**PROSJEKT FOR NETTSTEDSDESIGN**

**Exercise 2: Project Layout**

**Målsetting;**

Å designe et nettsted for en hurtigmatvirksomhet som appellerer til alle, med tanke på matvanene til mennesker med forskjellige kulturer. Med dette nettstedet, for å øke synligheten og gjøre det lettere for kundene å skape en mer praktisk grøft.

**Prosjektets navn:** Variety of Flavour

**Forretningsmessige mål:**

1. Representere ulike kulturer: Variety of Flavour er en hurtigmatplattform som representerer matvanene til ulike kulturer rundt om i verden. Målet er å appellere til ulike kulturer ved å tilby kundene et bredt utvalg av matalternativer.

2. mangfoldig meny: Variety of Flavour har som mål å gi kundene et bredt spekter av valgmuligheter ved å tilby en meny med eksempler fra ulike verdenskjøkken.

3. halal, vegetarisk, vegansk og glutenfri mat: Plattformen tar sikte på å imøtekomme ulike kostholdsbehov ved å tilby kundene halal, vegetarisk, vegansk og glutenfri mat.

4. Tilpassede bestillinger: Tilbyr kundene tilpassede bestillingsalternativer som passer deres personlige preferanser.

5. kundevennlig grensesnitt: Variety of Flavours nettsted skal gjøre det mulig for kundene å bestille raskt og enkelt ved å tilby et brukervennlig grensesnitt. Bestillingsprosessen skal være enkel, oversiktlig og intuitiv.

6. Fellesskapsbygging: Skape et fellesskap blant kundene, oppmuntre til tilbakemeldinger gjennom sosiale medier og kommentarfelt, og øke interaksjonen mellom kundene.

7. støtte til lokale smaker: Ved å legge vekt på lokale smaker, ha spesialretter fra hver region på menyen og gi kundene muligheten til å prøve disse smakene.

8. Bærekraft og miljøbevissthet: Variety of Flavour har som mål å støtte bærekraftig og miljøvennlig praksis. Tiltak som bruk av resirkulerbare materialer ved valg av emballasje og energieffektive forretningsmetoder har som mål å minimere miljøpåvirkningen.

9. markedsføring og promotering: Å tiltrekke seg kunder med digitale markedsføringsstrategier, kampanjer i sosiale medier og spesialtilbud for å øke synligheten til Variety of Flavour.

I tråd med disse målene og målsettingene skal Variety of Flavour skille seg ut som en hurtigmatplattform som omfavner ulike kulturer og matvaner. For at dette prosjektet skal lykkes, er det viktig å fokusere på brukeropplevelse, mangfoldige menyalternativer og bærekraftig forretningspraksis.

**Prosjektleveranser**:

Hovedprogramvareprototype (Leveranse 1): I løpet av de første månedene leveres en prototype med grunnleggende funksjonalitet.

Betaversjon (leveranse 2): Innen utgangen av den andre måneden vil betaversjonen være klar for kundetesting.

Endelig versjon (leveranse 3): Innen utgangen av den 3. måneden vil den endelige versjonen være ferdigstilt med hensyn til tilbakemeldinger fra kundene.

**Unntak fra prosjektet:**

Utvikling av mobilapplikasjoner (unntak 1): Ikke inkludert i dette prosjektet. Utvikling av mobilapplikasjoner er gjenstand for et eget prosjekt.

Integrasjonstester (unntak 2): Prosjektet omfatter kun programvareutvikling, integrasjonstester vil bli utført i en egen fase.

**Begrensninger**

Budsjettbegrensning (begrensning 1): Prosjektets totale budsjett er NOK 300,00 og vil bli holdt innenfor disse rammene.

Begrensede menneskelige ressurser (begrensning 2): Prosjektteamet er begrenset til eksisterende ansatte, og det vil ikke bli benyttet ytterligere eksterne menneskelige ressurser.

**Forutsetninger**

Kommunikasjon med kunden (forutsetning 1): Kunden vil være i jevnlig kontakt med oss gjennom hele prosjektet.

Konstante krav (forutsetning 2): Kravene som kunden kommuniserer, forventes å være konstante i begynnelsen av prosjektet.

