

## P5 - Projektbeskrivelse - Digitale Brugergrænseflader

2. Semester, OEAMM18EDA, OEAMM18EDB, OEAMM18EDC

**Semester: 2. semester**

**Periode: Uge 11 - 17, 2019**

**Samarbejdspartnere: Abticon, House of Code, LAIT og Hesehus**

<b>Leverancer</b>	<b>2</b>
<b>Organisation</b>	<b>3</b>
Organisering	3
Projektledere	3
<b>Præsentation og evaluering</b>	<b>3</b>
<b>Evalueringskriterier og formål</b>	<b>3</b>
<b>Litteratur</b>	<b>3</b>

Med udgangspunkt i den valgte case er jeres opgave at designe og programmere en digital løsning, hvor I har særligt fokus på anvendelse af centrale metoder til udvikling og test af brugergrænsefladen for at sikre en god brugeroplevelse.

### Krav

Metoder, teorier og værktøjer der undervises i på modulet Digitale Brugergrænseflader skal anvendes. Jeres løsning skal være en digital løsning, hvor du inkluderer følgende krav:

- Research på virksomheden, branchen og brugeren samt inspiration
- Der udarbejdes et business Model Canvas for jeres løsning.
- Med udgangspunkt i Matrix udarbejdes user goals og task scenarios. Sidstnævnte visualiseres i storyboards.
- Der arbejdes med User Flow hvor der anvendes skitsering og paper prototyping
- UI-patterns undersøges og anvendes, samt formidles i en style guide
- Information Architecture (IA) udvikles på basis af Card Sorting
- Der skal udarbejdes en testplan for brugertests og brugertests udføres
- HTML5 og CSS3 anvendes til UI
- JavaScript (hvert gruppe medlem skal anvende og demonstrere pensum)
- Anvend Git og Github til versionering og samarbejde om koden
- Processen dokumenteres og der reflekteres over feedback.

*Bemærk: Der må ikke anvendes eksterne CSS frameworks (fx. Bootstrap), PHP frameworks eller JavaScript libraries/frameworks (fx jQuery). I skal skrive jeres egen CSS og JavaScript, hvor I anvender den læring og værktøjer som I er blevet præsenteret for i undervisningen indtil nu.*

### Leverancer

#### Itslearning 18. marts kl. 13:00

##### P5-1 Projektplan:

- Scrumboard
- Interessent analyse
- Risiko analyse
- Gruppekontrakt
- Link til log-bog for projektstyring

#### Wiseflow 24. april kl. 13:00

**P5-2** Links til besvarelse - én side (PDF med gruppenr., navn og klasse) der indeholder links til følgende leverancer:

- Fungerende online interaktiv prototype (med undersider) (HTML, CSS, JAVASCRIPT)
- Kildekode (eg. HTML, CSS, JAVASCRIPT) i et link til Github
- Style Guide (Online site)
- Video (youtube), 2-5 minutter, hvor koden forklares, hvert medlem forklarer egen kode del.
- Video (youtube) 1-3 minutter, der præsenterer jeres løsning for klienten til efterfølgende gennemgang.
- Link til jeres opdaterede digitale process portfolio, der dokumenterer jeres process fra start til slut med eget bidrag (eg. research, skitser, links til XD, eksperimenter, test etc.) Den skal desuden også indeholde en refleksion over feedback og læring med eksempel på forbedring.

**P5-3** En eller flere plakater (PDF med gruppenr., navn og klasse, afleveres som ekstramateriale) der præsenterer jeres løsning til jeres klient og også indeholder følgende:

- Business Model Canvas
- User goals
- Task scenarios og storyboard
- User-flow
- Information Architecture (IA)
- Kontaktoplysninger
- Link til prototype

## Organisation

### Organisering

Projektet er baseret på gruppearbejde i 3-4 personers grupper. Alle studerende på holdet skal være i gruppe og det er op til holdet at sikre at alle studerende er en del af en gruppe. Vi anbefaler at I danner studiegrupper grupperne imellem.

Indskriv jeres gruppe her: <https://bit.ly/2CsEMFh>

I skal booke tid til vejledning/feedback hos underviserne her: <https://bit.ly/2UztXlm>

### Projektledere

Den valgte projektleder, skal deltage i de planlagte projekt-ledermøder, hvor der godkendes og diskuteres projekt plan, process mm og tvivlsspørgsmål afklares. I fald jeres projektleder ikke kan møde til et projektledermøde, skal et andet gruppemedlem substituere. Det er forventet at information som gives til møderne, deles med gruppens medlemmer efter endt møde.

## Præsentation og evaluering

I forbereder 10 minutter klient præsentation, hvor I præsenterer jeres løsning med argumentation for valg. Resten af klassen vil være til stede, samt klient og en underviser. Hvert gruppemedlem skal præsentere en del. Der vil være omkring 10 minutters evaluering fra klienten.

Faglig evaluering fra undervisere vil foregå i den følgende uge.

## Evalueringskriterier og formål

De studerende kan arbejde i tværfaglige teams, hvor de baseret på brugerens behov, planlægger, organiserer, skaber og tester brugergrænseflader til digitale løsninger. Der evalueres ud fra, hvorvidt de studerende lever op til de givne krav og leverancer og kan forstå og anvende de givne metoder og teorier i praksis. Overordnet er formålet følgende: De studerende kan designe og programmere komplekse digitale løsninger med særligt fokus på brugergrænsefladen. De kan anvende centrale metoder til test af brugerens oplevelse af gruppens løsning. Løsninger designes og programmeres i teams under anvendelse af teknologier og udviklingsmetoder, der understøtter teamsamarbejde. (I henhold til Pkt 2.3 fra Studieordningen for Multimediedesigneruddannelsen 01.08.2018)

## Litteratur

Al litteratur fra modulet Digitale brugergrænseflader indgår. Se jeres lektionsplan for et overblik.