

BACHELOROPPGAVE:

Rekonseptualisering av fagmiljøsidene
tilknyttet Bachelor i webutvikling på
www.hig.no

FORFATTERE:

Marte Johnsen
Mette Pernille Hellesvik

DATO:

15.05.2013

Sammendrag av Bacheloroppgaven

Tittel:	Rekonseptualisering av fagmiljøsidene tilknyttet Bachelor i webutvikling på www.hig.no.		Nr: -
			Dato: 15.05.2013
Deltakere:	Marte Johnsen Mette Pernille Hellesvik		
Veiledere:	Anders Løvlie		
Oppdragsgiver:	Webavdelingen ved Høgskolen i Gjøvik		
Kontaktperson:	Anders Gule, anders.gule2@hig.no		
Stikkord	Rekonseptualisering, redesign, webside, webutvikling		
Antall sider:	Antall vedlegg: 11	Tilgjengelighet: Åpen	
120			
<p>Kort beskrivelse av bacheloroppgaven:</p> <p>Vårt prosjekt gikk ut på å rekonseptualisere en webside. Denne websiden er tilknyttet Bachelor i webutvikling på Høgskolen i Gjøvik, og befinner seg på www.hig.no. Websiden har utdatert innhold, mangler målgruppe og funksjon. Vår oppgave gikk ut på å forandre på dette.</p> <p>I rapporten kan du lese mer om denne websiden, analyser vi utførte for å hente inspirasjon til et nytt konsept, samt konseptforslaget i sin helhet og resultatene etter arbeidet med det.</p>			

Summary of Graduate Project

Title:	Rekonseptualisering av fagmiljøsidene tilknyttet Bachelor i webutvikling på www.hig.no	Nr: -
		Date: 15.05.2013
Participants:	Marte Johnsen Mette Pernille Hellesvik	
Supervisor:	Anders Løvlie	
Employer:	Webavdelingen ved Høgskolen i Gjøvik	
Contact person:	Anders Gule, anders.gule2@hig.no	
Keywords	Reconceptualisation, redesign, website, web development	
Pages: 120	Appendixes: 11	Availability: Open
<p>Short description of the main project:</p> <p>Our project was to reconceptualise a website. The website is associated with the Bachelor's degree Web development at Gjøvik University College, and can be found on www.hig.no. The website's content is outdated, the site doesn't have a defined target audience or any clear function. Our job was to change that.</p> <p>In this report you can read more about the website, analyses we performed in order to be inspired before creating a new concept, as well as the entire concept we developed and the results it led to.</p>		

Forord

Vi vil gjerne takke vår veileder, Anders Løvlie, for kontinuerlig hjelp og støtte gjennom hele prosessen. Vi ønsker også å rette en takk til oppdragsgiver, webavdelingen ved Høgskolen i Gjøvik ved Anders Gule, for faglig hjelp og motivasjon.

Sist men ikke minst vil vi takke våre flotte medstudenter, som har stilt opp i undersøkelser og hjulpet til med tips og råd.

—Marte Johnsen og Mette Pernille Hellesvik

Innhold

Forord	iii
Innhold	iv
Figurer	vii
1 Innledning	1
1.1 Rapportstruktur	1
1.2 Prosjektbeskrivelse	1
1.2.1 Bakgrunn	1
1.2.2 Problemstilling	2
1.2.3 Avgrensning	2
1.3 Mål	2
1.4 Målgruppe	2
1.5 Rammer	2
1.5.1 Faglig bakgrunn	2
1.6 Terminologibruk	2
2 Metoder	4
2.1 Prosjektstyringsverktøy	4
2.2 Arbeidsflyt	5
2.3 Analyser	5
2.4 Konseptutvikling	5
2.4.1 PACT	5
2.4.2 Personas og scenarier	6
2.4.3 Tag-metoden	6
2.5 Prototype	6
2.6 Brukerundersøkelse	6
3 Analyse av fagmiljøsidene	7
3.1 Innhold	7
3.2 Visuelt design	7
3.3 Sosiale medier	7
3.4 Aktivitet	8
3.4.1 Statistikk	8
3.5 Drøfting	9
3.6 Konklusjon	9
4 Analyse av ulike websider	10
4.1 Innledning	10
4.2 Problemstilling	10
4.3 Bakgrunn	10
4.4 Lignende studium	11
4.4.1 NITH	11
4.4.2 NKF	12
4.5 Andre websider	13

4.5.1	slottsfjell.no	13
4.5.2	iamjamoy.com	15
4.5.3	alittlebitofsomething.co.uk	16
4.5.4	jamierumbelow.net	16
4.5.5	i-am-tiago.com	17
4.5.6	carbonmade.com	18
4.5.7	designsnack.com	19
4.5.8	logopond.com	20
4.6	Drøfting	20
4.6.1	Konklusjon	21
5	Konsept	22
5.1	Målgruppe	22
5.1.1	Bakgrunn	22
5.1.2	Drøfting	22
5.1.3	Konklusjon	23
5.2	Tag-metoden	23
5.2.1	Brukernes behov	23
5.2.2	Oppdragsgivers behov	24
5.2.3	Eksterne rammebetingelser	24
5.2.4	Webkonsept	24
5.3	Konseptforslag: BWUWEB	24
5.3.1	Navnet	24
5.3.2	Formål med siden	24
5.3.3	Beskrivelse	24
5.3.4	Om sosiale medier	25
5.3.5	Om nyheter	26
5.3.6	Om presentasjon av studenter	26
5.3.7	Om presentasjon av studentprosjekter	26
5.3.8	Om presentasjon av ansatte	27
5.3.9	Om teknologi	27
5.3.10	Om internasjonalisering	27
5.4	PACT-analyse	27
5.4.1	People	27
5.4.2	Activities	27
5.4.3	Contexts	28
5.4.4	Technologies	28
5.5	Personas og scenarier	28
5.5.1	Studenter	28
5.5.2	Arbeidsgivere	29
5.5.3	Søkere	29
6	Visuelt design og arkitektur	30
6.1	Sitemap	30
6.2	Porteføljeforslag og valg av porteføljedesign	30
6.2.1	Favorittforslag	31
6.2.2	Brukerundersøkelse	35
6.2.3	Konklusjon	36

6.3	Visuelt design	36
6.3.1	Fargepalett	37
6.3.2	Typografi	38
6.3.3	Generelt	38
6.3.4	Filtrering	38
7	Prototype	40
7.1	Arbeidet med prototypen	40
7.1.1	Bakgrunn	40
7.1.2	Publiseringssystem	40
7.1.3	Ressurser	41
7.2	Brukertest	41
7.3	Resultat	42
7.3.1	Skjermdumper	43
8	Drøfting	51
8.1	Resultater	51
8.1.1	Analyser	51
8.1.2	Konsept	51
8.1.3	Brukertest	52
8.1.4	Visuelt design	52
8.1.5	Prototypen	52
8.2	Ideer	53
8.3	Videre arbeid	53
8.4	Evaluering av gruppas arbeid	54
8.5	Organisering	54
8.5.1	Prosjektstyringsverktøy	54
8.6	Fordeling av arbeidet	55
8.7	Problemstilling	55
9	Konklusjon	56
9.1	Resultatet	56
9.2	Samarbeidet	56
	Bibliografi	57
A	Møtelogg	59
B	Brukerundersøkelse — Porteføljevisning	66
C	Forprosjekt	69
D	Sprint review og retrospective meeting	78
E	Konseptalternativer	83
F	Statusrapporter	92
G	Skisser	94
H	Forkastede porteføljeforslag	100
I	Brukertest	109
J	Prosjektavtale	116
K	Bilder	119

Figurer

1	Skjermdump av fagmiljøsidene	8
2	Statistikk over sideaktivitet	8
3	Skjermdump av studieprogramside til NITH	12
4	Skjermdump av studieprogramside til NKF	13
5	Skjermdump av festivalside	14
6	Skjermdump av webportefølje (iamjamoy.com)	15
7	Skjermdump av webportefølje (jamierumbelow.net)	17
8	Skjermdump av webportefølje (i-am-tiago.com)	18
9	Skjermdump av webportefølje	19
10	Skjermdump av carbonmade.com	20
11	Skjermdump av logopond.com	21
12	Metodemodell	23
13	Sitemap	30
14	Favorittforslag: Forside 1	31
15	Favorittforslag: Forside 2	32
16	Favorittforslag: Prosjektside 1	33
17	Favorittforslag: Prosjektside 2	34
18	Favorittforslag: Prosjektside 3	35
19	Designskisse	37
20	Fargepalett	38
21	Eksempel på filtreringsmeny	39
22	Eksempel på tag cloud	39
23	Prototype: Forside	43
24	Prototype: Prosjektoversikt	44
25	Prototype: Prosjekt	45
26	Prototype: Nyhetsoversikt	46
27	Prototype: Nyhet	47
28	Prototype: Studentoversikt	48
29	Prototype: Student	49
30	Prototype: Fagpersoner	50
31	Forskastet forslag: Forside 1	100
32	Forskastet forslag: Forside 2	101
33	Forskastet forslag: Forside 3	102
34	Forskastet forslag: Forside 4	103
35	Forskastet forslag: Prosjektside 1	104
36	Forskastet forslag: Prosjektside 2	105
37	Forskastet forslag: Prosjektside 3	106
38	Forskastet forslag: Forside og prosjektside	107

1 Innledning

I dette kapitlet får du en innføring i hva prosjektet vårt er. Hva det baserer seg på, hva problemstillingen var og hvilke rammer vi jobbet under.

1.1 Rapportstruktur

Kapittel 1: Innledning

Innføring i hva bacheloroppgaven vår går ut på: Bakgrunn, problemstilling og avgrensning.

Kapittel 2: Metoder

Beskrivelse av metoder vi har brukt for å komme frem til et svar på problemstillingen, for eksempel prosjektstyringsverktøy og konseptutviklingsverktøy som PACT.

Kapittel 3: Analyse av fagmiljøsidene

Analyse av fagmiljøsidene til studieprogrammet Bachelor i webutvikling.

Kapittel 4: Analyse av ulike websider

Analyse av diverse websider med relevante elementer.

Kapittel 5: Konsept

PACT-analyse, personas og scenarier, målgruppe og konseptbeskrivelse..

Kapittel 6: Visuelt design og arkitektur

Beskrivelse av løsningens visuelle design og arkitektur.

Kapittel 7: Prototype

Beskrivelse av prototypen, arbeidet med den samt hvordan oppdragsgiver kan benytte den.

Kapittel 8: Drøfting

Drøfting av og refleksjoner rundt resultater, prosessen og egen innsats.

Kapittel 9: Konklusjon

En oppsummering av hele prosjektet.

1.2 Prosjektbeskrivelse

1.2.1 Bakgrunn

Hvert studieprogram på www.hig.no har i tillegg til en generell beskrivelse (studieprogramside) også en egen webside som skal presentere studiets fagmiljø. Disse vil vi heretter kalle fagmiljøsidene. Per i dag er ikke disse sidene tilstrekkelig oppdaterte på grunn av manglende ressurser, og oppdragsgiver vurderer å fjerne dem. Fagmiljøsidene skiller seg fra studieprogramsidene ved at sistnevnte fokuserer på å gjøre potensielle søkere kjent med studiet (fag, varighet og lignende), mens fagmiljøsidene handler mer om hva som skjer på studiet (prosjekter, samarbeidspartnere).

Det er webavdelingen ved Høgskolen i Gjøvik som har ansvaret for disse sidene, og de er vår oppdragsgiver for dette bachelorprosjektet. I samtale med dem har vi blitt enige

om at det kan være interessant å se på hvordan presentasjon av studentarbeider kan blåse nytt liv i disse sidene, og hvordan ansvaret for publisering av dette kan falle på studentene selv. Dermed kan man kanskje løse ressursproblemet, og samtidig gi sidene et tydeligere formål.

1.2.2 Problemstilling

Hvordan rekonseptualisere fagmiljøsidene som er tilknyttet Bachelor i webutvikling slik at den på en moderne og virkelighetsnær måte kan presentere et studium på web ved hjelp av brukergenerert innhold?

1.2.3 Avgrensning

Vi har valgt å fokusere på Bachelor i webutviklings (heretter også kalt BWU) fagmiljøside. I motsetning til enkelte andre IT-studiers fagmiljøsider på www.hig.no, er den som tilhører Bachelor i webutvikling unik og fullstendig studiespesifikk (med tanke på innhold). Vi skal analysere den nåværende tilstanden til disse sidene, samt analysere andre relevante websider.

Etter dette skal vi utforme et detaljert konsept, og på det grunnlaget utføre brukerundersøkelser og utforme en prototype.

1.3 Mål

- Utføre analyser som kan hjelpe oss i det videre arbeidet
- Utforme et detaljert, oppdatert og moderne konsept som løser ressursproblemet
- Utvikle en enkel prototype

Det første målet fører til et grunnlag for det andre målet, det andre målet fører til et grunnlag for det tredje. Disse tre målene mener vi er kravene som må innfris for å komme frem til et godt begrunnet konsept og en visualisering av dette.

1.4 Målgruppe

Målgruppen for rapporten er vår oppdragsgiver, samt webavdelinger ved andre skoler. Vi kan også tenke oss at den kan være interessant for webutviklere som skal utvikle nye konsept til eksisterende websider.

1.5 Rammer

1.5.1 Faglig bakgrunn

Begge gruppelemmene er studenter ved Bachelor i webutvikling. I fag som Webutvikling, Webdesign, WWW-teknologi og Emneoverbyggende 1-3 har vi lært det grunnleggende om webteknologier, konseptutvikling, design og programmering.

1.6 Terminologibruk

CMS: Står for Content Management System, og er et system som lar brukeren publisere, redigere og modifisere innholdet fra et brukergrensesnitt. [1]

Shortcode: I denne sammenheng er shortcode korte koder generert av ulike funksjoner i WordPress. Kodene kan settes inn i sider og innlegg for å implementere innstikkfunksjonalitet på disse sidene eller innleggene. [2]

Child theme: I forbindelse med WordPress er et child theme (barnetema) et designtema som arver egenskapene til et parent theme (hovedtema). En fordel med dette er blant annet at oppdateringer på hovedtemaet ikke vil overskrive endringer du har gjort. [3]

Plugin/innstikk: Innstikk er verktøy man i WordPress kan benytte seg av for å få tilleggsfunksjonalitet utover den funksjonaliteten en vanlig installasjon tilbyr. [4]

Header: Når vi snakker om header, mener vi toppen av en webside. Denne inneholder typisk en logo og meny.

Footer: Footer er bunnen av en webside, og kan inneholde kontaktinformasjon eller andre ting.

Ordsky: En ordsky er en visuell representasjon av tekstdata. På websider brukes disse gjerne for å fremheve for eksempel populære søkeord (de mest populære har ofte større skriftstørrelse enn de mindre populære) og er da gjerne lenket til andre websider. [5]

Feed: En feed er en liste med innhold (f.eks. bilder fra Instagram, tekstoppdateringer fra Twitter) som fornyes fortløpende. [6]

Rekonseptualisere: Utforme et nytt konsept for noe som allerede eksisterer. For vår del innebærer dette også prosessen med design og utførelse, og mer spesifikt om å redesigne (og utforme et nytt konsept til) en webside.

Hardkoding: Å programmere noe inn i koden på en slik måte at det ikke kan endres dynamisk utenfor kildekoden.

Back end: I vår rapport refererer dette til administrasjonspanelet i WordPress – der man må logge inn for å kunne opprette for eksempel nye innlegg. [7]

2 Metoder

I dette kapittelet beskriver vi diverse metoder vi har benyttet oss av underveis i prosjektet. En metode er en systematisk fremgangsmåte, [8] og vi har benyttet oss av metoder blant annet for prosjektstyring, avdekking av problemer på fagmiljøsidene og konseptutvikling.

2.1 Prosjektstyringsverktøy

Vi valgte å bruke prosjektstyringsverktøyet Scrum fordi det er en dynamisk metode som tillater store endringer underveis. Når man benytter seg av Scrum skal man jobbe inkrementelt og iterativt, noe man oppnår ved å bruke sprint- og produktkø. [9]

Formell Scrum master var Marte Johnsen. Dette ansvaret innebar å holde orden på sprinter og møter. Ettersom vårt prosjekt er forholdsvis lite og fordi vi kun er to personer, valgte vi å kun benytte oss av de elementene fra Scrum vi mente vi ville ha mest nytte av. Dette inkluderer følgende:

- Produktkø
- Sprintkø
- Daglig Scrum
- Sprint review meeting
- Sprint retrospective meeting

Produktkø

Vi var raskt ute med å utforme en produktkø. Ifølge Scrum skal denne være levende, ha en prioritert liste over produkter og et grovt estimat av hvor lang tid hvert produkt kommer til å kreve. Et produkt i denne forstand er et enkelt element som er en del av det endelige resultatet. Et eksempel på et element er en analyse, som er et element som er med på å utgjøre resultatet (rapporten og løsningen).

Sprintkø

Ved hver sprintslutt skal det defineres en sprintkø for neste sprint. Denne inneholder prioriterte produkter fra produktkøen som skal jobbes med i løpet av sprinten. Produkter man eventuelt ikke blir ferdige med skal legges tilbake i produktkøen. En sprint er en tidsboks med fast lengde. [9]

Daglig Scrum

Vi har hatt korte, daglige samtaler som vi innad i gruppa har omtalt som våre uformelle daglige Scrum-møter. Et slik møte skal motivere medlemmene, holde alle oppdatert på fremgangen (snakke om hva som ble gjort siden forrige daglige Scrum, samt hva som skal gjøres til neste) og synliggjøre eventuelle problemer så tidlig som mulig. [10]

For oss falt det veldig naturlig å ha disse møtene hver morgen, uten at vi nødvendigvis satte av tid til det og kalte det for daglig Scrum.

Sprint review og retrospective meeting

Ved slutten av hver sprint har vi hatt review- og retrospectivemøter. På reviewmøtet har vi definert hvilke produkter som ble ferdige og hvilke som ikke ble ferdige. På retrospectivemøtet har vi reflektert over hva som gikk bra og hva som gikk dårlig, samt hva som burde gå bedre neste sprint. Referat fra disse møtene ligger i vedlegg D.

2.2 Arbeidsflyt

Fordi vi kun har vært to stykker, har det vært enkelt for oss å bli enige om hvor, når og hvordan vi skulle jobbe. Vi har hatt muligheten til å tilpasse oss hverandres timeplaner, og ved å bruke Google Calendar¹ ble det en enkel prosedyre.

Oppussing på campus, samt tidvis dårlig internetthastighet og generell mangel på grupperom/sitteplasser, førte til at vi jobbet hjemme hos et av gruppemedlemmene de aller fleste felles arbeidsdagene. På grunn av kolliderende timeplaner torsdager og fredager, har de felles arbeidsdagene våre hovedsakelig vært mandag-onsdag. De torsdagene og fredagene vi har hatt mulighet til å jobbe enten felles eller individuelt, har vi gjort det.

Marte Johnsen ble valgt som Scrum master og prosjektleder, Mette Pernille Helle-svik ble valgt som dokumentansvarlig. Som prosjektleder og Scrum master hadde Marte hovedansvaret for fremgangen i prosjektet i forhold til produktkøer og sprinter. Som dokumentansvarlig har Mette Pernille hatt hovedansvaret for å holde orden på dokumenter, sende disse til veileder og å skrive referat fra veiledninger og møter.

Kommunikasjonen utenom felles arbeidstider har gått via SMS, e-post, Google Talk² eller chatten i Google Drive³ (tidligere Google Docs), sistnevnte har vi brukt som felles verktøy for lagring og redigering av dokumenter.

2.3 Analyser

Vi brukte en del tid på å analysere diverse websider. En analyse er en systematisk undersøkelse. [11] Vi har ikke fulgt en spesiell analysemetode underveis. Analysene våre bærer preg av dette, ved å være mer beskrivende enn analyserende. For enkelthetens skyld har vi allikevel valgt å beholde begrepet analyse.

2.4 Konseptutvikling

Store deler av prosjektet vårt går ut på å utvikle et konsept. Et konsept er en idé. [12] Et webkonsept i vår sammenheng er en idéskisse over hva en webside skal være, for hvem og hvorfor. For å hjelpe oss på veien mot et solid konsept, valgte vi å benytte oss av diverse konseptverktøy:

2.4.1 PACT

PACT står for People (Mennesker), Activities (Aktiviteter), Contexts (Kontekster) og Technologies (Teknologier) – fire områder. En PACT-analyse identifiserer et system innenfor de fire PACT-områdene, og kan være nyttig for å komme fram til den beste mulige kombinasjonen av de fire områdene. Man ønsker at systemet (i vårt tilfelle, en webside) skal ha den rette miksen av *teknologier* for å støtte *aktivitetene* som blir utført av *mennesker* innenfor forskjellige *kontekster*. [13]

¹<https://www.google.com/calendar/>

²<http://www.google.com/talk/>

³<https://drive.google.com/>

2.4.2 Personer og scenarier

En persona er en konkret representasjon av de forskjellige typer mennesker systemet blir utviklet og designet for. Scenarier er historier om mennesker som utfører aktiviteter innenfor kontekster ved hjelp av teknologier. [13] Personer og scenarier er med andre ord enda et hjelpemiddel for å sammen med en PACT-analyse identifisere fordeler og ulemper, forhindre feil og sikre en brukervennlig løsning. Fordi man ikke nødvendigvis selv er i løsningens målgruppe, kan personer og scenarier sørge for at man får et litt bredere perspektiv enn ens eget.

2.4.3 Tag-metoden

Tag-metoden er en metode for å definere et webkonsept, ved å blant annet identifisere brukernes og oppdragsgivers behov. [14]

2.5 Prototype

Vi ønsket å visualisere konseptet, og til dette formålet valgte vi i tillegg til skisser å utforme en prototype. En prototype er en foreløpig utgave av en løsning, som demonstrerer løsningens funksjon og design. [15] I tillegg til at oppdragsgiver kan dra nytte av en slik visualisering, tillater den oss å brukerteste løsningen for dermed å kunne oppdage og luke ut eventuelle feil.

2.6 Brukerundersøkelse

Vi hadde to runder med brukerundersøkelser. Den første var en undersøkelse for å komme frem til den beste løsningen på en viktig del av fagmiljøsidene. Den andre var en brukertest for å avdekke feil og/eller mangler på prototypen.

3 Analyse av fagmiljøsidene

I dette kapittelet analyserer vi dagens situasjon på fagmiljøsidene til Bachelor i webutvikling for å finne ut hvilken nytteverdi sidene har. Vi skal hovedsakelig kommentere innholdet. Vi har lagt merke til at det ved første øyekast ser utdatert ut, noe som inspirerte oss til å ta denne oppgaven i utgangspunktet. Formålet med analysen er å kartlegge hva slags tilstand websidene befinner seg i og hva som eventuelt er galt.

3.1 Innhold

Det meste av innholdet på websidene er utdatert og blir dermed lite interessant. Websidene består av følgende elementer: Noe generell informasjon om studiet, presentasjon av studentprosjekter, reklame for Master in Applied Computer Science, presentasjon av samarbeidsbedrifter, presentasjon av aktive studenter og presentasjon av aktuelle fagpersoner.

Studentprosjektene som ligger ute er gamle, og lå ute da vi søkte på studiet for tre år siden. Mange av lenkene på siden er døde - spesielt lenker til diverse studentprosjekter.

Vi synes det er merkelig at Master in Applied Computer Science er den eneste mastergraden som blir promotert på siden, da studenter ved studiet Bachelor i webutvikling etter vår erfaring heller velger Master i interaksjonsdesign. Mange studenter ved BWU har ikke engang de kvalifikasjoner som kreves for å bli tatt opp som student ved Master in Applied Computer Science, og det er derfor litt pussig at det kun er denne mastergraden som blir promotert.

Det kan også nevnes at den engelske versjonen av websidene inneholder veldig lite informasjon, og at studentprosjektene som presenteres der ikke er prosjekter utført av webutviklingsstudenter. Det kan virke som at den engelske siden rett og slett er en presentasjon av det nevnte masterprogrammet, og ikke Bachelor i webutvikling.

Presentasjonen av aktive studenter inneholder kun informasjon om én student. Først av alt er ikke lenger vedkommende student ved HiG, og for det andre studerte han Medieproduksjon, ikke Webutvikling.

Vi er også usikre på hvorvidt de oppgitte samarbeidsbedriftene faktisk har et samarbeid med HiG i dag, da vi selv bare har vært involvert med én av bedriftene (Tag Studio) i løpet av 5 semestre ved studiet.

Det nederste avsnittet om fagpersoner tilknyttet studiet er kortfattet og lite informativt. Ingen aktuelle fagpersoner er nevnt med navn.

3.2 Visuelt design

Websidene følger designmalen til hig.no. Den har et rent og enkelt design, med svart tekst på hvit bakgrunn for innholdet og en sidebar med lenker og tilleggsinformasjon til høyre.

3.3 Sosiale medier

Per i dag finnes det overhodet ingen kobling til sosiale medier på websidene, ikke engang i form av deleknapper. Studiet er tilsynelatende ikke representert på sosiale medier,

Figur 1: Skjermdump av fagmiljøsidene

noe som ikke nødvendigvis er en ulempe, men desto viktigere blir disse websidene. Det er ikke tilrettelagt for interaksjon, slik som det eksempelvis var på en av websidene vi analyserte (dette kan du lese mer om i neste kapittel). Den nevnte websiden har et kommentarfelt nederst på hovedsidene som blir brukt til å stille og besvare spørsmål.

3.4 Aktivitet

Vi har fått tilgang til besøksstatistikk for websidene. Funn fra statistikken viser at det i perioden 1. januar 2012 - 1. januar 2013 var 702 sidevisninger (517 av dem unike), og at brukerne besøkte websiden i gjennomsnitt 49 sekunder.

3.4.1 Statistikk



Figur 2: Statistikk over sideaktivitet

Grafikken over visualiserer besøkene i den nevnte perioden. Ut ifra statistikken kan vi se at det har vært to toppen, en 15. april og en 7. november, begge med 24 besøkende. 15. april er rundt søkefristen for opptak til studier, 7. november fikk websiden antageligvis en del besøk fra oss siden det var i perioden vi bestemte oss for bacheloroppgave. Det er også en topp 20. juli med 13 sidevisninger, som er rundt tiden søkere får svar på opptaket.

3.5 Drøfting

Oppdragsgiver har ikke definert en målgruppe for disse sidene. Vi klarer heller ikke å se hvem disse sidene skal ha en nytteverdi for slik som de står i dag. Uavhengig av om målgruppen skal være søkere, studenter eller noe annet, mener vi en fagmiljøside tilknyttet et spesifikt studium bør speile dette studiet bedre enn disse sidene gjør i dag. Hvis noen havner på denne siden etter å ha søkt rundt for å finne et bra webutviklingsstudium, får de neppe det beste inntrykket av disse sidene.

