

Projektplan

Grupp 5

Version 1.4

2015-05-13

I kursen Systemutveckling och projekt, DA336A på Malmö Högskola.

Emma Persson Wik 19950306 Informationsarkitekt

Mimmi Castmo 19930528 Informationsarkitekt

Marielle Lucana 19940930 Systemutvecklare

Pernilla Stagnebo 19871216 Informationsarkitekt

Simon Persson 19900401 Informationsarkitekt

Revisionshistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Namn** | **Datum** | **Beskrivning** | **Version** |
| Emma Persson Wik | 06032015 | Skapade dokumentet och delade det med gruppen via Google Docs | 0.1 |
| Emma Persson Wik | 08032015 | Skapat och lagt in en tidsplan i form av gant-schema | 0.2 |
| Mimmi Castmo | 08032015 | Skrivit interna kommentarer, skrivit in och ändrat i tidsplanen. | 0.3 |
| Mimmi Castmo | 11032015 | Ändringar i produktbeskrivning | 0.4 |
| Emma Persson Wik | 11032015 | Ändringar i produktbeskrivning | 0.4 |
| Mimmi Castmo | 22032015 | Finslipat produktbeskrivning, bemanning och lagt in ansvarsområde samt utvecklingsmetod | 0.5 |
| Marielle Lucana | 23032015 | Ändrat ordning på textbitar | 0.6 |
| Mimmi Castmo | 23032015 | Skrivit om och finslipat | 0.6 |
| Emma Persson Wik | 23032015 | Skapade detta Word dokumentet och delat på Basecamp | 0.6 |
| Mimmi Castmo | 26042015 | Skapat en revisionshistorik och återskapat ändringar. | 0.7 |
| Mimmi Castmo | 01042015 | Skrivit om riskanalysen, nytt format. Lagt till R6-R8. | 0.8 |
| Emma Person WIk | 15042015 | Lagt in loggan på alla sidor. | 0.9 |
| Mimmi Castmo | 05052015 | Kompletterat enligt handledarens kommentar. Försättsblad, sidhuvud, riskanalys åtgärdsplan m.m. | 1.0 |
| Emma Persson Wik | 07052015 | Kompletterat enligt handledarens kommentar.  Gantt- schema | 1.1 |
| Pernilla Stagnebo | 07052015 | Uppdaterat försättsblad + sidhuvud. Flyttat ordlistan till slutet av dokumentet. Flyttat ner syfte nedanför produktbeskrivning samt lagt in dokumentets syfte. | 1.2 |
| Mimmi Castmo | 08052015 | Omformulering utav bemmaning | 1.3 |
| Emma Persson Wik | 13052015 | Ordlistan upd | 1.4 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Innehåll

[Dokumentstruktur 4](#_Toc418888778)

[Dokumentets omfattning 4](#_Toc418888779)

[Produktbeskrivning 5](#_Toc418888780)

[Syftet 5](#_Toc418888781)

[Målgruppen 6](#_Toc418888782)

[Utvecklingsmetod 6](#_Toc418888783)

[Bemanning 6](#_Toc418888784)

[Roller inom gruppen 7](#_Toc418888785)

[Grovplanering 8](#_Toc418888786)

[Tidsplan enligt tabell 9](#_Toc418888787)

[Riskanalys 10](#_Toc418888788)

[R1= Datorhaveri 10](#_Toc418888789)

[R2= Osämja i gruppen 10](#_Toc418888790)

[R3 = Ojämnt fördelade arbetsuppgifter i gruppen 10](#_Toc418888791)

[R4= Problem med programmeringen i Python 11](#_Toc418888792)

[R5= Missad deadline 11](#_Toc418888793)

[R6 = Problem med bristande databaskunskaper 11](#_Toc418888794)

[R7= Glömma bort användarna 12](#_Toc418888795)

[R8= Brister i kvalitén 12](#_Toc418888796)

[Ordlista 13](#_Toc418888797)

# C:\Users\Emma\Documents\Systemutveckling & projekt 1 -15\Sagoland\Bilder\Anja.png

## Dokumentstruktur

Dokument innehåller en översikt av projektet samt dess syfte och målgrupp. Här finns även en plan för hur projektgruppen ska arbeta och en analys över vilka risker som kan ske under projektets gång.

