

PRO101 RAPPORT



29.05.2017

Gruppe 24

Innhold

OM RAPPORTEN	2
INNLEDNING	3
IDÈ OG KONSEPT	4
Hvordan vi kom fram til ideen	4
Hva er ideen	4
Hva er unike med vår ide?	4
Hva er vårt fokusområde?	5
UTVIKLINGSMETODIKK	6
PROTOTYPE	7
Verktøy for utvikling av prototype	7
Intervjuer og feedback til prototypen	7
Hvordan vi bruke prototypen til videre utvikling	7
Skjermbilder fra utvikling av prototype	8
Versjon 1:	8
Versjon 2:	8
Versjon 3:	8
PRINSIPPER	9
Målgruppen	9
Usability	9
Designprinsipper	9
Universell utforming	9
Innhold/Tjenester	9
PROSESS	10
BRUK AV GIT	11
TEKNISKE VALG	12
REFERANSER	13

OM RAPPORTEN

Emnekode og emnenavn:	PRO101 Webprosjekt
Innleveringsdato:	29. mai 2017
Antall sider:	
Antall ord	
Gruppenummer	24
Studentnavn:	Studentnummer:
Endre Mikal Synnes	704293
Cem Karlsen	704061
Andreas Ritter	703965
Kai H T Mortensen_Langhaug	704342

INNLEDNING

GRUPPE 24

- Presentere gruppen
- Oppgaven
- Konsept

IDÈ OG KONSEPT

Hvordan vi kom fram til ideen

Slik informasjonen til studenter hos Westerdals er nå, så vet et forbedringspotensial for å få informasjon fram til de studentene informasjonen kan være aktuell for. I dag har vi en Facebook gruppe (Westerdals Sosial), hvor alt mulig av informasjon, arrangementer og aktiviteter publiseres. Problemet her er at alt blir en eneste stor smørje og ting som er interessant for den enkelte forsvinner i all informasjon som kanskje ikke er interessant eller relevant for den enkelte. På denne Facebook-gruppen ligger heller ikke all informasjon. Noe ligger på Its-learning og noe på skolens egne nettsider osv. Så slik vi ser det finnes det ikke en enkel måte å finne informasjon som er interessant for akkurat deg. Enten ender du opp med å finne alt mulig du ikke er interessert i eller ikke finne det du er ute etter.

Hva er ideen

Ideen vår er å få samlet all ikke-faglig informasjon som kan være interessant for studenter ved Westerdals campus Fjerdingen, og vist for den enkelte hva som kan være av interesse for akkurat han eller hun. Vår løsning mener vi vil ta det gode fra både Facebook-gruppen og Its-learning. Dette med å samle informasjon, men også få dette fram til de studentene det kan være interessant for. Samtidig vil vi få inn aspekter som alle studenter ønsker, nemlig rabatter. Alt dette ønsker vi å samle på ett sted, og på samme tid unngå en overflod av uinteressant informasjon.

Hva er unike med vår ide?

Måten vi presenterer informasjonen til brukeren (Studenter ved Westerdals Campus Fjerdingen) og samling av hvilken type informasjon vi leverer, mener vi det mangler per i dag. I dagens overflod av informasjon er det rett og slett blitt vanskelig å finne noe som kan være interessant for en. Det kan ende med at man ikke får med seg et arrangement, stilling eller aktivitet som kunne være artig å få med seg.

Hva er vårt fokusområde?

I løsningen vår fokuserer vi på tre hovedkategorier med underkategorier:

- I nærheten
 - Aktiviteter
 - Arrangementer
 - Mat og drikke
- På campus
 - Stillinger
 - Arrangementer
 - Foreninger
- Rabatter
 - Elektronikk
 - Musikk
 - Mat og drikke
 - Reise
 - Annet

Vi mener at de fleste studenter vil ha nytte av og være interessert i disse kategoriene. Brukeren vil selvfølgelig få mulighet til på filtrere bort kategorier, men med vår løsning håper vi brukeren skal få det han eller hun leter etter uten for mye leting.

UTVIKLINGSMETODIKK

- Kanban
 - Taiga
- Uke til uke
- Rapporter

PROTOTYPE

Verktøy for utvikling av prototype

Etter forelesningen vi hadde om utvikling av prototype, begynte vi å lete etter beste verktøy for å lage en prototype. Programmer som Balsamiq, InVision, Artisteer og Adobe Muse ble diskutert. Alle hadde sine fordeler og ulemper, men valget falt på Adobe Muse. Vi følte Adobe Muse ga oss det vi trengte for å lage en funksjonell og forklarende prototype. Det var viktig for oss at verktøyet vi brukte kunne brukes til å lage en prototype vi kunne vise til intervjuobjekter og potensielle brukere av siden. For å få til dette måtte vi ha et program som liknet mest mulig på endelige produktet, samtidig som det ikke var for vanskelig for oss å gjøre endringer om vi så dette var nødvendig. Med Adobe Muse kan man få generert en fungerende nettside som inneholder: HTML, CSS, PHP, JavaScript osv. Dette uten å skrive noe kode og bare flytte ting rundt som om det skulle vært et tegneprogram.