I det neste kapitlet ligger en analyse hvor vi blant annet kikket på en webside tilknyttet et studium som kan sammenlignes med BWU. Her ble fagpersoner presentert med video og tekst (intervju), noe som gjør at for eksempel søkere og ferske studenter kan bli litt bedre kjent med personer som vil være sentrale for dem i tiden fremover.

3.6 Konklusjon

Websidene har i dag ikke en stor nytteverdi verken for potensielle søkere eller studenter ved studiet. Informasjonen som ligger ute er ikke oppdatert og relevant i dag. Vi finner ingenting som skal friste folk til å besøke siden, og i hvert fall ingenting som kan føre til at de ønsker å besøke den mer enn én gang. Dette er statistikken tildels med på å underbygge.

4 Analyse av ulike websider

I dette kapittelet ser vi på ulike websider som på et eller annet vis ligner på fagmiljøsidene, ser inspirerende ut eller har elementer som vi tror vi kan dra nytte av. I det forrige kapittelet så vi på bakgrunnen til fagmiljøsidene, i dette kapittelet skal vi forhåpentligvis komme et steg nærmere designprosessen ved å høste inspirasjon.

4.1 Innledning

Vi ønsket å finne ut hvordan lignende fagmiljøsidene ved andre skoler fungerte, samt hvordan webutviklingsbransjen presenterer sine porteføljer på web. Dette for å få et innblikk i standarden, og for å kunne utforme et konsept for en tilsvarende webside.

Etter mye research har vi ikke klart å finne andre norske høyskoler og universiteter som tilbyr en webside tilsvarende hig.nos fagmiljøside. I denne rapporten er det ofte snakk om enten fagmiljøsidene eller studieprogramsidene. Studieprogramsidene er websider de aller fleste høyskoler og universiteter har. Dette er unike sider for hvert studium, som skal ha informasjon om studiet slik at søkere vet hva det går ut på. Slike sider inneholder ofte informasjon om studiets varighet, studieprogramansvarlig og fagkombinasjoner.

Det vi kaller fagmiljøside, er på hig.no sider (enten tilknyttet spesifikke studium eller en gruppe med f.eks. IT-studier) som presenterer fagmiljøet rundt studiet; på hig.no har som tidligere nevnt disse sidene ikke noe klart og tydelig formål, annet enn å gi et større innblikk i studiet enn studieprogramsidene gjør.

Vi håpet å finne en webside tilknyttet studium som ligner på Bachelor i webutvikling, men det er tilsynelatende få høyskoler eller universiteter i landet som tilbyr en lignende type fagmiljøside. I forbindelse med denne analysen så vi oss derfor nødt til å i hovedsak analysere studieprogramsidene for å ha noe å hente ut materiale fra.

4.2 Problemstilling

Hva er dagens situasjon for andre høyskoler og universiteters studiepresentasjoner på web, spesielt med tanke på sosiale medier, brukergenerert innhold og aktivitet på sidene?

4.3 Bakgrunn

Vi har tidligere forklart at websiden vi skal rekonseptualisere er utdatert. Vi ønsker å skape et konsept som kan være moderne og spennende, og hensikten med denne analysen er å avdekke om det finnes noen "konkurrenter" til vår webside og hva de eventuelt gjør bedre eller dårligere.

Ut fra problemstillingen fremgår det at vi har valgt å ha et fokus på sosiale medier, brukergenerert innhold og aktivitet på sidene. Dette gjør vi fordi vi ved diskusjon har kommet frem til at de nevnte elementene er tre elementer som gjør det enklere for websider å leve av seg selv, noe som er viktig for vår del ettersom oppdragsgiver ikke har ressurser til å holde liv i sidene.

4.4 Lignende studium

I Norge

Vi har sett på websidene til følgende statlige studiesteder og studium i Norge: Høgskolen i Østfold (Digital medieproduksjon), Høgskolen i Volda (Media, IKT og Design), Universitetet i Oslo (Design, bruk og interaksjon), Universitetet i Agder (Multimedieteknologi og design), Høgskolen i Oslo og Akershus (Design og kommunikasjon i digitale medier), Universitetet i Bergen (Nye medier), Høgskolen i Buskerud (Dynamisk webdesign) og Høgskolen i Telemark (Digital mediedesign).

Dette er studier som er sammenlignbare med Bachelor i webutvikling her ved Høgskolen i Gjøvik. Vi klarte ikke å finne fagmiljøsider (eller en lignende type side) til disse studiene, kun studieprogramsider. På studieprogramsidene fant vi ikke noe vi syntes var spennende eller inspirerende nok til å ta med videre i forhold til fagmiljøsidene vi skal jobbe med.

I utlandet

Vi har også sett på websider og presentasjon av studier for disse studiestedene i utlandet: MIT - Massachusetts Institute of Technology, Stanford University California, Georgia Institute of Technology, School of Visual Arts i New York og Goldsmiths University of London.

Av de ovennevnte studiestedene var det websidene til Goldsmiths University of London og School of Visual Arts i New York som skilte seg klart ut. Goldsmiths sider for de forskjellige studiene inneholder flere undersider med utfyllende informasjon om studiets innhold, læringsmetoder, hvilke ferdigheter en kan forvente å utvikle, samt en side som inneholder både bilder, videoer og personlige intervjuer av studenter.

School of Visual Arts i New York har et masterstudium innenfor interaksjonsdesign. Dette studiet har en egen side¹ som på flere måter kan minne om BWUs fagmiljøside. Her presenteres studenter (fra flere kull), fagmiljøet og studentpresentasjoner. Vi analyserte ikke denne websiden ettersom vi ikke oppdaget den før etter analyseprosessen, men den har vært den websiden vi har hentet mest inspirasjon fra når vi senere lagde et konsept og design.

4.4.1 NITH

Beskrivelse, struktur og innhold

Dette (se figur 3) er studieprogramsidene til studiet Interaktivt Design ved Norges Informasjonsteknologiske Høgskole (NITH). NITH er en privat høgskole. Siden består av en meny (som kan ta deg til andre sider i hierarkiet), innholdsdel og footer. Innholdsdelen har tre kolonner; kolonne 1 har det meste av innhold (video, løpende tekst, kommentarfelt nederst), kolonne 2 har diverse viktig informasjon som for eksempel pris, og kolonne 3 har to knapper som fører deg til enten søknadssider eller studiekatalog.

Det første man ser på siden er en introduksjonsvideo med et studentintervju. En finner også en oppdatert presentasjon av studentarbeider med beskrivelser, større bilder og lenker til løsningene. Det eneste som tilrettelegger for interaksjon på siden er kommentarfeltet nederst i kolonne 1.

¹<http://interactiondesign.sva.edu/>

The screenshot shows the NITH website interface. At the top, there is a navigation bar with the NITH logo and links for 'Om NITH', 'FAQ', 'Kontakt oss', 'Konsern', 'English', and 'Søk'. Below this is a secondary navigation bar with links for 'Bachelor', 'Master', 'Kurs', 'Forskning', 'Studentliv', and 'Karriere', along with a 'Logg inn' button. The main content area is titled 'Interaktivt design' and includes a video player with a play button and a progress bar. To the right of the video is a 'Fakta' sidebar containing the following information:

- Grad**: Bachelor
- Varighet**: 3 år
- Studiepoeng**: 180
- Pris**: Semesterpris 33.200,-
- Påmeldingsavgift**: 1.700,-
- Opptakskrav**: Generell studiekompetanse
- Oppstart**: 13.08.2013

Below the video, there is a text block: 'Stadig flere bedrifter vil ha egne designere med ansvar for å utvikle gode brukeropplevelser for sine kunder og ansatte. Dette studiet passer for deg som har lyst på en karriere innen interaktive medier.' Below this is a section titled 'Hva er Interaktivt design?' with the text: 'Interaktivt design omfatter den innholdsmessige og estetiske'.

Figur 3: Skjermdump av studieprogramside til NITH

Visuelt design

Sidens design er enkelt og ryddig, med hvit bakgrunn og grå tekst. Den har en ganske smal innholdskolonne, og en sidebar til høyre som kun inneholder to knapper som lenker til henholdsvis søknad og studiekatalog.

Sosiale medier

Facebook er integrert med en deleknapp, i tillegg til at kommentarfeltet nederst på siden benytter seg av Facebook-APIet. Siden benytter seg av Twitter i liten grad. Twitterlenken genererer en ferdig Twittermelding med lenke til studiets webside. Den inneholder ingen Twitterfeed, eller bruk av hashtags utover dette.

4.4.2 NKF

Beskrivelse, struktur og innhold

Websiden til studiet Web og interaksjonsdesign hos Norges Kreative Fagskole er strukturert på samme måte som mange andre sider er; header med meny, innhold og footer (se figur 4). Under hovedmenyen befinner det seg en ordskey med tekst og lenker til relevante undersider i hierarkiet. Helt til høyre finner vi en liten boks som scroller med deg når du scroller ned eller opp, denne boksen er en chat hvor du kan stille spørsmål om NKF og få svar på disse. Innholdet har en egen meny som hører til Web og interaksjonsdesign spesifikt, og består av to kolonner. Hovedkolonnen rommer det meste av studiebeskrivelsen, sidekolonnen inneholder nyttig informasjon og diverse knapper.

Noe av det første som møter oss når vi går inn på siden er en video om studiet. Denne videoen lenker til YouTube og er ikke integrert på siden. I en av fanene føres vi videre til aktuelle artikler, noe vi ikke har funnet på andre, lignende websider. I en annen fane føres vi til en side hvor studielederen blir presentert, noe som inkluderer både intervju (i film- og tekstformat) og visning av hans tidligere arbeider som er relaterte



Figur 4: Skjermdump av studieprogramside til NKF

til studiet. I sidemenyen kan man blant annet registrere seg for å motta nyhetsbrev. Websiden inneholder generelt mye tekst og informasjon.

Visuelt design

Vi bet oss merke i at det på denne websiden er en del knapper som åpner pop-up-bokser når man trykker på dem, dette gjør at man slipper å laste inn ny side hele tiden. Ordskyen på toppen stjeler mye oppmerksomhet, og kan sannsynligvis oppfattes som veldig rotete og slitsom å se på. Navigasjonsmenyen er litt lite synlig med sine blasse farger og mangel på kontrast.

Sosiale medier

Som så mange andre sider har denne integrerte deleknapper til Facebook, Twitter og Google+, men det eneste lenken til for eksempel Twitter gjør er å generere en ferdig Twittermelding med lenke til studiets webside. Det er ingen muligheter for direkte interaksjon på websiden.

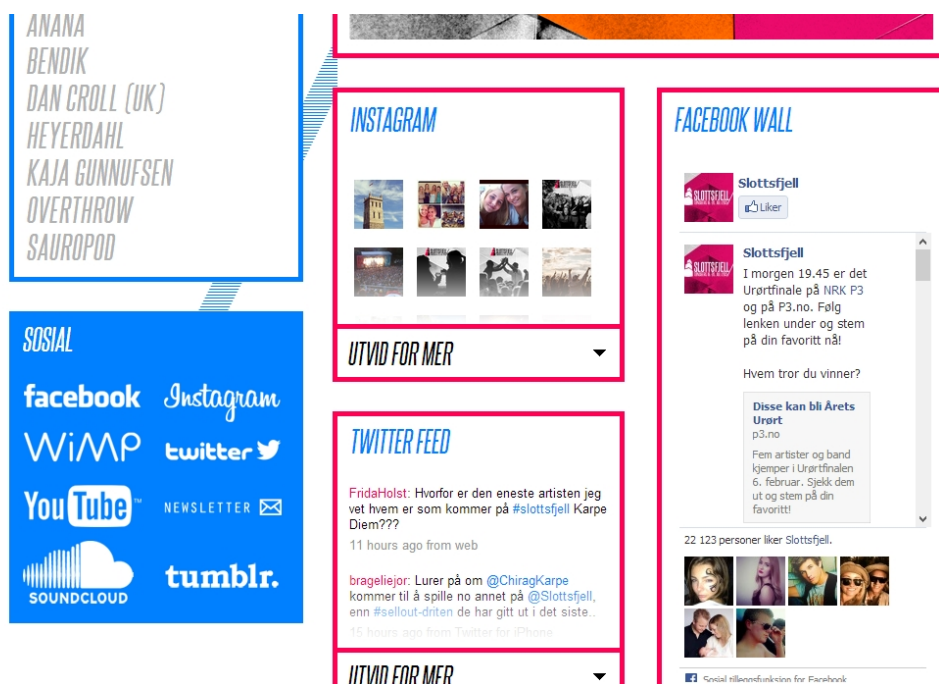
4.5 Andre websider

Fordi vi ikke kunne finne websider som var sammenlignbare med den vi skal rekonseptualisere, har vi valgt å analysere websider som vi mener har elementer vi kan dra nytte av og/eller fremstår som freshe og inspirerende. Vi har forsøkt å finne websider som i en eller annen grad benytter seg av brukergenerert innhold.

4.5.1 slottsfjell.no

Beskrivelse, struktur og innhold

Dette (se figur 5) er websiden til musikkfestivalen Slottsfjell i Tønsberg, så ved første øyekast virker den kanskje ikke så relevant for vårt prosjekt. Vi har valgt å gjøre en analyse av den allikevel, fordi vi mener man kan trekke paralleller mellom nyhetsfeed og presentasjonen av band/artister og studentarbeider for vårt prosjekt. I tillegg er det viet



Figur 5: Skjermdump av festivalside

mye plass til integrering av sosiale medier, som bidrar til en høy grad av interaksjon på siden. Websiden består av mange undersider.

Siden har en nyhetsfeed med bilde, et lite tekstutdrag, lenke for å lese mer, samt deleknapper for Twitter og Facebook. Artister og band (kunne ha vært studentprosjekter) presenteres ved hjelp av bilder, tekst og video.

Visuelt design

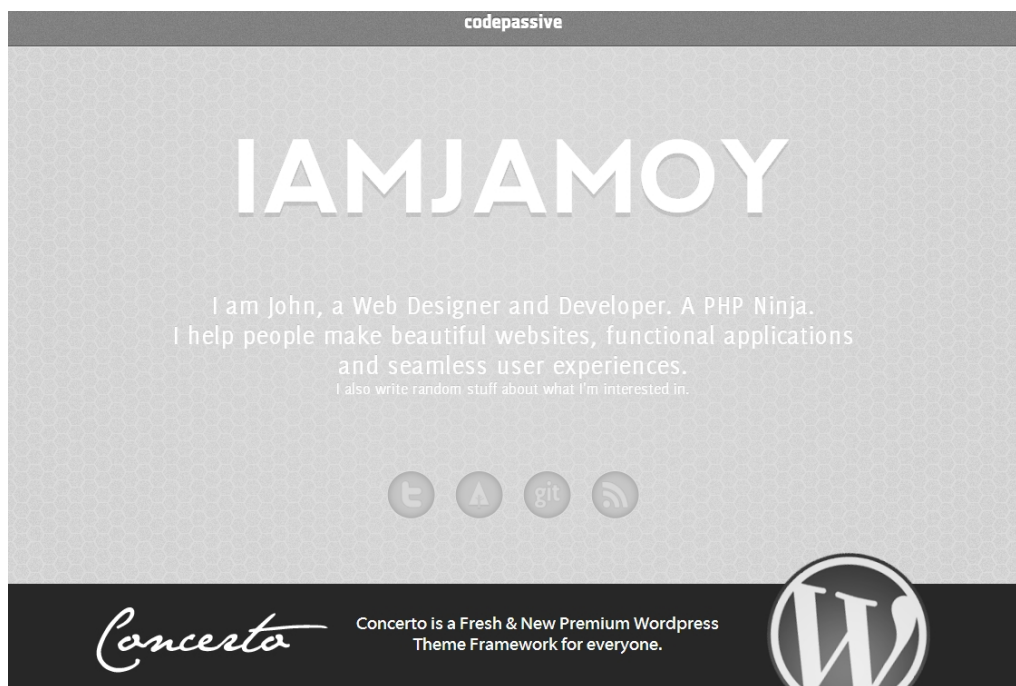
Designet oppleves som sprekt og stemningskappende. Headeren tar dog så stor plass at en ser lite av innholdet før en scroller. Artistene annonseres både i header og sidebar, og sluker av denne grunn mye av plassen på siden.

Sosiale medier

Instagram er integrert med en visning av miniatyrbilder tagget med #slottsfjell. Dersom du trykker på et av miniatyrbildene blir bildet åpnet i større format i form av en pop-up-boks. Siden inneholder også et utdrag av aktiviteten på Facebookveggen deres, i tillegg til bilder av personer som har "likt" siden. Foruten Facebook og Instagram har de også integrert en Twitterfeed, samt lenker til deres konto på en rekke andre sosiale medier, slik som YouTube, Tumblr og Soundcloud.

Oppsummering

Slottsfjell.no er alt i alt en fin side; ryddig, god kontrast mellom bakgrunn og tekst, veldig god integrering av sosiale medier og stilige farger. Det er negativt at innholdet forsvinner litt til fordel for en gedigen header, fordi man må scrolle en del og fordi det kan se litt rotete ut.



Figur 6: Skjermdump av webportefølje (iamjamoy.com)

4.5.2 iamjamoy.com

Beskrivelse, struktur og innhold

Dette (se figur 6) er websiden til en webutvikler og webdesigner. Det er en profesjonell webside som fungerer som en portefølje. Fremvisningen av webutviklingsprosjekter er veldig relevant for oss og kan være til inspirasjon for hvordan vi bør presentere lignende prosjekter. Selve siden er strukturert i "etasjer" nedover på én hovedside. Den øverste etasjen består av en kort introduksjon, neste etasje beskriver websidens eier og hans ferdigheter, og videre en etasje med porteføljer.

Her har man klart å holde innholdet kort og konsist, uten noe overflødig informasjon. Porteføljen består av en presentasjon av diverse websider som kan sies å være veldig oversiktlig. Han har også listet opp hvilke ferdigheter han har, hovedsakelig hvilke programmeringsspråk han kan. Nederst på siden finner vi et kontaktskjema. Når det kommer til informasjon om prosjektene i porteføljen kan denne oppleves noe mangelfull, ofte er det bare direktelenke til de aktuelle websidene. I tillegg er noen av disse lenkene døde.

Visuelt design

Designet er seriøst og moderne med kun én side å forholde seg til. Nedover siden er ulikt innhold separert med ulike bakgrunnsbilder/farger, noe som antageligvis passer best på sider med så lite innhold som denne. Vi finner hvit tekst på lys grå bakgrunn, (dårlig kontrast, ergo dårlig lesbarhet) men dette kan unnskyldes siden det ikke gjelder den løpende teksten og sannsynligvis er et estetisk valg.

Sosiale medier

Igjen finner vi deleknapper til sosiale medier, denne gang på toppen av websiden og i form av knapper som glir inn i det øvrige designet. Vi finner ingen muligheter for interaksjon, men det er heller ikke å forvente av en side av denne typen.

Oppsummering

Alt i alt kan vi si at denne websiden fremstår som profesjonell og fin, men ikke unik på noe vis.

4.5.3 alittlebitofsomething.co.uk

Beskrivelse, struktur og innhold

Som den forrige er dette en webside som tilhører en webutvikler som vil presentere seg selv og arbeidet sitt. Den består av tekst og portefølje, og har ingen undersider.

Mengden innhold er nokså liten, men oversiktlig og relevant. Teksten er preget av humor og sarkasme. Presentasjonen av porteføljen består av en samling miniatyrbilder av hans tidligere prosjekter. Det er ingen utfyllende informasjon om prosjektene tilgjengelig, og heller ikke mulig å se flere eller større bilder enn miniatyrbildene.

Visuelt design

Teksten er i fokus med stor skriftstørrelse på alt av tekst og følger typografitrenden som er veldig relevant akkurat nå. Siden har hvit bakgrunn med grå tekst, og utover dette er det ingen fargebruk utenom på et sitat og en grafisk modell.

Sosiale medier

Helt nederst på siden finner en deleknapper til Facebook, Twitter og Google+. Det er ingen forekomst av interaksjon, men websiden er ikke av en art som ville hatt særlig nytte av dette.

Oppsummering

Veldig spesiell. Kan oppfattes som morsom og original, men også tullete og useriøs.

4.5.4 jamierumbelow.net

Beskrivelse, struktur og innhold

Dette (se figur 7) er enda en side hvor en webutvikler presenterer seg selv og arbeidet sitt. Han har også skrevet en CodeIgniter²-håndbok som blir promotert på siden.

På denne websiden finner vi en detaljert og tydelig presentasjon av prosjektene, særlig Facebookspillet (America2049). Man får et klart inntrykk av hva det er, hva han hadde ansvaret for og hvilke teknologier som ble brukt. Det er dog litt utydelig hvor lenkene på siden fører deg, og vi savner overskrift over forhåndsvisningen (lenkene) til prosjektene.

Visuelt design

Designet er enkelt og vi synes ikke det er verken skuffende eller spesielt interessant. Det er kanskje valgt litt merkelige skrifttyper enkelte steder, som kan gi et mer avisaktig preg enn et "webutviklingspreg".

Sosiale medier

Websiden har ingen integrasjon av sosiale medier utover en lenke til en Twitterprofil, noe som i og for seg er tilfredsstillende for denne type webside.

²CodeIgniter er et PHP-rammeverk.

Jamie Rumbelow is a freelance developer.



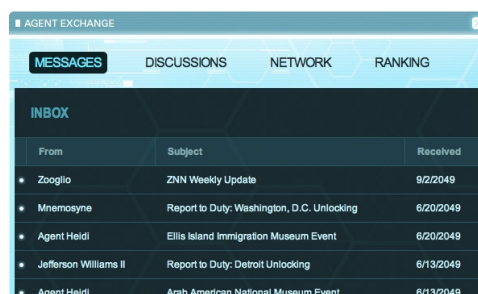
America2049 is an interactive Facebook game conceived by the human rights charity Breakthrough. I was asked by the game's creator, Inovat, to build the game's entire backend system. This included an API with which the Flash-based front-end would connect, a comprehensive suite of profiling and networking tools for users and a full-blown administration panel.

Responsibilities

- ✓ API Development
- ✓ Game logic
- ✓ Administration panel
- ✓ Front-end HTML development
- ✓ Facebook Integration

The Tech

I helped write the entire system, from the ground



Figur 7: Skjermdump av webportefølje (jamierumbelow.net)

Oppsummering

Ikke en altfor spennende side, men måten prosjektene er presentert på kan vi hente inspirasjon fra.

4.5.5 i-am-tiago.com

Beskrivelse, struktur og innhold

Dette (se figur 8 og 9) er også en side hvor arbeid blir presentert, denne gang av en som jobber både med grafisk design og webdesign.

Siden inneholder en kort presentasjon av designeren selv, og en ganske omfattende presentasjon av prosjektene. Webdesignprosjekt blir presentert på en egen side med mange skjermdumper, og med utfyllende informasjon om prosjektet. Siden preges ellers av en utbredt bruk av informasjonsgrafikk.

Visuelt design

Designet er fargerikt og sprekt, men samtidig ryddig og oversiktlig. Fargene som er brukt er komplementærfarger. I stedet for undersider, er forsiden bygd opp i "etasjer" nedover – knapper i toppmenyen fører deg ved hjelp av JavaScript til den korresponderende "etasjen". Det kan stilles spørsmålsteget ved symbolbruken. Forstørrelseglass er et godt etablert symbol for søk, men her er det derimot brukt som symbol ved siden av "Featured work". Veldig spesielt.

Sosiale medier

Knapper til Facebook, Dribbble, Logopond og Flickr er elegant integrert som en del av designet i headeren. Selv om det ser pent ut, kan det bli vanskelig for brukeren å finne knappene.



Figur 8: Skjermdump av webportefølje (i-am-tiago.com)

Oppsummering

Vi synes denne siden var fin og inspirerende.

4.5.6 carbonmade.com

Beskrivelse, struktur og innhold

Her har vi en side (se figur 10) hvor folk (folk som f.eks. driver med web eller grafisk design, illustrasjoner, styling eller arkitektur) kan publisere porteføljene sine, og godt likte porteføljer blir ekstra synlige ved at de blir “featured” øverst på siden til kategorien de tilhører. I denne analysen har vi valgt å fokusere på kategorien “Web design”, og mer spesifikt designeren Stephen Walkers portefølje med designet Motopony som eksempel. Analysen vil dermed hovedsakelig gjelde presentasjonen av porteføljen, og ikke hovedsiden(e) til carbonmade.com (det vil stå hva som gjelder hovedsida).

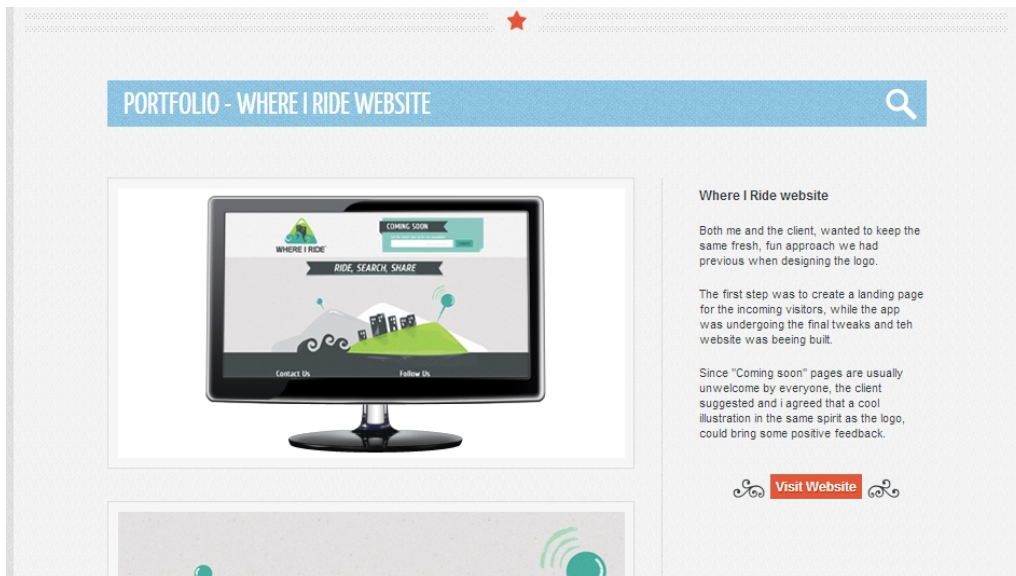
Carbonmade har gode presentasjoner av porteføljer, både bilder og tekst beskriver designet som vises frem. På hovedsida kan vi se at innholdet er brukergenerert, og det som er aller best likt synliggjøres ved å bli “featured”. Det er dessverre ikke lagt opp til interaktivitet mellom brukere.

Visuelt design

Designet er enkelt og stilrent, og på hovedsida er det spenstig og lekent med lekre farger – kanskje til og med litt barnslig!

Sosiale medier

Ingingting tilsier at denne websiden benytter seg av sosiale medier sett bort fra eventuelle lenker til designernes egne sider.



