

# Gantt-diagram for utvikling av lofthusfruktogsaft.no

«Lofthus frukt og saft» ønsker å leie et team for å lage en webside for å nå flere kunder over hele Norge. Til dette oppdraget trengs et utviklerteam med designere og kodere, samt markedsførere, fotografer og skribenter som kan sette firmaet i et godt lys og gi de en solid representasjon via websiden.

Oppgaven for faget var å lage et Gantt-diagram for prosjektperioden over utviklingen. Jeg valgte å starte med å lage en liste over nødvendige roller og oppgaver som må gjøres over prosjektperioden. For inspirasjon har jeg sett på «Gant chart workflow case» av Martins Macks samt diskutert med andre i klassen og sett på løsningene deres.

De største utfordringene for oppgaven var å estimere et tidsrom som passer til et realistisk budsjett, spesielt da jeg ikke har noen erfaringer med dette. Under veiledning på fredagen fikk jeg en del tips fra Martins om både tidsrom og budsjettestimering, som hjalp meg å sette sammen gantt-diagrammet i et mer realistisk tidsrom.

Etter å ha laget en grov liste over roller og oppgaver, satte jeg disse opp mot hverandre, og delte tidsperioden i kategorier. Disse var først planlegging, design, koding, polering, markedsføring, og utgivelse. Etter veiledning fredag 29. september fjernet jeg markedsføring-kategorien, da markedsføring bør starte under planlegging, foregå gjennom hele utviklingen, og drives hovedsakelig av én ansvarlig. Jeg bestemte meg for å sette hele utviklingen over tre uker, som bør være realistisk for et godt fungerende utviklingsteam. Senere fjernet jeg notatene i tidsskjema og erstattet de med konkrete oppgaver, gjorde den lettere lesbar med fargekoder og kategorier, dagsinndeling og la inn møter. Til sist la jeg inn vertikale linjer som markerer oppgaver som ikke kan starte før tidligere oppgaver er fullført. Implementering av grafiske elementer kan ikke starte før grafikken er ferdig, blant annet.

Jeg har valgt ut noen prosjektstyringshjelpemidler til utviklingen. Slack vil bli brukt som erstatning av mail, hvor teamet og avdelingene kan kommunisere enkelt. Trello brukes som virtuelle post-its og bulletin board hvor teamet kan lage prioriteringslister og to-do lister. Github brukes for det meste mellom kodere og holder sikkerhetskopi av prosjektet. Scrum vil bli brukt som prosjektstyringsmetodikk, hvor iterasjoner går fra dag til dag (24t), og fra uke til uke. Ukesvis settes prioriteringslister og oppgaver basert på product backlog.

Til konklusjon er jeg fornøyd med resultatet. Diagrammet er oversiktlig og leselig med fargekoder og kategorier for delene av utviklingen. Jeg mener tidsperspektivet er realistisk, men vet det er i det korteste laget. Tidsrommet som er satt avhenger selvfølgelig på erfaringsnivået til teamet som gjennomfører prosjektet. Oppgavene kunne ha vært enda mer delt opp, og det kunne vært flere roller og personer involvert. Det er et bevisst valg at teamet er lite, men stort nok til å dekke firmaets ambisjoner. Jeg kunne ha sett på enda flere eksempler og lest mer om gantt-diagram for å øke kvaliteten på diagrammet.

## Kilder:

«Gant chart workflow case» av Martins Macks

«Learning Gantt Charts» Lynda-leksjon av Chris Croft