



IT og informasjonssystemer

Prosjektbeskrivelse

# DugnadNett

**Gruppemedlemmer:**

Yusuf Salad Yusuf

Christian Alexander Ledaal

Kristian Otterstad Veggeland

## Innhold

<b>1. Bakgrunn:</b>	<b>3</b>
<b>2. Problemstilling:</b>	<b>3</b>
<b>3. Mål:</b>	<b>4</b>
3.1 Resultatmål:	4
3.2 Effektmål:	4
<b>4. Framdriftsplan:</b>	<b>4</b>
4.1 Tenkte milepæler:	5
<b>5. Organisering:</b>	<b>6</b>
<b>6. Krav og rammebetingelser:</b>	<b>6</b>
6.2 Funksjonelle krav:	6
6.3 Ikke funksjonelle krav:	7
<b>7. Kvalitetssikring:</b>	<b>8</b>
<b>8. Risikovurdering:</b>	<b>9</b>
<b>9. Informasjon:</b>	<b>9</b>

## 1. Bakgrunn:

Bakgrunnen for dette prosjektet er at vi tar bachelor i sommer 2024 og med det så trengte vi et prosjekt å jobbe med. I faget BOP3000 ved USN campus Bø kunne vi velge mellom flere prosjekter å jobbe med, alt fra prosjekter for bedrifter hvor de blir arbeidsgivere for oss til prosjekter hvor veileder blir arbeidsgiver. Men, vi kunne også velge å komme opp med et eget prosjekt, noe gruppemedlemmene Christian og Kristian allerede hadde ønsket og begynt å jobbe med. Prosjekt ideen deres hadde blitt godkjent av veileder og jeg ble med i gruppen etterpå.

## 2. Problemstilling:

I nåtiden er det vanlig å arrangere dugnader gjennom sosiale medier. Disse plattformene når ut til mange, men de har også noen begrensninger. Slik som mangel av funksjoner rundt deltakelse og organisering av dugnader. For eksempel kan informasjon lett drukne i mengden av andre innlegg på siden, og det er vanskelig å vite hvem som faktisk møter opp ettersom man kan vise interesse uten å faktisk forplikte seg. Som leder oss til vår problemstilling:

*"Hvordan kan en webapplikasjon forbedre dugnad organisering ved å overkomme begrensninger ved sosiale medier?"*

For å dekke behovene ved dugnad organisering, holder vi på å lage en egen web-applikasjon. Denne applikasjonen skal fokusere på å være direkte nyttig for å organisere dugnader. For eksempel inndeling av ulike dugnadsoppgaver, tilpassede varsler, feedback system og gode kommunikasjonskanaler. Vi tror dette kan hjelpe med utfordringene som dukker opp når man skal koordinere en dugnad.

### **3. Mål:**

#### **3.1 Resultatmål:**

- Utvikle en fungerende webapplikasjon med alt det nødvendige system for å organisere dugnader.
- Sette opp et brukervennlig grensesnitt som gjør det enkelt for folk å finne fram og bruke det appen kan gjøre.
- Lage et system der brukere kan komme med tilbakemeldinger på dugnadene og de som holder i dem.
- Bygge opp gode måter å prate på for de som organiserer og de som er med, med muligheter for å snakke både privat og i grupper.

#### **3.2 Effektmål:**

- Gjøre det lettere å organisere til og være med på dugnader ved å ha funksjoner som tar tak i de vanligste problemene.
- Kutte ned på tiden det tar å få til en dugnad ved å gjøre koordinering jobben halvautomatisk.
- Sørge for at informasjon om dugnader er enkle å få tak i og se for de som kanskje vil bli med, uten at det blir borte i masse annet stoff.