Figur 9: Skjermdump av webportefølje

Oppsummering

Motiverende og engasjerende på grunn av design, og presentasjonen av porteføljer er god, men siden mangler interaktivitet mellom brukere og sosiale medier.

4.5.7 designsnack.com

Beskrivelse, struktur og innhold

Designsnack.com havner i samme kategori som carbonmade.com, folk sender inn selvlagde webdesign og får de publisert. Deretter er medlemmer velkommen til å kommentere, dele osv.

Siden benytter seg av up votes og down votes som synliggjør design som brukere liker. De forskjellige designene blir presentert med bilder og beskrivelser, og i tillegg et kommentarfelt. Forsiden er preget av store mengder lenker, tekst og menyer.

Visuelt design

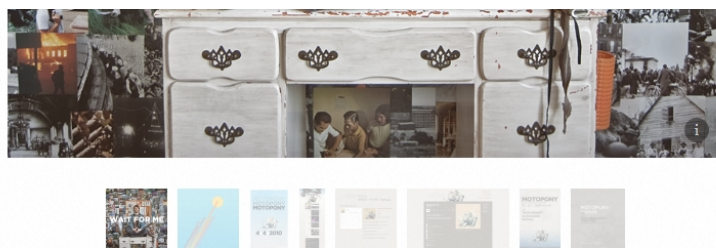
I tillegg til mengden tekst og menyer gjør også designet at siden kan fremstå som rotete og ustrukturert.

Sosiale medier

Siden har Facebook- og Twitterlenker, som fører til Designsnacks kontoer. Det er også mulig å like og dele hvert enkelt design på Facebook. I tillegg til dette er det integrert en Twitterfeed og visning av siste bloggposter og siste kommentarer nederst på siden.

Oppsummering

Alt i alt en side som består av flere inspirerende elementer som kan være relevante for oss.



Description	Art direction, photography, print design, and web design for the band Motopony from 2009–2010. Wolf + Buffalo illustration by Isaiah Sherman. Motopony spent 2009/2010 relentlessly playing shows in the Pacific Northwest, and by the end of 2010 signed to tinyOGRE, a subsidiary of Sony Entertainment.
Site	www.motoponymusic.com
Client	Art Direction + Design
Type	Art Direction

Figur 10: Skjermdump av carbonmade.com

4.5.8 logopond.com

Beskrivelse, struktur og innhold

Logopond begrenser seg til design av logoer, men også denne siden består av brukergenerert innhold som kan kommenteres på (se figur 11).

Presentasjonen av forskjellige logoer på forsiden er oversiktlig og ryddig, og hver logo har en detaljside med blant annet bilder, tekst og status (hvorvidt logoen er ferdig eller ei).

Visuelt design

Vi har ikke så mye å si om designet annet enn at det er ryddig og oversiktlig.

Sosiale medier

Inne på detaljsidene er det deleknapper til Facebook, Twitter, Pinterest, LinkedIn, Google+, i tillegg til et kommentarfelt.

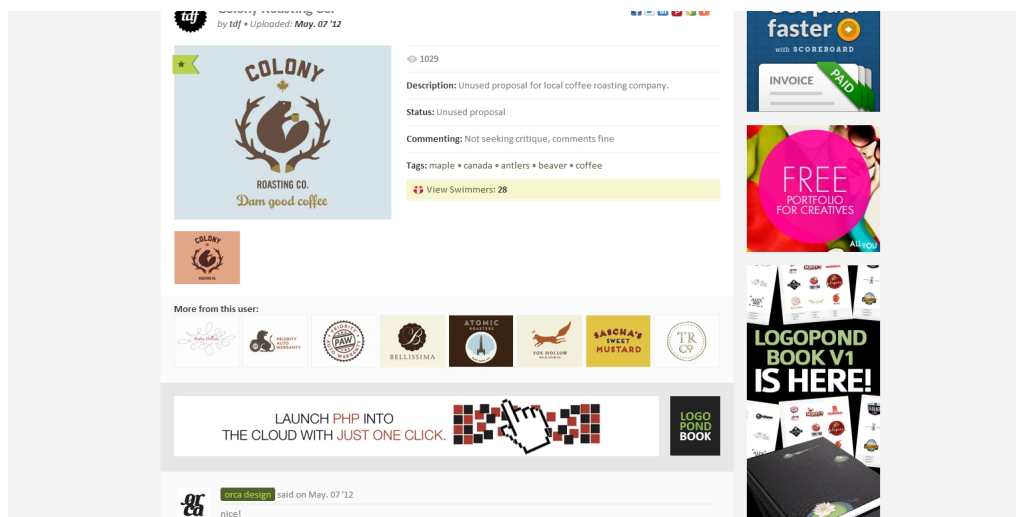
Oppsummering

En grei side som presenterer innhold på en god måte.

4.6 Drøfting

Vi fikk mye generell inspirasjon av å titte på disse sidene, særlig i forhold til design og presentasjon av webrelaterte prosjekter (websider, applikasjoner). Vi bet oss merke i at det for det meste var veldig begrenset bruk av sosiale medier. Selv om man har muligheten til å hente inn både Twitterfeed, Instagramfeed og dedikerte Facebookfelt, er det få som gjør dette. Å implementere slike felt er nyttig hvis man vil ha mye interaksjon og tilbakemelding, og vi har konkludert med at det passer best på sider hvor tilbakemeldinger er veldig viktig og vil føre til mer oppmerksomhet (slottsfjell.no er et godt eksempel på det).

Denne konklusjonen har fått oss til å tenke videre i forhold til konseptet vi skal utforme. Skal interaksjon være hovedfokus? Det får vi komme tilbake til i konseptdokumentet,



Figur 11: Skjermdump av logopond.com

men i utgangspunktet ser vi at på webporteføljer til diverse utviklere og designere er det som regel lite/ingen interaksjon og det eneste som gjelder i forhold til sosiale medier er deleknapper.

Det er mange smarte og spenstige løsninger på web, blant annet i forhold til strukturering av websider. Vi ble veldig fascinert av websider i etasjer, og skal ha det i bakhodet når vi senere skal utforme et konsept og lage et design.

Med tanke på innhold (prosjekter og informasjon om disse) fant vi ikke så mye interessant utover det vi allerede hadde tenkt på fra før. Det er mange pene design av webporteføljer, men selve innholdet i dem er ganske likt rundt omkring. Vi likte godt at enkelte studium presenterte fagmiljøet sitt i videosnutter, og noterer oss dette for vårt videre arbeid.

4.6.1 Konklusjon

Det er en del inspirasjon å hente, men det er mange av de samme virkemidlene som går igjen. Websidene benytter seg av interaksjon og sosiale medier i litt mindre grad enn vi hadde forventet. Inspirasjonen vi kan hente går for det meste på visuelt design (farger, struktur, grafiske elementer og effekter).

At vi ikke fant noen lignende studium med websider tilsvarende fagmiljøsidene, betyr enten at vi var uheldige med vårt søk etter slike sider eller at HiG er en av få skoler med sider tilknyttet ulike studium utover de ordinære studieprogramsidene.

5 Konsept

I dette kapittelet skal vi komme frem til et nytt konsept for fagmiljøsidene til Bachelor i webutvikling. Et (web)konsept i denne sammenhengen er en idé om hva en webside kan være, for hvem og hvorfor. For å ha et grunnlag for å utforme et konsept, skal vi først bestemme oss for hvem som skal være målgruppen for websiden i fremtiden.

5.1 Målgruppe

Vi anser det som viktig å ha en klart definert målgruppe, fordi det da blir enklere å tilpasse konseptet til denne og dermed oppnå at brukerne blir fornøyde. Det er vanskelig å utvikle en webside som kan passe for alle, og med en konkret målgruppe kan man enklere sørge for å få oppfylt brukernes behov. [16]

5.1.1 Bakgrunn

Oppdragsgiver har i dag ingen klar formening verken om hvem som er målgruppen, eller hva formålet med dagens webside er. I samtale med oppdragsgiver ble vi enige om at vi skal få frie tøyler (innenfor rimelighetens grenser) når det kommer til å definere en målgruppe. Vi bør imidlertid ta hensyn til at HiGs nye strategiplan innebærer at studiet delvis vil være rettet mot internasjonale studenter, i tillegg til den primære målgruppen norske studenter.

5.1.2 Drøfting

Av potensielle målgrupper som f.eks. studenter, arbeidsgivere og søkere, mener vi at studenter er den gruppen som vil komme til å ha mest utbytte av BWUWEB.

Først og fremst er studentene de som mest sannsynlig vil måtte stå for innholdsproduksjon på websidene, grunnet manglende ressurser blant HiGs ansatte. Per i dag eksisterer ingen felles side for alle BWU-studenter hvor de kan publisere prosjekter. Enkelte velger å publisere porteføljene sine på egne websider, men ofte inngår ikke studentprosjekter i disse porteføljene. Det kan være synd, da studentprosjekter ved studiet ofte fører til fullt funksjonelle løsninger som virkelig viser frem ferdighetene til de som står bak.

Gleden av å publisere studentprosjektene sine kan studentene forhåpentligvis dele med potensielle arbeidsgivere. Studenter som skal søke jobb kan legge ved en lenke til sine studentprosjekter som ligger på websiden som referanse. Om man får bygget opp sidens renommé over tid, ville den kanskje kunne bli en relevant side for aktører som trenger hjelp med webrelaterte prosjekter. De kan gå til siden for å finne kompetente personer (studenter) som kan hjelpe dem med det. Med dette i bakhodet tenker vi at arbeidsgivere kan være vår sekundære målgruppe.

Vi har vært usikre på om søkere bør være en prioritert målgruppe, i og med at søkertallet til studiet er så høyt. Vi har derfor valgt å la søkere være en nedprioritert målgruppe, det vil her si tertiær målgruppe. Grunnen til at vi inkluderer dem som målgruppe, er at vi mener det vil være en naturlig bieffekt at søkere vil kunne ramle inn på denne websiden og danne seg et inntrykk av studiet som de ikke kan få noen andre steder. Vår erfaring er dessuten at selv om studiet har et høyt søkertall, er frafallet ved studiet også veldig

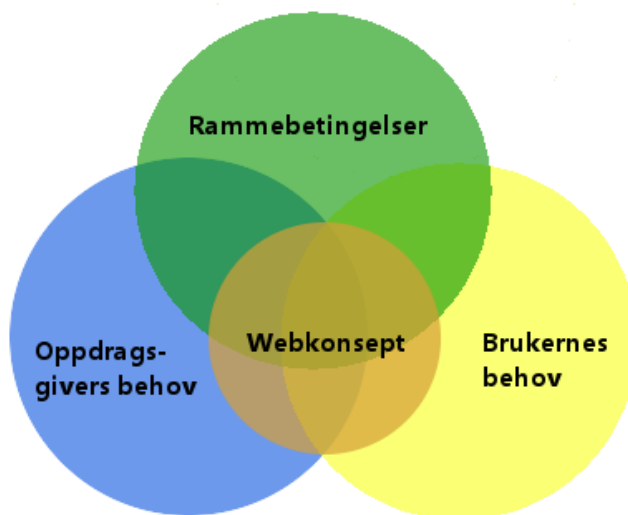
stort¹. Et mer korrekt inntrykk av hva studiet er og hva som forventes av deg som student kan kanskje krympe frafallsprosenten.

5.1.3 Konklusjon

Den primære målgruppen vår er studenter, noe vi foreslo allerede ved utarbeidelsen av oppgavebeskrivelsen. De er målgruppen for innholdsproduksjon- og publisering, og også for bruk av siden. For bruk av siden har vi dessuten en sekundær og tertiær målgruppe, henholdsvis arbeidsgivere og søkere.

5.2 Tag-metoden

For å komme frem til en kortfattet beskrivelse av hva webkonseptet skal gå ut på har vi benyttet oss av Tag Studios utviklingsmodell. Tag Studio er et digitalt reklamebyrå som holder til på Gjøvik². Vi har fått en innføring i bruk av denne modellen fra TAG Studio tidligere i undervisningssammenheng, og har erfart at man kan få et utbytte av å bruke den. Modellen benyttes for å komme frem til et webkonsept, og vi har tilpasset denne til vårt prosjekt. Vi skal identifisere brukernes og oppdragsgivers behov, samt de eksterne rammebetingelsene.



Figur 12: Metodemodell

5.2.1 Brukernes behov

Studenter har behov for å publisere prosjekter de er stolte av, få tilbakemeldinger på disse og samtidig bli promoterte. Arbeidsgivere har behov for å danne seg et inntrykk av studentenes ferdigheter og kompetanse, samt studiet i sin helhet. Søkere har behov for å få et innblikk i hva det vil si å være student ved studiet og hvilke kunnskaper de kan forvente å tilegne seg der.

¹Tall fra studieprogramansvarlig viser at fra kull 2008-2011 var det mindre enn halvparten så mange igjen 6. semester i forhold til hvor mange som begynte på studiet.

²<http://www.tagstudio.no/>

5.2.2 Oppdragsgivers behov

Oppdragsgiver har svært få eller ingen ressurser til å holde siden oppdatert, og de har derfor behov for at den skal “leve av seg selv”. De ønsker å se hva slags effekt brukergenerert innhold kan ha på sidene, og vil ha en løsning som motiverer brukerne til å publisere og/eller kommentere innhold. De krever ikke at løsningen skal gjelde for alle studium, men ønsker at deler av konklusjonene vi trekker kan overføres til andre studium.

5.2.3 Eksterne rammebetingelser

Oppdragsgiver eller andre ansatte ved HiG har ingen tid til å selv verken oppdatere eller moderere den ferdige løsningen.

5.2.4 Webkonsept

Basert på de avklarte behov og rammebetingelser ovenfor, har vi avgjort at webkonseptet kort og konsist vil være en webportefølje for et studium og dets studenter. En webportefølje i denne sammenheng er websider med presentasjon av ulike prosjekter.

5.3 Konseptforslag: BWUWEB

BWUWEB er konseptforslaget vi har utformet. Det baserer seg på en rekke konseptalternativer (se vedlegg E) som vi har utformet og vurdert, og er valgt med tanke på målgruppen(e) og oppdragsgivers behov.

5.3.1 Navnet

Vi har valgt å kalle websiden for “BWUWEB”. Dette er et navn som impliserer at websiden handler om BWU (Bachelor i webutvikling) på web. Skulle webavdelingen være interessert i å utvikle lignende/tilsvarende webløsninger for andre studier enn webutvikling, er navnet lett overførbart. Bachelor i Medieproduksjon har studiekode BMP og Bachelor i Spillprogrammering har studiekode BSP, så websidene deres ville da kunne hatt navnene BMPWEB og BSPWEB.

Navnet vil se bra ut i en logo, men fordi ikke alle nødvendigvis er kjent med studiekodene tenker vi at det vil være hensiktsmessig med en liten tekst med “Bachelor i webutvikling” i tillegg enkelte steder.

5.3.2 Formål med siden

BWUWEB skal være en oversikt over studenter og prosjektene de holder på med, samt tilby hver enkelt student deres egen porteføljeplass.

5.3.3 Beskrivelse

Informasjon

Hva slags type informasjon skal ligge på siden?

- Presentasjon av studentarbeider
- Presentasjon av studenter
- Presentasjon av uteksaminerte studenter
- Presentasjon av relevante ansatte, særlig studieprogramansvarlig
- Blogg med nyheter om alt som skjer på studiet, og generelt relevante artikler hvis noen ønsker å produsere dette
- Likeknapper og deleknapper, koblet opp mot Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn

og GitHub

- Kommentarfelt

Organisasjon

Studentene skal selv ha ansvaret for oppdatering, publisering og vedlikehold av innhold. Dette gjelder både prosjekter og informasjonssider om hver enkelt student.

Ved å publisere studentprosjekter kan studentene få tilbakemeldinger på disse utover de tilbakemeldingene de vil få fra faglærere. Eksempelvis kan studenter fra andre klassetrinn kommentere og dele sin kunnskap, dermed er det mulig å oppnå en viss læringseffekt ved å publisere prosjektene sine her. Vi åpner for at studentene selv kan velge om de vil ha kommentarer skrudd av eller på når de publiserer sine prosjekter.

Om man markedsfører websiden for aktører i webmarkedet vil dette konseptet være en enkel løsning for studentene å promotere seg selv og arbeidet sitt. Ved å knytte sidene opp mot LinkedIn vil dette også gjøre det enklere for studentene å bli lagt merke til og knytte viktige kontakter i fagmiljøet.

Man kan dessuten gjøre publisering av studentprosjektene obligatorisk i enkelte fag, for å garantere at det jevnlig blir publisert nye prosjekter.

Vi foreslår at BWUWEB skal være en offisiell webside under HiG-domenet, noe som vil kunne fungere som et slags kvalitetsstempel.

Funksjon

Tanken bak dette konseptet er at studiet (på tvers av klassetrinn) kan ha et lite miljø på nett, hvor de kan vise frem seg selv og det de lager og få tilbakemeldinger på dette. Samtidig vil det de publiserer være utmerket reklame for studiet: Potensielle søkere vil få et ekte innblikk i hva studiet går ut på. Dette kan føre til at søkere blir inspirerte og motiverte, og gi dem et mer utdypende og realistisk bilde av hva Bachelor i webutvikling går ut på enn hva de kan tilegne seg etter å ha lest programbeskrivelsen. Websiden vil kunne fungere som promotering av studentenes kunnskaper overfor potensielle arbeidsgivere. Ved å ha bedre informerte og forberedte førstårsstudenter, kan en forhåpentligvis redusere det som i dag er et ganske betydelig frafall av studenter i løpet av studiets første semestre.

Oppsummering

Websiden skal være en online portefølje for BWU-prosjekter. Ansvaret for publisering av dette faller på studentene selv. Gevinsten vil være at både studentene (individuell og gruppevis) og studiet vil bli promotert på en genuin måte. En annen fordel for de som publiserer arbeidet sitt, er at de vil kunne få tilbakemelding på det de har gjort fra mennesker som ellers ikke ville ha sett det.

5.3.4 Om sosiale medier

I utgangspunktet vurderte vi å bruke sosiale medier i langt større grad enn det vi vurderer nå. Etter hvert som målgruppen og konseptet har blitt klarere har vi skjønnet at sosiale medier kanskje ikke er så avgjørende for denne type side som det vi først tenkte. Da vi gikk bort fra konseptalternativene som inneholdt svært sosiale aspekter, ble behovet for sosiale medier mye mindre. I noen tilfeller vil det til og med kunne være negativt i stedet for positivt: Det er ikke alle som ønsker at deres Instagram- og Twitterprofiler skal være så lett synlige for deres potensielle arbeidsgivere. Man skal dessuten passe seg for "the feature creep". I stedet for å lempe på med funksjonalitet, bør man som webutvikler

og webdesigner spørre seg selv hva som skal være primæraktiviteten på websiden. [17] Primæraktiviteten på BWUWEB skal være å dele og se på studentprosjekter.

Når det er sagt, har implementering av sosiale medier til en viss grad fortsatt en verdi. Studentprosjekter vil kunne deles enkelt ved hjelp av deleknapper til f.eks. Facebook og Twitter. Dette vil øke trafikken til websiden og bevisstheten om studiet. Det finnes dessuten mer seriøse/profesjonelle sosiale medier, som LinkedIn. For studentene og arbeidsgiverne kan det definitivt være positivt å koble studentenes porteføljer opp mot slike medier.

5.3.5 Om nyheter

Nyhetsfeeden skal inneholde alt av relevante nyheter for studenter ved studiet og besøkende på websiden. Eksempler på innhold:

- Reklame for relevante forelesninger som skal holdes i området
- Videreformidling av relevante jobbannonser
- Informasjon om pågående prosjekter
- Informasjon om studiet, f.eks. søkertall, frafall, nye forelesere osv.
- Informasjon om og lenker til bacheloroppgaver utført av elever ved studiet

På studieprogrambeskrivelsen til Master i interaksjonsdesign ved Høgskolen i Gjøvik fant vi for øvrig også en lenke til “studiets eget fagmiljø” på samme måte som på studieprogrambeskrivelsen til Bachelor i webutvikling. Deres webside var heller ikke særlig fyldig, men hadde blant annet noen spennende og relevante artikler. Vi tror at dette med relevante artikler kan være veldig spennende å ta med i et slikt konsept, fordi artikler om webrelaterte ting som er oppdaterte og informative er veldig bra å få med seg som student.

5.3.6 Om presentasjon av studenter

Denne delen av siden vil inneholde informasjon om studenter ved alle tre klassetrinn. Der som studenten har publisert studentarbeider vil disse også bli lenket til på denne siden. Her blir det også aktuelt å lenke til studenters egne websider/porteføljer og profiler på sosiale medier som f.eks. LinkedIn (etter studentens eget ønske). Etter hvert som studenter avslutter studiene, vil presentasjonene deres fortsatt ligge på BWUWEB (hvis de ønsker det) med lenke til LinkedIn, slik at man kan se hvor de endte opp etter studiene.

5.3.7 Om presentasjon av studentprosjekter

Alle studenter skal oppfordres til å publisere prosjektene sine på BWUWEB. Studenter skal selv kunne velge om de vil ha kommentarfelt under sine publiserte prosjekter eller ei.

Prosjektene skal være sortert etter årstall, og skal kobles opp mot hver student som har deltatt. Studentene bør oppfordres til å markere prosjektene med tags idet de publiserer dem. Relevante tags vil være for eksempel:

- Programmeringsspråk og teknologier/verktøy
- Fag
- Klasse

Studentene er ikke begrenset til kun å bruke tagsene over. Alt av stikkord de ser på som

relevant kan legges inn som tag. Tags kan eventuelt byttes ut mot kategorier (man vil da være avhengig av et system som lar en velge flere enn én). Både ved bruk av tags og kategorier kan man enkelt lete opp studentprosjekter basert på ulike kriterier, og slik slipper man å velge kun ett kriterie for sortering.

Kun ferdige prosjekter vil bli publisert. Arbeidet som er lagt ned i prosjekter som fortsatt er under utvikling vil som oftest ikke komme godt frem ved skjermprumper, og vi ser det som lite sannsynlig at andre brukere vil være interessert i å bruke tid på å inspisere kildekoden til uferdige prosjekter og gi tilbakemelding på dette. Dessuten vil studentene sannsynligvis ikke ønske å legge ut noe uferdig.

5.3.8 Om presentasjon av ansatte

BWUWEB vil også inneholde presentasjoner av ansatte som vil være relevante for studentene i løpet av studietiden. Dette vil innebære informasjon om fagfelt og kompetanse, emner han/hun vil undervise i, kontaktinfo, etc. Studieprogramansvarlig vil få en utvidet presentasjon.

5.3.9 Om teknologi

Publiseringssystem

Oppdragsgiver bruker eZ Publish³, men til prototypen kommer vi til å bruke WordPress⁴. Uavhengig av CMS bør det være en back end-løsning som gjør det enkelt for studentene å utføre oppgaver relatert til publisering av studentprofiler og prosjekter. Dette innebærer en tekstbehandler, bildeopplaster samt valg av mal.

Støtte for alle plattformer

BWUWEB bør til slutt ha en responsiv layout som fungerer på alle enheter som kan vise websider: Laptoper, stasjonære maskiner, smarttelefoner og nettbrett. Trenden er å ha en layout som ser noenlunde lik ut på alle disse enhetene. [18]

5.3.10 Om internasjonalisering

I forbindelse med analysen av dagens situasjon, nevnte vi at HiGs nye strategiplan innebærer mer markedsføring mot internasjonale studenter. Vi har avgjort at dette ikke skal være tilfellet for BWUWEB. For det første ser vi det som lite sannsynlig at studentene vil ta seg tid til å oversette informasjonen de legger ut om seg selv og prosjekter, for det andre anser vi ikke arbeidsgivere i utlandet for å være en del av websidas umiddelbare målgruppe.

Samtidig er det mye av informasjonen som forklarer seg selv – for eksempel prosjekter og studenter.

5.4 PACT-analyse

5.4.1 People

Primært er BWUWEB ment for norske studenter, søkere og arbeidsgivere.

5.4.2 Activities

Formålet med websiden er å fungere som webportefølje for studiets studenter. Studenter skal kunne publisere studentprosjekter, og andre kan se på og kommentere disse. For arbeidsgiveres del vil siden bli benyttet for å danne seg et inntrykk av enkeltpersoner

³<http://ez.no/no/>

⁴<http://wordpress.org/>

ved studiet, men også studiet som en helhet. For søkere er websiden først og fremst en måte for dem å skaffe seg et inntrykk av studiet som samsvarer med virkeligheten.

5.4.3 Contexts

Omtrent hvor som helst og når som helst, primært i en studiesammenheng.

5.4.4 Technologies

Det er sannsynlig at siden blir besøkt både via PC, mobil og tablets. Teknisk krav er internettilkobling.

5.5 Personer og scenarier

En persona er en representasjon av målene og atferden til en antatt gruppe brukere, benyttet for å avklare hvilke krav som stilles til den ferdige løsningen. [19] Vi har laget fem fiktive personas, og med hver persona følger et konseptuelt scenario for bruk av BWU-WEB. Basert på våre personas' ønsker og behov blir det enklere å ta designavgjørelser på veien mot en mest mulig tilfredsstillende løsning for sluttbrukeren.

5.5.1 Studenter

Elizabeth

Elizabeth (22 år, Gjøvik) går 2. året på Bachelor i webutvikling, og planlegger å gå rett ut i jobb når hun om et års tid er ferdig med bacheloren. Hun er en aktiv student, og skriver for studentavisen Fiber. Hun har opprettet sin egen porteføljeside på eget domene, men vet ikke helt hvordan hun skal gjøre potensielle arbeidsgivere oppmerksomme på den. Hun har dessuten ikke publisert så mange studentprosjekter der, til tross for at hun er fornøyd med arbeidet hun har bidratt med til en god del av prosjektene.

Scenario: Elizabeth legger ut kontaktinformasjon og relevante lenker om seg selv, og laster opp et nytt og et gammelt prosjekt.

Edwin Bernhard

Edwin Bernhard (25 år, Raufoss) er i ferd med å fullføre det siste semesteret og bachelorgraden sin ved Bachelor i webutvikling. Han har foreløpig ikke opprettet en egen webside for å publisere porteføljen sin. Han har mange ferdige prosjekter han kunne ha publisert, men har hittil ikke tatt seg tid til å publisere dem på noen som helst måte. Han trenger derfor en rask og enkel løsning for å publisere prosjektene sine.

Scenario: Edwin Bernhard har begynt å tenke over at han ikke har skaffet seg så mange kontakter blant potensielle arbeidsgivere, enda han er ferdig med bachelorgraden sin i løpet av noen få måneder. Heldigvis har det endelig blitt lagt til rette for at studentene selv kan publisere studenprosjekter på BWUWEB, og han bestemmer seg for å teste det ut.

Frikk

Frikk (19, Gjøvik) går 1. året på Bachelor i webutvikling og er allerede nysgjerrig på hva han har i vente resten av studietiden sin. Han ønsker derfor å snoke litt på hva tredjeklassingene holder på med.

