

Projektplan

Projektnamn	CoffeeTime
(Ev.)Beställare/ Intressenter/ Sponsor	
Projektdeltagare	Petter Romhagen, Erik Wahlström, Christopher Wohlfarth

1. Sammanfattning

Sammanfattning

Vi kommer under detta projekt att skapa en webbutik som säljer kaffemaskiner. Bakgrunden till att vi valde kaffemaskiner som våra produkter är att vi är intresserade av hur olika kaffemaskiner fungerar samt att ta reda på dess för- och nackdelar så att kunderna skall veta vilken produkt som passar dem bäst. Alla gruppmedlemmar är nybörjare inom back-end programmering vilket innebär att vi kommer lära oss mycket inom detta område under projektets gång. Vi har framställt en kravspecifikation enligt MosCoW prioritering som informerar oss om vad webbplatsen ska innehålla, men vi har även satt begränsningar som bestämmer vad den inte ska innehålla. Vi har också reflekterat över vilka förutsättningar som krävs för att projektet ska kunna genomföras. Vi har bestämt hur webbplatsen ska utvärderas, vi kommer använda oss av en av Jacob Nielsens "usability heuristics" för våra användartester. Vi har kartlagt våra inre och yttre förutsättningar som kommer att påverka projektet på olika sätt genom att göra en SWOT-analys. Vi har gjort en övergripande planering av etapper och delmål som måste utföras för att projektet ska kunna genomföras. Planeringsdelarna består av ett WBS-diagram som beskriver etapper, en aktivitetslista med arbetspaket som beskriver arbetsuppgifter i detalj samt ett gantt-schema som ger en överblick över de inplanerade arbetspaketen baserat på aktivitetslistan och WBS-diagrammet. Vi kommer under projektets gång använda oss av en agil utvecklingsmetod som heter "scrum", vi tror att denna metod kommer vara passande för oss eftersom den flyter samman väldigt bra med exempelvis våra aktivitetslistor och arbetspaket.

2. Bakgrund, syfte och mål

Bakgrundsbeskrivning

Vi satt länge och funderade över vad för slag e-handels butik som vi ville skapa i detta projekt, tillslut så kom vi fram till att vi ville göra en webbshop som säljer kaffemaskiner. Gruppens medlemmar är alla intresserade av kaffe vilket bidrog till ämnesvalet. Dessutom så ser vi att utbudet av olika typer av kaffemaskiner idag är jättestort, vi vill göra det enklare för människor att hitta en bra kaffemaskin.

Mål och Syfte

Syftet med projektet är att göra det enklare för människor att köpa kaffemaskiner, också att erbjuda de senaste produkterna i branschen.

Målet med projektet är att erbjuda en fullt fungerande webbshop där användare kan köpa kaffemaskiner. Webbshopen ska innehålla ett rikt produktsortiment och möjlighet för bl.a. inloggning och betalning via paypal.

Inlärningsmål

Vi vill få mer erfarenhet av att jobba med ett stort webbprojekt i grupp. Vi hoppas att bredda våra kunskaper inom PHP kodning och databas-kopplingar d.v.s. back-end programmering. Vi vill bli bättre på att organisera och planera vårt arbete inom gruppprojekt. Vi vill lära oss att använda utvecklingsmetoden "scrum". Vi vill lära oss att bli bättre på att designa responsiva webbplatser.

Avgränsningar

Projektet är begränsat av antalet gruppmedlemmar. Tiden och deadline för projektet är begränsande. Våra förkunskaper inom back-end programmering begränsar oss till viss del.

Påbyggbarhet

Vår webbshop butik skulle kunna utöka sitt sortiment samt erbjuda fler betalningsalternativ. Lägga till möjlighet för produkt-recensioner, kommentarer och betyg. Möjlighet att jämföra produktspecifikationer. Utveckla kundsupport.

3. Kravspecifikation

Produktkrav

Utvärderingsbara produkt- och resultatkrav ifrån projektets kravspecifikation enligt MosCoW prioritering.

Must: 4 olika produkter, inloggningsfunktion, möjlighet att bli medlem, genomföra betalning med paypal, orderhistorik, kundprofil/uppdatera uppgifter, kontaktformulär, varukorg, databaskoppling, responsiv layout.

