

Modul 4: Digitale brugergrænseflader - Abtton / "Frisørløsning" (04.02.21 - 05.03.21)

Projekt overblik

1. Projekt formål (målsætning) og omfang

Formålet med projektet er at designe og programmere en digital løsning, hvor vi har særligt fokus på anvendelse af centrale metoder til udvikling og test af brugergrænsefladen, og dermed sikre en god brugeroplevelse.

2. Leverancer

Itslearning 10. Februar kl. 8:00

P4-1 Projektplan:

- Udfyldt projektplan
 - Scrumboard - link dertil
 - Interessent analyse
 - Risiko analyse
 - Gruppekonsort
 - Link til logbog for projektstyring
-

Wiseflow 5. marts kl 13.00

P4-2 En PDF med gruppenr., navn og klasse.

På forsiden skal følgende links være tilgængelige:

- Fungerende online interaktiv prototype (HTML, CSS, JAVASCRIPT)
- Kildekode (eg. HTML, CSS, JAVASCRIPT) i et link til Github
- Link til XD
- Style Guide (Online site)
- Video (youtube) 1-3 minutter, der præsenterer jeres løsning for klienten til efterfølgende gennemgang.
- Link til logbog som også indeholder visuel procesdokumentation.
- Link til jeres opdaterede digitale proces portfolio, der dokumenterer jeres proces fra start til slut med eget bidrag (eg. research, skitser, links til XD, eksperimenter, test etc.) Den skal desuden også indeholde en refleksion over feedback og læring med eksempel på forbedring.

Efterfølgende sider, skal præsenterer jeres løsning for jeres virksomhed og indeholder følgende:

- Business Model Canvas
- User goals
- Scenariomapping

- User-flow (Task-flow, wireflow og userflow)
- Udvalgte UI-patterns
- Information Architecture (IA)
- Udvalgte testresultater
- Kontaktoplysninger
- Link til prototype og evt. video

3. Succeskriterier

- At overholde vores egne normer for projektet såsom gruppekontrakt og tidsplan.
- Med fokus på vores risikoanalyse forsøger vi så vidt muligt at undgå de risikokriterier for at opnå bedst succes i projektet.
- Overholde problemformuleringen og komme med en slut konklusion på problemstillingen i projektet.

Projekt organisation

1. Ressourcer

- Adobe programmer
- Kamera og tripod
- HTML / CSS / JS
- Github
- Computere
- Trello
- Google Drev
- Discord
- Vejledere
- Klienten / Abtton
- Studierum på PFA
- Frisører/kunder (Facebook/e-mail)

2. Tidsplan med milepæle (trello el.lign)

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1uQc-teFK7fWXeuO21S-fOAdxe1uGG1VxtiyKPajYW4s/edit?usp=sharing>

3. Organisering (*hvordan er projekt organiseret, brug gerne SCRUM terminologi*)

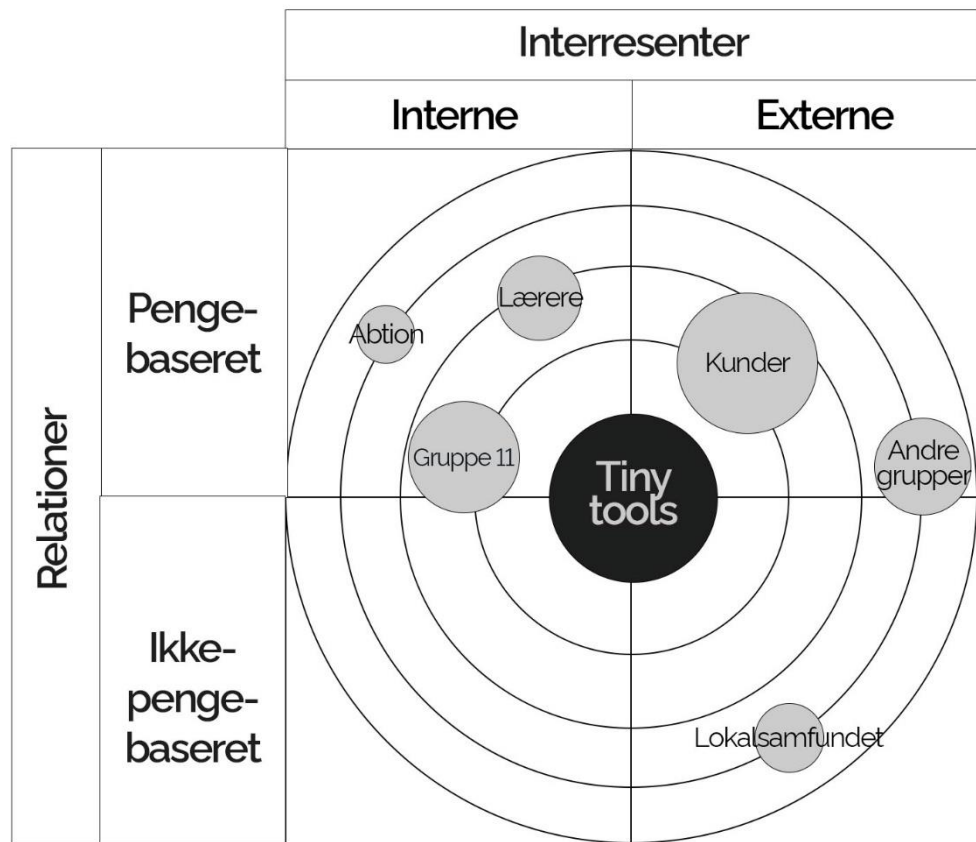
Projektleder: Nickolai Lock Jensen

Projektdeltagere: Nicklas Christensen, Simon Kjellerup, Kim Le, Sebastian Theodor Jul Carstensen, Zacharias Kuno Søberg

Ansvarsfordeling:

Scrum Master: Sebastian Theodor Jul Carstensen

Interessentanalyse



Risikoanalyse

Risiko	Sandsynlighed 1-5	Indtryk 1-5	Risiko Værdi S*I	Risiko Respons
Mangel på primære datakilder	2	5	10	
Mangel af forståelse på JavaScript	4	2	8	Hjælpe hinanden, eller gå til vejledning
Problemer med GitHub	2	4	8	Gemme internt
Mangel på gruppemedlem(er)	1	5	5	
Interne tekniske problemer	3	3	9	Købe noget nyt, eller låne noget udstyr
Mangel på marked	3	5	15	
Langsom kommunikation med klient	3	4	12	Kontakt vejleder
Gruppemedlemmer har en dårlig dag	5	2	10	Muntre hinanden op, eller prøver igen i morgen :)

Link til logbog

<https://drive.google.com/drive/folders/1FZlF7mwHGofMrKgbpteRhWJkg2MYixg?usp=sharing>

Gruppekontrakt

<http://nicku.dk/files/share/gruppe-11-kontrakt.pdf>

Evaluering ved endt projekt (refleksion over forløb)

- hvad gik godt?
- hvad kan forbedres og hvordan? *(kom med forslag til forbedringer)*

Inspiration til denne fundet her: CIO How to create a projectplan, http://www.cio.com.au/article/166486/how_create_clear_project_plan/?pp=2 hentet d 13.01.2020
Iværkst, Hvordan laver man en projektplan <https://ivaekst.dk/blog/lise-halskov/hvordan-laver-man-en-projektplan> (0:00-2:44) hentet d 13.01.2020