Scenario: Han går inn på BWUWEB for å se om det har blitt publisert noen nye studentprosjekter. Han finner tre nye prosjekter han ikke har sett før. Han leser igjennom hva de dreier seg om og blar igjennom flere skjermdumper. Så snoker han litt videre på sidene med informasjon om studenter for å lære litt om 2. og 3. års-studentene. Der oppdager

han også at det står skrevet litt om studenter som er ferdige med Bachelor i webutvikling, og hva de holder på med nå. Flere av de har gått rett fra bacheloren og ut i jobb i etablerte webbyråer, og Frikk kjenner at han gleder seg til å jobbe videre og gjøre det samme!

5.5.2 Arbeidsgivere

Harald

Harald (41, Hamar) jobber som konsulent for et populært webbyrå "World Wild Web", som stadig trenger flere ansatte – særlig webutviklere. Harald har hørt om BWUWEB via kolleger innenfor industrien, noen av dem tidligere studenter ved BWU på HiG. Han pleier å titte innom siden av og til for å se hvem studentene er og hva de driver på med. **Scenario:** Denne gangen biter Harald seg merke i et nylig publisert studentprosjekt, hvor studentene hadde utviklet et konsept og en prototype på en innovativ nettbutikk. Han blir imponert over hva studentene har fått til, og bestemmer seg for å undersøke hvem som står bak prosjektet. Han blir da introdusert for tre studenter, og går inn på deres individuelle websider. Her finner han nødvendig kontaktinformasjon, og bestemmer seg for å ta kontakt med de tre studentene for å tilby dem sommerjobb hos "World Wild Web".

5.5.3 Søkere

Marte Pernille

Marte Pernille (19, Trondheim) er nettopp ferdig med videregående, hvor hun gikk studiespesialiserende. Hun er en veldig strukturert person, og kommer aldri for sent. Hun er også veldig nøye av seg, og setter seg alltid godt inn i ting før hun bestemmer seg for noe.

Scenario: Hun er interessert i design og medier, og lurere på om Bachelor i webutvikling kan være noe for henne. Hun føler ikke at hun har fått et særlig klart inntrykk av hva studiet går ut på via studieprogrammen, og undersøker videre. Da ramler hun inn på BWUWEB.

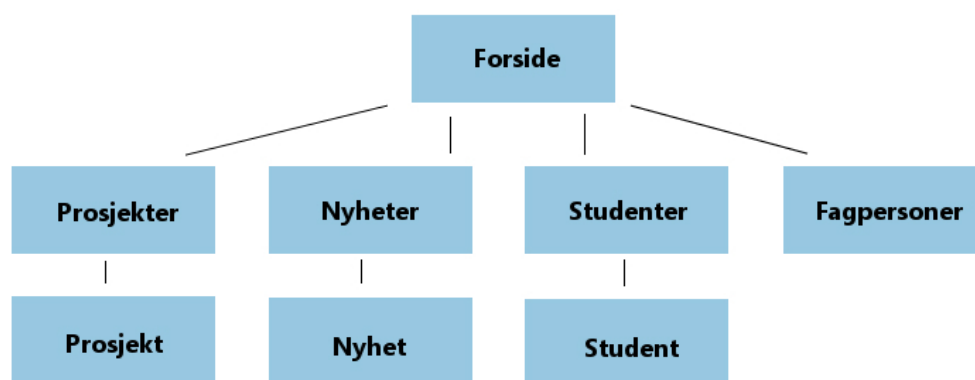
6 Visuelt design og arkitektur

Dette kapitlet handler om det visuelle designet og arkitekturen på BWUWEB. Dette er en del av konseptet, ettersom vi har tatt de aktuelle valgene på bakgrunn av konseptet vi utformet.

6.1 Sitemap

En sitemap (sidekart) er en liste over sider og undersider på en webside. [20] Man skiller mellom sitemaps brukt for å gjøre websider søkbare (f.eks. en XML-sitemap) og en sitemap kun brukt i forbindelse med planleggingen av en webside.

Sitemaps laget under planleggingen av en webside er en fordel fordi de gir en oversikt over hva slags sider som skal opprettes og hvor de skal ligge i hierarkiet. Å ha en slik oversikt tilgjengelig tidlig i designprosessen er med på å sørge for at websiden blant annet er enkel å navigere seg i, at alt ligger i en bevisst prioritert rekkefølge og at alle nødvendige elementer er med. [21]



Figur 13: Sitemap

Undersider som ikke er en stor del av konseptet (for eksempel 404-side, tagside og søkeside) er ikke med i figuren.

6.2 Porteføljeforslag og valg av porteføljedesign

Fordi vi bestemte oss for å utforme et porteføljeorientert konsept, ønsket vi at porteføljedelene av websiden skal skille seg ut. Vi ville at porteføljen skal være spennende og friste brukerne av BWUWEB til å titte gjennom prosjektene i den.

For å hente inspirasjon, oppsøkte vi webporteføljene til kjente webutviklere fra hele verden. Vi har i tillegg en del å hente fra websidene vi analyserte før vi valgte konseptet. Konklusjonen etter å ha tittet på alle disse sidene er at strukturen på websidene er ganske lik, de aller fleste presenterer webprosjekter med en oversikt (gjerne med miniatyrbilder for å representere hvert prosjekt) som lenker videre til en individuell underside for hvert

prosjekt. Her finner man ofte en detaljert beskrivelse, skjermbilder og av og til lenker til den faktiske websiden. De eneste relle forskjellene er det visuelle designet.

Vi syntes at denne tradisjonelle måten å strukturere porteføljevvisninger av webprosjekter på fungerer helt fint, bransjestandarden er satt og vil passe fint inn på BWUWEB. Etter å ha hentet inspirasjon, utformet vi flere forskjellige alternativer for hvordan man kan presentere porteføljer.

For å komme frem til hvilket alternativ vi skulle velge, bestemte vi oss for å identifisere fordelene og ulempene ved hvert alternativ. På de fleste sidene har vi tatt høyde for at det skal være både en forside og en prosjektside. Med forside mener vi en oversikt over alle prosjektene, og med prosjektside mener vi den individuelle siden til hvert enkelt prosjekt.

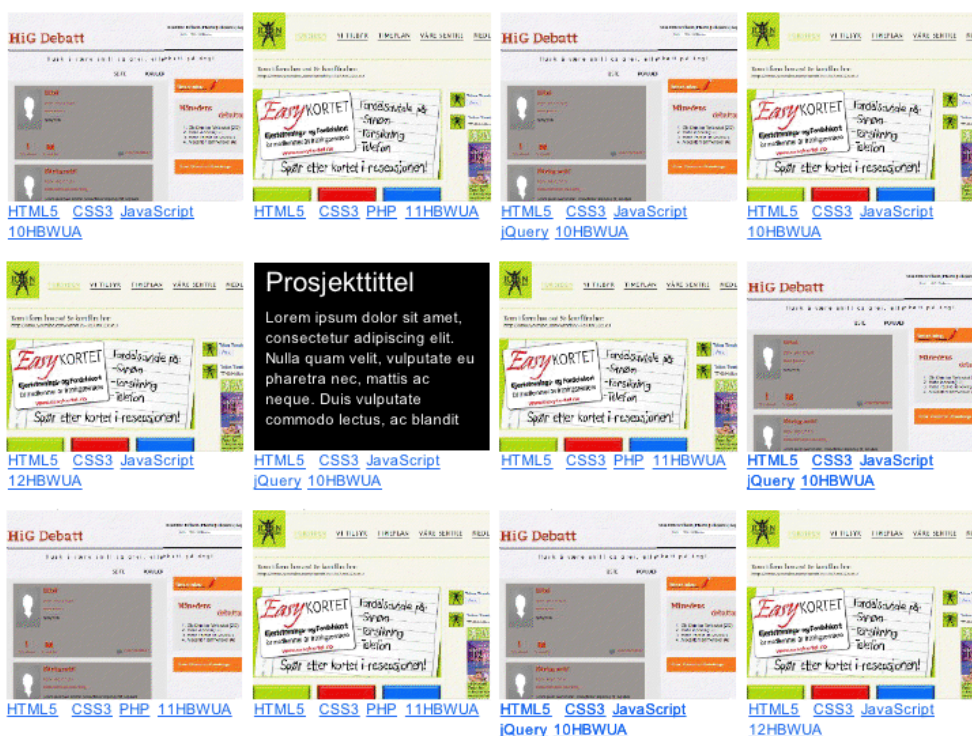
Etter at vi hadde gjort dette, valgte vi ut fem personlige favoritter, basert på subjektivitet og de ulike fordelene og ulempene vi hadde utredet. Forslagene som ble forkastet ligger i vedlegg H.

6.2.1 Favorittforslag

Disse alternativene var våre favoritter, og ble tatt med i neste vurderingsrunde:

Favorittforslag, forside 1

BWUWEB STUDENTPROSJEKTER

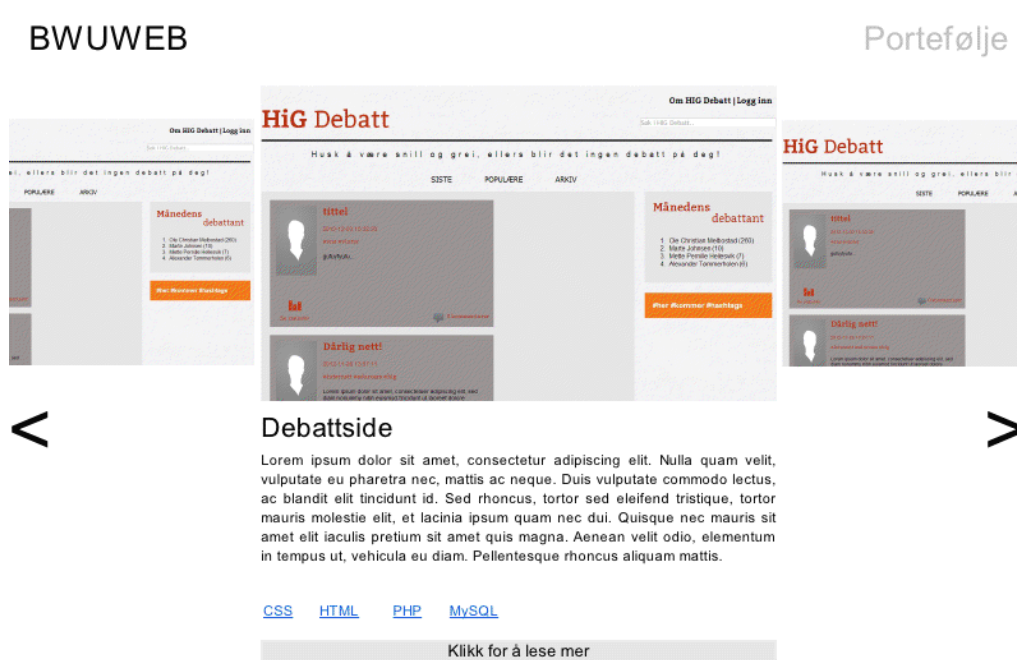


Figur 14: Favorittforslag: Forside 1

Beskrivelse Forsiden består av miniatyrbilder av alle prosjektene, sortert etter nyeste. Når du holder musepekeren over dem vil de vise kort informasjon om prosjektene. Under dem vil det være tags som gir hint om prosjektet, som f.eks. klassetrinn, teknologier brukt, etc. Klikker du på miniatyrbildene blir du videresendt til den aktuelle prosjektsiden.

Fordeler og ulemper Siden forsiden består av miniatyrbilder og tags, men tilbyr mer informasjon om hvert prosjekt ved å føre musepekeren over bildet, vil vi påstå at dette er en oversiktlig og ryddig måte å presentere mye informasjon på liten plass på. Brukeren vil kunne gjøre seg opp en mening om hvilket prosjekt han ønsker å lese mer om basert på informasjonen han allerede er gitt. Dermed unngår man brukere som går lei av å lete etter relevante/interessante prosjekter.

Favorittforslag, forside 2



Figur 15: Favorittforslag: Forside 2

Beskrivelse På forsidenes øverste halvdel er bilder plassert bortover på rad og man kan bla frem og tilbake som om de var et slideshow. Bildet i midten representerer det nyeste prosjektet. Under bildet ligger det en kort beskrivende tekst og tags.

Fordeler og ulemper Dette er en forholdsvis stilig løsning som får vist fram tilstrekkelig med bilder og informasjon om hvert prosjekt uten mange klikk. Men alternativet kan også bli rotete fordi det er vanskelig å vite hvilken rekkefølge prosjektene vises i på forsiden.

Favorittforslag, prosjektside 1

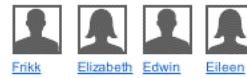
BWUWEB

PROSJEKTTITTEL

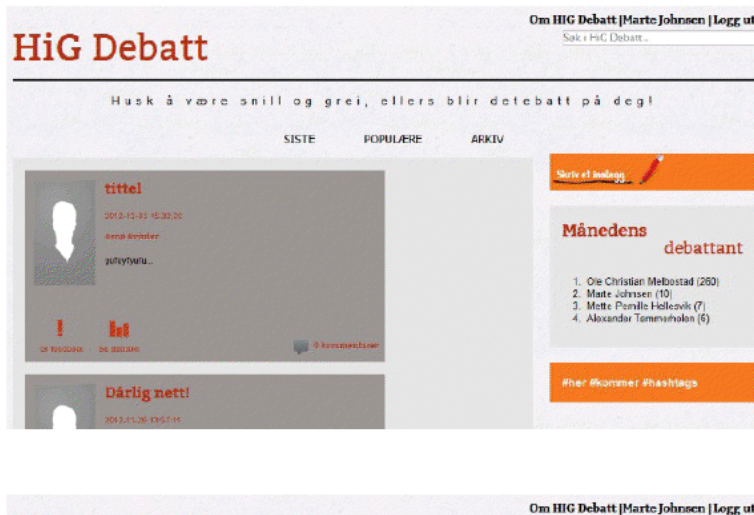
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique, tortor mauris molestie elit, et lacinia ipsum



Utviklet av:



[Frikk](#) [Elizabeth](#) [Edwin](#) [Eileen](#)



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit

Figur 16: Favorittforslag: Prosjektside 1

Beskrivelse Prosjektsiden inneholder store skjermdumper med en forklarende beskrivelse ved siden av hver av dem. Man scroller nedover for å se alle skjermdumpene. Øverst på siden vil det være miniatyrbilder av studentene som står bak prosjektet, som igjen lenker siden som presenterer den valgte studenten. Det er også plass til en beskrivelse av prosjektet og oppgaven bak i valgfri lengde.

Fordeler og ulemper Prosjektsiden inneholder så store skjermdumper at det ikke bør være nødvendig å klikke på dem for å se dem i full størrelse for å få med seg alle detaljer. På denne måten unngår man unødvendige klikk, og det blir raskt og enkelt og scrolle seg gjennom et prosjekt.

Favorittforslag, prosjektside 2

BWUWEB



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique, tortor mauris molestie elit, et lacinia ipsum quam nec dui. Quisque nec mauris sit amet elit iaculis pretium sit amet quis magna. Aenean velit odio,

PROSJEKTTITTEL



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique, tortor mauris molestie elit, et lacinia ipsum quam nec dui. Quisque nec mauris sit amet elit iaculis pretium sit amet quis magna. Aenean velit odio, elementum in tempus ut, vehicula eu diam. Pellentesque rhoncus aliquam mattis. Ut vulputate eros sed felis sodales nec vulputate justo hendrerit. Vivamus varius pretium ligula, a aliquam odio

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique, tortor mauris molestie elit,

Laget av:



[Line](#)



[Frikk](#)



[Edwin B.](#)



[Elizabeth](#)

Figur 17: Favorittforslag: Prosjektside 2

Beskrivelse Prosjektsiden inneholder en klassisk bildefremviser med miniatyrbilder som en kan trykke på for å vise dem i større versjon i fremviseren. Det er plass til mye tekst og så mange bilder en ønsker. Miniatyrbilder av studentene som har utviklet prosjektet er også viet en del plass på siden. Ved å trykke på enten et av miniatyrbildene eller navnene under, vil man blir videresendt til en egen side for presentasjon av den aktuelle studenten.

Fordeler og ulemper Gjenkjennelig og oversiktlig, men kanskje litt kjedelig.

Favorittforslag, prosjektside 3

BWUWEB

Portefølje

HiG Debatt

Fag

Emneoverbyggende III

Dato

August - Desember 2013

Utviklet av

[Hyperlink](#)

[Hyperlink](#)

[Hyperlink](#)

Tags

HTML, CSS, PHP, MySQL,

Photoshop, JavaScript



Figur 18: Favorittforslag: Prosjektside 3

Beskrivelse Nøkkelinformasjon ligger på topp, nedover består websiden av store skjermdumper og valgfri tekst mellom hver dump.

Fordeler og ulemper Her er skjermdumpene i fokus, noe som kan være både positivt og negativt.

6.2.2 Brukerundersøkelse

Disse ovennevnte alternativene (favorittalternativene) valgte vi å ta med til neste runde for vurdering. Vi utførte en kvalitativ brukerundersøkelse, hvor målet var å finne ut hvilket porteføljedesign potensielle brukere likte best. Vi ville vite hva de syntes om forslagene i forhold til design, funksjon og brukervennlighet. Spørsmålene ble valgt ut med tanke på dette, og stilt på en slik måte at brukeren ble oppfordret til å forklare hvorfor han mente det han mente. Hele undersøkelsen kan leses i vedlegg B.

Vi spurte syv forskjellige personer. De spurte personene hadde ulik bakgrunn, noen fra studier utenom målgruppen, andre tidligere og nåværende studenter ved Bachelor i webutvikling. Personene ble ikke nøye utvalgt, da vi uansett planla en litt større brukertest med representanter utelukkende fra målgruppen litt senere i prosessen. Undersøkelsen viste seg å være til utmerket hjelp, da de forespurte hadde mange bemerkninger og påpekte ting vi hadde glemt å inkludere i skissene, eller ikke tenkt på i det hele tatt.

Vi så raskt et mønster, og hele fem av åtte spurte foretrakk samme prosjektside (prosjektside 2). Fra flere brukere fikk vi tips om å kombinere de to forsideforslagene vi presenterte. Hele undersøkelsen finner en i vedleggene.

Kun to-tre brukere utpekte vår personlige prosjektsidefavoritt (prosjektside 1) som deres favoritt, men vi har allikevel valgt denne fordi vi ser verdien i store skjermdumper og muligheten til å legge inn forklarende tekst til hver enkelt av dem. Dette forslaget inkluderte opprinnelig ikke tags, men etter kommentarer fra brukerundersøkelsen har vi valgt å inkludere dette.

Det å velge noe annet enn det majoriteten av testpersonene foretrakk, var en komplisert avgjørelse. Vi ble nødt til å vektlegge enkelte personers meninger mer, og valgte da å vektlegge meningene til de testpersonene som hadde mest relevant erfaring. Vi mistenker at det var vanskelig for brukerne å se for seg skissene som websider, og at prosjektside 2 så veldig gjenkjennelig og trygg ut. Vi ønsker en moderne side og velger derfor å prøve oss på noe nytt.

Til forsiden vurderte vi en kombinasjon av de to forslagene vi hadde med i brukerundersøkelsen, altså en bildefremviser som viser for eksempel fem utvalgte prosjekter øverst på siden og en grid som viser miniatyrbilder av alle prosjekter. Vi skisserte denne forsiden på papir, og testet den med ferdige innstikk i WordPress. Det vi så da, var at det fort ble veldig rotete. Det ble mye informasjon på en gang, og mer slitsomt å se på. Derfor bestemte vi oss for å droppe karusellen på toppen, og derfor gå for forside 1 alene.

Flere av alternativene, inkludert forsidealternativet vi endte opp med, består av bilder som gir mer informasjon når brukeren fører musepekeren over bildet. For at dette også skal fungere på berøringsenheter, må vi gjøre det mulig for brukeren å trykke frem informasjonen på disse.

Det var ikke i tankene våre da vi vurderte alternativene, men etter å ha reflektert over valget vårt har vi også lagt merke til at porteføljevissningen (og kanskje konseptet generelt) vil kunne fungere fint for de andre studiene ved instituttet IMT (informatikk- og mediastudier). Dette fordi det ikke er noe ved konseptet og designet som tilsier at det er BWU-spesifikt.

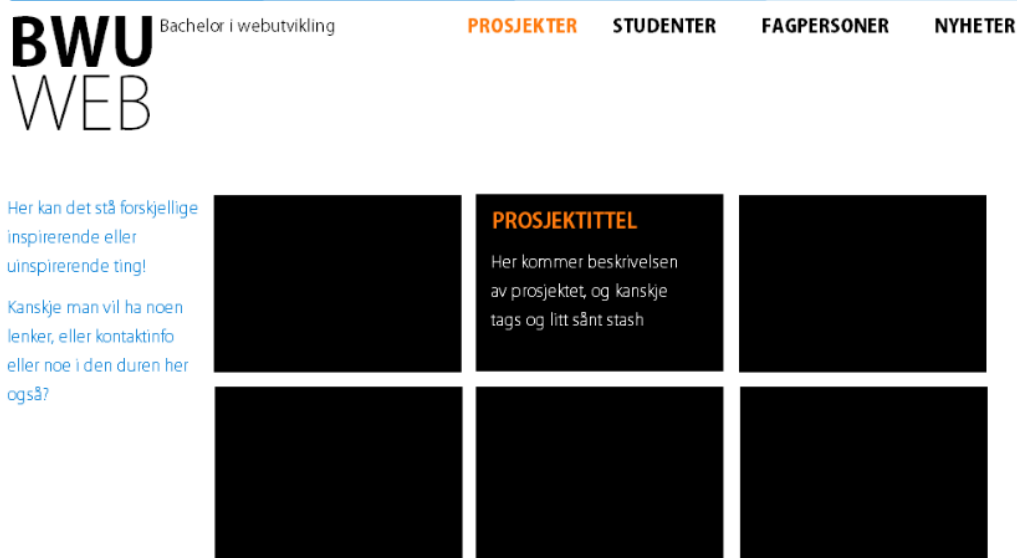
6.2.3 Konklusjon

Gjennom nøye vurdering av ulike alternativer har vi kommet fram til følgende løsning for porteføljedelen:

En forside med miniatyrbilder og tilhørende beskrivende tekst (forsideforslag 1). En prosjektside med en skriftlig beskrivelse av prosjekter, miniatyrbilder som lenker til utviklernes profilsider og forholdsvis store skjermdumper av prosjektene med beskrivende tekst til høyre (forsideforslag 1).

6.3 Visuelt design

Vi ønsker at konseptet vårt skal skille seg ut blant websidene som tilhører HiG. Vi har sett bort ifra HiGs design, det vil si at selv om vi gjerne ønsker at websiden skal ligge under HiGs domene, skal designet skille seg fra resten av sidene i domenestrukturen. Vi tenker kreativt, og vil at BWUWEB skal være hipt, inspirerende og motiverende, og for å oppnå det tror vi det kan lønne seg å ha et moderne design hvor det viktige innholdet står i fokus.



Figur 19: Designskisse

Figuren over viser hva vi har tenkt i forhold til farger og struktur. Siden viser en underside, nemlig forsiden til studentprosjektene (den første siden du kommer til når du trykker “Prosjekter” i menyen).

6.3.1 Fargepalett

For å få inspirasjon til valget av en fargepalett, søkte vi etter webtrender for 2013 på web. Dette tenkte vi kunne være en god idé fordi vi vil at websiden skal fremstå som moderne, og fordi vi ønsket en “kvalifisert” pekepinn. Ingen av oss har særlig mye designerfaring, og siden vi på grunn av begrenset med tid ikke kunne få hjelp av fagpersoner, tenkte vi at dette kunne være en god substitutt.

Vi fant flere ulike websider med slike artikler, og det var mye av det samme som gikk igjen. Med tanke på farger, var det først og fremst lyse, pastellaktige farger, samt flate og enstonede farger som ble nevnt.

Med enstonede farger, menes det å bruke en farge som utgangspunkt for hele siden. Dette kan være positivt siden brukeren derfor blir mer oppmerksom på innhold og mindre oppmerksom på omgivelsene. [22] Med flate farger menes farger uten spill, for eksempel skal ikke en rosa knapp ha flere nyanser av rosa.

Det er en trend at det skal være “no more skeuomorphism”. [18] Skeuomorfisme i programvare og på web handler om å designe grafiske elementer slik at de minner om fysiske elementer. Noen eksempler er søppelbøtta i Windows, av-og-på-knapper og knapper som ser ut som faktiske knapper. Ofte brukes tredimensjonalt design med skyggelegging for å oppnå slike effekter. Man har ansett dette for å være positivt fordi det fører til en gjenkjennelsesfaktor, men noen har også kritisert fenomenet for å være forstyrrende og ukonstruktivt. [23]

Fargepaletten vi har kommet frem til, har vi valgt med alt dette i bakhodet. Allikevel tar vi oss noen friheter, og føler ikke at vi er nødt til å følge trendanbefalinger til punkt

og prikke.



Figur 20: Fargepalett

Dette er fargene vi har valgt. Det er hovedsakelig sort tekst på hvit bakgrunn, med enkelte elementer i blått og oransje. Blå og oransje er komplementærfarger, noe som vil si at de motsetter og komplementerer hverandre. [24] Vi mener at dette er med på å gjøre det visuelle designet litt mer sprekkt og fargerikt, uten at vi kan risikere at fargene kolliderer. Fargene følger webtrendene noenlunde, ved at de er flate og enstonede. Vi valgte hvit bakgrunn fordi det er en bra kontrast til den for det meste sorte teksten. Som en fjerde farge fungerer den bra med de tre andre vi har valgt.

6.3.2 Typografi

Det er moderne med typografisentrerte design. Med dette mener vi visuelle design med mye tekst i bestemte skrifttyper, der man gjerne pleide å bruke grafiske elementer før. Dette er en positiv endring fordi tekst er søkbart, og skalerer lettere enn grafikk. Typografisentrerte design er derfor ofte responsive.

På BWUWEB bruker vi fire forskjellige skrifttyper, alle sammen Google Fonts¹. Advent Pro², Francois One³ og Open Sans⁴. Google Fonts er lisensiert som åpen kildekode og tilbyr skrifttypene gratis. [25]

Skrifttypene passer fint sammen og er lette å lese.

6.3.3 Generelt

Det generelle inntrykket av siden vil vi at skal være “ren og minimalistisk”. Dette er ikke bare trendy, men det passer bra for en side som BWUWEB – sider med mye innhold og hvor brukerens fokus bør være på innholdet. For å oppnå det minimalistiske inntrykket skal vi følge trenden med mye white space. White space betyr egentlig bare ingenting, dvs. tomme områder. Bruk av mye white space (tomrom) gjør at websiden ikke blir overfylt av elementer og at elementene som er der får rom til å puste.

