PROSJEKTRAPPORT for Webprosjekt

Stekerene

Gruppe nr: 52

Jonas Kampenhaug Alexadnersen, s236328  
Robin Valdø Burø, s236374  
Per Tore Berg Domaas, s236333  
Eirik Sundsby Bruhn, s236806

Dato: 30.11.2014

FORORD

INNHOLD

[1 INTRODUKSJON 2](#_Toc402372482)

[1.1 Prosjektet 2](#_Toc402372483)

[1.2 Referanser 2](#_Toc402372484)

[2 ORGANISERING AV PROSJEKTET 2](#_Toc402372485)

[2.1 Intern organisering 2](#_Toc402372486)

[2.2 Prosjektansvarskart 3](#_Toc402372487)

[3 STYRINGSPROSESSER 3](#_Toc402372488)

[3.1 Mål for prosjektet og valget av tema 3](#_Toc402372489)

[3.2 Tidsplanlegging 3](#_Toc402372490)

[3.3 Risikoplanlegging 3](#_Toc402372491)

[3.4 Risikostyring 3](#_Toc402372492)

[3.5 Kommunikasjonsverktøy og andre verktøy 4](#_Toc402372493)

[4 Presentasjon av ferdig nettsted 4](#_Toc402372494)

[5 EVALUERING AV PROSESSEN 4](#_Toc402372495)

[5.1 Konklusjon 4](#_Toc402372496)

[VEDLEGG 4](#_Toc402372497)

# INTRODUKSJON

## Prosjektet

Prosjektet vi har jobbet med er en nettside hvor man kan lese guides og reviews om spill, som andre brukere har skrevet. Man kan også skrive reviews selv og dele dem med andre. Disse reviewsene og guidene må gjennom godkjenning før den legges ut slik at det blir bra innhold og ikke tull. Når man ser på guides kan man vurdere dem.

## Referanser

*Referanser til pensum og andre kilder. Tabellen nedenfor kan utvides/tilpasses etter behov.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Navn** | **Forfatter** | **Forlag** | **År** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **URL:** *(link + dato)* | | | |

# ORGANISERING AV PROSJEKTET

## Intern organisering

*Hvem gjør hva, hvem har ansvaret for hva. Husk å føre timelister, og registrere alt arbeidet på hver enkelt gruppedeltaker. Selve timelistene skal IKKE med her, men tas med som vedlegg til rapporten.*

## Prosjektansvarskart

|  |  |
| --- | --- |
| **Ansvarlig** | **Navn** |
| Prosjektleder | Robin Valdø Burø |
| Hovedansvarlig for kvalitetssikring | Eirik Sundsby Bruhn |
| Ansvarlig for prosjektplanen | Jonas Kampenhaug Alexandersen |
| Hovedansvarlig for Webside utvikling | Per Tore Berg Domaas |
| Ansvarlig for back-up og dokumentasjon | Jonas Kampenhaug Alexandersen |

# STYRINGSPROSESSER

## Mål for prosjektet og valget av tema

Vi skal lage en nettside der hvor folk kan komme å dele sine erfaringer og meninger om spill, det kommer flere spill etter hvert men i starten hadde vi de spillene som vi har mest erfaring med. Dette er en god mulighet for mennesker å komme i kontakt med andre som spiller de samme spillene og blir bedre i spillene. Vi vil oppnå ett spillsamfunn der man deler.

Vi valgte dette temaet siden alle medlemmene i gruppen har en god del erfaring med spill, og disse spillene som er valgt spilles mer eller mindre hver dag.

## Tidsplanlegging

*Hva skal gjøres/oppgaver? Hvor lang tid vil oppgavene ta (estimert)? Bruk gjerne diagram for å vise dette. Ta også med eventuelle kommentarer om avvik i estimert og reell tidsbruk her.*

*En detaljert beskrivelse av hva som er implementert, sett i sammenheng med forprosjektrapporten.*

## Risikoplanlegging

Dersom noen ikke kunne møte opp under arbeidet, må man få dem med videre, vi kan løse problemet med å vise vedkommende hva vi har jobbet med senere slik at personen ikke faller av under arbeidet. F.eks sykdom, arbeid etc.

Uenigheter eller krangling kan få gruppa til å ikke jobbe eventuelt at arbeidet stopper opp litt. Vi må alle komme med innspill og ta i ett tak når det gjelder oppgaven, og si ifra om det er noe man ikke liker.

*Hva kan skje av uforutsette ting som kan stoppe/forsinke prosjektet eller føre til endringer i tidsplanen? Beskriv her (risikoplanlegging) alle ting dere kommer på. Under neste punkt (risikostyring) skal dere liste opp disse farene, og hvilke tiltak dere kan sette inn dersom dette skulle skje.*

## Risikostyring

*Tabellen nedenfor kan utvides/tilpasses etter behov.*

|  |  |
| --- | --- |
| **Risiko – Hva kan oppstå** | **Strategi – Hvordan løse problemet dersom det oppstår** |
| *Sykdom etc* | Forklare personen hvor langt vi har kommet og slik at ingen henger etter. |
| Krangling, uenigheter |  |
|  |  |

## Kommunikasjonsverktøy og andre verktøy

[www.codeshare.com](http://www.codeshare.com) og facebook gruppe hvor vi skrev ned møte dato og liknende. Da vi ble ferdige på skolen oppdaterte vi codeshare slik at den aller siste utgaven av nettsiden lå der, så man kunne komme hjem, ta koden og prøve seg litt og vise det til de andre dagen etterpå. Vi syntes dette fungerte bra fordi da hadde alle den siste koden og alle var like oppdaterte på hva man hadde gjort. Vi hadde jevnlige møter på skolen, det var ikke alle dagene alle kunne. Vi valgte å ikke bruke Github siden ingen av oss kunne det og vi hadde andre alternativer.

# Presentasjon av ferdig nettsted

*Denne delen er basert på noen deler fra rapporten som står i fronter under mappen "Eksempler fra tidiligere år ”.*

*Her er en liste over noen elementer som dere kan ha i rapporten. Listen kan utvides/tilpasses etter behov.*

* Informasjon og innhold
* Fargevalg, størrelser og tekst
* Navigering og Webside Strukturen
* Universell utforming

ikke minst: websidens forhold til WCAG2.0: *Ta noen viktige punkter i WCAG 2.0 og skrive litt om hvordan dere tok hensyn til disse.*

* TEKNOLOGIER

*Her kan dere snakke litt om fordelen ved å bruke JavaScript og CSS med tanken om deres webside, prøv å bruke spesifikke eksempler fra deres webside. Hvis dere brukte andre teknologier i tilegg, må deres også gi grunnlag for dette.*

# EVALUERING AV PROSESSEN

*Hva har dere lært? Hva kunne vært gjort annerledes? Mangler det noe i rapporten? Hvordan var samarbeidet? Var det konflikter i gruppa, og hvordan taklet dere dette?*

*Forsøk å vise refleksjon over forskjellen mellom det dere satte dere fore i forprosjektrapporten, og det dere endte opp med.*

## Konklusjon

VEDLEGG

*Timeliste. Annet.*