Should: Bra beskrivning av produkter, en attraktiv design, väl strukturerat innehåll, lättförståelig interaktion, gedigen information om köpvillkor, sorteringsfunktion.

Could: Sökfunktion, produktrecensioner, kommentarer och betyg, utvecklad kundsupport.

Won't: Kommer inte erbjuda visa, mastercard, klarna, payson som betalningsalternativ

Förutsättningar

Det krävs att alla gruppmedlemmar drar sitt strå till stacken, befinner sig på plats vid utsatt kontorstid. Det krävs att tidsplanen och projektschemat följs. Det krävs att vi kommunicerar väl inom gruppen. Det krävs teknikförutsättningar som exempelvis datorer, mjukvara, internetuppkoppling.

4. Utvärdering och eventuellt införande

Vi kommer att utvärdera vår tjänst mot användare ifrån vår tänkta målgrupp. Vi kommer att använda oss av "Think-aloud" som är en utvärderingsmetod baserad på Nielsen tio usability heuristics. Användartesterna kommer att testas med två eller fler personer för att få ett bredare perspektiv över helheten samt för att uppnå våra användarmål.

Syftet med utvärderingen är att få en expertbild av användbarhetsnivån av webbtjänsten med hjälp av en prototyp. Jacob Nielsens utvärderingsmetod, "Think-aloud", är en lättförståelig metod som utförs mot en användare ifrån den tänkta målgruppen. Användaren tänker högt om upplägg, grafiska synpunkter, användbarhet och interaktion [1].

5. Nulägesanalys

SWOT-analys

Kartläggning och analys av yttre och inre förutsättningarna som kan komma att påverka genomförandet.

Styrkor: Vi har jobbat tillsammans i tidigare projekt, så vi vet varandras styrkor och svagheter. Vilket underlättar när vi ska dela upp arbetet. Det finns förkunskaper inom gitbub vilket underlättar kod-kollaboration. Vi har vana av att jobba med google drive vilket hjälper oss att kollaborera och att spara backups på exempelvis dokumentation.

Svagheter: Vi har en tendens att vara tidsoptimister, detta kan rubba eller påverka vår tidsplanering på ett negativt sätt. Vi har begränsande kunskaper inom back-end programmering vilket kan innebära att vi stöter på mer problem än vanligt under projektets gång.

Möjligheter: Att vi kan jobba gemensamt med vissa delar av projektet i skolans designstudio. Vi kan även jobba hemifrån genom att utnyttja skype. Alla gruppmedlemmar är bosatta i Halmstad vilket underlättar arbetet.

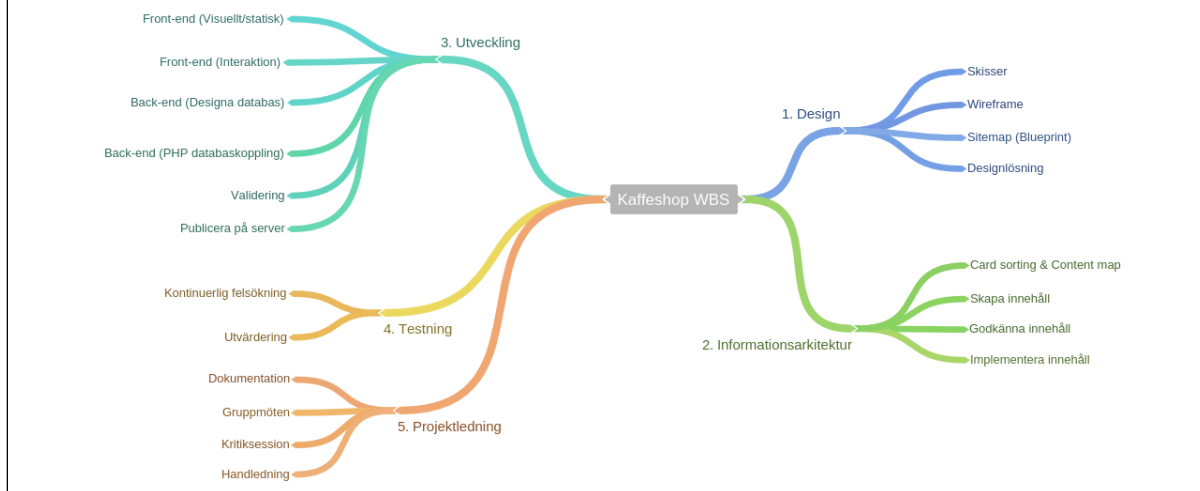
Hot: Om någon gruppmedlem skulle åka på någon sjukdom som skulle leda till att vissa delar av vårt projekt blir fördröjda utifrån vår tidsplan. Om någons dator kraschar utan att ha kört backup. Om någon skulle hoppa av programmet.