6.3.4 Filtrering

For å enkelt kunne navigere seg mellom ulike elementer, oppstår behovet for filtrering. To undersider på BWUWEB bør ha filtreringsmuligheter: Studentsida og prosjektsida. Studentsida skal, som figur 13 tilsier, føre til enkeltsider for hver student. På hovedsida for studenter, skal det vises en oversikt over de tre aktive kullene. Kullene skal markeres med tittel (årstall) og inneholde små bilder av hver student. Filtrering på denne siden vil innebære å velge eldre kull. Vi foreslår å ha en enkel lenke under de aktive kullene, hvor det står “Se uteksaminerte studentkull” som fører til en arkivoversikt over de tidligere

¹<http://www.google.com/fonts/>

²<http://www.google.com/fonts/specimen/Advent+Pro>

³<http://www.google.com/fonts/specimen/Francois+One>

⁴<http://www.google.com/fonts/specimen/Open+Sans>

kullene.

På prosjektsida er behovet for flere filtreringsalternativer større. Siden hvert prosjekt skal kunne markeres med ulike tags (etiketter), er det naturlig å forvente at man skal kunne navigere seg imellom dem ved hjelp av tags. Vi foreslår en enkel meny på prosjektforsida. I menyen skal man kunne velge mellom: “Tag”, “Kull” og “Fag”. Det første prosjektet (øverst til venstre) skal være det nyeste prosjektet. I tillegg til filtrere, skal det som på studentsida være en lenke nederst som fører til “Eldre prosjekter”. Også dette skal være en arkivoversikt, slik at brukeren kan bla fra nyeste prosjekt til det eldste om brukeren ønsker.



Figur 21: Eksempel på filtreringsmeny

Filtreringsmenyen har tre elementvalg. “Kull” og “Fag” kan føre til en drop-down-oversikt over alle kull og fag, som brukeren kan velge fra. “Tag” er litt annerledes, etter som man kan forvente at det med tiden vil være veldig mange forskjellige tags. For å holde det ryddig og oversiktlig tenker vi at et trykk på menyelementet “Tag” derfor kan føre til en tag cloud – altså en ordsky hvor hvert ord er en tag, og hver tag kan trykkes på og dermed fører til en oversikt over alle prosjekter som har vært markert med denne tagen. Størrelsen på hver tag skal justeres etter hvor populær den er (en veldig populær tag er større enn en mindre populær tag).



Figur 22: Eksempel på tag cloud

Eksempelet over viser hvordan en tag cloud, eller etikettsky, kan se ut.

7 Prototype

Dette kapittelet handler om prototypen. Hvordan prototypen er laget, hvilken funksjonalitet den tilbyr og hvordan den ser ut. Vi har i tillegg utført en brukertest av prototypen som du kan lese om.

7.1 Arbeidet med prototypen

7.1.1 Bakgrunn

Med konseptdokumentet som grunnlag har vi utformet detaljerte skisser for det som skal være hoved- og undersider på BWUWEB. Disse skissene viser godt hva vi har tenkt i forhold til innhold og design, men vi har satt av tid til å utvikle en prototype som i tillegg kan visualisere funksjonalitet og som kan testes på brukere.

Oppdragsgiver ønsker ikke en ferdig løsning, men ytret ønske om en prototype bygd i et valgfritt CMS som de kan bruke som grunnlag. De har ressurser til å implementere løsningen i publiseringssystemet de bruker, det er med andre ord ikke vår oppgave å utvikle en løsning som er klar til å bli tatt i bruk ved prosjektslutt.

7.1.2 Publiseringssystem

Til prototypen kommer vi til å bruke WordPress som CMS. I forhold til den endelige løsningen kunne WordPress vært et alternativ, av følgende grunner: Studentene ved Bachelor i webutvikling skal per dagens studieplan bruke WordPress i ulike fag, og sannsynligheten for at studentene allerede kjenner til systemet er der. WordPress er gratis, brukervennlig og med et stort miljø med folk som kan hjelpe. I tillegg har nyere versjoner av WordPress en “multi-site”-funksjon, som tillater administrering av flere sider under ett adminpanel. Dette kan være til hjelp for oppdragsgiver hvis de ønsker å utvide med flere sider til de andre studiene. Det finnes også utallige plugins/innstikk for WordPress tilgjengelig, dersom det i fremtiden vil bli behov for andre typer funksjonalitet.

Oppdragsgiver bruker eZ Publish på websidene de administrerer i dag, et komplekst CMS som egner seg for store løsninger. I samtale med oppdragsgiver har vi blitt enige om at det ikke har noe å si hva vi bygger prototypen i, ettersom de har ressurser til å implementere løsningen i eZ Publish med vår prototype i for eksempel WordPress som grunnlag. Å sette seg inn i eZ Publish i forbindelse med utviklingen av en prototype til dette prosjektet ville ha krevd mer tid enn det vi har hatt til rådighet.

Det er fordeler og ulemper med begge publiseringssystemene. En fordel med eZ Publish er at det tillater oppkobling mot LDAP. [26] LDAP (Lightweight Directory Access Protocol) [27] er en protokoll for eksempel HiG bruker – blant annet for oppkobling mot Fronter. Ved å bruke studentnummeret og passordet kan studentene koble seg opp mot BWUWEB gjennom LDAP uten registrering. Ved å implementere LDAP i eZ Publish lagres en kopi av LDAP-brukeren i systemet. [28] Et raskt websøk viser at det finnes ulike LDAP-innstikk til WordPress, men vi har ikke undersøkt hvordan disse fungerer ettersom vi forventer at oppdragsgiver ikke vil dra noen nytte av det.

7.1.3 Ressurser

Forum

Vi benyttet oss av det offisielle WordPress-forumet¹ for å prøve å få hjelp med utvidelsen av et innstikk. Ved feilsøk brukte vi dessuten andre forum, blant annet StackExchange som har et eget WP-spesifikt forum².

Codex

Til enkelte formål var vi nødt til å studere WordPress' Codex³ (f.eks. da vi jobbet med Custom Post Types og andre WordPress-elementer vi ikke var helt kjent med fra før).

Tema

I WordPress kan man bruke forskjellige temaer. Temaer er filer med blant annet HTML og CSS, som avgjør hvor og hvordan elementer skal plasseres, samt hvordan de skal se ut. Vi bestemte oss veldig tidlig for å bruke et gratis og fritt tema som heter Skeleton⁴. Dette er et tema vi på forhånd hadde lest og hørt mye positivt om, da det er responsivt og tilpasser websiden etter hva slags enhet den vises på.

Innstikk

Vi bruker et innstikk som heter Custom Post Templates⁵. Dette innstikket tillater oss å spesialtilpasse poster alt ettersom i hvilken kategori de hører hjemme (f.eks. student eller prosjekt). Fra et brukerperspektiv er dette lettvinnt og brukervennlig, og forhåpentligvis vil oppdragsgiver kunne gjøre det på noenlunde samme måte hvis de skal utvikle en faktisk løsning.

Bilder

Til eksempelinnholdet har vi enkelte steder også eksempelbilder. Disse er hentet fra ColourBox⁶. Alt av bilder og innhold er kun eksempelinnhold uten rot i virkeligheten.

7.2 Brukertest

Vi kjørte en av to planlagte runder med brukertest. Målet med brukertesten var å avdekke eventuelle feil og mangler, samt teste hva en potensiell bruker syntes om siden og designet generelt. Brukertesten foregikk muntlig, og vi prøvde derfor å være så nøytrale som mulig for ikke å lede brukeren an eller gi et inntrykk av at svaret var feil eller vi forventet noe annet. [29] Vi testet kun fire personer (alle representanter fra målgruppen), delvis fordi vi etter hvert hadde fått veldig dårlig tid. Etter én har man allerede lært noe. Etter to har man lært litt til, samt sett at nummer to gjorde noe nummer en også gjorde. Slik vil det fortsette, og man vil derfor lære mindre og mindre for hver nye person man tester. [30] Brukertesten var individuell, de kunne ikke høre hverandres tilbakemeldinger. Alle fikk de samme oppgavene og spørsmålene.

Brukertesten foregikk slik:

1. Vi presenterte websiden og fortalte kort hva den var.
2. Vi ba brukeren navigere seg mellom sidene, først for å utføre fire oppgaver (f.eks. "gå inn på en studentprofil" og "kikk litt på et studentprosjekt"), deretter for å navigere

¹<http://wordpress.org/support/>

²<http://wordpress.stackexchange.com/>

³<http://codex.wordpress.org/>

⁴<http://themes.simplethemes.com/skeleton/>

⁵<http://wordpress.org/extend/plugins/custom-post-template/>

⁶<http://colourbox.com/>

fritt.

3. Vi stilte brukeren en rekke spørsmål.

Resultat fra brukertest

Alle testpersonene utførte de fire oppgavene uten problemer. De trengte ikke lang betenkningstid for å finne fram på sida, og ingen reagerte på den visuelle oppbyggingen.

Vi stilte alle brukerne ni spørsmål, disse handlet blant annet om visuelt design og hva slags formål brukerne trodde websiden hadde. Vi fikk veldig mange nyttige tilbakemeldinger gjennom å stille disse spørsmålene. Alle sammen klarte å forstå formålet med websiden, samt svare delvis eller helt korrekt med tanke på hvem som skulle være målgruppen.

Flere brukere foreslo å ha med en footer. Dette hadde vi i utgangspunktet tenkt å droppe, da vi ikke klarte å se hva slags funksjon den skulle ha. Men fordi så mange forventet å se en footer, valgte vi etter brukertesten å implementere dette.

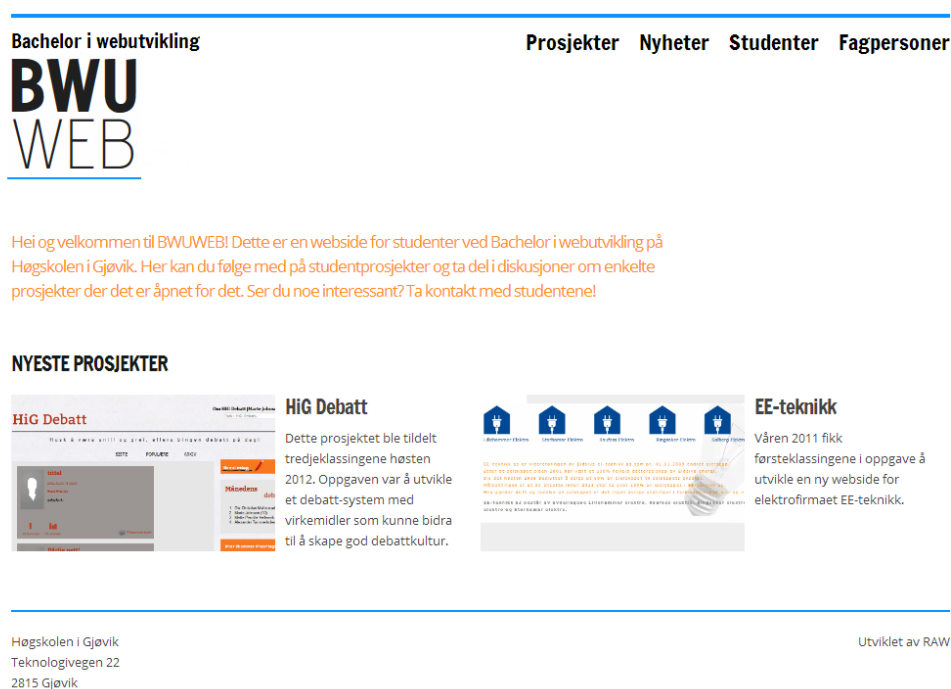
En annen ting vi valgte å endre på etter brukertesten, var den beskrivende teksten til høyre for hvert bilde inne på prosjektsidene. I utgangspunktet lå denne teksten litt tilfeldig plassert ved siden av bildet, en bruker foreslo å alltid la denne teksten ligge på samme høyde som toppen av bildene. Vi endret for øvrig skrifttypen på hovedinnholdet fra Arial til Open Sans etter oppfordring fra en av testpersonene.

Hele brukertesten finnes i vedlegg I.

7.3 Resultat

Prototypen kan besøkes på <http://www.martejohnsen.com/bwuweb/>.

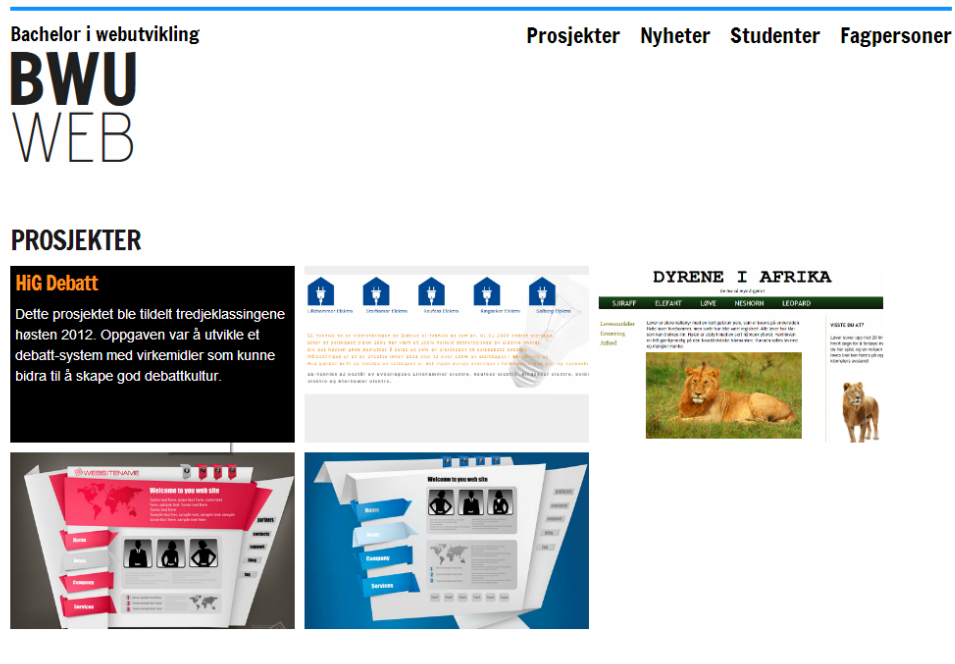
7.3.1 Skjermdumper Forside



Figur 23: Prototype: Forside

Dette er forsiden. Den skal ha søkefelt, men vi har ikke lagt dette inn i prototypen. Oppdragsgiver kan også vurdere å hente inn siste nyheter i tillegg til siste prosjekter. Alle lenkene i menyen kan trykkes på. Av eksempelprosjektene nederst på siden er det "HiG Debatt" som kan trykkes på. Prototypen mangler sideindikator (f.eks. en farge i menyelementet som indikerer hvilke underside man er inne på) – dette bør man ha for å gjøre det litt mer oversiktlig for brukeren.

Prosjekt



Figur 24: Prototype: Prosjektoversikt

Dette er prosjektoversikten. Den viser de nyeste prosjektene – det alle nyeste er øverst til venstre. De to første prosjektene kan trykkes på, men det andre prosjektet fører bare til siden som er laget for det første prosjektet (man kommer altså til samme side uavhengig av om man trykker på det første eller andre prosjektet). Her mangler lenke til arkiv, samt filtrering og tag cloud.

Bachelor i webutvikling

BWU
WEB

[Prosjekter](#) [Nyheter](#) [Studenter](#) [Fagpersoner](#)

HIG DEBATT



Guro



Kjartan



Helene



Frikk

HiG Debatt var oppgaven for faget Emneoverbyggende III for tredjeklassingene, gjennomført høsten 2012. HiG Debatt er en forumløsning for studenter ved HiG, formålet med løsningen er at de skal kunne diskutere og løse problemer som vedrører dem som studenter og skolen. Tanken er at man ved diskusjon kan engasjere studenter og gjøre at problemer kommer opp i dagens lys og enklere kan taes tak i.



Forside med innlogging. De mest aktive brukerne blir rangert i sidebåren til høyre.

Figur 25: Prototype: Prosjekt

Dette er et eksempelprosjekt som heter "HiG Debatt". Studentene kan trykkes på. Her mangler deknapper til sosiale medier og tags. Når man publiserer et prosjekt kan studentene velge om det skal være mulig å kommentere på dem eller ikke.

Nyheter

Bachelor i webutvikling

Prosjekter **Nyheter** Studenter Fagpersoner

BWU WEB

NYHETER



Presentasjon av bacheloroppgaver

Få med deg presentasjonene av årets bacheloroppgaver i K102 den 6.juni!

[Les mer →](#)



Mobile applikasjoner

Foredrag om mobile applikasjoner i K103 tirsdag 11.juni kl 11:00. Åpent for alle!

[Les mer →](#)



Hva gjør hun nå?

Hege fullførte sin bachelor i webutvikling våren 2011. Her kan du lese hva hun jobber med nå!

[Les mer →](#)



[Ledig stilling](#)

Figur 26: Prototype: Nyhetsoversikt

Dette er nyhetsoversikten. Her er det nyheten øverst til høyre med tittelen “Hva gjør hun nå?” som kan trykkes på.

Bachelor i webutvikling

Prosjekter **Nyheter** Studenter Fagpersoner

BWU
WEB

Hva gjør hun nå?



Hege fullførte sin bachelor i Webutvikling våren 2011. Hun begynte å søke jobber allerede i januar 2011, og var heldig å få seg jobb i webbyrået World Wide Web fra august 2011.

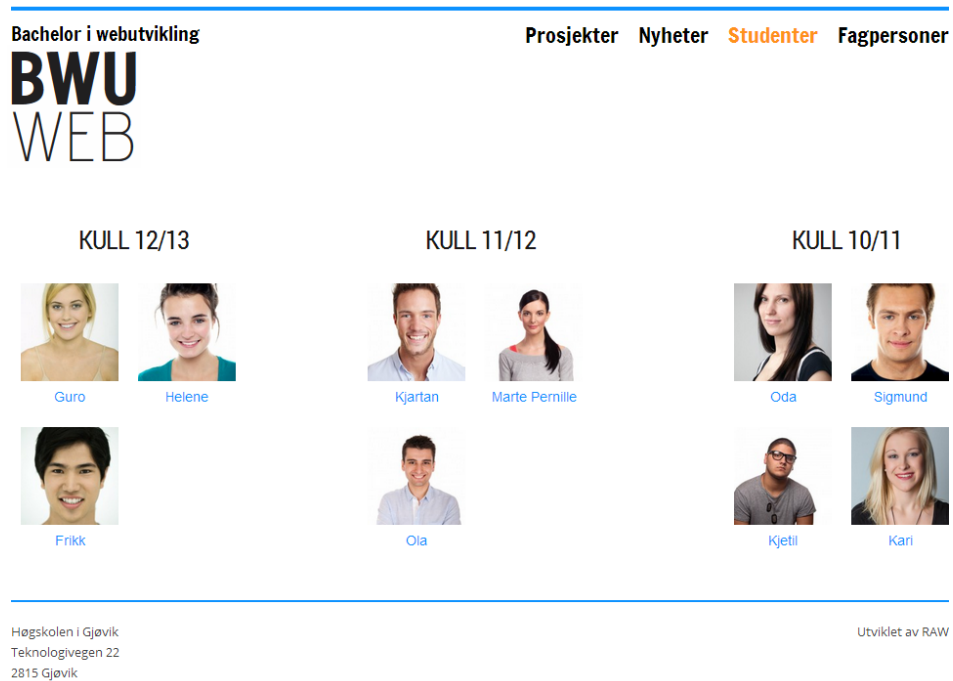
- Jeg stortrives i den nye jobben min, og har lært utrolig mye nytt etter at jeg startet! Jeg var veldig usikker i starten og følte at jeg ikke kunne nok, men læringskurven min den første tiden var utrolig bratt. Samtidig skjønte jeg etter hvert at jeg kunne mye mer fra før av enn det jeg hadde gitt meg selv credit for.

Skriv en kommentar

Figur 27: Prototype: Nyhet

Dette er en eksempelnyhet. Under nyheten ligger et kommentarfelt. Når man publiserer en nyhet kan man velge om denne nyheten skal ha kommentarfelt eller ikke.

Studenter



Figur 28: Prototype: Studentoversikt

Dette er studentoversikten. Alle studentene kan trykkes på, men det er kun Guros profil som er funksjonell slik som den skal. Her mangler arkiv, slik at man kan bla gjennom uteksaminerte kull.

Guro



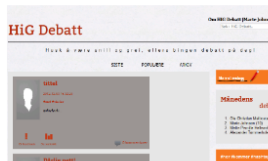
Guro er 19 år, kommer fra Asker og går nå i første klasse på BWU. Hun startet på Bachelor i webutvikling direkte etter videregående, hvor hun gikk 3 år med medier og kommunikasjon. Etter disse årene har hun opparbeidet seg mye kunnskap om foto og grafisk design. Hun begynte på BWU fordi hun ønsker å lære seg å programmere i tillegg, og på denne måten få større muligheter i arbeidslivet.

Brenner for:
Grafisk design

GURO PÅ WEB

guroguro.no
[facebook](#)
[twitter](#)
[LinkedIn](#)

GUROS PROSJEKTER



HiG Debatt

Dette prosjektet ble tildelt tredjeklassingene høsten 2012. Oppgaven var å utvikle et debatt-system med virkemidler som kunne bidra til å skape god debattkultur.



EE-teknikk

Våren 2011 fikk førsteklassingene i oppgave å utvikle en ny webside for elektrofirmaet EE-teknikk.

Høgskolen i Gjøvik
Teknologivegen 22
2815 Gjøvik

Utviklet av RAW

Figur 29: Prototype: Student

Dette er en eksempelstudent, Guro. Her kan man trykke på “HiG Debatt”, som er et prosjekt Guro deltok på. Trykker man på det, kommer man til prosjektsiden. Det skal altså være kobling mellom prosjektene og de studentene som deltok på prosjektene.

Fagpersoner

Bachelor i webutvikling

BWU
WEB

Prosjekter Nyheter Studenter **Fagpersoner**

Fagpersoner



Grete er høskolelektor og har rikelig erfaring innen pedagogikk og web design. Hun er kjent for sitt blide humør og brede kompetanseområde, ta en tur innom kontoret hennes for å få hjelp med designrelaterede problemer. Hun underviser blant annet i emnet Webdesign og Visuell teknikk.

KONTAKTINFORMASJON

54637281
Kontor A999
Send e-post
LinkedIn

Høgskolen i Gjøvik
Teknologivegen 22
2815 Gjøvik

Utviklet av RAW

Figur 30: Prototype: Fagpersoner

Dette er en eksempelfagperson. Det skal være flere fagpersoner nedover på sida, i en etasjevisning. Studieprogramansvarlig skal fremheves ved å være øverst på siden, samt for eksempel ha oransje bakgrunn i sin kolonne.

8 Drøfting

I dette kapittelet skal vi drøfte arbeidet med prosjektet og resultatet av det. Vi skal prøve å belyse ting fra flere sider, samt fortelle litt om problemene vi har støtt på underveis og hvordan vi løste eller burde ha løst disse.

8.1 Resultater

Med resultat mener vi de konkrete elementene vi har oppnådd. Dette inkluderer analysene, konseptet, designet og prototypen.

8.1.1 Analyser

Analysene ble utført uten noen egentlig forhåndskunnskap om analyser. Hele ideen om å utføre analyser kom fra at vi ønsket å forske på noe, for å ha et empirisk datagrunnlag å underbygge konseptet på. Dette førte til to analyser, som vi som nevnt ser i ettertid er mer beskrivende enn analyserende i forhold til hva analyser bør være.

Analysen av dagens situasjon på fagmiljøside gjorde at vi hadde identifisert alle aspekter ved den slik den er, noe vi mener ga oss et bedre grunnlag for å kunne fastslå hvordan den bør være. Analysen av andre websider kan fremstå som litt rotete. Den analysen ble egentlig til etter hvert som den ble utført. I utgangspunktet hadde vi forventet å finne flere websider som lignet mer på BWUs fagmiljøside enn det vi fant, derfor valgte vi å se etter helt andre typer sider. I ettertid ser vi at enkelte av disse websidene burde vært valgt med bedre omhu. Kanskje burde vi brukt enda mere tid på å virkelig grave frem sider som kan minne om BWUs fagmiljøside – vi fant jo tross alt én (School of Visual Arts).

Vi kunne planlagt analyseprosessen bedre. Vi burde hatt et klart formål med analysene, og jobbet metodisk for å prøve å innfri målene. Vi har allikevel fått mye ut av å utføre analysene, særlig måten vi presenterer prosjekter på er direkte inspirert av det vi fant. Flere av de forkastede porteføljeforslagene bærer også preg av å være inspirert av de forskjellige analyserte sidene.

I tillegg til inspirasjon, fikk vi et innblikk i hvordan bransjen BWUWEB tilhører gjør dette. Etter analysene visste vi hvordan webprosjekter ble presentert, og kunne derfor enkelt planlegge hvordan vi kunne gjøre det på samme måte.

8.1.2 Konsept

Vi ønsket å utforme et detaljert og godt begrunnet konsept, og bestemte oss tidlig for å prioritere konsept over prototype. Vi er fornøyde med konseptet. Det gikk gjennom mange runder med vurdering, hvor vi fikk tilbakemelding fra studieprogramansvarlig. Konseptet er ikke så spenstig og unikt som vi først hadde sett for oss at det skulle være. Det er ikke noe nytt ved konseptet vårt, men som vi nevnte i kapittel 4 kunne vi ikke finne noen lignende websider ved *norske* høyskoler eller universiteter.

Konseptet vi kom fram til har et reelt formål, en tydelig målgruppe og funksjonalitet som oppfyller brukernes behov.

8.1.3 Brukertest

Vi utførte en kvalitativ brukerundersøkelse i forbindelse med valget av porteføljedesign. Med en kvantitativ undersøkelse i tillegg hadde vi fått målbare data, men vi anså ikke det for å være en prioritet innenfor vårt prosjekts omfang.

Mot slutten av arbeidsperioden ble det utført en brukertest av prototypen. Tilbakemeldingene ga oss veldig mye motivasjon og gjorde at vi fikk tilpasset løsningen til potensielle brukere. Dessverre hadde vi ikke nok tid til å utføre alle endringene brukerne foreslo, og vi skulle definitivt ha satt av mer tid til brukertesting mot slutten. Ideelt skulle vi hatt to runder, slik at vi fikk testet den endrede prototypen også.

8.1.4 Visuelt design

Det ble ikke brukt så veldig mye tid på det visuelle designet. Designet ble heller ikke utprøvd (ved for eksempel en brukerundersøkelse) før prototypen ble lagd. Vi hadde ikke så mye tid til å finpusse på dette eller undersøke så veldig mye på forhånd, vi valgte å utforme noe vi personlig mente så bra ut, uten noen særlig forskningsprosess rundt det. Vi søkte imidlertid etter inspirasjon og råd på web, særlig for å finne hva slags trender som er gjeldende på web nå i tiden fremover.