### **4. Framdriftsplan:**

Vi planlegger å jobbe med sprinter som da vil vare i to til tre uker. Disse sprintene vil da være koblet opp imot milepæler. Milepælene er grovt knyttet til de arbeidskravene som eksisterer i BOP3000. Videre har vi også åpnet for å lage våre egne milepæler hvis det er nødvendig. Vi bruker kanban metodikk for å dele opp arbeidet mellom oss med bruk av flere trello boards. Videre bruker vi også et gantt chart for å vise hvordan vi tenker oss at arbeidet skal se ut og hvordan vi skal jobbe oss fremover. Her vil da arbeidet være delt opp i sprinter som da er knyttet til de milepælene vi har satt oss.

#### 4.1 Tenkte milepæler:

Vi har så langt tenkt å ha fire forskjellige milepæler i dette prosjektet:

Milepæle	Beskrivelse	Endepunkt	Tidsbruk
Milepæle 1: Ferdig design og prototype	I denne perioden skal vi bestemme oss for hvordan gruppen mener prosjektet skal fungere, hva slags metoder eller teknologier som skal brukes og hvordan appen skal se ut. Videre vil vi også lage en veldig enkel prototype som ikke vil ha mye funksjonalitet slik at vi vet at designet fungerer.	11/03/2024	150 timer
Milepæle 2 : Hoved funksjonaliteter implementert	Her skal vi da implementere all hovedfunksjonalitet til appen som vi rekker i løpet av denne perioden. Videre vil vi også da jobbe med designet og forandre på de tingene som vi ikke likte fra forrige milepæl.	22/04/2024	250 timer
Milepæle 3 : Implementering av alle funksjonelle krav og ikke funksjonelle krav	Her vil vi da implementere funksjonaliteten som mangler for applikasjonen samtidig som vi da fikser på eller forandrer på feil fra forrige milepæl. Samtidig vil vi gå over applikasjonen vår og forsikre oss at den ikke bryter med de ikke funksjonelle kravene vi har spesifisert.	14/05/2024	250 timer
Milepæle 4 : Testing og final release	Vi tester appen grundig og fikser alt det som gjenstår å gjøre. Vi vil også fullføre prosjektrapporten i denne perioden.	31/05/2024	200 timer

## 5. Organisering:

Vi er tre studenter som jobber med dette prosjektet. Siden ikke alle studentene går på samme linje og har like fag, vil mesteparten av arbeidet være gjort i isolasjon fra hverandre. For at vi skal kunne styre dette arbeidet har vi satt opp faste datoer der vi møter og diskuterer prosjektet. Vi går igjennom hva hver person har gjort siden hvert sitt møte og gir tilbakemelding på om alle i gruppen synes det er godt nok. Videre vil vi da diskutere hva som må gjøres videre, dele ut nye oppgaver og diskutere eventuelle problemer som gruppen eller medlemmer har.

I disse møtene vil vi da planlegge arbeidet opp mot de oppgavene vi har. Som nevnt i arbeidsplanen vil vi ta i bruk sprinter for å organisere arbeidet. Dette betyr da at vi alltid ville jobbe imot et overordnet mål/ milepæl.

Som nevnt tidligere vil vi da også ha et møte for hver sprint vi fullfører, disse vil da verifisere at alt av arbeidet er gjort i tråd med kravene vi har spesifisert i krav og rammebetingelser.

Videre vil en også da etablere om alle gruppemedlemmer er fornøyde og om de eventuelt har noe bredere tilbakemeldinger de vil gi. Til slutt vil vi da dele ut nye arbeidsoppgaver inn i den nye sprinten.

## 6. Krav og rammebetingelser:

### 6.1 Krav:

Krav er en viktig del av utviklingen av et prosjekt. Det er her vi tar for hele prosjektbeskrivelsen og deler dem opp i mindre deler. Disse delene er også konkrete krav som både utviklere og kunder kan forstå og si seg enig om.

