**HVL – Haugesund**

**Informasjonsteknologi**

**Høst 2024**

**Semesteroppgave**

Innlevering 1

**Dat111**

Jørgen Mark Oltedal

Johannes Tollessen Rosberg

Filip Olav Ulland

**Prosjektbeskrivelse**

Læringslabben brukes av både tilsatte og studenter på HVL. I følge hovedsiden av læringslabben kan du "utforske, samhandle og skape, med fokus på teknologi" [1] og de har en rekke forskjellig utstyr og ting du kan prøve ut som 3D-printing, koding og programmering, VR, Droner, osv. Læringslabben tilbyr også kurs og opplæring, pedagogisk og teknologisk rådgiving, støtte og tilrettelegging for brukerenes aktiviteter og utlån av forskjellig utstyr [2]. Deres mål går ut på prinsippet «hjelp til selvhjelp», å gjøre slik at studenter og underviserene er i stand til å løse oppgavene selv på en god måte [2]. Tilgang til utstyr og kurs vil også kunne gi kompetanse til ny teknologi og få input av de som bruker læringslab tilknyttet til ny teknologi [2]. Selve siden er viktig for å fremme disse tilbudene og informasjon, men også slik at de som bruker læringslabben har et sted der de kan reservere og få oversikt over utstyr. Oppdraget vårt er å forbedre siden.

**Product backlog**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | User Story | Tasks | Owner | Status | Estimated Effort | Day 1 | Day 2 | Day 3 | Day 4 |
| |  |  | | --- | --- | | BRH-1 |  | | Som en innbygger av en kommune der HVL har kampus, ønsker jeg å skaffe meg infomasjon om læringslabben og deres status slik at jeg er oppdatert på hva læringslabben og hva det dreier seg om, og hva de tilbyr. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRH-2 | Som en innbygger av en kommune der HVL har kampus, ønsker jeg å få en beskrivelse av læringslabben sin visjon, hensikt, mål og bakgrunn. Slik at jeg får en forståelse for hvorfor læringslabben er opprettet. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRH-3 | Som en innbygger av en kommune der HVL har kampus, ønsker jeg å se en presentasjon av løsninger og teknologier som benyttes ved læringslabbene. Slik at jeg får en forståelse av løsningene og hvilken påvirkning disse har på studiestedet og lokalsamfunn. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRH-4 | |  |  | | --- | --- | | Som en innbygger av en kommune der HVL har kampus, ønsker jeg å se en beskrivelse av bærekraft og samfunnsansvar som adresseres. Slik at jeg får en enda bedre forståelse av hvordan læringslabbene adresserer disse områdene. ved læringslabbene. Slik at jeg vet hvem jeg skal kontakte, og hvordan jeg skal gå frem for å få utfyllende informasjon, leie utstyr eller inngå samarbeid. |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRH-5 | Som en innbygger av en kommune der HVL har kampus, ønsker jeg å finne kontaktinformasjon for læringslabbene. Slik at jeg vet hvem jeg skal kontakte, og hvordan jeg skal gå frem for å få utfyllende informasjon, leie utstyr eller inngå samarbeid. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRH-6 | Kunden var en elev fra Stord, kunden ville oppnå å kunne bruke ett kamera, fordi de trengte kameraet til en skoleoppgave. |  |  |  |  |  |  |  |  |
| BRH-7 | Kundene var HVL Skape og Kommunikasjon. De ville oppnå å få undervisning til sine deltakere om det å være student til låns, fordi de ville ha informerte deltakere til HVL Skape. |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Prosjektplan**

Start: Uke 36

Første sprintperiode: Uke 36-38.

Lag en repository (fullført 11.09)

Lag forsiden (fullført 11.09)

Lag en product backlog (fullført 13.09)

Ha intervju med Thomas Sjøen (fullført 19.09)

Skriv prosjektbeskrivelse (fullført 20.09)

Lag Prosjektplan fullført (fullført 20.09)

Legg til bilde av gruppemedlemmene (fullført 20.09)

Første versjon av nettsted levert (Uke 38)

1. Løsningsdesign / Wireframes (maks 2 sider):

2. Oppdatert product backlog (maks ½ side):

3. Sprint Backlog/Sprint plan med Sprint Burndown chart (maks 1 side):

4. Kanbanboard / Scrum board (maks 1 side):

5. Demo av kodet nettsted (video):

6. CSS fil med

• Bakgrunnsfarger og/eller bakgrunnsbilder.

