

Statusrapport 3

Prosjekt “Digital Innbygger - Brukergrensesnitt”

Hvordan tilpasse et brukergrensesnitt for en digital innbygger?



PROSJEKTLEDER: Cecilie Hansen Rørås

Dato: 29.04.2019

Bakgrunn

Statusrapportene er en del av prosjektets kvalitetsplan og vil derfor følge mal for statusrapport på side 95 i boka *Prosjektarbeid - utviklings- og endringskompetanse* av Westhagen, Faafeng, Hoff, Kjeldsen, Røine, 2016.

For bakgrunnsinformasjon om prosjektet, se prosjektweb på:

<https://ceciliehrr.github.io/prosjektweb/>

Prosjektets forventede gevinster

Prosjektets forventede gevinster er:

- Økt forståelse for brukertilpasset brukergrensesnitt
 - **Som innebærer:** identifisere brukere, identifisere brukernes behov og få kunnskap om hvordan man tilfredsstiller brukernes behov med dagens teknologi
- Erfaring innen prosjektarbeid

Prosjektet faktiske gevinster

For meg som student har dette prosjektet lært meg om struktur i et skriftlig prosjekt. Er man strukturert fra starten av og følger prosjektarbeids-prinsipper har man mye igjen for dette når man nærmer seg tidsfrist.

Resultatet i prosjektet er en teoretisk rapport. Det er beskrivelser av brukere og deres behov, og basert på teorien har jeg kodet skjema og landingsside for å vise forståelse for brukere og deres utfordringer.

Jeg har lært mye nytt som jeg får bruk for videre som utvikler. Å tenke design og følge designprinsipper er “make it or break it” for et produkt, system eller tjeneste. Man må gjøre forarbeidet, finne de virkelige problemene man skal løse og kjenne sin bruker. Å designe for at brukeren skal få positive opplevelser av å bruke et produkt er ikke en “etterpåtanke”!

Revidering

Mål

Målet med oppdraget er å kartlegge muligheter dagens teknologi har til å tilpasse plattformen “Digital Innbygger” for brukere med ulike behov og forutsetninger. Hvordan kan brukergrensesnittet oppleves intuitivt og nyttig for alle brukere? Hva er brukerens behov?

“å kartlegge muligheter dagens teknologi har til å tilpasse plattformen “Digital Innbygger”. Dette målet måtte jeg diskutere nærmere med oppdragsgiver, slik at jeg ikke tok meg vann over hodet. Dette bachelorprosjektet fokuserer på teori, ikke teste nye teknologier, som for eksempel nye programmeringsspråk, maskinlæring etc.. Målet er fortsatt å utforske dagens muligheter for å tilpasse plattformen, men dette er fra et front-end-perspektiv.

Resultatoppnåelse

1. Milepæler

Prosjektet befinner seg i den avsluttende fasen 3, hvor jeg skal ferdigstille rapporten. De siste ukene har det gått mest tid til å skrive ferdig alle kapitlene om teoridelen og drøftingen, dette har tatt litt over tiden for prototyping. Den siste uken vil gå med til å ferdigstille resultatene. Resultatene vil bli beskrevet i et eget kapittel i rapporten.

Jeg mener rapporten vil svare på de målene jeg har satt, selv om jeg skulle ønske jeg kunne gått dypere inn i noen teorier og hatt mer tid til koding.

FASE	AKTIVITET	FORFALL	FERDIGDATO
1	Prosjektskisse	22.01	22.01
1	Prosjektweb	05.02	20.01
1	Prosjektbeskrivelse	05.02	07.02
1	Statusrapport 1	05.02	05.02
1	Forarbeid	15.02	15.02
1	Prosjektrapport	07.05	
2	Statusrapport 2	12.03	12.03
2	Prototyping	30.04	30.04
2	Prosjektrapport	07.05	
3	Statusrapport 3	30.04	30.04
3	Prosjektrapport	07.05	

2. Avvik

Jeg har dårlig tid.

Nøkkeltall

Planlagt innleveringstidspunkt: 07.05.2019	
Estimert tidsbruk FASE 3 (TIMER)	40
Forbruk hittil (TIMER)	20
Estimert gjenstående i FASE 3 (TIMER)	20

Risikovurdering

I henhold til risikovurderingen gjort i "Prosjektbeskrivelsen", har det ikke oppstått situasjoner som setter prosjektet i fare. Men en student blir aldri fornøyd, og vil alltid trenge litt mer tid til å fullføre, så den siste uken vil nok prosjektet gå over sin estimerte tid på 20 timer.