### 6.2 Funksjonelle krav:

Funksjonelle krav er spesifikke handlinger som produktet må gjennomføre for å fungere. Disse er små og vil alltid beskrive kun en funksjon/handling til et system. De blir oftest presentert med bruk av brukerhistorier. Brukerhistorier er korte setninger som beskriver en handling som en bruker gjennomfører:

Krav nr.	Brukerhistorie for funksjonelle krav
1	Som en bruker vil jeg kunne se hvilke dugnader som er tilgjengelig, slik at jeg kan melde meg opp.
2	Som en bruker vil jeg kunne opprette dugnader, slik at jeg kan få hjelp med arbeidet.
3	Som en bruker vil jeg kunne spesifisere hva slags dugnader jeg vil se på basert på type og lokasjon.
4	Som en bruker vil jeg kunne kommunisere med andre deltagere og ledere for å organisere arbeidet og logistikken.
5	Som en bruker vil jeg kunne fjerne deltagere som ikke oppfører seg.
6	Som en bruker vil jeg kunne gi attest til at deltagere deltok på dugnader jeg ledet.
7	Som en bruker vil jeg kunne sende meldinger til andre brukere.
8	Som en bruker vil jeg kunne legge til andre brukere som venner.
9	Som en bruker vil jeg kunne følge med på hva mine venner holder på med.

### 6.3 Ikke funksjonelle krav:

Ikke funksjonelle krav er ikke knyttet til selve funksjonaliteten til et produkt. Det er heller begrensninger som pålegges prosjektet for å sikre at produktets kvalitet måles opp til visse attributter som sikkerhet, ytelse og skalerbarhet. De sikrer at prosjektet ikke bare fungerer, men også møter brukerens behov. Vi bruker ikke brukerhistorier for å definere funksjonelle krav.

Krav nr.	Ikke funksjonelle krav
1	Applikasjonen skal være brukervennlig og følge andre relaterte webstandarder.
2	Applikasjonen skal ha en god ytelse slik at den brukes effektivt.
3	Applikasjonen skal oppfylle de kravene som er spesifisert i GDPR og henholde til lovverk relatert til personvern.

## 7. Kvalitetssikring:

For kvalitetssikring ønsker vi å gjøre flere forskjellige tester for å sikre funksjonalitet og brukervennlighet av applikasjonen. Disse testene er også noe vi ønsker å gjøre kontinuerlig gjennom hele utviklingsprosessen.

- FUNKSJONALITET SIKRING
  - Testing av funksjoner og egenskaper til applikasjonen for å sikre at de fungerer som de skal
  - Også sjekking av input fra brukere og at de blir håndtert korrekt av nettsiden og at feilmeldinger kommer ut riktig osv.
- BRUKERTESTING
  - Testing av applikasjonen ved hjelp av brukere, for å se om siden virker som den skal og om den er brukervennlig. Og spør om de liker utseende og designen av applikasjonen kan være aktuelt for kvalitetssikring.
- RESPONSIV TESTING
  - Testing av nettsidens responsiveness ved bruk av mobil eller nettbrett.
- YTELSESTESTING
  - Testing for funksjonalitet av applikasjonen ved mye trafikk, testing av databasen. Også sjekke at databasen lagrer, gir ut og kan oppdateres med data som planlagt.



## 8. Risikovurdering:

- Mangel på nødvendig kunnskap type, Yusuf har lite erfaring med nextjs og react
- Uforutsette hindringer som sykdom
- Problemer med utstyr som brukes til jobben type pc, verktøyene som brukes for å deploye applikasjonen (legge ut på nett).
- Forsinkelse av arbeid
- Hvis mye av jobben gjøres individuelt, typisk hjemme fra og kommunikasjon over nett så kan det være det forekommer feil på grunn av misforståelser

Risiko hendelse	Sannsynlighet/Sjanse	Konsekvens
Mangel på kunnskap	1	2
Uforutsette hendelser	1	3
Problemer med utstyr og verktøy	1	2
Forsinkelser	1	3
Miskommunikasjon	1	1

HUSK! Nivå rangering er fra 1-3, hvor en er lavest og 3 er høyest.

## 9. Informasjon:

I hele prosjektperioden planlegger vi å jevnlig oppdatere [prosjektweb](#) siden med blogginnlegg for å dele vår fremgang. I tillegg vil relevante dokumenter og lenker være tilgjengelige på nettsiden.