Intervjuer og feedback til prototypen

Vi hadde flere runder hvor vi intervjuet potensielle brukere og generelt vanlige folk for å få mye tilbakemelding på designet underveis. Med et så godt program var det ikke noe problem å forandre på designet om det var noe de sa vi burde fikse på. Det kunne til og med hende vi kunne gjøre endringer under intervjuet for å se om vi forsto tilbakemeldingen riktig. Etter flere runder med intervjuer kom vi fram til en prototype vi syntes var god nok til å begynne å utvikle løsningen fra.

Hvordan vi bruke prototypen til videre utvikling

Etter vi hadde endt opp med en prototype vi var fornøyd med startet vi utviklingen var selve løsningen. Endre satt opp protypen på sin server slik vi hele tiden hadde den tilgjengelig for å kunne se tilbake på den. Prototypen ble nå en mal for hvordan alle elementer ved siden skal se ut visuelt for brukeren. Om det var noe vi syntes vi fortsatt burde endre på designmessig eller vi fikk en idé var det ikke vanskelig å gå inn i prototypen for å teste det ut før vi implementerte det i selve løsningen.

Her kan du se hvordan prototypen endte opp:

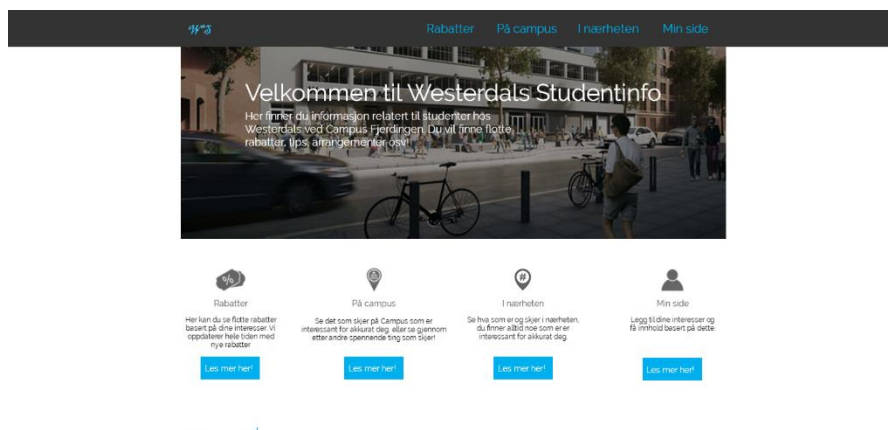
<http://tek.westerdals.no/~synend16/MuseExportV3/>

Skjermbilder fra utvikling av prototype

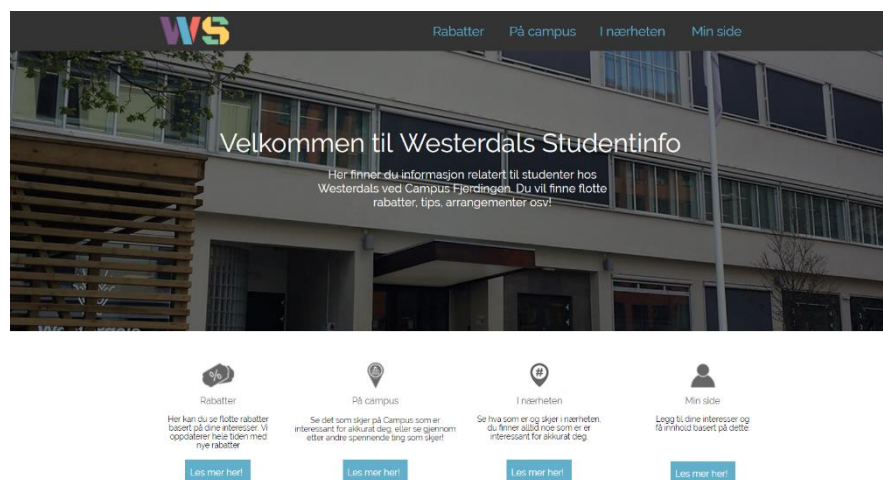
Versjon 1:



Versjon 2:



Versjon 3



PRINSIPPER

Målgruppen

Usability

Designprinsipper

Universell utforming

Innhold/Tjenester

PROSESS

Hva vi gjorde og når

BRUK AV GIT

- Contributors-graf
 - Skjermbilde
- Hvordan vi brukte det

TEKNISKE VALG

- Databaser
 - SQL
 - Illuminate/database for å koble til database og modell
- JavaScript
- PHP-filer
- PHP-classes
- HTML /CSS

REFERANSER

- Kilder
- Free CSS
- Intervjuer