Slutsatser: Vi har goda förutsättningar till att genomföra detta projekt med tanke på att vi är vana att arbeta tillsammans och att vi har skapat ett bra workflow. Men våra skrala förkunskaper inom back-end programmering kombinerat med potentiella hot så kan projektets tidsplanering rubbas. Vi måste prestera vårt yttersta och ta hänsyn till våra svagheter inom gruppen för att lyckas med projektet.

6. Tidsplan och aktiviteter

Milstolpeplan

WBS-Struktur



Lista med aktiviteter kopplade till arbetspaket som är tids-och resursuppskattade.

Arbetspaket & Aktivitetslista

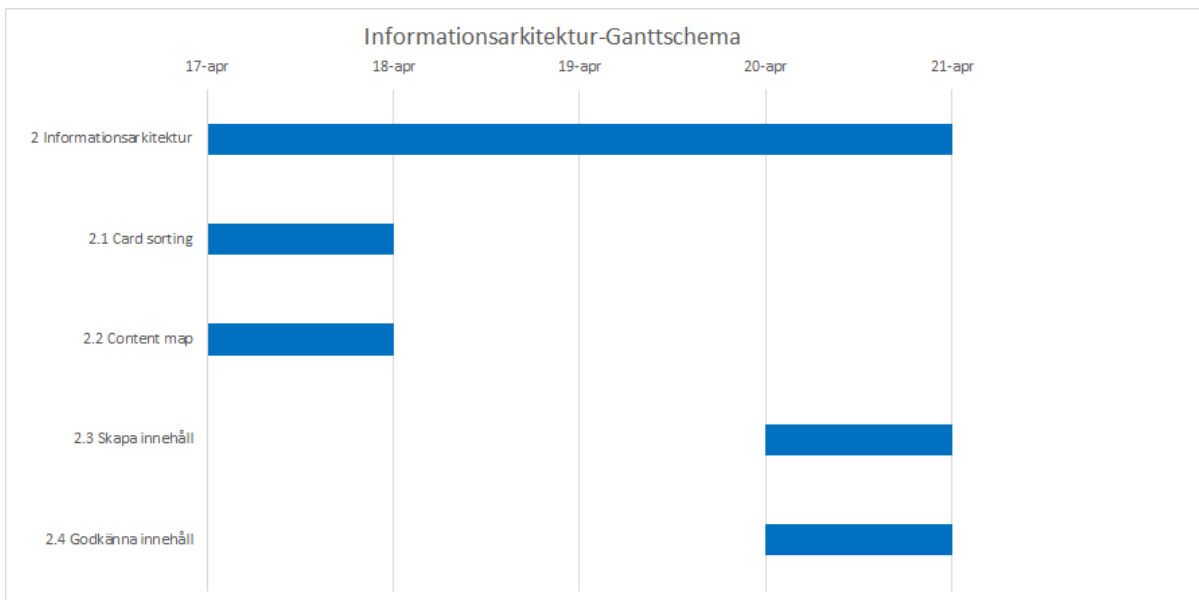
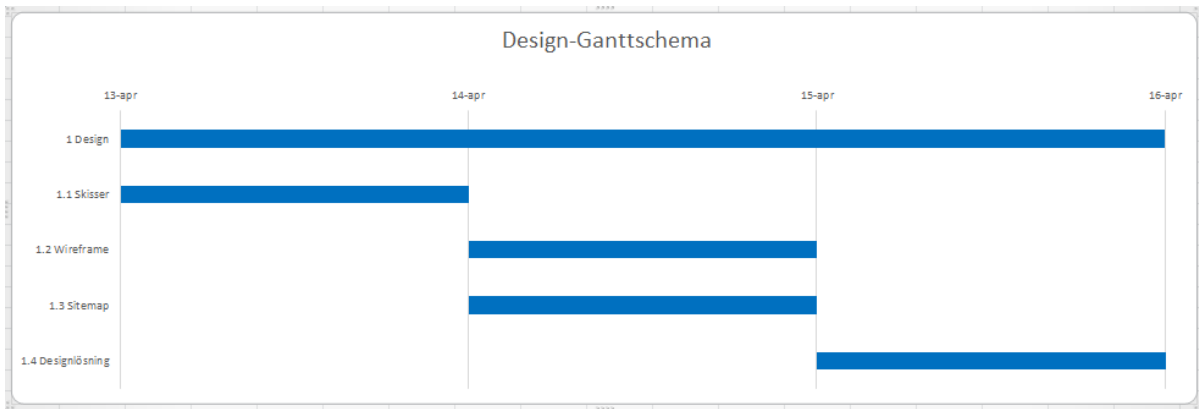
ID	Arbetspaket	Resursbehov	Referens	Ansvarig	Start	Slut
1	Design	3 personer	Ska utföras för att webshopen ska få sitt visuella utseende.	Petter Romhagen	2015-04-13	2015-04-16
1.1	Skisser	3 personer	Ska utföras för att vi ska kunna utforska olika designalternativ och komma fram till en så bra designlösning som möjligt.	Petter Romhagen	2015-04-13	2015-04-13
1.2	Wireframe	3 personer	Ska utföras för att få en mer tydlig bild av layouten och strukturen på webbplatsen	Petter Romhagen	2015-04-14	2015-04-14
1.3	Sitemap	3 personer	Ska utföras för att strukturera alla sidor på webbplatsen	Petter Romhagen	2015-04-14	2015-04-14
1.4	Designlösning	3 personer	Ska utföras för att framställa den slutliga visuella designen på webbplatsen.	Petter Romhagen	2015-04-15	2015-04-16
2	Informationsarkitektur	3 personer	Ska utföras för att skapa, kartlägga och strukturera allt innehåll på webbplatsen	Erik Wahlström	2015-04-17	2015-04-21
2.1	Card sorting	3 personer	Ska utföras för att identifiera och gruppera innehåll	Erik Wahlström	2015-04-17	2015-04-17
2.2	Content map	3 personer	Ska utföras för att få en överblick över innehållet på webbplatsen och för att visualisera organisationens mål.	Erik Wahlström	2015-04-17	2015-04-17
2.3	Skapa innehåll	3 personer	Ska utföras för att webbplatsen ska ha innehåll att erbjuda åt användarna	Erik Wahlström	2015-04-20	2015-04-21
2.4	Godkänna innehåll	3 personer	Ska utföras för att kontrollera att innehållet är relevant.	Erik Wahlström	2015-04-20	2015-04-21

