

Refleksjonsnotat PRO105
KREATIVT WEBPROSJEKT

Gruppe 12

Trine, Ulrik, Abdul, Svein og Malin

1. Vurder beslutningsprosessen i gruppen. Hva var bra/dårlig?

Det var godt engasjement i gruppen og alle hadde noe å si. Alle ideer og innspill ble vurdert, og vi forsøkte å få inn innspillene til alle i selve løsningen, enten det var en animasjon en i gruppen ønsket skulle bli brukt, eller informasjon om en by. Siden det var et godt engasjement, var det gøy å samarbeide om tema for løsningen. Alle hadde kreative innspill, og vi mener selv at temaet vårt for denne eksamensoppgaven har en kreativ vri og en rød tråd.

2. Vurder kommunikasjonen i gruppen. Hva var bra/dårlig?

Det ble opprettet en «Discord»-gruppe en stund før utleveringen av oppgaven. Her hadde vi lagt en plan på forhånd, der vi forhørte oss om hvordan samarbeidet skulle være, og om det var rom for å jobbe hjemme og på egenhånd for dem som ønsket det. Kommunikasjonen har vært bra, og vi har lyttet og fått til løsninger, og tatt hensyn til alle i gruppen. Det har vært et godt fysisk oppmøte og vi har samarbeidet godt sammen. Abdul ønsket å jobbe mest hjemme på egenhånd, og siden han skulle kode sin del av løsningen alene, var ikke dette noe problem. Dersom resten av gruppen trengte han på skolen, møtte han opp, så kommunikasjonen har vært svært god.

3. I hvilken grad har dere brukt kreative teknikker i løpet av prosjektet? Hva er erfaringen med disse?

Vi startet med å snakke høyt om våre idéer innad i gruppen, og alle skrev ned sine innspill på et felles «Google Docs»-dokument som Trine opprettet. Deretter lagde Malin et tankekart i programmet «Figma» med alle idéene, og ut ifra denne bestemte vi oss for tema. Gruppen

tenkte ganske likt, så vi kunne benytte de andre innspillene i temaet vi bestemte oss for. I tillegg har vi benyttet oss av CPS-modellen og «Walk and Talk». Når vi hadde pauser, benyttet vi oss muligheten til å gå rundt på campus og snakke om andre ting som interesserte oss. Dette var blant annet for å bli bedre kjent, men også for å «fornye» kreativiteten. Dette syntes vi fungerte svært bra, så under prosessen flyttet vi oss fra rom til rom, og jobbet i disse rommene, da nye miljøer er bra for kreativiteten. Flere hadde erfaringer med tankekart og «Walk and Talk» fra før, men CPS-modellen hadde vi ikke benyttet oss av tidligere.

4. I hvilken grad har dere klart å følge egen handlingsplan? Hvor godt estimerte dere ressursbruken?

Vi føler selv at vi har klart å følge vår egen handlingsplan godt. Vi startet ikke med å kode løsningen før i uke 48, noe som har vært planen vår fra start. Derimot så innhentet vi all informasjon på forhånd, fant bilder, animasjoner og lagde skisser i uke 47, så da vi startet med koding, kunne vi fokusere fullt og helt på det, da vi visste at dette kunne ta tid. Enkelte av bildene vi fant, ble ikke tatt i bruk, og vi måtte finne nye bilder som passet bedre til konseptet i uke 48. Underveis i prosessen med koding av løsningen, kom vi på flere animasjoner som vi mente ville passe bra til løsningen. Ulike faktorer kan sinke arbeidet, som for eksempel dataproblemer eller om vi sto fast med enkelte koder. På bakgrunn av dette, ønsket vi å ha en god margin i tilfelle noe slikt skulle oppstå. Arbeidsdagen vår startet derfor 09:00, og vi jobbet frem til 14:00 i gruppe hver dag. Dersom noe mer måtte gjøres samme dag, fordelte vi arbeidsoppgaver slik at vi kunne gjøre dette hjemme. På denne måten forsikret vi oss om at ikke to og to kodet det samme. Vi utnyttet oss av tilbudet om veiledere, og spurte om hjelp dersom vi trengte det. Tilbakemeldingen vi fikk på handlingsplanen, var at den kunne vært mer detaljert, så Malin tilføyet mer og skrev den inn i et Word-dokument, og ikke en Power Point som den i utgangspunktet var levert i. Dette var for å gjøre den mer oversiktlig.

5. Hvordan har CPS fungert som rammeverk under utviklingen av løsningen?

CPS har fungert utmerket for oss som rammeverk. Punktet «Søk ideer» og «Søk løsning» er punktene som ble brukt mest da vi skulle finne tema for denne eksamensoppgaven. Trine hadde allerede tatt på seg oppgaven «Søk fakta» i CPS-modellen, og dette gjorde hun etter at oppgaven var utlevert, og før vi møttes. Dette gjorde det lettere å finne et tema, da vi allerede hadde innhentet mye informasjon på forhånd. Vi tok for oss steg for steg i modellen, og det

var fint å ha en mal å gå etter. Dette ga oss mer oversikt over selve oppgaven, og vi fikk en god struktur.

6. Hvordan har arbeidsdelingen vært innen teamet?

Hovedsakelig var planen vår å kode en side hver, og ha fem-seks sider totalt i løsningen. Etter å ha pratet mer om det innad i gruppen, fant vi ut at det ikke var nok tid og vi var redde for at løsningen skulle overstige størrelsen som er tillatt. I tillegg er det ulike erfaringer innad i gruppen når det kommer til koding, og et variert nivå på hvor god man er. På bakgrunn av dette, bestemte vi oss for å samarbeide to og to om sidene, og Abdul fikk siden om «Queensland» alene da han ønsket å jobbe hjemmefra. Han syntes dette gikk bra, og vi hjalp hverandre om vi sto fast. Ulrik og Malin jobbet sammen på forsiden, og Trine og Svein jobbet med siden om «New South Wales». Løsningen ble derfor på tre sider totalt, og vi er fornøyde med måten vi valgte å fordele arbeidsoppgavene på.

7. I hvilken grad føler dere at løsningen deres gjenspeiler deres faglige kompetanse på nåværende tidspunkt?

Vi syntes at løsningen vår gjenspeiler det vi har lært i forelesninger. Som nevnt tidligere, hadde enkelte på gruppen mer erfaring og kunnskap om koding, så vi fordelte etter kunnskapsnivå. Det var derimot viktig for oss å ha en rød tråd gjennom hele løsningen, så vi hjalp hverandre dersom en eller flere på gruppen sto fast, eller om vi følte at noen sider ikke samsvarte helt med de andre sidene. Dette gjorde at vi tilegnet oss mer kunnskap, da vi lærte av hverandre og vi gjorde hverandre gode.

8. Hva vil dere gjøre annerledes neste gang dere har et prosjekt?

Vi syntes alt i alt at samarbeidet har fungert bra, men hadde vi hatt bedre tid på selve kodingen av løsningen, kunne vi ha tatt i bruk flere av innspillene og laget en større løsning. Vi har flere gode ideer som vi gjerne skulle tatt i bruk.