• Rammer, marger og padding.

• Skriftstørrelser, skriftfarge og skrifttyper.

• Bruk av både type (tagger), klasse (class).

• Bruk av ulike lister, tabeller etc.

• Bruk av avansert posisjonering fra forelesningene.

7. HTML skal følge tekniske krav som en finner i oppgaven.

Andre versjon av nettsted levert (Uke 41)

1. Oppdatert product backlog (maks ½ side):

2. Sprint Backlog/Sprintplan plan med Sprint Burndown chart (maks 1 side):

3. Kanbanboard / Scrum board (maks 1 side):

4. Demo av kodet nettsted (video):

5. Ny brukerhistorie i HTML

6. Python program (mer informasjon senere)

7. Filene skal være korrekte ifølge:

I. Forside

II. Innholdsfortegnelse

III. Sammendrag

1. Introduksjon

▪ Visjon og prosjektbeskrivelse. Hvilke problem skal prosjektet løse?

▪ Initiale krav / oppsummering av funksjonelle krav

2. Metode

2.1. Løsningsdesign

▪ Kort beskrivelse av løsningsdesign

2.2.Metode

▪ Hvordan evalueres resultatene deres (validering og verifikasjon)?

▪ Hvilke gjennomføringsmetoder er benyttet? F.eks. Kanban, iterativ

/smidig utvikling / Scrum

3. Resultater

▪ Hva har prosjektet produsert?

▪ Beskrivelse av resultatet

▪ Figurer, screenshots, video etc.

4. Diskusjon

▪ Hvordan gikk prosjektet, hva oppnådde dere?

▪ Hva ble ikke gjort?

▪ Hva kunne blitt gjort videre?

5. Referanselist

Endelig versjon av nettsted levert (Uke 44)

Sluttrapport til Eksamen:

I. Forside

II. Innholdsfortegnelse

III. Sammendrag

1. Introduksjon

▪ Visjon og prosjektbeskrivelse. Hvilke problem skal prosjektet løse?

▪ Initiale krav / oppsummering av funksjonelle krav

2. Metode

2.1. Løsningsdesign

▪ Kort beskrivelse av løsningsdesign

2.2.Metode

▪ Hvordan evalueres resultatene deres (validering og verifikasjon)?

▪ Hvilke gjennomføringsmetoder er benyttet? F.eks. Kanban, iterativ

/smidig utvikling / Scrum

3. Resultater

▪ Hva har prosjektet produsert?

▪ Beskrivelse av resultatet

▪ Figurer, screenshots, video etc.

4. Diskusjon

▪ Hvordan gikk prosjektet, hva oppnådde dere?

▪ Hva ble ikke gjort?

▪ Hva kunne blitt gjort videre?

5. Referanseliste

Slutt: Uke 45

**Presentasjon av prosjekt gruppen.**

Gruppenavn: **DAT111 - Grupper for semesteroppgave 7**

Gruppe medlemmer

**Wireframing:**

Vi brainstormet bare imens vi kodet istede for å gjøre det før. Vi løste dette med «DUCKS».

Et bilde som inneholder person, Selfie, Menneskeansikt, vindu

Automatisk generert beskrivelse

Jørgen Mark Oltedal

**Gruppeleder**

Et bilde som inneholder Menneskeansikt, person, smil, klær

Automatisk generert beskrivelse

Johannes Tollessen Rosberg

Prosjektmedlem

Et bilde som inneholder person, Menneskeansikt, Panne, innendørs

Automatisk generert beskrivelse

Filip Olav Ulland

19 år – Sandeid

Prosjektmedlem

**Kanban Board**

* Design - HTMl sidens design.
* Programmering - Handler om selve koden og mulige feil som må fikses.
* Organisering - mer om dokumentetet og ting som backlog og hvordan den er organisert.
* Media.

Prosjekt: "Bonus Ducks"

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| To do | In Progress | Completed |
| -Lag video demo av koden sist for del 2. | - Gjør GANTT om til GANTT diagram og ikke bare tekst, eller i det minste ha det i table format slik at det blir lettere å få oversikt  -Opprette kanban board, kategorier og punkter.  -«Gjør oppgaven mer omfattende.» | -BONUS DUCKS!  - Få bedre orden på brukerhistoriene  - Lag wireframes og ha de med i rapporten |