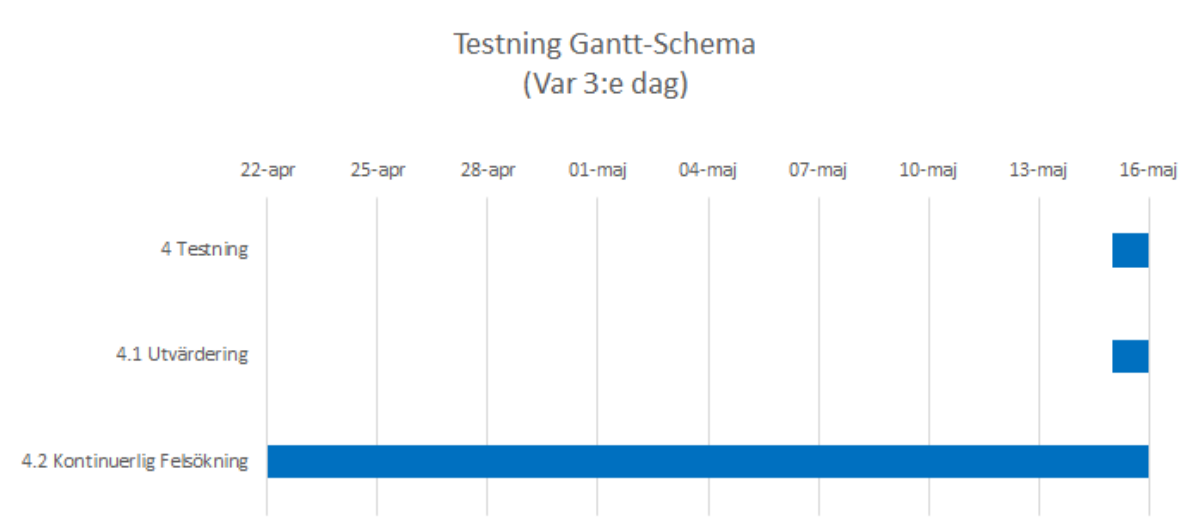
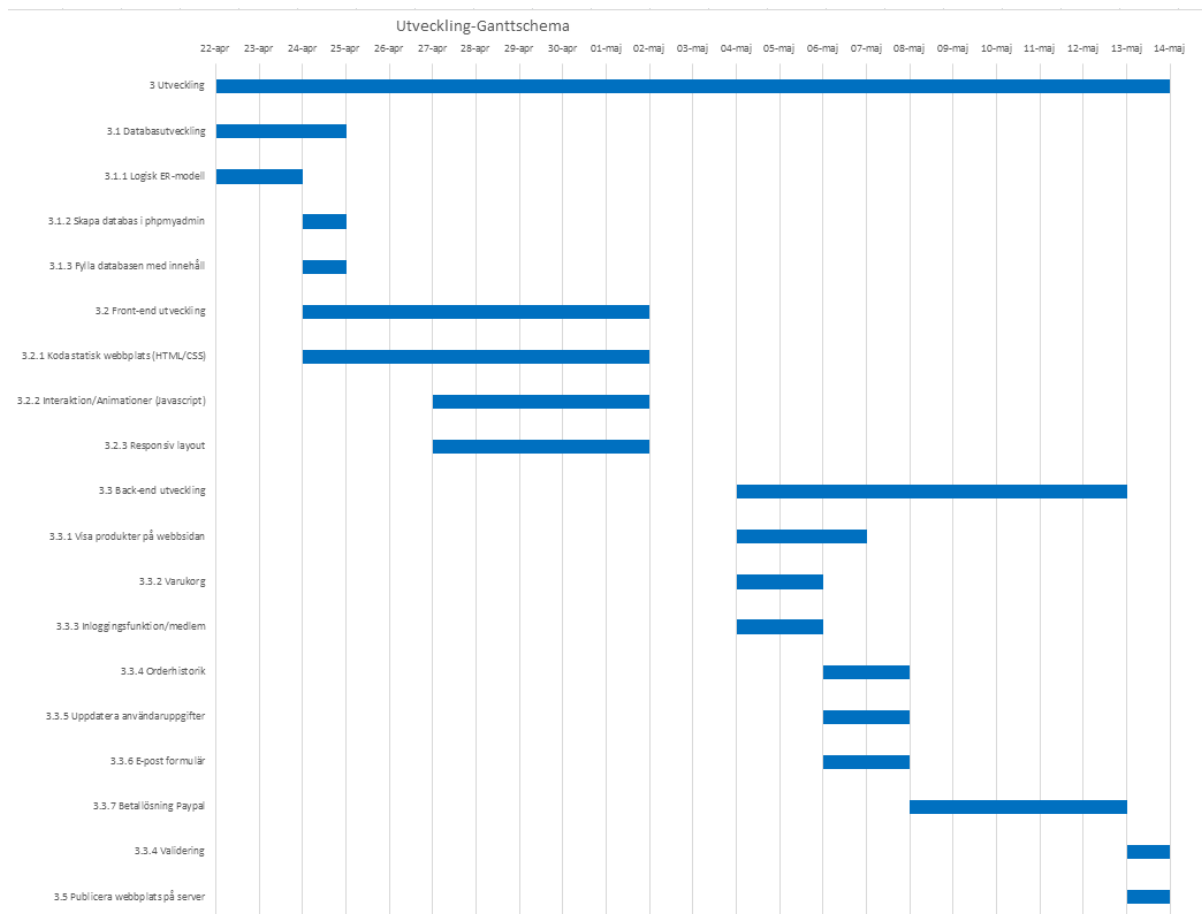
ID	Arbetspaket	Resursbehov	Referens	Ansvarig	Start	Slut
3	Utveckling	3 personer	Ska utföras för att webbplatsen ska kunna fungera som en webbplats.	Christopher Wohlfarth	2015-04-22	2015-05-13
3.1	Databasutveckling	3 personer	Ska utföras för att webbplatsen ska kunna hantera alla de funktioner som krävs för en webbshop	Christopher Wohlfarth	2015-04-22	2015-04-24
3.1.1	Logisk ER-modell	3 personer	Ska utföras för att skapa en mall/ritning över databasen.	Christopher Wohlfarth	2015-04-22	2015-04-23
3.1.2	Skapa databas i phpmyadmin	1 person	Ska utföras för att skapa databasen.	Christopher Wohlfarth	2015-04-24	2015-04-24
3.1.3	Fylla databasen med innehåll	1 person	Ska utföras för att det ska finnas innehåll att hämta i databasen som sedan kan visas på webbplatsen	Christopher Wohlfarth	2015-04-24	2015-04-24
3.2	Front-end utveckling	3 personer	Ska utföras för att webbplatsens visuella lager ska fungera och vara synbart	Petter Romhagen	2015-04-24	2015-05-01
3.2.1	Koda statisk webbplats (HTML/CSS)	2 personer	Framhåva och strukturera de visuella aspekterna på webbsidan	Petter Romhagen	2015-04-24	2015-05-01
3.2.2	Interaktion/Animationer (Javascript)	1 person	Ska utföras för att göra det möjligt att interagera med webbplatsen, t.ex. genom dropdown menyer	Christopher Wohlfarth	2015-04-27	2015-05-01