## Dokumentets omfattning

Detta dokument innefattar vad vi planerat att genomföra under de 200 timmar som projektet tillhandahållits. Dokumentet beskriver vad det är för produkt, vilken målgrupp produkten riktas åt, bemanningen för projektet samt en plan som är uppdelad i olika milstolpar.

Dokumentet tar inte upp krav eller design gällande hemsidan, utan detta finns som extern dokumentation.

## Produktbeskrivning

En stilren hemsida där sagor kommer ligga i fokus. Hemsidan kommer att vara gratis och det ska vara enkelt för både vuxna och barn att välja en saga och börja läsa direkt. På sidan finns bland annat dessa funktioner:

* Skriva egen saga – här har du som vuxen och barn chansen att publicera din egna saga i textform. Sagorna kommer att sparas så att andra kan läsa och ni kan på detta sätt byta sagor med varandra. Kanske vill du bli en sagoskrivare när du blir stor? Ju roligare det är desto lättare är det att lära sig. För att skriva en egen saga så måste man loggar in genom ett inloggningssystem.
* Inloggningssystem - Användare kommer kunna logga in på sitt konto för att kunna skriva egna sagor. Där kan användaren även redigera, spara i utkast och även ta bort sagor. Innan alla sagor publiceras för allmänheten måste de godkänns av en administratör.
* Läsa och interagera med sagor – här finns ett stort utbud av sagor som är skrivna och rikligt illustrerade av oss för att ge dig som läsare en riktigt bra upplevelse. Du har även möjlighet att ändra namn på huvudkaraktärerna och ge dem antingen ditt eget namn eller något tokigt som får dig att skratta. I mån av tid så kommer även du som läsare få olika val vilket gör att du kan bestämma vad som ska hända härnäst och hur sagan ska sluta. För att läsa sagor behöver man inte logga in utan det är öppet för alla användare.

Sagolands vill ge glädje till barn samt ge en hjälpande hand till vuxna. Föräldrar i dagens samhälle har inte alltid råd att lägga pengar på nya böcker till sina barn – vi ger dem en chans online. Sidan kommer att finansieras av reklam i framtiden. Vi har inte hittat någon liknande tjänst som den här och vi anser att det finns och kommer att finnas ett stort behov för denna typ av tjänst. När det kommer till konkurrenter handlar det mest om spel som sysselsätter barnet och givetvis de fysiska böcker som fortfarande används.

## Syftet

Genom detta projekt vill vi skapa en webbsida där användare, kan läsa och skriva egna sagor. Webbsidan är till för alla, men våran målgrupp är främst föräldrar och barn. Vi vill ge alla barn en möjlighet att uppleva sagor och hoppas att de ska kunna bidra till ett intresse att lära sig läsa och skriva. Vi vill även nå ut till de föräldrar som inte har råd att köpa dyra böcker till deras barn, genom vår hemsida kommer de kunna ta del av mängder med sagor helt gratis.

Att läsa för sina barn i tidig ålder är viktigt för barnets språkutveckling enligt vårdguiden. Det kan väcka barnets lust att själv läsa böcker och lära sig skriva.

Dokumentet synliggör de olika delmålen i projektet som avser att leda till en färdigställd produkt.

## Målgruppen

Sagoland inriktar sig främst till barn som är intresserade av sagor och att läsa.  Vi inriktar oss även till föräldrar eller andra vuxna som läser sagor till de lite mindre barnen. Hemsidan ska förmedla trygghet och vara enkelt att använda, både för barn och vuxna.

Många familjer har sagostunden på kvällen innan barnet ska sova och då ska det vara enkelt att välja en saga som passar för tillfället. Hemsidan ska även kunna användas av barnet i bilen eller på andra tider då det är bra att barnet är sysselsatt.