Vi ønsket et rent og minimalistisk visuelt uttrykk, og det er det vi har laget. En av de vi testet prototypen på, påpekte at det visuelle lett lar seg overføre til andre studium. Andre studium kan bruke akkurat det samme oppsettet, men med en annen fargepalett.

8.1.5 Prototypen

Siden konseptet ble prioritert, ble kravene til prototypen senket. Oppdragsgiver ønsket ingen ferdig løsning, og vi ønsket ikke å bruke for mye tid på noe oppdragsgiver uansett ville være nødt til å gjenskape i et annet CMS. Vi var veldig usikre på hvor kompleks prototype vi skulle satse på, og det ble egentlig ikke bestemt før vi begynte på utviklingen.

Vi vurderte skisser designet i for eksempel Illustrator, interaktive PDFer og WordPress. Vi endte opp med WordPress fordi vi har mye erfaring med WordPress fra før, og visste hvordan vi raskt kunne sette opp et grunnlag å jobbe ut fra. Det er et stort utvalg av innstikk og tema for WordPress i varierende kvalitet der ute. Temaet vi valgte er et responsivt tema (det betyr at det er brukervennlig både på laptop, mobil og andre enheter) [31] med mange brukere, derfor tenkte vi at det var et trygt og greit valg. Oppbyggingen av dette temaet var annerledes enn det vi har vært vant med, og vi måtte derfor bruke en del til på å bli kjent med filene og hvordan de hang sammen.

Vi prioriterte ikke å sørge for at websiden er responsiv. Som vi skrev i konseptforslaget, er det en egenskap vi ønsker for en faktisk løsning. For prototypen anså vi ikke dette som viktig. Selve siden skalerer greit (dette på grunn av det responsive temaet nevnt over), og tekst ser OK ut på mobil. Men fordi vi har vært nødt til å hardkode enkelte ting (blant annet logoen – denne bør være dynamisk tekst) ser ikke dette ut slik som vi vil at det skal se ut på mobil. Vi testet innstikket WPtouch¹, et innstikk som automatisk skal transformere websiden slik at den tilpasses mobil. Dessverre fungerte ikke dette godt nok på prototypen til at vi syntes det var noen verdi i å bruke innstikket.

Målet var å utforme en prototype som vi kunne benytte oss av i en brukertest, og som kunne vise hva vi har tenkt i forhold til funksjonalitet og design til andre (særlig oppdragsgiver). Dette har vi oppnådd.

¹<http://wordpress.org/extend/plugins/wptouch/>

Det var aldri et mål for oss å tilpasse back end, og back end er ikke en del av vår løsning. Back end fungerer trolig annerledes i eZ Publish enn det gjør i WordPress, derfor får oppdragsgiver selv ansvaret med å sørge for at back end er brukervennlig.

8.2 Ideer

Før vi utformet ulike konseptideer, hadde vi mange forskjellige tanker om hva vi kunne lage. I begynnelsen var vi veldig opptatt av sosiale medier, og vurderte et konsept basert på sosiale medier og interaksjon. Websida skulle være et slags “klassemiljø” på web og vi skulle finne på hashtags til bruk på Twitter og Instagram for så å dra dette inn på sida. Vi hadde også i tankene en webside med sitt helt eget hashtag-system. Disse ideene ble luket ut etter hvert, enten fordi vi ikke regnet dem som gjennomførbare innenfor de rammene vi måtte jobbe i, eller fordi de ikke egnet seg for websider tilknyttet et studium.

Man kan antageligvis si at konseptet vi endte opp med er mer trygt og kjedelig enn mange av de første ideene vi hadde. Etter å ha tatt mange runder med diskusjon rundt dette, har vi kommet frem til at det sannsynligvis er like greit. Før vi hadde definert en målgruppe var det lett å overdrive potensialet til en “fagmiljøside”. Vi måtte innse at det tross alt ikke vil være en webside med veldig mye daglig aktivitet, og at det derfor kjøpt kan oppleves litt traust hvis siste Tweet hadde vært en måned gammel.

8.3 Videre arbeid

Oppdragsgiver

Til oppdragsgiver leverer vi et produkt som kun er et grunnlag for videre arbeid, ikke en fiks ferdig løsning. Dette er avtalt med oppdragsgiver, og som tidligere nevnt har oppdragsgiver ressurser til å videreutvikle løsningen. Dette er grunnen til at vi kan håpe på at arbeidet vi har lagt inn i prosjektet kan høste resultater.

Oppdragsgiver har grunnlag for å kunne ta tekniske beslutninger selv og hvordan de ønsker å bygge opp websiden er opp til dem. Vi leverer et konsept så detaljert og utprøvd at det meste av viktige valg i forhold til visuelt design, innhold og struktur burde være tatt og dokumentert. Oppdragsgiver står fritt til å overføre konseptet til andre studium og deres fagmiljøsider. Vi tror at flere studier, særlig innenfor IMT, også kan dra nytte av å ha en dedikert webside for å publisere studieaktivitet og prosjekter.

Veien videre for oppdragsgiver er å implementere løsningen i et CMS etter eget valg (sannsynligvis eZ Publish). Det er viktig at de sørger for at back end er brukervennlig for studentene som skal publisere innhold. Funksjonaliteten som er essensiell i en back end er å kunne publisere nye studentsider, nyheter og prosjekter. Websiden bør være dynamisk og oppdatere studentoversikten automatisk når en ny student legges inn – det samme gjelder prosjektoversikten. Oppdragsgiver må ta et valg når det gjelder søkefunksjonalitet og filtrering. Vi har beskrevet et forslag til sistnevnte tidligere i rapporten, men dette er ikke med i prototypen.

Det er også viktig at oppdragsgiver sørger for å tilpasse løsningen slik at den er brukbar også på mobile enheter. Dette bør gjøres enten ved å utforme temaet så responsivt at det skalerer minimalt og ser noenlunde likt ut uavhengig av enhet, eller ved å utforme ulike maler som benyttes alt etter hvilken enhet man besøker BWUWEB med.

Webutvikling

For studentene er det viktig at de blir tidlig introdusert for BWUWEB. På første skoledag pleier programansvarlig å møte studentene og snakke litt med dem. På dette møtet kan det være greit å nevne BWUWEB. Websiden blir deres, i og med at den er for dem og må oppdateres av dem. Derfor er det viktig at de blir kjent med den så fort som mulig.

Faglærere i enkelte fag spesifikke for Webutvikling kan velge om de ønsker at publisering av prosjekter innenfor faget skal være en del av en oppgave.

Dersom oppdragsgiver av en eller annen grunn ikke lengre ønsker eller har mulighet til å utvikle løsningen, kan den oppgaven egne seg enten som prosjekt for studentene eller som en bacheloroppgave.

8.4 Evaluering av gruppas arbeid

Vi har jobbet målrettet og effektivt. Vi har ikke jobbet godt nok etter Scrummetoden, men vi har allikevel oppnådd de målene vi hadde satt oss. Vi har hatt hyppige veiledninger på vårt initiativ, dette for å hele tiden ha oversikt over hvor godt vi har ligget an i prosessen.

8.5 Organisering

Vi har siden dag en hatt orden på alt. Vi planla hvordan vi skulle jobbe, hvor vi skulle jobbe og hvilke verktøy vi skulle bruke til ulike ting. Vi brukte Google Drive til samskriving av dokumenter underveis. Deretter brukte vi ShareLaTeX² og andre LaTeX-verktøy for å skrive rapporten.

I starten brukte vi Google Calendar. Den tillot oss å ha en felles kalender, og i den fylte vi inn felles jobbetider samt dager og timer vi ikke kunne jobbe. Da fikk vi en fullstendig oversikt over når vi kunne jobbe og når vi ikke kunne jobbe, og det ble enkelt å planlegge sprintene. Etter hvert dabbet nødvendigheten for en slik kalender av, ettersom vi ble så kjent med hverandres rutiner og timeplaner at vi ikke trengte å fylle det inn i en kalender for å huske det.

8.5.1 Prosjektstyringsverktøy

I tillegg til at Scrum tillater fortløpende endringer, hadde valget av Scrum også noe med andre faktorer å gjøre. Vi hadde jobbet med Scrum før, og kjente derfor til metoden. Det var en trygghet for oss, fordi vi ikke ønsket å bruke mye tid på å sette oss inn i et nytt prosjektstyringsverktøy. Vi ble anbefalt å bruke Scrum av fagpersoner, og våre medstudenter skulle også benytte seg av Scrum. Sprintene ble satt til å vare i to uker, noe som passet bra fordi vi hadde fellesveiledning med andre grupper med like lange sprinter som oss.

I ettertid ser vi at vi burde brukt mer tid på å vurdere flere verktøy. Vi opplevde at Scrum ble veldig organisatorisk, og at mye av tiden vi kunne brukt på konseptet gikk til å følge Scrum's regler og krav, samt sette oss inn i elementer vi ikke hadde full oversikt over ved prosjektstart. Blant annet gikk det en del tid til å tilpasse produktkøen et prosjekt hvor mange av produktene skulle være skrevne dokumenter i stedet for elementer i et teknisk system. Vi ser at vi kanskje hadde for sterke krav til når spesifikke produkter måtte være ferdigstilte til at vi kunne tjene på å bruke Scrum, som heller vil at vi skal rangere produkter etter prioritet og jobbe med de mest prioriterte produktene først (noe som ble helt feil i forhold til den naturlige rekkefølgen for prosjektet).

²www.sharelatex.com/

Samtidig var Scrum grunnen til at vi oppdaget et hull i planleggingen før det var for sent. Da vi mot slutten av prosjektet så over produktkøen, kunne vi tydelig se at vi hadde satt av for lite tid til prototypen. Scrum tillot oss da å forkaste andre produkter i køen til fordel for prototypen. Dette er en av de store fordelene med Scrum. Mot slutten av prosjektperioden brukte vi Scrum sjeldnere, noe som vi i ettertid ser er det motsatte av hva vi burde ha gjort. Hadde vi brukt Scrum bedre da, kunne vi antageligvis jobbet annerledes og mer effektivt med de resterende oppgavene.

Dette hullet innebar ikke kun lite tid til prototypen. Vi hadde ikke planlagt hvor komplisert prototypen skulle være, samt hva slags prototype det skulle være. Dette var med på å gjøre det vanskelig å estimere tiden, og da vi innså at vi burde ha en klikkbar prototype for å utføre best mulig brukertest var det allerede for sent til å planlegge god nok tid.

8.6 Fordeling av arbeidet

Vi innser at vi sannsynligvis ikke har fordelt arbeidet godt nok. Vi har jobbet veldig mye sammen, på de samme tingene. Hadde vi delt opp arbeidet, hadde vi muligens kunne fått gjort ferdig mer på tiden vi hadde til rådighet. Samtidig har det vært greit å jobbe sammen – om vi har vært usikre på noe har vi diskutert dette fortløpende uten å forstyrre hverandre, og mye av fremgangen har vært oppnådd gjennom diskusjoner.

Det er mulig vi slet med å finne en bra balansegang mellom å jobbe på det samme, sammen og å jobbe individuelt med helt forskjellige ting. Mot slutten av prosjektet var det mye som skulle gjøres både med prototypen og rapporten. Fordi vi på det tidspunktet hadde blitt enige om at vi hadde vært for dårlige til å dele opp arbeidet, tenkte vi å effektivisere innspurfasen ved å dele oss opp i to: En prototypeutvikler og en rapportforfatter. Problemet med denne løsningen er at vi var avhengige av hverandre for spørsmål og diskusjon i forhold til valg som måtte tas, både med rapporten og prototypen. Det ble veldig tungvint å skulle stoppe det arbeidet man holdt på med, for så å sette seg inn i det arbeidet den andre holdt på med.

Vi burde sannsynligvis løst dette ved å dele opp prototypeutviklingen og rapportskrivningen i flere deler, og tatt ansvar for ulike deler. Når det er sagt, så fikk vi begge jobbet både med prototype og rapport, men i perioder var ansvaret for de to produktene veldig fordelt.

8.7 Problemstilling

Vår oppgave var å finne ut hvordan vi ved hjelp av brukergenerert innhold kan presentere et studium på web på en moderne måte. Vi mener vårt konsept svarer på det. Konseptet krever at studentene selv publiserer innhold som de har utviklet som student ved BWU. Ressursproblemet er dermed løst. Studiet blir presentert på en helt ny måte, som kan oppfattes som mer virkelighetsnært enn en tekst valgt for å markedsføre studiet.

Konseptet fokuserer mer på studentene enn på studiet. Potensielle oppdragsgivere er en mer relevant målgruppe enn potensielle søkere. Websiden ser moderne ut og følger aktuelle webtrender.

9 Konklusjon

9.1 Resultatet

Vi utformet et detaljert konsept som presenterer studentarbeider utført av studenter ved Bachelor i webutvikling. Vi utviklet en enkel prototype med et moderne og minimalistisk visuelt design, som ble testet på representanter fra målgruppen. Det viktigste og mest dynamiske innholdet, slik som prosjekter, nyheter og studentpresentasjoner er alle av slik art at studentene selv kan publisere det. Slik vil løsningen kunne holdes i live av brukergenerert innhold, og kreve minimalt med ressurser fra webavdelingen ved HiG.

Rapporten dokumenterer prosessen vår: Fra bakgrunn til analyse for å få et relevant innblikk til hvordan lignende presentasjoner bør utføres. Fra et konseptforslag til et visuelt design og en prototype.

9.2 Samarbeidet

Som gruppe har vi fungert godt sammen – vi har for det meste jobbet raskt og effektivt. Hovedproblemet har vært at vi har jobbet for mye sammen, på de samme tingene. Dette har gjort deler av prosessen mindre effektiv enn det den kunne ha vært.

Bibliografi

- [1] Wikipedia. 2013. Content management system — wikipedia, the free encyclopedia. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Content_management_system&oldid=552168949. (Besøkt 25. april 2013).
- [2] WordPress. 2013. Shortcode api. http://codex.wordpress.org/Shortcode_API. (Besøkt 12. mai 2013).
- [3] WordPress. 2013. Child themes. http://codex.wordpress.org/Child_Themes. (Besøkt 12. mai 2013).
- [4] WordPress. 2013. Plugins. <http://codex.wordpress.org/Plugins>. (Besøkt 12. mai 2013).
- [5] Wikipedia. Tag cloud — wikipedia,. http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Tag_cloud&oldid=539553855.
- [6] Wiktionary. 2013. feed — wiktionary,. no.wiktionary.org/w/index.php?title=feed&oldid=585175. (Besøkt 12. mai 2013).
- [7] Wikipedia. 2013. Front and back ends — wikipedia, the free encyclopedia. http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Front_and_back_ends&oldid=540428463. (Besøkt 14. mai 2013).
- [8] Wikipedia. 2013. Metode — wikipedia,. no.wikipedia.org/w/index.php?title=Metode&oldid=12333986. (Besøkt 8. mai 2013).
- [9] Wikipedia. 2013. Scrum — wikipedia,. <http://no.wikipedia.org/w/index.php?title=Scrum&oldid=12091783>. (Besøkt 15. mai 2013).
- [10] Pilone, D. & Miles, R. 2008. *Head First Software Development*. O'Reilly.
- [11] Wikipedia. 2013. Analyse — wikipedia,. no.wikipedia.org/w/index.php?title=Analyse&oldid=12365803. (Besøkt 8. mai 2013).
- [12] Dictionary, F. O. 2013. konsept - definisjon av konsept. <http://no.thefreedictionary.com/konsept>. (Besøkt 12. mai 2013).
- [13] Benyon, D. 2010. *Designing Interactive Systems*. Addison Wesley.
- [14] Studio, T. 2013. Strategi. <http://www.tagstudio.no/tjenester/strategi/>. (Besøkt 12. mai 2013).
- [15] Wikipedia. 2013. Prototype — wikipedia,. no.wikipedia.org/w/index.php?title=Prototype&oldid=12092891. (Besøkt 6. mai 2013).
- [16] Luminus. 2013. Brukerbehov og innhold. <http://www.luminus.no/tjenester/brukerbehov-og-innhold.html>. (Besøkt 11. mai 2013).

- [17] Porter, J. 2008. *Designing For The Social Web*. New Riders.
- [18] Awwwards. 2013. 10 web design trends for 2013. <http://www.awwwards.com/10-web-design-trends-for-2013.html>. (Besøkt 14. mars 2013).
- [19] Wikipedia. 2013. Persona (user experience) — wikipedia, the free encyclopedia. [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Persona_\(user_experience\)&oldid=552674770](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Persona_(user_experience)&oldid=552674770). (Besøkt 12. mai 2013).
- [20] Wikipedia. 2013. Site map — wikipedia,. http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Site_map&oldid=539200210. (Besøkt 15. mai 2013).
- [21] François. 2013. Why & how to create a sitemap when planning a new website. <http://blog.bordercrossingmedia.com/2011/12/create-sitemap-planning-website/>. (Besøkt 12. mai 2013).
- [22] Ghosh, R. 2013. Top 5 web design trends in 2013. <http://technorati.com/technology/article/top-5-web-design-trends-in/>. (Besøkt 14. mars 2013).
- [23] Wikipedia. 2013. Skeuomorfisme — wikipedia, the free encyclopedia. no.wikipedia.org/w/index.php?title=Skeuomorfisme&oldid=12366715. (Besøkt 15. mai 2013).
- [24] Wikipedia. 2013. Komplementærfarge — wikipedia,. no.wikipedia.org/w/index.php?title=Komplement%C3%A6rfarge&oldid=12233093. (Besøkt 13. mai 2013).
- [25] Google. 2013. Google fonts. <http://www.google.com/fonts/#AboutPlace:about>. (Besøkt 15. mai 2013).
- [26] Best, F. T. 2013. Wordpress vs ez publish in web content management systems (cms). <http://web-cms.findthebest.com/compare/1-21/WordPress-vs-eZ-Publish>. (Besøkt 12. mai 2013).
- [27] Wikipedia. 2013. Lightweight directory access protocol — wikipedia, the free encyclopedia. http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Lightweight_Directory_Access_Protocol&oldid=553629547. (Besøkt 5. mai 2013).
- [28] eZ Systems. 2013. Ldap login handler. <http://doc.ez.no/eZ-Publish/Technical-manual/4.x/Features/LDAP-Login-Handler>. (Besøkt 5. mai 2013).
- [29] Slegg, J. 2007. List of questions to ask website usability testers. <http://www.jenniferslegg.com/2007/09/24/list-of-questions-to-ask-website-usability-testers/>. (Besøkt 13. mai 2013).
- [30] Nielsen, J. 2000. Why you only need to test with 5 users. <http://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>. (Besøkt 13. mai 2013).
- [31] Wikipedia. 2013. Responsive web design — wikipedia, the free encyclopedia. http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Responsive_web_design&oldid=554625121. (Besøkt 14. mai 2013).

A Møtelogg

Dette er et sammendrag av møteloggen vår, har tatt med den ukentlige aktivitet (dvs. et kort sammendrag av hva som har vært gjort hver uke) samt loggført timeantall.

Som det også står nevnt i loggen, er det viktig å bemerke seg at timeantallet kun er det nøyaktig loggførte antallet. Begge gruppemedlemmene har ukentlig jobbet flekkvis med bacheloroppgaven utover det som har blitt registrert og vi anslår at vi har jobbet ca. 20 timer mer enn det som står oppført i loggen. Vi jobbet dessuten omtrent 30 timer etter at møteloggen hadde blitt lagt til rapporten.

Loggbok

Ukentlig aktivitet

Uke 2

Vi har kommet godt i gang med planleggingen av løpet dette semesteret. Vi har lagt et solid grunnlag med grupperegler, avtalt faste møtetider med veileder og begynt på forprosjektet. Vi har også satt oss litt inn i LaTeX.

Timeantall:

Felles: 18,5 timer

Mette Pernille: 1 time

Uke 3

Hadde nytt møte med oppdragsgiver for å avklare uklare momenter i oppgaven, og ellers jobbet videre med å forbedre forprosjektet.

Timeantall:

Felles: 15,5 timer

Mette Pernille: 4,5 timer

Uke 4

Leverte prosjektavtale, hatt veiledning og jobbet videre med forprosjektet.

Timeantall:

Felles: 16,5 timer

Uke 5

Vi har satt i gang med sprinten for fullt, lært oss LaTeX og hatt veiledning.

Timeantall:

Felles: 15,6 timer

Mette Pernille: 2 timer

Uke 6

Vi har satt oss godt inn i dagens situasjon for sidene vi skal rekonseptualisere, og lært oss å skrive mer deskriptive analyser. Vi har også satt opp bloggen vår.

Timeantall:

Felles: 19 timer

Mette Pernille: 1 time

Uke 7

Begynt å jobbe med målgruppe, lever prosjektavtale til oppdragsgiver, utformet en disposisjon og jobbet videre med analysene.

Timeantall:

Felles: 18,5 timer

Uke 8

Gjort my mockups- og skissearbeid, samt arbeidet med analysene og målgruppa.

Timeantall:

Felles: 14 timer

Mette Pernille: 1 time

Marte: 2 timer

Uke 9

Har stort sett jobbet med konsept(forslagene) og særlig målgruppe. Hatt veiledning.

Timeantall:

Felles: 9,5 timer

Mette Pernille: 7 timer

Marte: 2,5 timer

Uke 10

Vi har frisket opp i kunnskapene om personas og scenarier og laget det. Har jobbet videre med konseptdokumentene og vært på rapportskrivingskurs.

Timeantall:

Felles: 15,5 timer

Uke 11

Har jobbet en god del med porteføljeforslag og skisser til disse. Hatt veiledning.

Timeantall:

Felles: 20 timer

Uke 12

Ferdigstilt enkelte dokumenter og jobbet med LaTeX, samt hatt veiledning. Tatt en avgjørelse med tanke på prototypen (hva slags prototype, hvor detaljert).

Timeantall:

Felles: 4,5 timer

Mette Pernille: 1,5 time

Uke 14

Vi har lært hvordan man effektivt kan bruke potensielle brukere til å komme med nyttig informasjon, da vi utførte brukerundersøkelse for å velge porteføljeforslag.

Timeantall:

Felles: 8 timer

Marte: 0,5 timer

Uke 15

Gjort ferdig brukerundersøkelsen og justert konseptdesign etter resultatet. Satt opp WP-installasjon og begynt på arbeidet med prototypen.

Timeantall:

Felles: 21,5 timer

Mette Pernille: 0,5 timer

Marte: 1 time

Uke 16

Jobbet med design og prototype. Ferdigstilt diverse dokumenter som skal inn i rapporten. Mø med oppdragsgiver.

Timeantall:

Felles: 16 timer

MP: 1,5 timer

Marte: 4,5 timer

Uke 17

Prototypejobbing og designjobbing. Ferdigstillelse av enkelte dokumenter.

Timeantall:

Felles: 13,5 timer

MP: 6,5 timer

Marte: 5 timer

Uke 18

Masse prototype- og rapportjobbing.

Timeantall:

Felles: 26 timer

MP: 9 timer

Marte: 12 timer

Uke 19

Innsputtjobbing, ferdigstillelse av mange dokumenter i rapporten, samt litt jobbing på

prototypen..

Timeantall:

Felles: 6 timer

Marte: 1 time

MP: 20

Total timeoversikt

Total timeoversikt = individuelle timer + felles timer

Sist oppdatert: 12.05.2013

Marte	Mette Pernille
286	311,5

Merk: Dette er kun loggførte timer. Det må regnes med ca. 50 timer i tillegg til dette, ettersom det har vært mye "flekvis" jobbing som ikke har blitt loggført.

B Brukerundersøkelse — Porteføljevisning

For å få hjelp til å velge porteføljevisning, analyserte vi hvert alternativ. Deretter valgte vi oss to favoritter hver, både av forsiden og prosjektsiden. Noen av favorittene hadde vi felles, og endte opp med fem alternativer: To forsider og tre prosjektsider. Vi lagde skisser for disse alternativene og begynte å spørre folk om hvilke de likte best og hvorfor.

Testperson 1

Forside

Likte best forsiden med bildekarusellen, fordi det er enkelt å swipe seg igjennom prosjektene på ipaden. Han liker også at man får se mer informasjon av hver av de før han velger om han vil klikke på de han synes virker mest spennende for å lese mer om dem. Liker at man slipper å klikke seg inn på et prosjekt for å lese om det.

Prosjektside

Likte nummer 5 best, fordi han får se alle bildene med en gang, slik som annonsene på finn.no - gjenkjennelsesmoment. Bildene av utviklerne kom bedre fram på denne enn på de andre.

Savner

Ingenting.

Testperson 2

Forside

Syntes vi burde bruke begge de to alternativene for forside. Han foreslo å ha knapper, slik at brukeren kan velge mellom de to "modusene", f.eks. "List view" og "Galleri". Dette fordi forslag 1 ("List view") er bra hvis man vet hva man ser etter, mens den andre er bra hvis man ikke er ute etter noe spesielt, men bare har lyst til å bla igjennom utvalget.

Prosjektside

Han ville likt prosjektside nummer 4 hvis den hadde hatt tags, og nummer 3 hvis den hadde hatt tekst under bildene.

Savner

Ingenting.

Testperson 3

Forside

Likte best forside 1, fordi den er oversiktlig og viser flere prosjekter på én gang.

Prosjektside

Likte prosjektside 5 best, fordi den var mest oversiktlig og virket å inneholde mer informasjon.

Savner

Vet ikke.

Testperson 4

Forside

Likte best forside 1, fordi den virket mest oversiktlig og ryddig.

Prosjektside

Likte prosjektside 5 best, fordi den var oversiktlig, ryddig og enkel. Den er enkel å navigere seg i, og man "roter seg ikke vekk" hvis man vil se på et av bildene en gang til. Studentene som har utviklet prosjektet blir veldig synlig, så det frister mer å klikke seg videre inn på deres profiler.

Savner

Ingenting.

Testperson 5

Forside

Syntes alternativ 2 er penest, og alternativ 1 er mer oversiktlig. Med alternativ 1 er det enklere å finne akkurat det prosjektet du leter etter, og slipper å bla gjennom mange alternativer for å finne fram.

Prosjektside

Likte best forslag 5, mente det var renere. Slipper å scrolle for å bla gjennom bilder, slik som man må med de andre alternativene, og mente at utviklerne kom best fram på forslag 5.

Mener at om vi hadde hatt hele hjulet på forside nr. 2 kunne forslag 5 kommet som en pop-up.

Savner

Om alternativ 2 hadde vist frem hele "hjulet", hadde den kunne vært like oversiktlig som alternativ 1.

Testperson 6

Forside

Likte best forslag 1, syntes det er kult med sånne fliser. Har sett det før og synes det er kult. På forslag 2 synes han det blir mye tekst, man ville ikke orket å klikke seg videre for å lese mer etter å allerede ha lest så mye.

Synes det bør sorteres etter nyeste, men med mulighet for filtreringer etter f.eks. klasse.

