

	Hovedprosjekt i data/informasjonsteknologi
HiOAs logo	Høgskolen i Oslo og Akershus, våren 2013

## Prosjektskisse

### Høgskolen i Oslo ,07.12.2012

**Navn på gruppe-medlemmer:** Siv Sortevik, Henriette Ferkingstad Rasch, Louise Ana Blue

**Oppdragsgiver:** Iterate

**Kontaktperson hos arbeidsgiver:** Kim Leskovsky

**Veileder:** Eva Vihovde

### 1. Bedriften

Arbeidsgiver er Iterate. Iterate er et IT-konsulentfirma som leverer tjenester innen systemutvikling, prosjektledelse, rådgivning, opplæring, kurs og sertifiseringer. Med tilsammen 32 ansatte har Iterate kontorer i Oslo og Wroclaw, Polen. Iterate ble grunnlagt i 2007, med det formål å bli et IT-konsulenthus spesialisert innen slank IT-utvikling (Lean Software Development). Selskapet har vært i kontinuerlig vekst, og gikk i løpet av første driftsår fra tre til ti ansatte. I året som fulgte fikk de en dobling i både omsetning og ansatte. Selskapet har idag 29 ansatte og en omsetning på rundt 25 millioner kroner. (Teksten er hentet fra [www.iterate.no/](http://www.iterate.no/) firma)

### 2. Beskrivelse av prosjektet

#### 2.1 Dagens situasjon.

Iterate har utviklet en digital versjon av en barnebok til Appstore for Solum forlag. En versjon er laget, men denne ble ikke godkjent av Appstore fordi den blir regnet som en bok og ikke en applikasjon. Dette betyr at den må eventuelt legges ut i iBooks som har en vesentlig mindre kundegruppe, noe forlaget ikke er interessert i. Vår oppgave er å bruke en annen plattform, slik at man ikke i samme grad er avhengig av apple sin godkjenning. Vi skal også legge til annen funksjonalitet i boken, slik at den evt. kan gis ut i app store ved et senere tidspunkt.

#### 2.2 Prosjektbeskrivelse

Prosjektet går ut på å lage den digitale barneboken fra scratch. Dette innebærer å legge til ulike valg for brukeren, få inn lyd, bilder og tekst, i tillegg til et brukervennlig brukergrensesnitt. Når det er utviklet, vil skal vi se på andre funksjonaliteter som for eksempel spill. Barneboken er spesielt beregnet på barn mellom 4 - 8 år og vi vil se på mulighet for å lage ulike spill for de ulike alderstrinnene. Det er viktig at brukergrensesnittet er logisk og meget enkelt, slik at barna selv kan bruke boken med spill uten hjelp fra voksne.

#### 2.3. Rammebetingelse og krav

Teknologiene vi skal bruke er

- Front-end: HTML5 og JavaScript
- Back-end: Java