3.2.3	Responsiv layout	1 person	Ska utföras för att anpassa till alla digitala enheter och skärmstorlekar	Christopher Wohlfarth	2015-04-27	2015-05-01
3.3	Back-end utveckling	3 personer	Ser till att webbplatsen kan kommunicera med databas	Christopher Wohlfarth	2015-05-04	2015-05-12
3.3.1	Visa produkter på webbsidan	1 person	Så att kunderna skall se vilka produkter som finns tillgängliga.	Erik Wahlström	2015-05-04	2015-05-06
3.3.2	Varukorg	1 person	Ska utföras så att kunderna kan se vilka produkter som de har tänkt att köpa.	Christopher Wohlfarth	2015-05-04	2015-05-05
3.3.3	Inloggningsfunktion/medlem	1 person	tillämpas för att användare skall kunna bli medlem och därefter logga in för att göra beställning	Petter Romhagen	2015-05-04	2015-05-05
3.3.4	Orderhistorik	1 person	Ska utföras så att kunderna skall få tillgång till tidigare köp	Petter Romhagen	2015-05-06	2015-05-07
3.3.5	Uppdatera användaruppgifter	1 person	Ska utföras så att medlemmarna skall kunna uppdatera sina uppgifter om något behövs ändras.	Christopher Wohlfarth	2015-05-06	2015-05-07
3.3.6	E-post formulär	1 person	Ska utföras för att kunderna skall kunna kontakta webbutiken	Erik Wahlström	2015-05-06	2015-05-07
3.3.7	Betalösning Paypal	1 person	Ska utföras för att kunderna skall kunna slutföra köp av produkterna	Erik Wahlström	2015-05-08	2015-05-12
3.4	Validering	1 person	För att säkerställa så att det inte är några syntax fel i kodningen.	Petter Romhagen	2015-05-13	2015-05-13
