

Forprosjekt Gruppe 43

Aktuell informasjon	2
Oppdragsgiver	2
Kontaktpersoner:	2
Veileder(e) tildelt av Accenture:	2
Veileder tildelt av Oslomet:	2
Gruppemedlemmer (gruppe 43):	2
Oppgave	3
Beskrivelse:	3
Sammendrag:	3
Dagens situasjon:	3
Mål og rammebetingelser	4
Mål med appen:	4
Funksjonelle og ikke-funksjonelle mål:	4
Funksjonelle mål:	4
Ikke-funksjonelle mål:	4
Rammebetingelser:	4
Teknologier/verktøy:	4
Frontend:	4
Backend:	4
Version Control:	5
Management:	5
Server:	5

Aktuell informasjon

Oppdragsgiver

Accenture - Rolfsbuktveien 2, 1360 Fornebu

Tlf: 67 12 67 00

Accenture er et globalt konsern som tilbyr konsulent-, teknologi- og outsourcingtjenester. Accenture har mer enn 469 000 ansatte i 56 land, og selskapet hadde i 2018 en omsetning på 39,6 milliarder amerikanske dollar.

Kontaktpersoner:

Veileder(e) tildelt av Accenture:

Veileder tildelt av Oslomet:

Qian Meng - Qian.Meng@oslomet.no

Gruppemedlemmer (gruppe 43):

Asim Abazi - s325912@oslomet.no

Hamza Amir Aftab - s319484@oslomet.no

Jakob Braseth Ramstad - s325854@oslomet.no

Oppgave

Beskrivelse:

Applikasjon hvor man kan lage poll for når man skal holde arrangementer, utlån av utstyr, forslagsboks for ting som kan kjøpes til eller arrangeres av spillgruppen. Appen vil være til råde for accentures interne spillgruppe.

Sammendrag:

Prosjekt: App for spillgruppe, event del

Bedrift: Accenture

Accenture har gitt oss et prosjekt for å lage en spillgruppe app for deres interne spillgruppe. De har bestemt at appen skal være todelt. Den ene appen skal holde styr på utlån av utstyr, mens den andre skal være for å holde rede for arrangement som spillgruppen skal holde. Vår gruppe skal ta for oss "events" delen av appen. Våre første tanker er å produsere en slik app, men med preg av sosiale medier.

Appen vil ha et innloggingssystem som vil kreve innloggingsdetaljer knyttet til deres bedrifts-id. Når man logger inn får man opp alle events, det skal være mulig å filtrere og/eller sortere basert på relevante verdier (spill, dato, kategori, osv...). Events skal kunne holde spørreundersøkelser og det vurderes å legges til kommentarfelt for at informasjon skal flyte sømløst.

Kjernen av applikasjonen vil være rundt arrangement og hvordan brukere samhandler med disse arrangementene. Tilsvarende skal det også være tillegg av administrator funksjonalitet som skal ha makt til å styre og holde rede.

Dagens situasjon:

Det er foreløpig ingen robust implementasjon av en løsning for å håndtere arrangement utenom utsendelse av e-poster og microsoft teams grupper.

Mål og rammebetingelser

Mål med appen:

Målet for applikasjonen som vi skal lage er å gi medlemmer av spillgruppen i accenture en lettvint løsning på å holde spillarrangement. Det som vil bli prioritert er å lage en løsning som tilfredsstiller behovet og er utvidbart. Det skal være så lettvint at det blir det åpenbare valget når man vurderer/ønsker et spillarrangement.

Kravspesifikasjoner:

Accenture har ikke gitt oss noen konkrete kravspesifikasjoner. Vi har deltatt på et FORM-kurs og benyttet "Design Thinking" for å utarbeide vår egen kravspesifikasjon. På denne legger man opp til å bruke kreativiteten for å komme opp med en god løsning.

Funksjonelle mål:

- Opprette events (spill arrangement)
- Oversikt over events
- Spørreundersøkelser (polls)
- Innloggingssystem
- Innlegg m/bilde mulighet
- Profiler
- Medaljer (oppnåelse/bragd -system)

Ikke-funksjonelle mål:

- Intuitivt design
- Brukervennlighet
- Animasjoner
-

Rammebetingelser:

- Løsningen skal være støttet på mobile plattformer (iOS & Android).
- Gruppen skal benytte smidig metodikk.
- Løsningen skal testes (hovedsakelig enhetstester)
- Det skal være dokumentasjon nok til at etterkommere kan videreutvikle og/eller vedlikeholde løsningen.

Teknologier/verktøy:

Frontend:

- React native
- Javascript
- CSS

Backend:

- Java
- Spring Boot
- Spring Security
- RDBMS

Version Control:

- Git
- Sourcetree
- Github desktop

Management:

- Microsoft Teams
- Trello

Server:

- DigitalOcean

Alternativer for løsning:

Alternativ	fordeler	ulemper
1. Webapplikasjon	<ol style="list-style-type: none">1. Plattformuavhengighet2. Lettvint løsning for vår gruppe	<ol style="list-style-type: none">1. Ikke skreddersydd mobilopplevelse2. Kan generelt sett virke tregere enn en mobilapplikasjon
2. Mobilapplikasjon - native	<ol style="list-style-type: none">1. En bedre brukeropplevelse med native kode på operativsystemene2. Skreddersy design på de forskjellige operativsystemene for å optimalisere brukergrensesnitt	<ol style="list-style-type: none">1. Krever mer gjennomtenkt design2. Krever mye tid for å skaffe ny kunnskap og blir kjent med verktøy
3. Hybrid - Webapp og native mobil	<ol style="list-style-type: none">1. Best of both worlds2. Mer fullstendig brukeropplevelse3. Stor dekningsgrad	<ol style="list-style-type: none">1. Tidskrevende

Analyse av virkninger

Gruppen har diskutert de forskjellige alternativene, per dags dato står det mellom alternativ 2 og 3. Vi tenker at mobilmarkedet har blitt såpass omfattende at det er luredt å lage appen for mobiler. Hensikten med appen er å gi brukerne et lettvint grensesnitt til arrangementer som spillgruppen skal holde. Hvis det er tid ønsker vi å lage administrasjonsdelen som en webapp i tillegg til mobil. Dette mener vi er aktuelt fordi en webapplikasjon er lettere å