Vår hemsida är även en tillgång till barn som håller på att lära sig att läsa och kan även i framtiden vara ett komplement till undervisning i skolan.

## 

## Utvecklingsmetod

Vi planerar att arbeta agilt likt Scrum. Vi kommer behöva vara flexibla att anpassa oss till förändrade krav under projektet. Under hela processen kommer vi att jobba inkrementellt och utveckla små delar som adderas till slutprodukten. Föredelen med att arbeta efter Scrum är att projektet kommer delas in i sprintar. Varje sprint börjar med en planeringsfas och avslutas med utvärdering. Under varje sprint sker daily scrum, vilket innebär ett kort planeringsmöte där man går igenom vad man gjort, ska göra och om det uppstått några problem. Detta kommer även göras under förutbestämda handledarmöten tillsammans med handledaren Fredrik Hall.

## Bemanning

Detta projekt har bemannats med fyra Informationsarkitekter och en Systemutvecklare.

Informationsarkitekterna har kunskap om användbarhet, webbutveckling och programmeringsspråket Python. Systemutvecklaren har stor kunskap inom objektorienterad programmering i språket Java. Ingen i bemanningen har kunskap om databasteknik i starten av projektet, men förhoppningsvis kommer vi få kunskap om detta i slutet av projektet.

## Roller inom gruppen

Projektledare - planera, leda, driva på teamet och samtidigt vara delaktig och genomföra

arbetsuppgifter.

Delprojektledare - dela ansvaret med att planera, driva på teamet samtidigt vara delaktig och genomföra arbetsuppgifter.

Projektdeltagare/team - leverera och genomföra givna arbetsuppgifter, bedöma förutsättningarna att genomföra arbetsuppgiften.  
  
  
Ansvarsområden

|  |  |
| --- | --- |
| Vad | Vem |
| Kontaktsidan | Emma |
| Inloggning | Marielle |
| Läsa saga | Pernilla |
| Skriva saga | Simon |
| Göra grundlayout för webbsida | Mimmi |
| Wireframes | Simon |
| Krav- och analysdokumentation | Mimmi |
| Designdokumentation | Simon |
| Validering- och verifieringsdokumentation | Mimmi |
| Testningsansvarig | Marielle |
| Databasansvarig | Alla |
| Kvalitetsansvarig | Pernilla |
| Protokollansvarig | Alla |

## Grovplanering

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Milstolpar** | **Information och beskrivning** | **Antal veckor** |
| Uppstart | Lära känna gruppen, prata ihop oss så att alla har förståelse om vad projektet handlar om så alla kan vara delaktiga. Prata om ambitionsnivå. Vem som ska göra vad, vilken utvecklingsmodell gruppen anser vara bäst. Fundera och ta beslut om hur och vilka funktioner som ska prioriteras.  Börja skissa.  Skapa en wireframe, som utgör en grund. Lägga upp ramen för hur hemsidan ska se ut och börja programmera (HTML, CSS och eventuellt Python). | 2 |
| Läsa sagor | Lägga in sagor med illustrationer och testa så att det går att läsa våra sagor. Sagorna läggs in när vi programmerar och ska inte kunna gå att tas bort eller ändras av användare. | 3 |
| Användarnas sagor | Lägga in så att användare enkelt kan publicera egna sagor. Skapa ett inloggningssystem där man ska kunna välja att logga in som admin eller användare. Via detta inloggningssystem ska användarna kunna skriva, publicera, redigera eller ta bort sagor. För att de ska publiceras ska de godkännas utav admin. | 3 |
| Interagera med sagorna | Ändra sagors innehåll genom olika alternativ. T.ex. ändra huvudkaraktärers namn, ändra handlingen. | 3 |

