

# Projektrapport

Din projektrapport ska fungera helt fristående, dvs den ska kunna läsas och förstås av någon som inte är insatt i det aktuella problemet.

Det kan i vissa enstaka fall vara svårt att beskriva artefakten och då kan det vara aktuellt att göra avsteg från nedanstående mall MEN detta avgörs alltid i samråd med din handledare.

I Moodle i sektionen Inspelningar och resurs finns exempel med utdrag ur tidigare projektrapporter med förslag på hur texten kan se ut under de olika rubrikerna. Här finns också handledarnas kommentarer om varför detta är bra exempel.

## *Generell mall*

## 1 Introduktion

Introduktionen inleds med en bredare ingång till området där fokus ska vara på varför det här projektet är viktigt och aktuellt. För att visa att det är viktigt och aktuellt behöver du använda någon form av referens. Beskriv sedan uppdragsgivaren och ge en övergripande kortfattad beskrivning av det problem som du valt att studera.

## 2 Metod

Här måste du använda referenser. Tidigare kurslitteratur och det material som finns i Moodle är bra och relevanta källor. Det är självklart också tillåtet att söka egna källor. Det är däremot inte godkänt att referera till inspelade föreläsningar.

**Kom ihåg att du genomgående måste motivera ditt val av metoder.**

### 2.1 Beskrivning av Design Science.

Beskriv Design Science kortfattat och vilka faser som genomförts i iteration och antal iterationer som genomförts (se 2.1.1–2.1.5). Revidera och komplettera den tabell eller figur som du använde i projektplanen.

- 2.1.1 Beskrivning av använda metoder för Problemformulering
- 2.1.2 Beskrivning av använda metoder för att Definiera krav
- 2.1.3 Beskrivning av använda metoder för Design och utveckling av artefakt
- 2.1.4 Beskrivning av använda metoder för Kontinuerliga tester
- 2.1.5 Beskrivning av använda metoder för Utvärdering av artefakt

**OBS:**

- Metod kan omfatta tekniker, programmeringsspråk, vetenskapliga metoder, systemutvecklingsmetoder och så vidare. För exempel på metoder se dokument som finns i Inspelningar och Resurser.
- Metoddelen får omfatta max 4 sidor.

## 3 Problemformulering

Beskriv det problem (från användarnas perspektiv) som varit i fokus i ditt projekt. Beskriv bakgrunden till problemet och varför det är viktigt att lösa problemet.

## 4 Krav

Beskrivning av krav. Sammanfatta de viktigaste kraven och beskriv centrala krav med tydliga exempel. Observera att vi i den här delen av rapporten är intresserade av själva kraven, inte hur ni har fångat dem.

## 5 Artefakt

Beskrivning av artefakten; oftast någon form av informationssystem men under tio veckor är det dock inte säkert att det är möjligt att hinna göra klart alla delar eller presentera en färdig artefakt. Så under den här rubriken ska du även beskriva hur långt du kommit på vägen mot en fullt implementerad artefakt. I vissa fall är det också lämpligt att redogöra för vilka krav som är implementerade i den version som finns när projektet avslutas.

Även här ska fokus vara på att beskriva artefakten på ett överskådligt sätt – hänvisa till bilagor, andra dokument eller länka till artefakten. För dig som har en färdig produkt, en mockup eller prototyp är ett tips att använda skärmbilder för att presentera artefakten.

## 6 Kontinuerliga tester

Vilka resultat fick du vid användartesterna eller andra typer av tester? Vilken typ av ändringar identifierade du genom test? Hur såg artefakten ut innan och efter testerna? Genomfördes stora ändringar och i så fall vilken typ av ändringar i samband med testerna? Här kan du lägga in exempel på testprotokoll om det använts. Tänk på att göra ett urval och ge exempel, tänk före-efter.

## 7 Utvärdering av artefakt

Diskutera och reflektera över kvaliteten på artefakten – är din artefakt en bra lösning på det problem som du arbetat med? Möter artefakten kraven du samlat in? Finns det brister i din artefakt? Vad beror eventuella kvalitetsbrister på? Vad gör att den här lösningen är bättre än andra alternativ – använd din omvärldsbevakning och reflektera med utgångspunkt i den.

## 8 Utvärdering av processen

Diskutera och reflektera över hur din planering fungerat och ditt användande av Design Science.

