Hemtenta - UX Design — Affärsmannaskap.

Av Kacper Sieminski.

Hemtenta – Innehåll.

Innehåll

Hemtenta - UX Design – Affärsmannaskap	1
Hemtenta – Innehåll.	2
Inledning och sammanfattning av projektet	3
Projektets funktioner	3
Projektets positioner och arbetsuppgifter del 1	4
Projektets positioner och arbetsuppgifter del 2	5
Projektets Interaktions flödesschema	6
Projektets Gantt-schema och kalkyl.	7
Diskussion och analys.	8

Inledning och sammanfattning av projektet.

Projektet för utbildningsbranschen är projekt som ska underlätta för både lärare samt elever att navigera, strukturera och planera sin utbildning. Detta leder till att det krävs en del persondata insamling inom projektet och vi vill att detta hanteras på ett korrekt och säkert sätt.

Projektets funktioner.

Projektets funktionaliteter ska omfatta flertalsbokning och översikts system för både lärare samt elever, se nödvändiga funktionaliteter som har blivit angivna av kunden nedanför.

- Se antalet yrkeshögskolepoäng, högskolepoäng och se betyg.
- Söka kurser och utbildningar.
- Se kurs- och utbildningsplan.
- Utbildningarna skall vara kategoriserade efter bransch.
- Se lediga jobb och LIA platser kopplade till respektive utbildning, kurs.
- Inspirationsblogg som skrivs av studenterna.

Förslag för extra funktionaliteter på applikationen.

- Se Kurslitteraturens tillgänglighet i butiker samt bibliotek.
- Skapa Studiegrupper i applikationer samt bokning av lokaler efterbehov.
- Sjukanmälning/frånvaroanmälning system.

Flera funktionaliteter kan tillkomma efter planeringsprocessen.

Projektets positioner och arbetsuppgifter del 1.

För projektets funktionella utveckling kommer det krävas bredd antal av kunskaper ur specifika delar av Teknik, IT och Design branschen detta leder till krav på aktivt lyssnande på feedback på olika steg från de andra arbetsrollerna inom produktionsprocessen för att förebygga konflikter samt bygga upp relationer inom projektet, detta kommer genomföras med hjälp av möten och presentationer av problem man har stött på inom verksamheten i förenämnda möten detta kan förbättra arbetsflödet.

Back-end Developer

Back-end developers jobb kommer fokusera på implementering av funktionaliteter mellan applikationen och serverns databaser och serverinfrastrukturen. Detta jobb kommer att utföras med hjälp av en IT-säkerhet Tekniker för att se till att allt hålls inom ramen för korrekt datahantering samt för att förebygga säkerhetsrisker inom systemen.

IT-säkerhet Tekniker

IT-säkerhets Teknikern jobbfokus kommer ligga inom att förebygga och säkerställa systemen och implementeringarna gjorda av både back-end och front-end implementeringar när det gäller funktioner samt servarnas infrastruktur, så att vi kan förebygga hot för data-leaks.

Front-end Developer

Front-end developers kommer jobba med att implementera användarvänlig UI med hjälp av Mjukvarutestarnas och UX-Designers feedback och Grafisk Designers design för att skapa client-side delen av applikationen.

Mjukvarutestare

Mjukvarutestare jobb säkerställer du högkvalitet i produkten och ger feedback på applikationens utveckling innan den släpps på marknaden, i detta fall med fokus på användarvänligheten på applikationen.

Projektets positioner och arbetsuppgifter del 2.

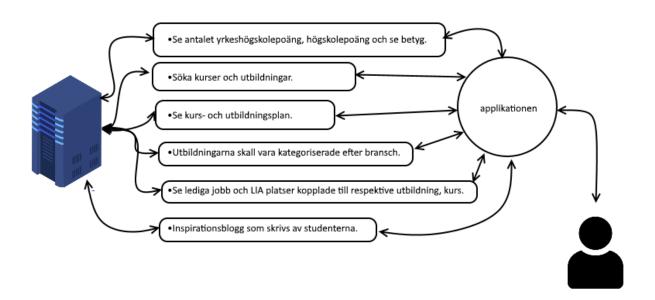
Grafisk Designer

Grafiska Designerns uppgift går ut på att framställa Grafisk form som ska användas inom applikationen för menyer samt andra delar av applikationen denna roll kommer stödjas av Ux-designern efterbehov.

