Ukesrapport uke 14

# Hva skal løsningen inneholde (prototype)

* Mulighet for innlogging
* Innhold rettet mot enkeltbruker ved at man logger inn med sin egen bruker og kan sette sine interesse-tags.
* Rabatter man får somstudent og ekstra-rabatter om man er stundet ved Westerdals/logger inn.
* Nærområdet
  + Aktiviteter
  + Arrangementer
  + Bedrifter
* På Campus
  + Ting som skjer
  + Stillinger
  + Foreninger
    - Linker til westerdalssider

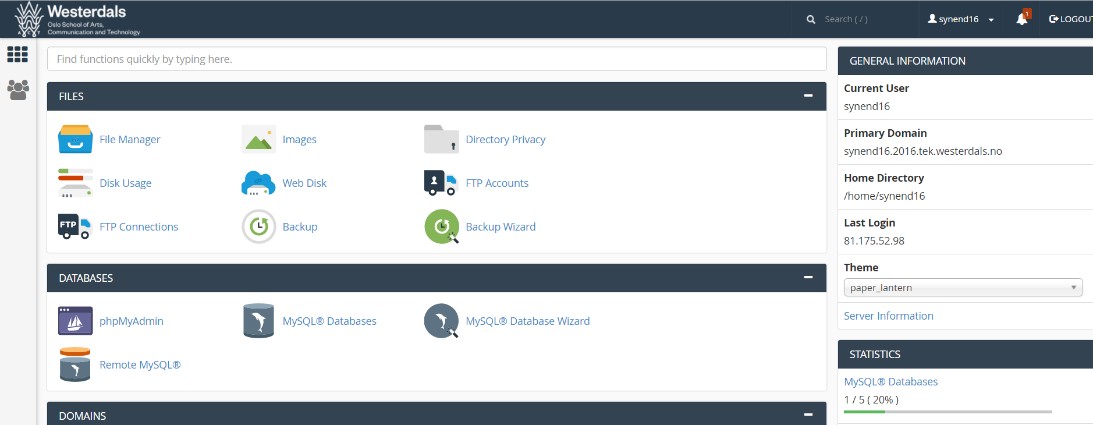
# Utvikling av prototype

Endre lager en prototype i Adobe Muse hvor det blir generert et klikkbart interface vi kan vise til intervjuobjekter. Vi ønsker å få tilbakemelding på om løsningen vår kan være noe som vil fange interesse blant potensielle brukere, og gjennom et klikkbart interface tenker vi at dette er enklere å oppnå.

Samtidig jobber Kai hjemmefra med å sette opp back-end med serveren og kobling opp mot skolens server. Andreas jobber med å lage en mal til videre utvikling, som vi kan bruke som felles grunnlag. Cem kunne heller ikke komme på skolen i dag, men har jobbet godt hjemme med forslag til videre utvikling av løsningen vår, samt elementer vi bør implementere.

# Oppsett av database

Torsdag denne uken ble vi lært hvordan vi skulle sette opp løsningen vår på skolens server, vi opprettet en felles database her hvor vi kan legge in prototypene våre og teste de online.



# Usability

Vi lærte også i forelesningen om usability og en del viktige faktorer vi må ha med i vår løsning. Det er viktig at løsningn vår skal kunne brukes av flest mulig. Vi vil jobbe mer med dette i videre utvikling.

# Webdesign

I torsdagens forelesning fikk vi en innledning i grunnleggende webdesign. Vi lærte blant annet noen elementære prinsipper for godt design som:

* Navigering (plassering av menyer, antall valgmuligheter etc.)
* Ikoner og visuelle elementer (lett gjenkjennelig, synlig etc.)
* Plassering på websiden (hvor er de?, hva kan de gjøre? Etc.)
* Organisering av innhold (kategori, type brukere, oppgaver, dato, etc.)

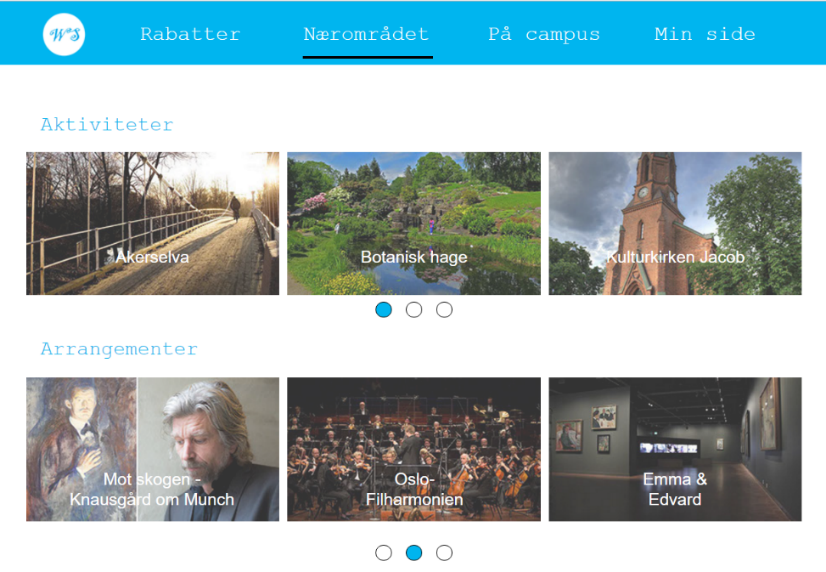
I vår foreløpige versjon av prototypen har vi forsøkt å tenke på dette, men vi ser også forbedringspotensialet her. Vi lærte også om fire trinn til brukergrensesnitt design som vi skal legge vekt på i videre utvikling:

1. Fokuser på brukeren og hans/hennes mål

1. Gi brukeren intuitive "veier" gjennom websiden

1. Følg interface (UI) konvensjoner/retningslinjer

1. Test kontinuerlig
   * I starten av prosjektet
   * Underveis
   * Til slutt

Gruppen synes vi er på god vei i henhold til disse trinnene. Vi skal i dag (6.april) teste løsningen vår på noen intervjuobjekter for å få en liten pekepinn ganske tidlig i utviklingen. Herunder kan man se et lite utsnitt fra en av sidene i prototypen.