### 8.1 Etiska dilemman

Beskriv de etiska dilemman som du stött på under ditt arbete. Redogör för och diskutera på vilket sätt du hanterat dessa dilemman. Det finns många olika typer av etiska dilemman i ett systemutvecklingsprojekt. Det kan till exempel röra hållbarhet, inkludering, din roll som systemutvecklare, maktutmaningar, oönskade konsekvenser av införandet av ett informationssystem.

## 9 Övrig dokumentation

När det är dags att lämna in projektet ska du lämna in alla typer av dokument som du har skapat. Det kan till exempel vara en backlog, projektdagbok, kravspecifikation, datamodell, tabellbeskrivningar, användarmanual, mockups, presentationsfiler, affärsplaner, intervjuer, testfall eller resultat från en workshop.

Den inlämnade dokumentationen ska vara relevant för projektet och det ska vara tydligt vilket syftet med dokumentationen har varit. Det är viktigt att ni städar upp så att ni till exempel rensar bort gamla versioner av dokument. Det är OK att dela en mapp med all övrig dokumentation.

Här ska det finnas **en förteckning av dokumenten och övriga leveranser**. Det kan till exempel göras med en tabell liknande:

Dokument	Länk
Kravspecifikation	<a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/13f86PlxWQ7i48eOUQqE2FKA8uBBRqLPiFJnn-egWwp0/edit?usp=sharing">https://docs.google.com/spreadsheets/d/13f86PlxWQ7i48eOUQqE2FKA8uBBRqLPiFJnn-egWwp0/edit?usp=sharing</a>
Kartläggning av informationsflöde	<a href="https://miro.com/app/board/uXjVKdp-EeU=/">https://miro.com/app/board/uXjVKdp-EeU=/</a>
Presentationsmaterial	<a href="#">Presentation.pptx</a>

## 10 Referenser

Abraham, R. 2013. Enterprise Architecture Artifacts as Boundary Objects - A Framework of Properties. In *Proceeding of the 21st European Conference on Information Systems (ECIS 2013)*, Utrecht, Netherlands, 6 June – 8 June.

Bansler, J. 1990. *Systemutveckling – teori och historia i skandinaviskt perspektiv*. Lund: Studentlitteratur.

Benbasat, I., Goldstein, D.K. och Mead, M. 1987. The Case Research Strategy in Studies of Information Systems. *MIS Quarterly*, 11(3): 369-386. 10.2307/248684

Klein, H. K. och Meyers, M. D. 1999. A Set of Principles for Conducting and Evaluating Interpretative Field Studies in Information Systems. *MIS Quarterly*, 23(1): 67-93. 10.2307/249410

Kling, R. 1999. What is Social Informatics and Why Does it Matter?. *D-lib Magazine*, 5(1). URL : <http://www.dlib.org/dlib/january99/kling/01kling.html> (Hämtad 2013-08-27).

## Bilaga 1 Omvärldsbevakning 1–3 sidor

I projektet ingår det att göra omvärldsbevakning. Det kan vara så att du behöver göra omvärldsbevakning till exempel för att: bestämma vilket programmeringsspråk som är mest lämpligt, undersöka vilka konkurrenter som finns, hur gränssnittet ser ut i liknande webbsidor eller appar, vilken typ av utvärderingsmetoder som bör användas. I en del projekt behöver du genomföra omvärldsbevakning inom flera områden. I bilagan för omvärldsbevakning ska du redogöra för:

- Inom vilka områden du genomfört omvärldsbevakning
- Kortfattat beskriva hur du genomförde din omvärldsbevakning (vilka källor du använt)
- Kortfattat beskriva vad du kom fram till och hur du använt detta i ditt projekt.

## *Inlämning:*

- Projektrapporten lämnas in som PDF.
- Övrig dokumentation efter överenskommelse med respektive handledare. Glöm inte bort att ge din handledare tillgång till all dokumentation (om det inte finns en överenskommelse om sekretess)

## *Bedömningskriterier*

Ditt arbete kommer att bedömas med utgångspunkt i följande kriterier:

- Omfattning
  - Komplexitet (teknik, verktyg, metod)
  - innovationshöjd (teknik, verktyg, metod)
- Kvalitet på det som levererats
- Självständighet
- Användbarhet och användarcentrering
- Planering - omplanering
- Muntliga presentationer
- Skriftlig presentation och reflektion (enligt den mall som finns ovan)