Prosjektside

Likte best forslag 5, fordi det er mest oversiktlig. Liker at personene kom godt frem, samt implementeringen av sosiale medier. Foreslår å flytte utviklerne til toppen av forslag 5, for å få de bedre frem.

Savner

Savner tags på forslag 5.

Testperson 7

Forside

Tenker at det kan bli en utfordring å ha mange prosjekter med forslag 2. Mener en sånn karusell fungerer godt hvis man velger ut noen prosjekter for å ha i den, og foreslår å kombinere begge forslagene. Liker godt hoverfunksjonen i forslag 1, fordi det krever så lite plass.

Ville godt for forslag 1 om han måtte velge mellom 1 og 2, og ville valgt kombinasjon av begge om det var en mulighet, pga. wow-faktoren til forslag 2.

Angående sortering, tenker han at en filtrering på brukerprofilen etter klasse. Altså, filtrering på profilen, ikke forsiden.

Prosjektside

Ingen tvil om at forslag 4 er best. Dette fordi mange prosjektene er grafiske, og forslag 4 viser frem hva man har gjort. Ser ikke for seg at folk kommer til å skrive lange tekster, derfor går forslag 5 bort. Synes det er fiffig at man kan likevel skrive kort om hvert screenshot hvis man vil, i tilfelle det er noe man ønsker å påpeke.

Liker å scrolle og slippe å klikke, særlig når det gjelder fremvisning av bilder/presentasjon av prosjekter. Tror det er mest effektivt!

Synes også at brukerne kommer veldig godt frem, liker at de er sentrale.

Igjenn, de som legger ut prosjektene vil ikke gidde å skrive om dem (og han er en potensiell bruker), og de som leser om prosjektene vil ikke gidde å lese om dem. De vil bare se resultater.

Savner

Thumbnails på forslag 3, og kanskje muligens tags på forslag 4. Foreslår en "hva-jeg-er-god-på"-liste på profilsiden, i forhold til arbeidsgivere.

Testperson 8

Forside

Liker at man får en oversikt på alt på forslag 1, men likte egentlig begge forslagene. Synes forslag 2 blir litt mye hvis det kommer mange prosjekter.

Ville foretrukket en kombinasjon, med f.eks. de prosjektene med flest views lagt inn i karusellen.

Ville likt om det var mer fremheving av utviklerne på forsiden.

Prosjektside

Føler det blir for lite informasjon på forslag 3. Liker forslag 4 best, men vil gjerne ha mer plass til tekst, fordi det ikke er alt som kan beskrives med bilder. Liker å scrolle nedover. Foreslår mindre bilder på forslag 4, og dermed mer plass til tekst. Kjekt å ikke ha utviklerne på bunnen.

Savner

Foreslår tekst ved siden av hvert bilder, og beskrivende tekst til skjermbilde t f.eks. stilet under hvert bilde.

C Forprosjekt

Dette er forprosjektrapporten som ble levert 28. januar. Produktkøen, mål, problemstilling og oppgavebeskrivelsen har blitt endret på i senere tid, men følgende versjon av forprosjektet er den uendrede versjonen som ble levert inn.

Forprosjektrapport

Innholdsfortegnelse

1. MÅL OG RAMMER

1.1. Bakgrunn

1.2. Prosjekt mål

1.2.1 Effektmål

1.2.2 Resultatmål

1.3. Rammer

2. OMFANG

2.1. Oppgavebeskrivelse

2.2. Avgrensning

3. PROSJEKTORGANISERING

3.1. Ansvarsforhold og roller

3.2. Rutiner og regler i gruppa

Rutiner

Grupperegler

4. PLANLEGGING, OPPFØLGING OG RAPPORTERING

4.1. Produktkø

4.2. Plan for statusmøter og beslutningspunkter

4.3 Risikoanalyse

Teknologiske risikoer

Personlige risikoer

Prosjektrisikoer

5. PLAN FOR GJENNOMFØRING

Milepæler

Verktøy

1. MÅL OG RAMMER

1.1. Bakgrunn

Hvert studieprogram på www.hig.no har i tillegg til en generell beskrivelse også en egen webside som skal presentere studiets fagmiljø. Denne siden skal gi potensielle søkere et dypere innblikk i hva det vil si å være student på studiet. Per i dag er ikke disse sidene tilstrekkelig oppdaterte på grunn av manglende ressurser, og sidene vurderes fjernet.

Det er webavdelingen ved Høgskolen i Gjøvik som har ansvaret for disse sidene, og de er vår oppdragsgiver for dette bachelorprosjektet. I samtale med dem har vi blitt enige om at det kan være interessant å se på hvordan presentasjon av studentarbeider kan blåse nytt liv i disse sidene, og hvordan ansvaret for publisering av dette kan falle på studentene selv. Dermed kan man kanskje løse ressursproblemet, og samtidig gi sidene et tydeligere formål.

1.2. Prosjekt mål

Vi har satt opp følgende mål som vi skal jobbe mot:

1.2.1 Effektmål

- Revitalisering av sider som i dag omtrent ikke er i bruk
- Løse ressursproblemet ift. oppdatering av innhold på disse sidene, ved hjelp av brukergenerert innhold
- Inspirerende og motiverende design skal føre til nye søkere
- Mindre frafall av studenter ved studiene som resultat av at de har et klarere inntrykk av studiene enn søkere har per dags dato

1.2.2 Resultatmål

- Finne ut hvordan man på best mulig måte kan presentere et moderne studium på en innovativ og appellerende måte
- Lage en prototype av en ny løsning
- Utvikle et konsept på en webside som kan fungere som inngangsportale for søkere, samt klasse miljø og portefølje for studenter ved studiet gjennom studietiden deres
- Finne ut hvordan websiden kan inneholde mest mulig brukerstyrt innhold, uten at dette

går på bekostning av brukervennlighet og regler for publisering ved HiG

1.3. Rammer

Vi må forholde oss til rammer satt av Høgskolen i Gjøvik og IMT, som for eksempel tidsfrister. Ved prosjektets slutt (15. mai 2012) skal vi ha endt opp med en prototype som kan hjelpe oppdragsgiver videre i deres arbeid.

Det vil sannsynligvis ikke være et stort behov for utstyr utover det vi har tilgang til på skolen og av egne ressurser.

2. OMFANG

2.1. Problemstilling

Hvordan revitalisere websidene tilknyttet de ulike studiene på www.hig.no slik at de på en moderne og virkelighetsnær måte kan presentere studium på web med hjelp av brukergenerert innhold?

2.2. Oppgavebeskrivelse

I løpet av prosessen vil vi prøve å kartlegge hvordan vi kan skape en unik løsning med fokus på brukergenerert innhold, utover publisering av skoleprosjekter. I denne sammenheng er det flere potensielle problemer å ta stilling til: Hvordan kan man forhindre at innholdet som blir publisert er useriøst, av dårlig kvalitet, eller strider mot norsk lov eller skolens retningslinjer? Hvordan motivere målgruppen(e) til å bidra med innhold? Samtidig er det viktig at vi under utviklingen av konseptet tar hensyn til at løsningen bør være så fleksibel som mulig for de som skal administrere denne.

Vi skal utvikle et konsept til en løsning som er ment å fungere både som en inngangsportale for nye studenter og som et interaktivt miljø for eksisterende studenter. Vi ser det som en fordel at potensielle nye studenter får innsyn i dette miljøet for å danne seg et mer helhetlig inntrykk av studiet. For å oppnå et mer interaktivt innhold, ser vi det også som interessant å forske på effekten av å trekke inn sosiale medier, og særlig bruk av hashtags i denne sammenheng.

Arbeidet vårt vil bestå av en forskningsdel hvor vi blant annet kartlegger positive og negative effekter av løsninger vi finner hos andre høgskoler og universiteter. Med utgangspunkt i studiet Bachelor i webutvikling skal vi gjennomføre en dypere analyse av de nåværende websidene og deres brukere.

Sluttproduktet skal være et ferdig utviklet konsept og en prototype som visualiserer dette.

2.3. Avgrensning

Oppdragsgiver ønsker et konsept som kan benyttes for websidene til alle studier ved HiG og innefor rammeverket som benyttes i dag. På bakgrunn av at vi selv er studenter på Bachelor i webutvikling og har god tilgang til ressurser tilknyttet studiet har vi valgt å avgrense oppgaven til i hovedsak å omfatte sidene tilknyttet dette studiet. Det vil trolig være mulig og overføre store deler av løsningen til andre studier.

3. PROSJEKTORGANISERING

3.1. Ansvarsforhold og roller

Gruppens medlemmer vil i stor grad dele på alt av ansvar, men formell prosjektleder og Scrum master er Marte Johnsen og dokumentasjon- og webansvarlig er Mette Pernille Hellesvik. Oppdragsgiver er Høgskolen i Gjøviks webavdeling ved Anders Gule. Veileder er Anders Løvlie.

3.2. Rutiner og regler i gruppa

Rutiner

Mandag, tirsdag og onsdag vil være hoveddagene for felles jobbing, da torsdag og fredag helt eller delvis vil gå vekk til forelesninger i valgfagene som tas på siden.

Vi har opprettet en felles kalender på web, som skal oppdateres etter hvert som vi har klart for oss når vi kan og ikke kan jobbe. På denne måten kan vi planlegge tiden vår effektivt, og enklere legge opp til at det skal jobbes 30 timer med prosjektet per uke.

Backup av filer skal tas minimum en gang i uka, noe begge gruppe-medlemmer er ansvarlige for.

All bruk av litteratur som ikke er vår egen skal føres inn i et felles dokument, hvor tittel/navn på kilden, link til denne (hvis den er tilgjengelig på web) og dato for når den ble brukt skal være inkludert. Dette for å til enhver tid ha full oversikt over kilder som har blitt brukt, og for å enkelt kunne finne tilbake til dem hvis det skulle være et behov for det.

Gruppregler

1. Hvis gruppen ikke oppnår enighet om et viktig spørsmål, skal valget falle på det som besluttes etter diskusjon med veileder.
2. Dersom det påløper kostnader, skrives dette ned i et felles dokument og kostnadene blir likt fordelt mellom gruppe-medlemmene.
3. Større innkjøp/utgifter må diskuteres og godkjennes av alle gruppe-medlemmer på forhånd.
4. Dersom et gruppe-medlem ikke utfører avtalt arbeid eller møter opp til avtalt tid, skal gruppe-medlemmene først og fremst ta dette opp med hverandre. Hjelper ikke dette, varsles veileder.
5. Alle gruppe-medlemmer har rett til å signere på vegne av gruppen.
6. Ved sykdom forventes det at man utfører de arbeidsoppgavene man er i stand til. I de tilfellene hvor man ikke er i stand til å utføre planlagte oppgaver skal det i hvert enkelt tilfelle vurderes om det andre gruppe-medlemmet skal ta på seg disse oppgavene midlertidig.

4. PLANLEGGING, OPPFØLGING OG RAPPORTERING

Vi har valgt å bruke Scrum fordi prosjektet er av en natur som tilsier at det vil oppstå mange forandringer underveis. Det er umulig å vite allerede nå hvordan "konsept- og utviklingsfasen" vil arte seg og hva vi vil finne ut der, noe som gjør at en lineær metode hvor det ikke legges opp til at forandringer vil kunne forekomme ikke passer godt for oss.

Vi legger opp til sprinter med 2-ukers intervaller.

Hver sprint består av følgende elementer:

- **Sprint planning meeting**

Ved begynnelsen av hver sprint planlegger vi hva som skal gjøres denne sprinten, og vi forsøker å fastlå hvor mye vi rekker å gjøre med tiden vi har til rådighet.

- **Daily scrum**

Vi setter av 10-15 minutter i begynnelsen av hver økt med felles jobbing. Vi går raskt igjennom hva vi har gjort siden sist, hva vi planlegger å gjennomføre denne dagen, og tar det opp om det er noen problemer.

- **Sprint review meeting**

Vi gjennomgår arbeidet vi har gjort og eventuelt ikke gjort i løpet av den siste sprinten. Vi presenterer det samme arbeidet for veileder og de andre gruppene.

- **Sprint retrospective**

Etter sprint review meeting med veileder setter vi av tid til å diskutere hva som gikk bra og hva som kan forbedres, slik at vi kan gjøre endringer før neste sprint.

4.1. Produktkø

- a. Konseptdokument (1 uke)
- b. Analyseplan (3 dager)
- c. Detaljert analyse av de beste websidene i Norge (som f.eks. tilhører lignende studium) som gjør det vi ønsker å oppnå (3 dager)
- d. Definisjon av målgruppen (1 dag)
- e. Analyse av intervjuene med målgruppen (2 dager)
- f. Analyse av effekten av brukergenerert innhold (3 dager)
- g. Design og arkitektur (2 uker)
- h. Prototype (??)
- i. Utkast til forprosjekt (1 uker)
- j. Forprosjektrapport (2 uker)
- k. Grupperegler (2 timer)
- l. Prosjektavtale (2 timer)

4.2. Plan for statusmøter og beslutningspunkter

Det vil være veiledningsmøter hver tirsdag, men felles med andre bachelorgrupper som veiledes

av samme veileder annenhver gang. Ved eventuelt behov for ytterligere veiledning eller input fra oppdragsgiver, vil vi kontakte disse.

I utgangspunktet ønsker vi å oppdatere prosjektets webside etter hver uke, slik at oppdragsgiver, veileder og andre interesserte enkelt kan holde seg oppdatert på fremgangen i prosjektet.

4.3 Risikoanalyse

Teknologiske risikoer

Beskrivelse	Sannsynlighet	Konsekvens	Tiltak
Google Docs ligger nede i f.eks et døgn	Liten	Kritisk	Ta backup jevnlig
Utstyret vårt blir ødelagt eller stjålet	Liten	Middels	Vi har både ekstrautstyr og ekstra utstyr

Personrelaterte risikoer

Beskrivelse	Sannsynlighet	Konsekvens	Tiltak
Tid går bort til tulling	Sannsynlig	Kritisk	Selvdisiplin
Sykdom	Sannsynlig	Middels	Gruppregler

Prosjektrelaterte risikoer

Beskrivelse	Sannsynlighet	Konsekvens	Tiltak
Tap av prosjektdokumenter	Liten	Middels	Holder dokumentene samlet i egen mappe
Tidsbegrensninger- og overskridelser	Sannsynlig	Kritisk	Statusmøter og god planlegging

Oppdragsgiver stiller krav vi ikke kan eller vil innfri	Sannsynlig	Middels	Kommunikasjon underveis i prosessen og møter for å komme til enighet
Ikke i stand til å lære oss LaTeX i tide	Sannsynlig	Liten	A) Bruke tid på å sette oss inn i LaTeX ved prosjektstart. B) Dersom A ikke fungerer; benytte oss av InDesign istedet.

5. PLAN FOR GJENNOMFØRING

Milepæler

28.01: Lever forprosjektrapport

15.05: Lever rapport

25.05: Lever plakat

??.06: Presentasjon

Verktøy

Google Calendar

Google Drive

LaTeX

På prosjektets webside har vi valgt å bruke WordPress.

D Sprint review og retrospective meeting

Dette er notatene etter de fire første sprint review- og retrospectivemøtene vi hadde. Her kan du lese om hva som ble ferdigstilt når, hva som gikk dårlig og hva som gikk bra.

Sprint review + retrospective

Sprint 1 (22.01 - 11.02)

Sprint review

Hva ble ferdig?

- Forprosjektrapport
- Analyseplan
- Detaljert analyse av de beste websidene i Norge (som f.eks. tilhører lignende studium) som gjør det vi ønsker å oppnå
- Beskrivelse av situasjonen i dag

Hva ble ikke ferdig?

Alt ble ferdig.

Sprint retrospective

Hva gikk bra?

- Tidsestimering
- Arbeidsflyt
- Samarbeid og fordeling av oppgaver

Hva gikk dårlig?

- Gruppemedlemmene kom for sent ved noen anledninger, noe vi gjorde opp for ved å jobbe lengre enn planlagt disse gangene
- Vi fant ikke websider innenfor det segmentet vi hadde planlagt å analysere

Hva kan gjøres bedre neste sprint?

- Mindre tøys og tull under jobbing

Sprint 2 (12.02 - 26.02)

Sprint review

Hva ble ferdig?

- Andreutkast av detaljert analyse av de beste websidene i Norge (2 dager)
- Andreutkast, beskrivelse av situasjonen i dag (0,5 dag)
- Definisjon av målgruppen (1 dager)
- Konseptdokument
 - Målgruppe (2 timer)
 - PACT-analyse (1 dag)
 - Utkast til konseptalternativer (3 dager)
 - Utkast til skisser (2-3 dager)

Hva ble ikke ferdig?

Vi har ikke ferdigstilt analysene og dokumentet med beskrivelse av situasjonen i dag 100%.

Sprint retrospective

Hva gikk bra?

- Samarbeid og fordeling av oppgaver

Hva gikk dårlig?

- Vi har lagt til ny elementer i produktkøen, uten å ha fått ferdigstilt enkelte elementer først.
Vi har med andre ord fått dårligere tid!

Hva kan gjøres bedre neste sprint?

- Bedre tidsestimering og mer kontroll over produktkøen

Sprint 3 (26.02 - 12.03)

Sprint review

Hva ble ferdig?

- Personas og scenarier
- Andreutkast av PACT-analyse
- Målgruppedefinisjon
- TAG-dokument

Hva ble ikke ferdig?

Vi forkastet følgende elementer fra produktkøen:

- Analyse av effekten av brukergenerert innhold (3 dager)
- Rapport om moderering av innhold (1 dag)

Vi droppet også å lage et andreutkast av konseptalternativer, fordi det var tydelig hvilket av dem vi burde velge. Vi bestemte oss derfor for å bruke tiden vår på å gå mer i dybden på det alternativet vi valgte i stedet.

Sprint retrospective

Hva gikk bra?

- Vi har fått gjort ferdige flere dokumenter og har fortsatt mye tid til overs til det resterende arbeidet.

Hva gikk dårlig?

- Vi har stått litt fast og ikke helt klart å finne ut hva neste steg bør være.
- Vi har fått lite veiledning (veiledning ble avlyst) og tilbakemeldinger.

Hva kan gjøres bedre neste sprint?

- Vi kan bli mer selvstendige mtp. avgjørelser og prøve å finne ut av ting selv.

Sprint 4 (12.03 - 02.04)

Sprint review

Hva ble ferdig?

- Detaljerte skisser av konsept

Hva ble ikke ferdig?

- Etter veiledning valgte vi å fjerne brukertesting av skissene og intervjudokument fra produktkøen, fordi det ble klart at vi trenger mye mer tid på utvikling av prototypen.

Sprint retrospective

Hva gikk bra?

- Skisseutforming

Hva gikk dårlig?

- Planene ble forandret med tanke på hvilken prototype vi skal lage, og vi trenger mer tid enn vi har satt av til å jobbe med den.

Hva kan gjøres bedre neste sprint?

- Ta avgjørelser mer basert på tiden vi har til rådighet

E Konseptalternativer

Følgende vedlegg er et dokument som inneholder fem konseptalternativer vi fant på. Det valgte konseptalternativer baserer seg i stor grad på det som er alternativ 1 i følgende vedlegg.

Konseptalternativer

Alternativer

Følgende er fem forskjellige konseptalternativer. De er på mange måter ganske like, elementer som for eksempel presentasjon av studentarbeider er felles for alle fem alternativene. Det som skiller dem er målgruppe og formål, og dermed også deler av innholdet. Vi anså tidlig alternativ 1 som det alternativet som var mest naturlig å basere konseptet på.

Vi planlegger å konkretisere disse alternativene, for så å produsere skisser og muligens enkle prototyper (interaktiv PDF, for eksempel) som vi kan brukerteste på.

Alternativ 1

Målgruppe

Eksisterende studenter og potensielle studenter (søkere)

Formål med siden

Sosialt klassemiljø og inngangsportal

Beskrivelse

Informasjon

Hva slags type info skal ligge på siden?

- Presentasjon av studentarbeider
- Presentasjon av studenter

- Presentasjon av relevante ansatte, særlig studieleder
- Blogg med nyheter om alt som skjer på studiet, kanskje også info om events relevant for studenter

Sosiale medier og interaksjon

- Kommentarfelt (kanskje Facebook?)
- Egen hashtag til bruk på Twitter og Instagram
 - Forslag til hashtag: #higbwu
- Instagramfelt med bilder
- Likeknapper og deleknapper, koblet opp mot Facebook, Twitter, Google+

Organisasjon

Hvem skal ha ansvaret for oppdatering, publisering og vedlikehold av innhold?

- Publiseringsansvar: Studenter
- Modereringsansvar: Studieansvarlig

Hvordan skal man motivere studentene til å skape og legge inn innholdet?

Ved å inkludere sosiale medier som Instagram, Facebook og Twitter

Hvordan skal man få tillatelse fra hver student og ansatt?

Ved semesterstart hver høst kan studieleder informere de nye studentene om websiden, dens formål og hvordan ansvaret for siden vil falle på dem. Allerede da kan studieleder spørre om det er noen i klassen som er ekstra interessert i å holde på med websiden. Hvis ansvaret for siden hovedsaklig ligger på studenter på sitt tredje semester (2. klasse), kan interesserte fra andre trinn melde seg til disse.

Den/de som har ansvaret for å samle inn bilder og informasjon om hver student for publisering på studentsiden, kan ha et skjema hvor studenter signerer og dermed gir samtykke for at informasjon om han eller hun blir publisert. I tilfeller hvor en student ikke samtykker, gjør man ikke nødvendigvis noe utover å ikke publisere noe informasjon om han eller henne. Studentsiden er ikke avhengig av at *alle* studentene i en klasse blir presentert.

Funksjon

Tanken bak dette konseptet er at studiet (på tvers av klassetrinn) kan ha et lite miljø på nett, hvor de kan vise frem seg selv og det de lager og få tilbakemeldinger på dette. Samtidig vil den informasjonen de dermed publiserer, være utmerket reklame for studiet: Potensielle søkere vil få et ekte innblikk i hva studiet går ut på. Dette kan føre til at søkere blir inspirerte og motiverte, og en annen viktig bieffekt er at de får mer peiling på hva Bachelor i Webutvikling er enn hva de kan tilegne seg etter å ha lest programbeskrivelsen. Man kan dermed kanskje forhindre studenter som f.eks. dropper av fordi ting ikke var helt sånn som de hadde sett for seg.

Alternativ 2

Målgruppe

Potensielle studenter (søkere) og rykende ferske studenter

Formål med siden

Inngangsportal

Beskrivelse

Informasjon

Hva slags type info skal ligge på siden?

- Presentasjon av studentarbeider
- Presentasjon av studenter
- Presentasjon av relevante ansatte, særlig studieleder
- Blogg med nyheter om alt som skjer på studiet, kanskje også info om events relevant for studenter
- Lenker til aktuelle artikler fra andre nettsteder

Sosiale medier og interaksjon

- Kommentarfelt (kanskje Facebook?)
- Egen hashtag til bruk på Twitter og Instagram
 - Forslag til hashtag: #higbwu
- Instagramfelt med bilder
- Likeknapper og deleknapper, koblet opp mot Facebook, Twitter, Google+

Organisasjon

Hvem skal ha ansvaret for oppdatering, publisering og vedlikehold av innhold?

Tillitsvalgt i andre klasse kan delegerer oppgaver slik at alle eller noen har hver sin(e) oppgave(r)

Hvordan skal man motivere studentene til å skape og legge inn innholdet?

Dette er muligens vanskeligere her enn i alternativ 1, fordi den sosiale biten er litt mindre, og den var en motivasjonskilde i seg selv. Allikevel - det å bli kjent med hverandre på tvers av klassetrinn er positivt, det er alltid noe å lære fra andre og det å lære vekk til andre kan ofte gagne en selv (man blir mer bevisst på egne evner, blant annet). For eksisterende studenter kan altså det å skape og publisere innhold føre til at de blir kjent med nye mennesker i andre klasser, og det kan for noen være nok motivasjon.

Om det ikke fungerer må man kanskje lokke studentene med noe, og da kan det være aktuelt å lokke med en stilling. Man oppretter rett og slett en stilling som "frivillig webredaktør", og personen med dette ansvaret kan få noe å plotte inn i CVen sin.

Hvordan skal man få tillatelse fra hver student og ansatt?

Her kan man fint følge samme fremgangsmåte som i alternativ 1.

Funksjon

Dette konseptet fører til at studenter blir kjent med hverandre.

Alternativ 3

Målgruppe

Potensielle søkere

Formål med siden

Utfylle studieprogramsidene

Beskrivelse

Informasjon

Hva slags type info skal ligge på siden?

- En del statisk informasjon, á la den informasjonen som ligger på websidene i dag
 - Samarbeidspartnere
 - Ansatte
 - Generelt om studiet
 - Relevante masterstudier
- Dynamisk informasjon i form av oppdatert presentasjon av studentarbeider, en og annen nyhet om studiet og muligens presentasjon av studenter

Sosiale medier og interaksjon

- Likeknapper og deleknapper, koblet opp mot Facebook, Twitter, Google+
- Kanskje et kommentarfelt nederst på hovedsiden hvor man kan stille spørsmål

Organisasjon

Hvem skal ha ansvaret for oppdatering, publisering og vedlikehold av innhold?

Studenter kan ha ansvaret for å publisere egne arbeider og kanskje også presentasjonene av hverandre. Resten vil måtte være opp til studieleder.

Hvordan skal man motivere studentene til å skape og legge inn innholdet?

-

Hvordan skal man få tillatelse fra hver student og ansatt?

Her kan man fint følge samme fremgangsmåte som i alternativ 1.

Funksjon

Med dette konseptet vil websiden være ganske sammenlignbar med den som eksisterer i dag. En side for å gi et dypere innblikk i studiet enn det programbeskrivelsen gir. Dette for å gjøre søkere bevisste på hva slags studium Bachelor i Webutvikling er, og hva de kan forvente å lære av å gå der.

Alternativ 4

Målgruppe

Eksisterende studenter og nysgjerrige søkere

Formål med siden

Sosial underholdning relatert til studiet

Beskrivelse

Informasjon

Hva slags type info skal ligge på siden?

- Uformell blogg med relevante nyheter og artikler
- Presentasjon av egne arbeider, ikke nødvendigvis bare i forbindelse med studiet
- Presentasjon av studenter
- Forumområde

Sosiale medier og interaksjon

- Likeknapper og deleknapper, koblet opp mot Facebook, Twitter, Google+

- Kommentarfelt/debattforum, temaer som taes opp her skal hovedsaklig dreie seg om ting relatert til studiet/HiG men kan gjerne være av en uformell natur
- Egen hashtag til bruk på Twitter og Instagram
 - Forslag til hashtag: #higbwu
- Instagramfelt med bilder

Organisasjon

Hvem skal ha ansvaret for oppdatering, publisering og vedlikehold av innhold?

Studenter skal ha ansvaret for alt: Denne siden er skapt av dem, for dem.

Hvordan skal man motivere studentene til å skape og legge inn innholdet?