## Tidsplan enligt tabell

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Beskrivning | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 1.0 | Projektet startar |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.0 | Projektplan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.1 | Beskrivningar |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.2 | Gantt schema |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.3 | Analyser |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3.0 | Funktioner |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4.0 | Wireframe |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5.0 | Dokumentation |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5.1 | Krav & analys |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5.2 | Designdokument |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5.3 | Verifieringsdokument |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5.4 | Testdokument |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.0 | HTML & CSS |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.1 | Första sida |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.2 | Läsa sida |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.3 | Skriva sida |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.4 | Kontakt sida |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6.5 | Inloggnings sida |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7.0 | Programmering |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7.1 | Läsa sida |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7.2 | Skriva sidan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7.3 | Inloggningssystem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8.0 | Komplettering |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8.1 | HTML & CSS |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8.2 | Programmering |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8.3 | Dokumentation |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9.0 | Individuell uppg. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10.0 | Individuell refl. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 11.0 | Slutinlämning |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Gemensamt - XXX  
Individuellt - XXX  
Emma - XXX  
Mimmi - XXX  
Pernilla - XXX  
Marielle - XXX  
Simon - XXX

## **Riskanalys**

### R1= Datorhaveri

Beskrivning: Datorerna slutar fungera.

Sannolikhet: Mycket liten.

Påverkan: Mycket stor.

Förebyggande åtgärder: Inneha flera dator och allting sparat online.

Kontinuitetsplan: Ständigt lägga upp alla dokumentation och koder.

Åtgärdsplan: Låna datorer ifall de skulle gå sönder. Skulle något material försvinna ifrån hårddisken, försöka att göra om.

### R2= Osämja i gruppen

Beskrivning: När man inte kommer överrens, inre konflikter som delar gruppen.

Sannolikhet: Trolig.

Påverkan: Stor.

Förebyggande åtgärder: Kommunicera med varandra, ha gruppterapi. .

Kontinuitetsplan: Prata med varandra, lyssna på varandra, inte hålla ilska och irritation inne samt kompromissa.

Åtgärdsplan: Boka ett möte där vi enbart fokuserar på att komma överrens. Uppmana alla till att lyssna och förstå olika åsikter, går det inte att komma överrens så får vi rösta om beslut.

### R3 = Ojämnt fördelade arbetsuppgifter i gruppen

Beskrivning: När någon eller något bidrar med mer eller mindre i gruppen, kan leda till R2.

Sannolikhet: Troligt.

Påverkan: Till viss del.

Förebyggande åtgärder: Försöka att dela upp arbetet så att alla gruppmedlemmar har ett ansvarsområde. Alla vet vad som ska göras, och vad som krävs av dem.

Kontinuitetsplan: Alla i gruppen träffas 1-2 gånger. Under dessa möten talar alla om vad det har gjort, vad det ska göra och vad det inte ska göra.

Åtgärdsplan: Tala om för personen som gör för lite/mycket så den är medveten om det, hjälps åt att ge den personen uppgifter och var tydlig med vad som krävs för att uppfylla den.

### R4= Problem med programmeringen i Python

Beskrivning: Man stöter på problem inom programmeringen.

Sannolikhet: Stor. Då vi alla är nybörjare inom det, samt att vi har en gruppmedlem som inte har någon tidigare kunskap i Python.

Påverkan: Stor.

Förebyggande åtgärder: Ta hjälp av gruppmedlemmar, söka information och under särskilda omständigheter ta in extern hjälp.

Kontinuitetsplan: Försöka lösa det med den kunskap vi har i gruppen, ta hjälp av varandra. Planera in att det kommer ta längre tid än vad man tror och slippa bli stressad.

Åtgärdsplan: Be om hjälp. Boka in ett möte med handledare och sök själv kunskap på internet.

### R5= Missad deadline

Beskrivning: Att under oanade omständigheter missa deadline. Något som absolut inte får inträffa.

Sannolikhet: Låg

Påverkan: Mycket stor

Förebyggande åtgärder: Vara noga med planeringen och se till att alla gruppmedlemmar har gjort det de ska varje vecka. Skulle någon inte ligga i fas med sin arbetsuppgift, så får man hjälpas åt. Är någon sjuk så får den människan försöka vara delaktig på distans, eller kompensera på annat sätt.

Kontinuitetsplan: Att under varje vecka kolla av med gruppmedlemmar vad det gjort. Även jämföra och stämma av hur projektet ligger till i jämförelse med vår plan.

