projektet.

#### Förberedelse inför säljfasen

Den sista fasen syftar till att förbereda er för att sälja in projektet till en fiktiv kund eller investerare. Här ska gruppen arbeta med att färdigställa sina individuella skriftliga rapporter, där var och en beskriver sitt bidrag till projektet, de utmaningar som har uppstått, och hur de har lösts. Rapporten bör också inkludera en teknisk beskrivning av de funktioner som har implementerats och reflektioner över vilka förbättringar som kan göras.

Utöver den skriftliga rapporten ska varje deltagare förbereda en individuell pitch där ni säljer in projektet. Presentationen ska vara övertygande och förklara varför den utvecklade produkten är värdefull, vilka problem den löser, samt vilka funktioner och egenskaper som gör den unik och användbar. Ni ska även beskriva hur produkten kan vidareutvecklas och anpassas för att möta framtida behov eller

marknadstrender. Presentationen ska spelas in och vara mellan 5-10 minuter lång.

För att göra säljfasen så framgångsrik som möjligt bör ni öva på er presentation för att säkerställa att budskapet är tydligt och att ni kan framföra det på ett professionellt och övertygande sätt. Det är också viktigt att använda visuella hjälpmedel, såsom bilder, grafik eller demonstrationsvideor av er produkt, för att förstärka budskapet och göra presentationen mer engagerande.

## KRAVSPECIFIKATION

### Gruppens digitala produkt

**Funktionalitet:** Produkter ska inkludera minst tre funktioner, exempelvis en interaktiv användargränssnitt, datainmatning, och responsivt innehåll.

**Design:** Webbplatsen/applikationen ska ha en användarvänlig och tilltalande design med tydlig navigering.

**Teknik:** Ni ska använda ett publiceringsverktyg (CMS) som exempelvis WordPress, Umbraco eller ett liknande verktyg.

**Dokumentation:** Gruppen ska lämna in en teknisk specifikation som beskriver systemarkitekturen och hur funktionerna implementeras.

### Individuell skriftlig rapport

**Beskrivning av egen insats:** Varje deltagare ska beskriva vilka delar de har arbetat med, exempelvis frontendutveckling, backendutveckling, eller testning.

**Reflektion över arbetet:** Reflektera över vilka utmaningar ni stötte på, hur de löstes, och vilka lärdomar ni tar med er.

**Omfattning:** Rapporten ska vara omkring 1 000 ord och inkludera både tekniska detaljer och personliga reflektioner.

### Individuell presentation

**Syfte:** Sälja in projektet till en fiktiv kund eller investerare. Förklara varför produkten är värdefull, vilka problem den löser och vilka funktioner som gör den unik.

**Format:** Spela in en video där ni presenterar projektet. Presentationen ska vara mellan 5–10 minuter.

**Innehåll:** Presentationen ska innehålla en tydlig beskrivning av produktens funktionalitet, design, och målgrupp samt hur produkten kan anpassas för att möta framtida behov.

## INLÄMNING OCH REDOVISNING

### Inlämning

Arbetet skall vara inlämnat senast fredagen den 15 November.  
Inlämning av digital produkt, individuell rapport och presentation:  
Deadline är samma för alla tre delar.

Redovisning

Gruppredovisning av projektet sker muntligt inför klassen, och de individuella presentationerna lämnas in digitalt.

## **BEDÖMNING OCH ÅTERKOPPLING**

Bedömning sker med följande betygsriterier

Bedömning sker på en skala från Icke godkänt (IG), Godkänt (G), till Väl godkänt (VG). För att uppnå VG krävs en hög grad av funktionalitet och design, tydlig dokumentation, samt en övertygande presentation.

Återkoppling

Sker senast två veckor efter inlämning, med detaljerad feedback på alla delar av uppgiften.