Dette dokumentet er laget for å forklare de viktigste elementene i prosjektet og for å sikre at interessentene er klar over prosjektets mål og begrensninger. Dokumentet vil bli oppdatert gjennom hele prosjektet og revidert etter hvert som prosjektet skrider frem.

**Wishlist**

**Tittel**:

"Mat for alle. Perfekt sted!"

**Visuelt materiale:**

Start med vidvinkelbilder og videoer av interiøret.

Legg til en lysbildefremvisning med bilder som fremhever interiøret.

**Priser**:

Opplys tydelig om de ulike prisene.

Legg til et bilde som fremhever spesialtilbud eller rabatter.

**Fasiliteter**

Mat for alle. Utmerket og koselig atmosfære! Høyhastighetsinternett, lademuligheter for ulike telefonmodeller.

(Skill deg ut fra konkurrentene ved å fremheve stedets unike egenskaper).

**Informasjon om beliggenhet:**

Utmerket beliggenhet, bare 50 meter fra Bø togstasjon og bussholdeplass og rett ved siden av kjøpesenteret, uten parkeringsproblemer.

(Oppgi adressen tydelig og inkluder Google Maps-integrasjon og beskriv kollektivtransport- og parkeringsmuligheter i nærheten).

**Anbefalinger og anmeldelser:**

Del positive anbefalinger eller anmeldelser fra eksisterende kunder.

Øk samfunnsengasjementet ved å legge til lenker til sosiale medier.

**Kontaktinformasjon:**

Kontaktalternativene må være mer etterprøvbare .Oppgi flere kontaktalternativer, for eksempel e-post, telefonnummer og kontaktskjema.

Ta med profilene dine på sosiale medier for å få rask respons.

**Om oss-bedriften:**

Gi en kort oversikt over merkevarens historie, misjon og verdier, og fremhev det som gjør dere unike.

**Responsivt design:**

Sørg for at landingssiden vises riktig på alle enheter og skjermstørrelser.

**Personvern og sikkerhet:**

Berolig kunder og potensielle kunder ved å inkludere et avsnitt om personvern og sikkerhet.

**Bestilling**:

Legg til et interaktivt bestillingssystem der kundene kan opprette en bestilling.

Vis en bekreftelsesmelding til brukeren når kjøpet er fullført.

Med disse forslagene vil destinasjonssiden din tiltrekke seg besøkende, presentere informasjon på en forståelig måte og oppmuntre potensielle kunder til å engasjere seg.

**Exercise 3: Project success criteria**

**1. Behovene til alle interessenter:**

Kunder: Cateringalternativer som appellerer til ulike kulturer, rimelige menyer, et brukervennlig reservasjonssystem.

Bedriftseiere: Økt kundegrunnlag, positive tilbakemeldinger, effektive markedsføringsstrategier.

Ansatte: Enkel og effektiv reservasjonshåndtering, interiørdesign og fasiliteter som gjør arbeidet enklere.

**2. "Wishes" som styrer prosjektet:**

Å skape et raskt og brukervennlig bestillingssystem.

Utvikle effektive digitale markedsføringsstrategier.

Lage en attraktiv landingsside som fremhever interiørdesign og fasiliteter.

Legge til et vurderings- og evalueringssystem som gir umiddelbar tilbakemelding til bedriftseierne.

**3. Suksesskriterier for prosjektet:**

Økning i antall bestillinger per dag.

Økt trafikk og engasjement på destinasjonssiden.

Positive resultater i kundetilfredshetsundersøkelser.

Økt antall følgere på sosiale medier og andre markedsføringskanaler.

**4. Teamets arbeidstid:**

Varierer avhengig av prosjektets kompleksitet og omfang.

Det kan ta 6-8 uker totalt for design- og utviklingsfasen.

Interiørdesign og utarbeidelse av visuelt materiale kan kreve ekstra tid.

Varigheten kan variere avhengig av teammedlemmenes kompetanse og arbeidsmengde.

Disse tidsangivelsene er imidlertid et generelt estimat, og en mer spesifikk vurdering krever en mer detaljert analyse av prosjektets detaljer og teamets egenskaper.

**Exercise 4 Produkt Backlog**

**1. Hjemmesidedesign**

• Som en bruker vil jeg ha en brukervennlig hjemmesidedesign for enkel navigasjon.

