VÅR 2019

|  |  |
| --- | --- |
| EMNEKODE OG EMNENAVN: | PRO101 Webprosjekt |
| INNLEVERINGSDATO: | 7. juni 2019 |
| ANTALL SIDER: |  |
| ANTALL ORD: |  |
| GRUPPENUMMER: | 8 |

|  |  |
| --- | --- |
| STUDENTNAVN: | STUDENTNUMMER: |
| Daniel Kjellid |  |
| Qainat Zahoor |  |
| Magomed O. Derbtichev |  |
| Sultan Khan |  |
| Linnea Fylling |  |
| Jonmar Rmt |  |

Studentene bekrefter at de har gjort seg kjent med, og fulgt, retningslinjer for intellektuell redelighet.

WEBPROSJEKT

INNHOLDSFORTEGNELSE

**INNLEDNING**

Se for deg at du skal jobbe på et prosjekt sammen med fem andre. Det er usikkerhet om hvem i gruppen som skal gjøre hvilke oppgaver, og et gruppemedlem er bekymret for at dere ikke skal bli ferdig i tide. Det tikker inn ti-talls med meldinger på Facebook, og beskjeden om at en del av prosjektet er ferdig forsvinner i mengden med andre meldinger.

**Prosjektstyringsverktøy**

Et prosjektstyringsverktøy er en webapplikasjon som kan brukes ved gruppeprosjekter. Det er et hjelpemiddel som kan være med på å visualisere arbeidsflyten, slik at alle som jobber på prosjektet har oversikt og kan bidra selv. Gruppemedlemmene har mulighet til å legge inn oppgaver som må gjøres, fordele oppgaver seg imellom, se status, sette frister og få påminnelser dersom fristen på en oppgave snart går ut. Vår oppgave var å lage et nytt og innovativt prosjektstyringsverktøy som har det en bruker trenger.

I denne prosjektrapporten vil vi gå igjennom prosessen vår, fra idé til ferdig løsning. Vi vil fortelle om idéprosessen vår og hva vi har tenkt på rundt design og den tekniske løsningen vår.

**IDÈ OG KONSEPT**

Beskrivelse av hva systemet skal være [for brukerne]

* Hvordan systemet virker og er organisert. Hvordan henger de ulike delene sammen?
* Hvilke metaforer eller analogier som benyttes
* beskriver selve konseptet overfor brukerne; hvilke deler systemet består av og hva brukerne kan gjøre med det. Hvilke oppgaver skal det løse? Hva er grunnidéen?

Idèen og konseptet vårt bygger på en målgruppe

Med en målgruppe som er studenter ønsker vi å lage en inkluderende og leken nettside som skal gi studentene lyst til å bruke den som et hjelpemiddel. Her har studentene mulighet til å lage egne «kort» som inneholder en tittel, beskrivelse av oppgaven, frist og hvem som jobber med oppgaven. Informasjonen på disse kortene kan, om nødvendig, redigeres senere. Kortene kan dras til den riktige statusen (enten man ikke har begynt, holder på med oppgaven, eller er ferdig). I gruppeprosjekter er det viktig at man har muligheten til å samarbeide og hjelpe hverandre, vi har derfor lagt inn muligheten til å spørre de andre gruppemedlemmene om hjelp dersom det er noe man lurer på ved sin egen oppgave.

Prosjektstyringsverktøyet vårt skal ikke bare være hjelpsomt og nødvendig å bruke, men det skal også være gøy. Vi har derfor lagt inn et belønningssystem hvor studentene kan samle opp poeng for hvert utførte kort. Det vil være et leaderboard hvor man kan følge med på sin egen poengscore, samt til de andre på gruppen.

UTVIKLINGSMETODIKK

PROTOTYPE

**MÅLGRUPPEN**

Da vi fikk i oppgave å ikke bare lage et prosjektstyringsverktøy som vi selv kan ta i bruk, men en egendefinert målgruppe også, bestemte vi oss raskt for at målgruppen skulle være studenter fra 19-26 år. Studenter har ofte mye på timeplanen, og det er ikke alltid like enkelt å holde styr på hva som må gjøres i et gruppeprosjekt dersom man har mye annet å tenke på. Vi ønsket derfor å lage en webapplikasjon som har alt en student trenger for å gjennomføre et gruppeprosjekt; en måte å visualisere arbeidsflyten, mulighet til å sette frister og ikke minst en mulighet til å kommunisere med andre gruppemedlemmer slik at man kun trenger å forholde seg til en plattform.

I tillegg til at det nødvendige for målgruppen, så vi muligheten til å legge inn en «gulrot» for det gode arbeidet alle gruppemedlemmene gjør. Hva med å vinne en gratis kaffe i en travel eksamensperiode? Eller hva med å bare ha en intern konkurranse for gruppemedlemmene, slik at motivasjonen for å jobbe får en ekstra liten push.

USABILITY

God usability:

* Tilgjengelig
* «Brukanes»
* Sosialt og økonomisk akseptabelt
* Effektivt
* Lett å lære
* Linker og knapper må lede brukeren til riktig sted
* Navigasjon må være logisk
* Tilfredsstillende hastighet

DESIGNPRINSIPPER

UNIVERSELL UTFORMING

* Hjelper ikke bare de som har en funksjonshemning, men vi gjør det lettere for funksjonsfriske også.

TEKNISKE VALG

JAVASCRIPT OG GIT