

## Information om projektarbetet

### Mål

Att skapa en körbar prototyp med hög användbarhet för den verksamhet som beskrivs i dokumentet "Bakgrund för projekt".

### Arbetsätt

Varje projektgrupp skall arbeta agilt enligt Scrum (presenteras i detalj på föreläsningen den 24/1). Tre sprintar skall genomföras enligt följande:

- En "sprint 0" skall genomföras och redovisas under ett 15 minuters möte den 2/2 med projektägaren vars roll spelas av Mats Lind. Detta möte kommer att kunna bokas via en webbservice som öppnas några dagar före den 2/2. Under denna sprint skall ett bildspel (OBS! inget program) skapas som illustrerar ert första förslag till lösning för projektägaren som då kan komma med synpunkter. Detta bildspel kan vara i digital- eller pappersform. Det viktiga är att ni kan demonstrera funktionaliteten och de viktigaste interaktionslösningarna för projektägaren. Vill ni ha mer info om detta kan ni söka information om "paper and pen prototyping" eller kontakta Mats för vidare referenser.
- Mellan sprint 0 och sprint 1 skall ni förbereda den agila processen genom att dela upp ert projekt i "user stories" (se anteckningar från föreläsning 24/1), bestämma vilka av dessa som skall lösas under sprint 1 respektive sprint 2, samt sätta upp ert "git repository".
- Under sprint 1 skall ni implementera de "user stories" ni valt för denna sprint och arbeta enligt Scrum (för detaljer, se anteckningarna för föreläsning 24/1). Denna sprint avslutas med att det ni framställt under sprint 1 testas av en annan grupp under workshopen den 20/2 (kallas "Lektion" i schemat) samt att ni gör en s.k. retrospektiv.
- Sprint 2 pågår sedan fram till den 2/3 enligt samma modell och laddas då upp på studentportalen inklusive en kort handledning till hur programmet fungerar. Under seminariet den 8/3 kommer ni sedan att diskutera varandras lösningar samt processen att ta fram dem.
- Den 15/3 sker sedan gruppens slutpresentation av arbetet. Inför denna presentation får gruppen modifiera sitt program om de så önskar. Varje grupp kommer att få tid till en 20 minuters presentation av sitt projekt inför en grupp av lärare samt under en följande 10 minuters frågestund få återkoppling på sin lösning, främst med avseende på dess användbarhet.