Ux-Designer

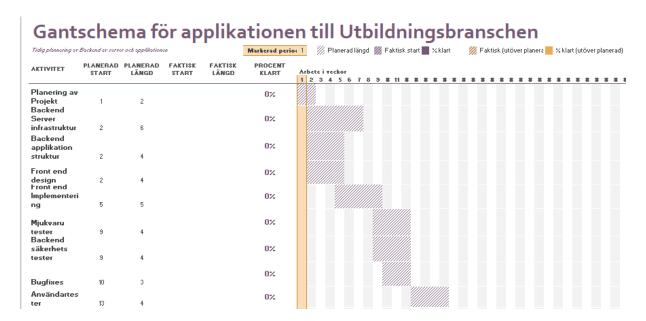
Projektledare position för projektet ser till att skapa användningstester, samla in data från användare och skapa teorier och funktioner för framtida funktionaliteter som bidrar till applikationens utveckling. Ge stöd till andra positioner inom användarvänliga implementeringar i applikationen.

Projektets Interaktions flödesschema.



Interaktionen kommer gå ut på att användaren i första hand navigerar applikationen genom menyer och undermenyer för kurs specifika interaktioner och en sökfunktion för jobb och LIA platser samt som Utbildningar detta kan man då välja genom en till exempel en knapp som kommer upp innan får söka där du väljer att söka efter jobb eller LIA eller en utbildning. En skrivfunktion för "inspirations bloggen" som senare arkiverar din blogg på servern för att förebygga dataförlust och vyer för att kunna se nuvarande och senare kommande kurser och deras samtliga poäng.

Projektets Gantt-schema och kalkyl.



I Scheman ovanför kan man se arbetsprocessen samt fördelningen som är planerat i ett veckovist schema.

Processen är uppbyggt på ett sätt där arbetet i Back-end samt Front-end kan börja så snabbt som möjligt efter planeringsfasen. För det är de 2 som kommer ta mest tid, på Slutet av de 2 påbörjar Mjukvara tester och säkerhets tester, alla problem som kommer upp rapporteras direkt till Back-end eller Front-end så problemen kan fixas. Efter processen av Tester internt har avslutats påbörjar Användartester.

Personal	lön per timme	Månadslön	Arbetsgivaravgift(31,42%)	Pension(6.8%)	semester(12%)	Total Summa
Backend 2x	241 kr	38 500 kr	12 097 kr	2 618 kr	4 620 kr	
Frontend 1x	233 kr	37 200 kr	11 688 kr	2 530 kr	4 464 kr	
Ux Design 1x	250 kr	40 000 kr	12 568 kr	2 720 kr	4 800 kr	
Grafisk Design 1x	219 kr	35 000 kr	10 997 kr	2 380 kr	4 200 kr	
Mjukvarutestare 1x	256 kr	41 000 kr	12 882 kr	2 788 kr	4 920 kr	
IT-säkerhets tekniker 1x	269 kr	43 000 kr	13 511 kr	2 924 kr	5 160 kr	
	1 708 kr	273 200 kr	85 839 kr	18 578 kr	32 784 kr	410 401 kr
Total kostnad för produktion per månader						
1 231 203 kr						

Under perioden av användartester så ska problemen fortfarande korrigeras, med hjälp av användare som svarar på formulär utskickad av UX-designern, om det kommer fram större problem som teamet har missat har jag valt att lämna plats i budget för att räkna med att det kommer behövas mer tid för korrigeringar i applikationen efter användartester.

Diskussion och analys.

Efter en analys av projektet kan jag konstatera att det är ett krävande projekt baserat på dennas omfattning inom branschen, kraven jag har på de som arbetar på projektet är att problem inom produktionen rapporteras så snabbt som möjligt för att de kan lösas inom tidsramen som vi har.

Därför kommer teamet i iförnämnda möten kunna presentera problem dem har stött på inom sitt arbetsområde och få feedback på problemen eller lösningar från de andra arbetsområden på det bryts ramen inom exempelvis det logiska tankesättet av en developer och kanske får en mer kreativ lösning av en Grafisk designer eller en Ux designer, meningen med möten är att skapa stadigt flöde inom arbetet och samtidigt stödja varandra i teamet med de kunskaper man har eller situationer man har stöt på i andra projekt.

Dessa problem kan presenteras i form av en PowerPoint eller som en fysisk presentation av problemet om det då krävs. Olika presentationstekniker har sina plus och minus men huvudsakligen finns det där för oss alla för att förstå problemen i projektet.

Exempelvis en PowerPoint kan anses stel för en men informativ för en inom samma arbetsområde medan en praktisk presentation av problemet kan vara mer smidig i vissa fall och bidra mer till att lösningen kommer fram snabbare från en plats man har aldrig tänkt sig att den kunde komma. Det är därför aktivt lyssnande är viktigt för problemlösning och brainstorming för tillexempel om en developer visar sin kod till en annan developer som kan det de förstår varandra men för någon annan åskådare är det svart magi men om någon visar att Applikationen kraschar på grund av detta eller detta kan en diskussion eller dialog drivas utan att ha utökade kunskaper inom området.