3.5	Publicera webbplats på server	1 person	Publicering av webbplats på skolans webbserver för att göra innehållet tillgängligt	Erik Wahlström	2015-05-13	2015-05-13
ID	Arbetspaket	Resursbehov	Referens	Ansvarig	Start	Slut
4	Testning	3 personer	Ska utföras för att säkerställa att webbplatsen fungerar ordentligt	Petter Romhagen	2015-05-15	2015-05-15
4.1	Utvärdering	3 personer	För att säkra att användarmålen nås.	Petter Romhagen	2015-05-15	2015-05-15
4.2	Kontinuerlig Felsökning	3 personer	Ska utföras kontinuerligt under hela utvecklingen så att all kod blir korrekt och fungerar ordentligt.	Petter Romhagen	2015-04-22	2015-05-15
ID	Arbetspaket	Resursbehov	Referens	Ansvarig	Start	Slut
5	Projektleddning	3 personer	Ska utföras kontinuerligt under hela projektet för att stämna av och organisera oss inom gruppen.	Christopher Wohlfarth	2015-04-13	2015-05-22
5.1	Dokumentation	3 personer	Ska utföras för att anteckna och dokumentera det arbetet vi har gjort.	Erik Wahlström	2015-04-13	2015-05-22
5.2	Gruppmöten	3 personer	För att säkerställa att vi följer tidsplanen.	Petter Romhagen	2015-04-13	2015-05-22
5.3	Kritiksession	3 personer	Tillämpas för att få feedback på utfört arbete av projekt	Erik Wahlström	2015-04-13	2015-05-22
5.4	Handledning	3 personer	Utförs om det uppstår eventuella problem och frågeställningar under projektets gång	Erik Wahlström	2015-04-13	2015-05-22