• Som en bruker vil jeg se bilder og titler som representerer ulike kulturer for å appellere til mine matpreferanser.

**2. Meny mangfold**

• Som en bruker vil jeg ha et variert utvalg av menyalternativer fra forskjellige verdenskjøkken.

• Som en bruker vil jeg se en liste over anbefalinger med de mest populære rettene fra hver kultur for å hjelpe meg med å velge hva jeg skal bestille.

• Menyen skal ha en søkefunksjon som lar meg filtrere etter navn, pris, ingredienser, etc.

**3. Ernæringsalternativer**

• Som en bruker med spesifikke kostholdsbehov vil jeg ha tilgang til halal, vegetariske, veganske og glutenfrie måltidsalternativer på menyen.

• Som en bruker vil jeg ha muligheten til å tilpasse måltidet mitt i samsvar med mine personlige kostholdspreferanser.

**4. Personlig bestilling**

• Som en bruker vil jeg kunne lage mine egne måltider ved å velge ingredienser og preferanser.

• Som en bruker vil jeg ha et system som husker mine tidligere bestillinger og favoritter for enkel gjentakelse.

**5. Brukerinteraktivitet og samfunnsbygging**

• Som en bruker vil jeg kunne se og dele kommentarer og anmeldelser fra andre kunder gjennom integrering av sosiale medier.

• Som en bruker vil jeg ha et poengsystem for å gi tilbakemeldinger og motta belønninger for min engasjement.

**6. Miljøbevissthet**

• Som en miljøbevisst bruker vil jeg vite at bedriften bruker resirkulerbart emballasjemateriale for å redusere miljøpåvirkningen.

• Som en bruker vil jeg se bevis på bedriftens bærekraftige forretningspraksis for å støtte et miljøvennlig initiativ.

**7. Markedsføring og promotering**

• Som en bruker vil jeg motta digitale markedsføringsstrategier og spesialtilbud for å bli kjent med bedriften.

• Som en bruker vil jeg kunne følge bedriften på sosiale medier for å holde meg oppdatert på nyheter og arrangementer.

**8. Prototypeutvikling**

• Som en utvikler vil jeg utvikle og teste den grunnleggende programvareprototypen for å sikre funksjonalitet.

• Som en bruker vil jeg kunne gi tilbakemeldinger på prototypen for å forbedre brukeropplevelsen.

**9. Beta versjon**

• Som en bruker vil jeg kunne teste betaversjonen av nettstedet for å gi tilbakemeldinger før den endelige lanseringen.

• Som en utvikler vil jeg implementere endringer basert på tilbakemeldingene fra beta-testingen for å forbedre nettstedet ytterligere.

**10. Endelig utgivelse og lansering**

• Som en bruker vil jeg kunne besøke det endelige nettstedet og gjøre bestillinger med tillit til funksjonaliteten.

• Som en bedriftseier vil jeg lansere nettstedet offisielt og promotere det til potensielle kunder for å øke synligheten.

**Exercise 5:**

**Work Breakdown Structure (WBS)**

**Nettside med Variety of Flavour**

1 Projektledelse

7 Overlevering

6 Sprint 5

5 Sprint 4

4 Sprint 3

2 Sprint 1

3 Sprint 2

6.1 Planlegging

5.1 Planlegging

4.1 Planlegging

2.1 Planlegging

3.1 Planlegging

1.1 Planlegging

7.1 Presentasjon

6.2 Design

5.2 Design

4.2 Design

3.2 Design

2.2 Produkt Backlog

1.2 Møter

7.2 Final Report

6.3 Bygge

5.3 Bygge

4.3 Bygge

3.3 Bygge

2.3 Analyser

1.3 Samarbeid

7.3 Nettside

2.4 Feedback

1.4 Brukerhistorier

6.4 Test

5.4 Test

4.4 Test

3.4 Test

6.6 Dokumentasjon

5.6 Dokumentasjon

4.6 Dokumentasjon

3.5 Anmeldelse

3.6 Dokumentasjon

2.5 Dokumentasjon

1.5 Dokumentasjon

6.5 Anmeldelse

5.5 Anmeldelse

4.5 Anmeldelse