Åtgärdsplan: Komplettera och skicka in arbetet om senare tillfälle ges.

### R6 = Problem med bristande databaskunskaper

Beskrivning: Databasteknik är något som är nytt för oss, vi kommer läsa det parallellt med detta projekt. Skulle vår kunskap inte räcka till, kommer detta leda till negativ påverkan för hemsidan.

Sannolikhet: Trolig

Påverkan: Liten

Förebyggande åtgärder: Lära oss att designa en databas, kunna ställa relevanta frågor till den. Så att vi kan lagra och hämta information vi behöver till webbsidan. Genom att gå på föreläsningar och läsa i boken Databasteknik.

Kontinuitetsplan: Gå på föreläsningar, göra alla övningar samt laborationer.

Åtgärdsplan: Försöka att skapa en mindre databas eller eventuellt fejka en genom att spara filer på annat sätt.

### R7= Glömma bort användarna

Beskrivning: Då alla utav oss har läst bland annat interaktionsdesign finns risken att vi ser oss själva som proffs inom detta område och glömmer bort att testa samt prata med målgruppen och användarna.

Sannolikhet: Trolig

Påverkan: Stor

Förebyggande åtgärder: Att göra användartester, fråga och intervjua användare.

Kontinuitetsplan: Att efter varje sprint, eller efter varje ny prototyp göra användartester och utvärdera.

Åtgärdsplan: Gör användbarhetstester. Fråga användare vad det tycker om produkt, be dem testa produkten.

### R8= Brister i kvalitén

Beskrivning: Alla system funkar inte exemplariskt och det kommer inte vårt heller göra, men vi vill sträva efter att ha en webbsida som är nästintill problemfri. Sidan ska tillexempel inte krascha konstant.

Sannolikhet: Liten

Påverkan: Negativ, ger ett sämre intryck utav webbsidan.

Förebyggande åtgärder: Göra ett kravdokument som ska följas upp med ett testdokument. Alla krav ska testas.

Kontinuitetsplan: Validera källkoden kontinuerligt, testa i olika miljöer och operativsystem.

Åtgärdsplan: Testkör hemsidan, be även någon utifrån att testa den.

## Ordlista

**Agilt arbetssätt -** en utvecklingsmodell som snabbt kan anpassa sig efter förändring.

**CSS -** ett språk som beskriver presentationsstilen för ett strukturerat dokument. Det kan beskriva dokumentets färger, texter, typsnitt, layout och anpassa dokumentet genom responsiv design.

**HTML -**ett språk som ger möjlighet att ange ett dokuments struktur (rubriker, styckeindelning m.m.), metainformation (språk, författare, plats i en hierarki) och i viss mån hur dokumentet skall visas.

**Informationsarkitekt -** en yrkesroll inom IT. Strukturerar information och skapar användarvänlig design.

**Inkrementellt-** något som sker stegvis. När man jobbar inkrementellt så delar man upp arbetet och jobbar steg för steg.

**Python-** programmeringsspråk som både är kraftfullt och smidigt. Stödjer flera olika programmeringsparadigmer och det innehåller ett rikt standardbibliotek.

**Sagoland -** Namnet på projektet, även namnet till webbsidan. En webbsida där man ska kunna ta del utav sagor och även kunna skriva sagor själv.

**Scrum -** En agil arbetsmetod. Man jobbar hela tiden i olika steg, kallat sprintar som är välplanerade och det utförs kontinuerliga utvärderingar.

**Systemutvecklare-** Systemutvecklare designar och utvecklar datorsystem med utgångspunkt i den verksamhet tekniken skall ge stöd åt. Yrkesroll som har goda kunskaper inom programmering.

**Validering -** utreda hur ett system lever upp till användarnas behov.

**Verifierings -** utreda hur ett system uppfyller specificerade krav.

**Wireframes -**  en teknik som man kan använda innan man gör sin hemsida. Man helt enkelt skissar ner hur hemsidan ska vara uppbyggd. Hur ska text förhålla sig till bild och vad ska ligga vart.