

Rapport “Lofthus frukt og saft”

INTRODUKSJON

“Lofthus frukt og saft” skal ha ny nettside. Det er derfor utviklet et Gantt Chart for å planlegge prosjektet fra start til slutt. Her vil prosessen bli beskrevet fra første kundemøte helt frem til lansering av nettsiden på dag 28. Det er syv ansatte for å gjennomføre prosjektet; prosjektleder, innholdsutvikler, fotograf, grafisk designer, skribent, FEU og BEU. De vil bruke kommunikasjonsmidler som slack og GitHub for effektivisering og kundekontakt.

ANSATTE

Prosjektet skal gjennomføres av totalt syv ansatte, inkludert ledelsen.

Prosjektleder skal lede prosjektet fra start til slutt. Han har ansvar for at alt blir gjennomført frem til lansering. Han står for kundemøter, kundekontakt og interne møter i bedriften.

Innholdsutvikler skal lede prosjektet blant de ansatte. Han skal samarbeide tett med grafisk designer og FEU, men samtidig holde orden på resten av prosjektet.

Fotograf skal ta bildene som trengs av ansatte og produkter, samt redigere disse. Han må jobbe tett med grafisk designer under prosjektet.

Grafisk designer skal utvikle style tile, layout, og skal jobbe tett med fotograf og FEU under utviklingen.

Skribent skal stå for alle tekstene som skal være på nettsiden.

Frontend utvikler skal utvikle siden gjennom HTML, CSS og JavaScript. Han skal jobbe tett med grafisk designer for å klare holde seg til layout og style tile som er utviklet i forkant.

Backend utvikler er den som setter opp kryssformplattform og er med på testing.

ARBEIDSPROSESS

Prosjektet vil starte med et kundemøte mellom prosjektleder, innholdsleder, og kunden i Hardanger. Her vil kunden legge frem oppdraget og tanker om hva de ønsker nettsiden skal inneholde.

Prosjektleder og innholdsleder vil foreslå ideer basert på kundens ønsker, og vil etter møtet ha en oversikt over hva som ønskes.

Etter kundemøte vil det holdes et informasjonsmøte hvor alle de ansatte på prosjektet er til stede. De vil få informasjon om hva som skal gjøres, hvor lang tid de har, og hva kundens ønsker er. Etter møtet begynner de ansatte som er med i planleggingsprosessen å gjøre research og planlegger hvordan de skal gjennomføre oppgaven sin.

På dag 6 starter prosjektet med “Designprosessen”. Da skal grafisk designer, innholdsleder, og frontend utvikler samarbeide om skissen og style tile til nettsiden. Dette er fordi FEU må være enig om at designer sine valg er realistiske i forhold til hans jobb, og innholdsleder skal godkjenne ideene for videreutvikling. De neste dagene starter grafisk designer å utvikle fargepalett, ikoner, knapper, tekstur, og typografi.

Samtidig begynner skribenten å skissere tekster, og fotograf starter med fotografering av produkter og ansatte.

På slutten av første uke av designprosessen skal skribent ha kundemøte via slack. Her vil skribenten legge fram tekstene han har utviklet, og kunden vil foreslå endringer til arbeidet. Skribenten skal være ferdig med tekstene på dag 11.

På slutten av dag 11 skal designer være ferdig med elementene, og begynner på style tile. Innholdsleder skal være med på utviklingen av denne på starten av designuke 2.

Dag 14, mot slutten av designprosessen, skal style tile være ferdig, og prosjektleder og innholdsleder skal holde et kundemøte via slack call. Her vil de vise fram ferdig style tile. Kunden kommer med tilbakemelding, og etter møtet skal de ansatte ha internt møte. Her skal eventuelle endringer opplyses om, samtidig som FEU og BEU vil få brief om hva de skal gjøre de neste 8 dagene.

Etter endringer på siste dag av designprosessen, starter FEU og grafisk designer samarbeidet med å utvikle nettsiden og hele prosjektet går over i utviklingsprosessen. FEU skal bruke HTML, CSS og JavaScript for å gjennomføre oppgaven, og grafisk designer skal lede FEU i riktig retning når det kommer til layout og farger.

Midt i utviklingsuke 1, dag 18, skal FEU og BEU ha et møte hvor de diskuterer de neste dagene med utvikling. Etter dette møtet skal BEU starte arbeidet med kryssplattform. De siste tre dagene i utviklingsprosessen skal innholdsutvikler samarbeide med grafisk designer og FEU for å ferdigstille nettsiden til neste kundemøte.

Siste dag i utviklingsprosessen, dag 23, skal prosjektleder og innholdsleder ha kundemøte via slack. Her skal de fremlegge nettsiden, og funksjonene den innebærer. De vil fremstille produktet som ferdig, og kunden vil komme med tilbakemeldinger om hva som er bra og hva som bør endres.

Etter kundemøte vil det være et siste internt møte. Her får FEU og BEU beskjed om hva som må endres.

Dag 24 begynner endringene og "ferdigstillingsprosessen". Denne uken innebærer endringer, testing av nettside, validering, feiloppretting og justeringer.

Mot slutten av ferdigstillingsprosessen skal prosjektleder og innholdsleder ha et siste kundemøte for å vise det endelige produktet. Dag 28 er det siste dag av prosjektet. Da skal prosjektleder og innholdsleder lanserer nettsiden.

Under hele prosjektet skal både påbegynte og ferdige elementer legges inn i GitHub slik at prosjektleder og de andre ansatte kan finne det de leter etter. Dette fordi det blir bedre flyt i prosessen ved at man ikke trenger å stanse arbeid for å sende email, ringe, etc. Det blir også enklere for prosjektleder å holde en oversikt over hva som er gjort, og hva som gjenstår dersom alle legger inn arbeidet sitt.

KONKLUSJON

Jeg har valgt å ha totalt 7 ansatte på dette prosjektet. Dette er for at de forskjellige ansatte skal få konsentrere seg ekstra godt på oppgaven sin. BEU er med på grunn av at FEU skal få konsentrere seg om bare frontend delen. Jeg har valgt å ha de fleste kundemøtene via slack video grunnet lang reisetid. De ansatte skal bruke GitHub underveis, og legge inn alt av arbeid de har begynt på og fullført for å effektivisere prosessen. Hele prosjektet tok 28 dager fra start til slutt.