Projektcharter

App för MAH Kurslitteratur

Innehållsförteckning

[Produktbeskrivning 3](#_Toc410637749)

[Målgrupp 3](#_Toc410637750)

[Tekniska krav 3](#_Toc410637751)

[Bemanning 3](#_Toc410637752)

[Planering 3](#_Toc410637753)

[Riskanalys 4](#_Toc410637754)

# Produktbeskrivning

Produkten är tänkt att vara en app till mobila enheter där användaren kan söka i Malmö Högskolas utbud av program och kurser och få fram information om kurslitteraturen. Informationen ska inkludera vilken litteratur som används vid varje kurs, recensioner från tidigare studenter och omdömen om hur användbara (lämpliga) böckerna var för kursen. Användaren kan även se annonser och annonsera ut sina egna böcker. Eventuellt kan användaren även söka efter litteraturen på internet via appen.

När användaren startar appen så kan man välja mellan att bläddra i program, eller kurser. Man kan även välja att direkt söka efter ett specifikt program eller kurs. När man väljer ett program så får man upp en lista med alla kurser som ingår i programmet. När man har valt en kurs så hittar man all den kurslitteratur som är aktuell för den terminen man pluggar. För varje bok så är det möjligt att se om det finns något exemplar tillgängligt via annons. Det finns även en funktion där man kan recensera och betygsätta boken. Dessa recensioner kan sedan läsas av alla. Om det inte skulle finnas något exemplar till salu så finns det även funktioner för att söka efter boken på externa sidor så som till exempel Adlibris eller Bokus.

Andra saker som vi kanske behöver behandla men som vi i dagsläget inte har några konkreta planer för är t.ex. flera upplagor av samma bok, data över tidigare versioner av kurser och deras litteratur.

# Målgrupp

Målgruppen är huvudsakligen studerande vid Malmö Högskola.

# Tekniska krav

Programmeringsspråket blir primärt Java. Det kommer behövas någon typ av databas som lagrar all data om kurser, litteratur, omdömen, annonser, och så vidare. Eftersom vi inte har påbörjat vår kurs i databasteknik så är det kunskap som vi antingen måste förvärva under projektets gång, eller om vi kan bemanna projektet med någon som har förkunskap i detta. Det kommer även behövas kompetens inom Androidprogrammering.

# Bemanning

En möjlig uppställning av medlemmar är en person från Apputveckling och en person från Informationsarkitektur. Dock så har alla program läst ungefär samma kurser hittills, så detta är inget krav.

# 

# Planering

Den grova planeringen är uppdelad i tre steg. Det första steget innefattar designen och implementationen av den bakomliggande databasen som ska hantera all data. I det andra steget så utökar vi systemet med funktionalitet för att kommunicera med databasen, t.ex. metoder för att leta upp böcker, spara och ladda recensioner, med mera. Samtidigt påbörjas även arbete med att utforma designen av appen. I sista steget så binder vi samman alltihop till ett fungerade system.

Hela projektet ska drivas iterativt där den föreliggande fasen ligger som grund för nästa steg och där vi också förväntar oss att gå tillbaka till tidigare faser i processen. Dock kan det möjligtvis vara svårt att iterativt utveckla databas och logik då databasstrukturen är statisk och kan bli svår att ändra eller utöka i efterhand, särskilt efter att den blivit fylld med data.

Milstolparna för de tre stegen i den grova planeringen är:

* Steg 1: Databasen byggs upp iterativt och testas tillsammans med logiken i fas två.
* Steg 2: Logiken för att kommunicera med databasen måste vara klar för nästa steg, och vi måste ha färdigställt en design för själva appen.
* Steg 3: Logik och design från föregående fas sammanförs till en färdig app som kan köras på Android.

# 

# Riskanalys

En av de stora riskerna med projektet är att vi inte kommer ha tillräckligt med kompetens för att komma igång med att skapa databasen så tidigt som vi behöver, eftersom det är grundstommen i projektet. Även Androidprogrammeringen kan komma att bli en risksituation eftersom att vi båda är Systemutvecklare och knappt haft någon kontakt med detta. Det är också därför som vi söker en utvecklare primärt från Apputveckling. Vi tror även att en tydlig planering och struktur är viktigt för att alla i projektet förstår vad som ska göras, och deras individuella uppgifter. Storleken på projektet kan också ganska enkelt bli allt för stort, och det är därför viktigt att vi begränsar oss till en rimlig storlek givet projektets längd.

* Databaskompetens – Detta kan bli ett riskmoment då vi är relativt oerfarna inom detta område. Vi kommer förvisso ha en kurs i detta senare i vår, vilket kan vara en nackdel eftersom att vi kan behöva komma igång tidigt med databasen. En av oss har lite erfarenhet av databaser sedan tidigare, men om vi kan hitta en ytterligare gruppmedlem som är erfaren, så skulle riskerna minimeras. Om vi skulle få stora problem med att komma igång med databasen, så är det viktigt att vi så tidigt som möjligt ta kontakt med den experthjälpen som finns tillgänglig.
* Androidprogrammering – Även i detta riskmoment så kommer vi behöva kompetens som vi inte sitter inne med i nuläget. Om vi inte kan hitta en gruppmedlem som redan har erfarenhet så ökar risken att vi kanske inte hinner med att slutföra allt då vi måste ta in denna kunskap själva.
* Gruppdynamik – I grupparbeten finns det alltid risk för att någon eller några medlemmar tar mindre ansvar eller inte är lika delaktiga. Därför är det viktigt att se till att alla förstår deras roll i projektet och därmed spelar kommunikation en stor roll i att minska riskerna associerade med grupparbeten.
* Insamling och registrering av data – Det finns en risk att vi försöker fylla databasen med allt för mycket information, vilket kan vara tidskrävande. Därför är det viktigt att vi är tydliga med att göra begränsningar i hur vi samlar in data, och vilken data vi samlar in. Även metoderna vi använder för detta kommer påverka våra begränsningar, t.ex. automatisk insamling jämtemot manuell. Vi tror att det är bättre att vi underskattar vår tillgängliga tid och förmåga att samla in data, så att om vi får tid över så har vi möjlighet att utöka databasen.