**KONTRAKT FOR MINIEKSAMENSPROJEKTET**

Dette dokument skal udfyldes og afleveres i opgaven **”Kontrakt minieksamensprojekt”** inden udvikling påbegyndes.

Områder markeret med gult skal i udfylde!

*(tjek indsatte links virker på en maskine der ikke er jeres!)*

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| Gruppemedlemmer | *Oskar Lanng, Simon Lykke Andersen, Thor Frøding Skipper, Tore Sebastian* |
| FASE 0: Ide-udvikling | |
| Problemidentifikation | *Det er at problem at lære ikke nemt kan lave tests til deres elever, og eleverne har svært ved at holde styr på deres givne tests.* |
| Problemanalyse | *For at finde ud af om dette problem er realt, har vi spurgt vores lære. Vores programmeringslære Anders Juul Refslund sagde at ”Det godt kunne være et problem at få eleverne givet deres tests, uden at det blev uoverskueligt”. Han er ikke kun vores programmeringslære, men har tidligere været ansat som matematiklærer. Dette viser hans ekspertise inden for problemet, samt viser at problemet er realt.* |
| Produktprincip | *Løsningsforslag/kravmatrice & vælg bedste*  *Vi havde forskellige versioner af et program som kunne løse dette problem.*  *Version 1: Et spil som bruger, at hvis eleverne for rigtige svar kan de købe ting i det virtuelle spil, og har på en måde integreret testene ind i spillet.*  *Version 2: Et system som er kort og præcist, og derved optimeret til at formindske tiden og forvirringen omkring test-tagning.*  *Op fra hovedspørgsmålet har vi lavet en række krav som vi har til vores produkt så det løses smartes muligt.*  *Hastighed (4):*  *Hvor hurtigt kan den bruges, da mange unge helst vil bruge mindst tid muligt til disse tests, så tiden kan bruges på andre ting.*  *Forståelighed (4):*  *Hvor nemt er programmet at bruge, eller at starte med at bruge. Dette er vigtigt da nogen lære er ældre, så deres viden om elektronik er måske ikke den bedste.*  *Sjovhed (3):*  *Hvor interessant er det for elevener at udføre disse tests. Dette har mest med eleverne at gøre, da de har nogen gange brug for motivation for at lave dem. ’*  *Disse krav indsættes så i et kravmatrix med en rating fra 1-5.*   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  | *Hastighed* | *Forståelighed* | *Sjovhed* | *Samlet* | | *Vægt* | *4* | *4* | *3* |  | |  |  |  |  |  | | *Spil* | *1* | *2* | *5* | *27* | | *Optimeret* | *5* | *4* | *1* | *39* |   *Som kan ses på kravmatrixen vandt version 2 som er den optimerede. En anden grund til at spillet nok ikke ville være en god ide, er vi ville ikke kunne lave et spil som var sjovt nok til at de ville gøre det i stedet for andre professionelle lavet spil.* |
| FASE 1: Planlægning | |
| Produktbeskrivelse & krav | *Vi vil lave en ’app’ hvor lærere kan lave klasser som er fyldt med elever. Læreren skal kunne lave tests, som eleverne kan tage. Eleverne skal bagefter kunne se sine svar, og lærerene kan se svarene på alle eleverne.* |
| Designbeskrivelse & krav  *Designet skal gennemtænkes og være underbygget af teori* | *Lærerne kan:*   * *Oprette klasser (ved csv)* * *Lave tests*   *- Oprette multiple choice sprøgsmål og textfelt spørgsmål*   * *Give klasser tests for* * *Se resultater af tests fra klasser og specifikke elever*   *Eleverne kan:*   * *Se hvilke tests de har for* * *Tage tests* * *Se egne resultater af tests* |
| Prototyper & brugertest | [*https://docs.google.com/document/d/1-R3lHLmUAbYCzHZPkptNt0doyHC9shsIKddrmQAeybY/edit?usp=sharing*](https://docs.google.com/document/d/1-R3lHLmUAbYCzHZPkptNt0doyHC9shsIKddrmQAeybY/edit?usp=sharing) |
| User stories & tasks | User story 1 ( Usertype 1):  Som en lærer vil jeg gerne kunne give tests til mine elever smart, så både jeg og dem bruger mindst tid som muligt.  User story 2 (Usertype 1):  Som lærer er det vigtigt at jeg kan se mine tests for mine elever i forhold til hvilken klasse de er i.  User story 3 (Usertype 1):  Som lærer er det vigtigt at det tager kort tid at lave tests fordi jeg er doven.  User story 4 (Usertype 2):  Som elev er det vigtigt for mig at ingen andre kan logge ind som mig, og lave mine tests for mig.  User story 5 (Usertype 1):  Som lærere er det vigtigt at jeg kan se hvad mine elever har svaret på mine tests.  User story 6 (Usertype 2):  Som elev er det vigtigt at jeg kan se mine tidligere svar så jeg kan forbedre mine evner.  <https://github.com/jegkanikkeheddemike/Mini-eksamen/issues> |
| Iterationer  *Der afholdes minimum 2 statusmøder. Vejleder bestemmer tidspunkt/dato.* | ***Iteration 1:***  ***Starter 23/10/2020 Færdig 28/10/2020***  [*https://github.com/jegkanikkeheddemike/Mini-eksamen/projects/1*](https://github.com/jegkanikkeheddemike/Mini-eksamen/projects/1) |
| ***Iteration 2 (muligvis i flere under-iterationer):***  ***Starter 30/10/2020 Færdig 13/11/2020***  [*https://github.com/jegkanikkeheddemike/Mini-eksamen/projects/2*](https://github.com/jegkanikkeheddemike/Mini-eksamen/projects/2) |
| ***Iteration 3:***  ***Starter 20/11/2020 Færdig 20/11/2020***  [*https://github.com/jegkanikkeheddemike/Mini-eksamen/projects/3*](https://github.com/jegkanikkeheddemike/Mini-eksamen/projects/3) |
| FASE 2: Udvikling | |
| Kode repository | <https://github.com/jegkanikkeheddemike/Mini-eksamen> |
| Burndown chart | [**https://docs.google.com/spreadsheets/d/1b8dMTfO4Kd6T9nhUYit7q\_jx\_3Qmo2kNvOH3RRfk7mg/edit?usp=sharing**](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1b8dMTfO4Kd6T9nhUYit7q_jx_3Qmo2kNvOH3RRfk7mg/edit?usp=sharing) |
| Test & møde log.  *Planlæg meningsfulde brugertest, systemtest og møder* | [**https://docs.google.com/document/d/1zwcHo0fs0g6MsgKSZ2pqsWOFcgmZA1\_He\_78YTpjEoE/edit?usp=sharing**](https://docs.google.com/document/d/1zwcHo0fs0g6MsgKSZ2pqsWOFcgmZA1_He_78YTpjEoE/edit?usp=sharing) |
| Aflevering | |
| Aflever Rapport og Produkt | Se følgende link (omfang halv størrelse):  [oversigt rapport indhold](https://digitaltdesignlyngby.github.io/projektstyring_brugertest_rapport/Evaluerings%20Eksempel.html) |