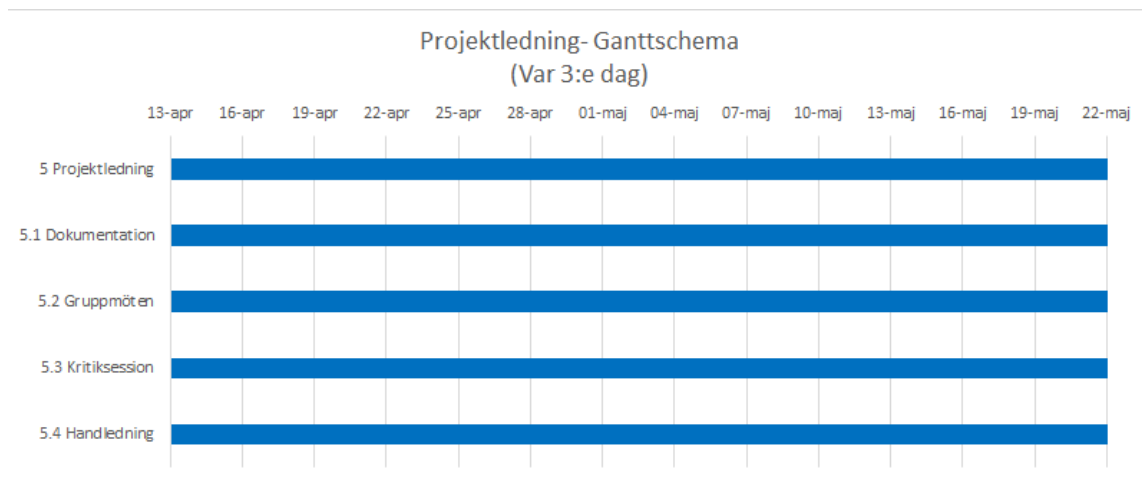
Metodval

Vi har valt att använda oss av en utvecklingsmetod som heter "scrum" som är en agil utvecklingsmetod [2]. Anledningen till att vi har valt just scrum är att vi under lång tid har varit intresserade av att testa denna metod. Metoden har nämnts många gånger av föreläsare och andra personer på Högskolan, den har blivit väldigt populär och det har skrivits mycket om den på webben den senaste tiden vilket lockar oss till att börja använda den. Vi tycker det hade vart kul att lära sig att arbeta efter en metod som används mycket ute i arbetslivet, dessutom så känner vi att det är en väldigt bra erfarenhet att ta med sig till kommande projekt och även att senare ta med sig ut till arbetslivet. Scrum känns helt enkelt som en ny populär metod som är här för att stanna och vi tycker att det är den bästa tänkbara metoden att lära sig. Vi tror även att den kommer hjälpa oss att organisera vårt arbete och att den kommer flyta samman väldigt bra med våra arbetspaket/aktivitetslistor.

Tidsplan/Gantt-schema







7. Referenser

[1] Nielsen, J. (2012) *Thinking Aloud: The #1 Usability Tool*, Nielsen Norman Group. Hämtad 2015-04-09 från: <http://www.nngroup.com/articles/thinking-aloud-the-1-usability-tool/>

[2] Bas Vodde., Craig Larman., Gabrielle, Benefield., Pete Deemer. (2012) *The scrum primer A lightweight guide to the theory and practice of scrum: Version 2.0*, InfoQ Enterprise software development series. Hämtad 2015-04-10 från: <http://www.scrumprimer.org/scrumprimer20.pdf>