Gevinsten av å være med å dele innhold er tilbakemeldingene studentene kan få.

Hvordan skal man få tillatelse fra hver student og ansatt?

De som vil være med får være med. De som ikke vil være med på leken, slipper å måtte tåle steken.

Funksjon

Dette konseptet går ut på å skape en webside som er meget sosial. Av egen erfaring vet vi at klassen gjerne tyr til sosiale medier for å chatte med hverandre eller dele bilder, ofte om ting relatert til studiet. Denne websiden skal tilby dem en plattform å gjøre dette på, hvor også andre kan dra nytte av det som deles (f.eks. potensielle søkere).

Alternativ 5

Målgruppe

Søkere og potensielle arbeidsgivere

Formål med siden

Vise frem studiets studenter og hva de produserer i løpet av studietiden

Beskrivelse

Informasjon

Hva slags type info skal ligge på siden?

- Utfyllende presentasjon av studentarbeider og prosjekter
- Presentasjon av studenter
- Generell informasjon om studiet
- Anbefalinger fra fagpersoner, f.eks. "Student Arne er veldig flink med HTML".

Sosiale medier og interaksjon

- Likeknapper og deleknapper, koblet opp mot Facebook, Twitter, Google+

Organisasjon

Hvem skal ha ansvaret for oppdatering, publisering og vedlikehold av innhold?

Studenter

Hvordan skal man motivere studentene til å skape og legge inn innholdet?

Ved å publisere innhold får de en ypperlig sjanse til å vise seg frem, websiden kan kanskje et tillegg til studentenes egne, individuelle porteføljer på web (hvis de har dette)

Hvordan skal man få tillatelse fra hver student og ansatt?

Her vil det være opp til hver enkelt student om de vil være med eller ikke. Vil de være med, må de stå for innholdsproduksjonen selv.

Funksjon

Dette alternativet fører til en felles portefølje for studiet og dets studenter. En bieffekt er at potensielle søkere får et innblikk i hva man lærer og gjør på studiet, og kan dermed bli inspirert til å søke.

F Statusrapporter

Verken oppdragsgiver eller veileder uttrykte ønsker for å motta statusrapporter, dette ble derfor nedprioritert. De følgende rapportene (de fire første) ble publisert på prosjektets webside.

Statusrapporter

Statusrapport #1

5. februar 2013

Vi ligger godt an og har ferdigsstilt en rekke elementer som skal inn rapporten. Vi holder for tiden på med en analyse av relevante websider, i tillegg til en inngående beskrivelse av dagens situasjon på websiden vi skal jobbe med.

Statusrapport #2

6. februar 2013

I dag har vi jobbet videre med analysen, i tillegg til å finpusse på designet på websiden.

Statusrapport #3

11. februar 2013

I dag er vi ferdige med vår aller første sprint! Vi har gjort oss ferdige med analyserapporten og rapporten for dagens situasjon for HiG sine websider. Nå venter vi bare på å motta dokumentene fra de andre gruppene, så vi rekker å kommentere de før morgendagens veiledning. I morgen er vi klare for vårt første sprint review- og sprint retrospective meeting. Fortsatt i rute!

Statusrapport #4

8. april 2013

Prosjektlutt nærmer seg med stormskritt! Prosjektet vårt har tatt en litt drastisk vending. For tiden holder vi på med utforming av porteføljemodulen, som skal være selve kjernen, eller hjertet til websiden om du vil. Vi har laget skisser og spørreundersøkelser, og fått mye verdifull input allerede, etter kun to undersøkelser.

Statusrapport #5

13. mai 2013

Snart er alt ferdig! Rapporten begynner å nærme seg i hvert fall, har et stykke igjen hvis vi skal gjøre alt vi ønsker å gjøre med prototypen, men vi må nok senke kravene.

G Skisser

Følgende vedlegg inneholder flere forskjellige skisser vi utformet da vi prøvde å finne ut hvordan vi ville at websiden skulle se ut rent visuelt. Mange av skissene ligner på hverandre, særlig med tanke på strukturen.

Skisser



Prosjekter Studenter Nyheter



HiG Debatt

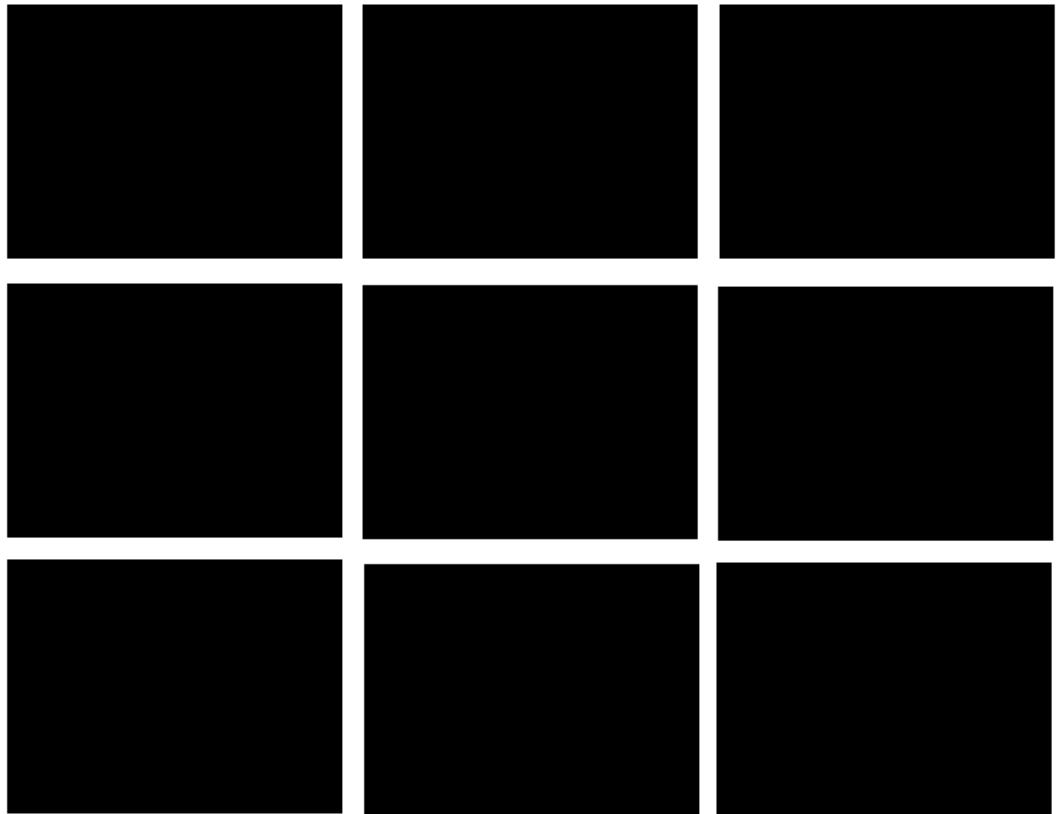
Webpage showing a header with navigation links (HOME, NYHETER, ARBEID) and a main content area with a sidebar. The text "HiG Debatt" is visible in the top left corner of the screenshot.

Webside: "HiG Debatt"

Webside, PHP, HTML, CSS, JavaScript, Databaser, konseptutvikling



Følg med for
nye prosjekter
utviklet av
studenter fra
alle trinn!



Her kan det stå forskjellige inspirerende eller uinspirerende ting!

Kanskje man vil ha noen lenker, eller kontakinfo eller noe i den duren her også?

PROSJEKTITTEL

Her kommer beskrivelsen av prosjektet, og kanskje tags og litt sånt stas

Webside for "Alle fugler". Klikk her for å lese mer om dette og andre studentprosjekter...



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sem nonummy nibh euismod tincidunt. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt. Lorem ipsum dolor sit amet Consectetur adipiscing elit!

SE STUDENTPROSJEKTER

HER >>

H Forkastede porteføljeforslag

Alternativene under er porteføljealternativer vi vurderte, men som vi ikke tok med videre:

Alternativer som ble vurdert, men forkastet

De følgende alternativene er forslag vi vurderte å ha som forside:

Forsideforslag 1

BWUWEB

Del denne siden


Studentprosjekter

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique.



Figur 31: Forkastet forslag: Forside 1

Beskrivelse Forsiden består av store miniatyrbilder av alle prosjektene, sortert fra nyeste til eldst. Når man holder musepekeren over et bilde, vil bildet skyves opp av en informasjonsboks som dukker opp under det. Denne boksen inneholder tittelen på prosjektet, samt en enkel beskrivelse. Trykker man på miniatyrbildet eller informasjonsboksen får man opp prosjektsiden til det aktuelle prosjektet.

Fordeler og ulemper Forsiden inneholder minimalt med informasjon, og blir derfor veldig oversiktlig. Brukeren ser seg ut de mest interessante prosjektene ved å se på

miniatyrbildene, og ved å holde musepekeren over et av bildene vil han kunne se en kort beskrivelse av prosjektet, og på bakgrunn av dette avgjøre om han vil se mer av prosjektet. Samtidig er det mulig at det rett og slett blir for lite informasjon til at brukeren vil bli fristet til å lese mer.

Forsideforslag 2

BWUWEB

Portefølje



Figur 32: Forskastet forslag: Forside 2

Beskrivelse Forsiden er veldig minimalistisk og viser alle prosjektene på rekke og rad med kvadratiske bilder. Denne siden ikke inkluderer tags, og viser kun tittel på prosjekter dersom brukeren fører musepekeren over bildet.

Fordeler og ulemper Fordelen med forsiden er at den ser ren og ryddig ut, og ikke overdøver brukeren med mye og unødvendig informasjon. Ulempen er at brukeren kan føle at han får for lite informasjon om hvert prosjekt til å avgjøre om det er verdt å klikke på dem for å lese mer eller ikke.

Forsideforslag 3

BWUWEB

Studentprosjekter

Del denne siden



Figur 33: Forskastet forslag: Forside 3

Beskrivelse Forsiden på dette alternativet har en bildekarusell med en skjermdump fra 5 utvalgte prosjekter øverst på siden. Resten av siden består av miniatyrbilder med tilhørende tags for hvilke programmeringsspråk og teknologier som er brukt, samt klassetrinn for utviklerne. Brukeren får utvidet informasjon om hvert prosjekt ved å føre musepekeren over bildet. Informasjonen består av tittel på prosjektet og en kort beskrivelse. Ved å klikke på et miniatyrbilde blir man videresendt til den aktuelle prosjektsiden.

Fordeler og ulemper Dette er en veldig tradisjonell måte å bygge opp en portefølje på, men fordelen er at det er lett å navigere og at man enkelt får tilgang til relevant informasjon. Vi vil også påstå at dette er en oversiktlig og ryddig måte å presentere mye informasjon på liten plass på. Brukeren vil kunne gjøre seg opp en mening om hvilket prosjekt han ønsker å lese mer om basert på informasjonen han allerede er gitt. Dermed unngår man brukere som går lei av å lete etter relevante/interessante prosjekter. Ved å inkludere bildefremviseren øverst på forsiden, kan man – ved å velge de beste prosjektene – fange brukerens oppmerksomheten med én gang han kommer inn på siden.

Forsideforslag 4

BWUWEB

Portefølje



Tittel på prosjekt

Fag

Emneoverbyggende II

Dato

August - Desember 2014

Utviklet av

[Trygve H.](#)

[Kari N.](#)

[Åse W.](#)

Tags

Webutvikling,
konseptutvikling,
JavaScript, HTML, CSS,
PHP

Detaljer



Tittel på prosjekt

Fag

Emneoverbyggende II

Dato

August - Desember 2014

Figur 34: Forskastet forslag: Forside 4

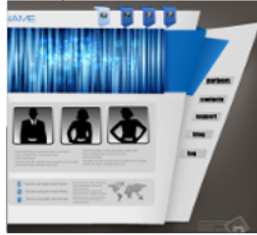
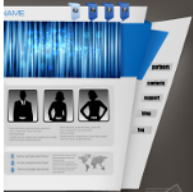
Beskrivelse Dette er en forside med et stort skjermbilde som representerer prosjektet og viktig informasjon ved siden av bildet. Inne på prosjektsiden ligger nøkkelinfo på topp, og en rekke store skjermbilder nedover på siden (og eventuelt en mer inngående beskrivelse).

Fordeler og ulemper Fordelen er at brukeren får mye informasjon med én gang, og dette alternativet vil funke fint dersom vi kan forvente at brukerne i mange tilfeller ikke er så interessert i detaljene. Brukerne kan lese det viktigste på forsiden, og bare de mest interesserte vil velge å gå videre til prosjektsiden.

Dette alternativet baserer seg i stor grad på skjermbilder, de blir tildelt mye plass på websiden. Dette er positivt fordi bilder ofte er mer interessante for folk enn tekst, men muligens negativt fordi mye informasjon som kan være interessant for målgruppen å lese er ikke tilstede.

Alternativene som nå følger, er alternativer vi vurderte å ha som **prosjektside** – samt ett forslag som fungerer både som **forside og prosjektside**:

Prosjektsideforslag 1

<p>BWUWEB</p>	<p>Prosjekttittel</p> <p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed</p>		<p>Laget av</p>  <p>Navn Navn Navn</p>
		<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique, tortor mauris molestie elit, et lacinia ipsum quam nec dui. Quisque nec</p>	
<p>Teknologier</p> <p>HTML5 CSS3 JavaScript</p>	<p>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique, tortor mauris molestie elit, et lacinia ipsum quam nec dui. Quisque nec mauris sit amet elit iaculis</p>		

Figur 35: Forkastet forslag: Prosjektside 1

Beskrivelse Prosjektsiden består av en grid view med “bokser” i forskjellig størrelser, hvor brukeren som legger inn prosjektet kan velge om han vil putte tekst, titler eller skjermdumper i. Skjermdumper og miniatyrbilder vil åpnes i pop-up-bokser når man klikker på dem.

Fordeler og ulemper Prosjektsiden skiller seg rimelig mye ut fra ordinære sider på web. Her skal den som publiserer et prosjekt kunne velge hvor i griden han skal legge den oppdelte informasjonen. Fordelen med dette alternativet er at det potensielt kan se ganske kult ut. Men muligheten for at det vil se rotete og rart ut er også tilstede. Om studenten som publiserer prosjektet ikke har øyne for hvor ting burde ligge, kan han ende opp med å plassere elementer på plasser hvor de ser rare ut i forhold til resten. Det kan dessuten være vanskelig å få et pent resultat både på prosjekter med mye og prosjekter med lite informasjon.

Prosjektsideforslag 2

BWUWEB

Portefølje

Eksempelprosjekt

Utfyllende informasjon om prosjektet, f.eks. hvilket fag det er fra, hva oppgavebeskrivelsen var, grad av funksjon osv.

Når

Tidsrom (start + sluttdato)

Hvem

[Kari Nordmann](#)
[Karius Nordmann](#)
[Baktus Nordmann](#)

Del



Gå til siden



Figur 36: Forkastet forslag: Prosjektside 2

Beskrivelse Prosjektsiden får plass til all sentral informasjon ved første øyekast. Skjermbilder, nøkkelinfo og detaljert beskrivelse har alt fått tildelt plass høyt oppe på siden.

Fordeler og ulemper Brukeren slipper å scrolle mye for å finne det han leter etter. Ulempen med dette alternativet er at dersom beskrivelsen av prosjektet begynner å bli lang, vil kolonnen med tekst raskt kunne se merkelig ut.

Prosjektsideforslag 3



Webside til Hamar Huskestativ A/S

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique, tortor mauris molestie elit, et lacinia ipsum quam nec dui. Quisque nec mauris sit amet elit iaculis pretium sit amet quis magna. Aenean velit odio, elementum in tempus ut, vehicula eu diam. Pellentesque rhoncus aliquam mattis. Ut

Verktøy og teknologier

HTML, CSS, PHP, MySQL,
InDesign, PhotoShop, NotePad++

Fag

IMT007 Webdesign

Laget av

[Hyperlink](#) [Hyperlink](#)

Figur 37: Forkastet forslag: Prosjektside 3

Beskrivelse Prosjektsiden består av tradisjonelle skjermdumper og beskrivende tekst og informasjon. Informasjonen består av tittel på prosjektet, en kort beskrivelse og tags for hvilke programmeringsspråk og teknologier som er brukt.

Ved å klikke på miniatyrbildene blir man videresendt til en detaljert beskrivelse av prosjektet og skjermdumper.

Fordeler og ulemper Lettfattelig, men kjedelig.

Forside- og prosjektforslag i ett

BWUWEB

Portefølje

Prosjekttittel

Fag
Dato
Prosjekttype

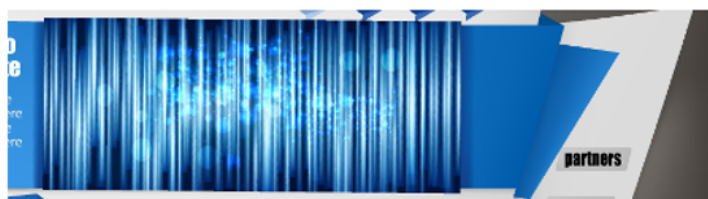
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla quam velit, vulputate eu pharetra nec, mattis ac neque. Duis vulputate commodo lectus, ac blandit elit tincidunt id. Sed rhoncus, tortor sed eleifend tristique, tortor mauris molestie elit, et lacinia ipsum quam nec dui.



Prosjekttittel

Fag
Dato
Prosjekttype

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur



Figur 38: Forkastet forslag: Forside og prosjektside

Beskrivelse Dette alternativet kalte vi “etasjevissning” ettersom det er bygd opp i etasjer nedover. Hver etasje består av et prosjekt, det nyeste prosjektet skal alltid ligge i den øverste etasjen. Ved å bla nedover får man se neste etasje, og etter ca. 10 etasjer (prosjekter) vil man kunne trykke på en “Neste”-knapp for å bla til en ny side med eldre etasjer. Av informasjon vil man kunne finne skjermbilder og en beskrivelse av hvert prosjekt, samt lenker til studentene bak prosjektet.

Fordeler og ulemper Dette alternativet har ingen forside, siden prosjektsiden fungerer både som oversikt over alle prosjekter og detaljvisning for hvert prosjekt. Websider bygd opp i etasjer er i ferd med å bli en trend, noe vi har sett på en rekke moderne nettsider den siste tiden. Med slike etasjer ville gitt BWUWEB et tidstriktig og trendy preg.

Vi innser at denne måten å presentere informasjon på dessverre er uegnet for websider som inneholder mye informasjon. Siden det i vårt tilfelle ikke er snakk om å bygge hele BWUWEB i etasjer, men kun prosjektsiden, kunne det ha fungert dersom man ikke skulle publisere mye informasjon om hvert prosjekt. I og med at mange av studentpro-

sjektene sannsynligvis vil kreve bruk av mye tekst og bilder, har vi konkludert med at vår porteføljeløsning blir for omfattende til dette alternativet.

I Brukertest

Dette er brukertesten utført på fire testpersoner i forbindelse med prototypen.

Brukertest

1. Vi presenterte websiden og fortalte kort hva den var.
2. Vi ba brukeren navigere seg mellom, først for å utføre fire oppgaver (f.eks. "gå inn på en studentprofil" og "kikk litt på et studentprosjekt"), deretter for å navigere fritt.
3. Vi stilte brukeren en rekke spørsmål.

De fire testede brukerne er representanter fra målgruppen. De har teknisk kompetanse og det var derfor ikke avgjørende å *ikke* bruke tekniske ord. Ingen av dem hadde sett websida før brukertesten. De fire oppgavene skal teste hvor lang tid brukerne trenger på å navigere seg imellom, for å se om noe henger ulogisk sammen og er lite brukervennlig.

Oppgaver:

1. Finn brukerprofilen til Oda.
2. Finn nyheten om mobile applikasjoner.
3. Gå inn på forsida.
4. Finn prosjektet HiG Debatt og klikk deg inn for å lese mer om det.

Testperson #1

Notater til oppgavene:

1. Null problem.
2. Null problem.
3. Null problem.
4. Null problem. Trengte ikke lang beslutningstid!

Hvem tror du målgruppen til denne websiden er?

Studenter og lærere ved HiG

Synes du det er enkelt å komme tilbake til forsiden?

Ja!

Er det noe som mangler som du forventet å se?

-

Er det noe du forventer bør være på forsiden til denne sida?

Footer. Kunne vært brødsmuler i footer.

Synes du det er lett å forstå hva formålet med websiden er?

Ja, når man leser tittel og menyen.

Synes du det er enkelt å lese skriften? For små/stor skriftstørrelse?

Enkelt å lese.

La du merke til informasjonen som kom opp når du holdt musepekeren over et prosjekt?

Nei.

Kan du nevne tre ting du liker på siden, og tre ting du ikke liker?

Liker: Logoen, at det er bilder av prosjekter med info, skrifttyper

Liker ikke: Teksten under personbildene på prosjektsidene, størrelsen på tittelen på prosjekter (var for stor, gikk litt i ett med logo), synes infoen ved hvert prosjektbilde burde ligge på samme høyde.

Hva synes du om designet? Layouten, hvor ting ligger plassert, farger?

Fint. Foreslår at profilbildene på prosjektene ligger enten nederst (i footer) eller nederst i bunnen på prosjektsiden. Foreslår å tenke på linjene!

Testperson #2

Notater til oppgavene:

1. Null problem. Synes det var lett å finne i kulloversikten.
2. Null problem. Likte neste/forrige. Foreslår sidebar til dette!
3. Null problem.
4. Null problem. Likte hovereffekten. Likte alle folk på toppen og teksten ved siden av hvert bilde.

Hvem tror du målgruppen til denne websiden er?

De som skal søke webutvikling og arbeidsgiver.

Synes du det er enkelt å komme tilbake til forsiden?

Jada! Likte forresten at det ble blå strek under logoen.

Er det noe som mangler som du forventet å se?

Noe på forsida! (på dette tidspunktet var forsida tom)

Søk

Er det noe du forventer bør være på forsiden til denne sida?

Nyheter, kanskje. Hva websiden er (beskrivelse).

Synes du det er lett å forstå hva formålet med websiden er?

Ja.

Synes du det er enkelt å lese skriften? For små/stor skriftstørrelse?

Fin størrelse.

La du merke til informasjonen som kom opp når du holdt musepekeren over et prosjekt?

Ja, og likte det.

Kan du nevne tre ting du liker på siden, og tre ting du ikke liker?

Liker: At teksten på lenkene popper når man hover, logoen og generelt fremvisningen.

Liker ikke: At websiden ikke har footer

Hva synes du om designet? Layouten, hvor ting ligger plassert, farger?

Liker både design og farger, synes det er kult med HiG-blått! Liker menyen, den er enkel.

Foreslår å ha en strek under menyelementet man er inne på.

Testperson #3

Notater til oppgavene:

1. Null problem.
2. Null problem.
3. Null problem. Dette gikk lynraskt!
4. Null problem. Synes det var tøft med hovereffekt, men foreslår fade!

Hvem tror du målgruppen til denne websiden er?

I hovedsak studenter, men tenker det er artig å se både for skolen og potensielle arbeidsgivere.

Synes du det er enkelt å komme tilbake til forsiden?

Ja, ikke noe hokus-pokus!

Er det noe som mangler som du forventet å se?

Kategorisering av nyheter, men dette avhenger av hvor stort fokus nyhetene skal ha på sida. Søk hadde vært veldig fint, egentlig helst globalsøk. Som student er det ingen åpenbar link til hvor han skal delta, hvis det skal være tydelig.

Er det noe du forventer bør være på forsiden til denne sida?

Siste prosjekter samt et utdrag av nyheter. Hvert fall dette. Kanskje også noe fast tekst, beskrivelse av websida/velkomstbeskjed. En tekst om hva sida kan tilby, en introduksjon.

Synes du det er lett å forstå hva formålet med websiden er?

Ja, veldig tydelig.

Synes du det er enkelt å lese skriften? For små/stor skriftstørrelse?

Veldig enkelt. Fin linjeavstand.

La du merke til informasjonen som kom opp når du holdt musepekeren over et prosjekt?

Ja, likte det!

Kan du nevne tre ting du liker på siden, og tre ting du ikke liker?

Liker: Griden med faste kanter (nyhet og student), fargebrukeren og skrifttyper. Likte også hovereffekten på prosjektene, kjempegjevt å kunne lese litt om hvert prosjekt. Foreslår litt transparent og animert effekt der. Kult med fargeeffekten.

Liker ikke: Litt usikker, men tenker at plassen mellom logo, meny og innhold burde bli brukt til et eller annet (samtidig som han liker at det er litt åpent, men mener det må se mer bevisst ut).

Hva synes du om designet? Layouten, hvor ting ligger plassert, farger?

Likte det. Foreslår footer med kontakinformasjon! Veldig fornøyd med at innholdet er i fokus.

Testperson #4

Notater til oppgavene:

1. Null problem. Likte hovereffekten på lenkene i menyen.
2. Null problem.
3. Null problem.
4. Null problem.

Hvem tror du målgruppen til denne websiden er?

Potensielle nye studenter og bedrifter som har søkt opp studenter (i en jobbsøkersammenheng).

Synes du det er enkelt å komme tilbake til forsiden?

Ja. Er sånn han er vant til å gjøre det - logisk. For andre ville det kanskje vært relevant med egen lenke.

Er det noe som mangler som du forventet å se?

HiG-reklame. Var ingenting som sa HiG på denne websiden, er ikke HiG representert?

Er det noe du forventer bør være på forsiden til denne sida?

Bildeslider.

Synes du det er lett å forstå hva formålet med websiden er?

Ja, formålet er å informere. Følte ikke det var noe sted for han å gi feedback, så han tenker at det er enveiskommunikasjon.

Synes du det er enkelt å lese skriften? For små/stor skriftstørrelse?

Han syntes det var bra.

La du merke til informasjonen som kom opp når du holdt musepekeren over et prosjekt?

Ja.

Kan du nevne tre ting du liker på siden, og tre ting du ikke liker?

Liker: Enheten, oversiktlig hele tiden og at det var orden og systematikk når det gjelder strukturering av innhold (som f.eks. studentene og på nyhetene også!). Ryddig og pent.
Liker ikke: Den tjukke arialfonten i menyen, likte i utgangspunktet fargeprofilen, men på prosjekthover ble det litt mye med oransje på sort. Kan være transparent sort eller en blå boks rundt for eksempel. Foreslår en blå strek oppå prosjekten (i samme gate som den over menyen).

Hva synes du om designet? Layouten, hvor ting ligger plassert, farger?

Synes det var en smart måte å gjøre det på, i forhold til videre arbeid. Hvis f.eks. medieproduksjon skulle ha samme side, kunne de enkelt bruke samme oppsett med egne fargeprofiler. Fargeprofil for hvert studium for å skille det slik. Foreslår at vi tar en titt på Open Sans i stedet for Arial.

Spørsmål inspirert av en artikkel funnet her:

<http://www.jenniferslegg.com/2007/09/24/list-of-questions-to-ask-website-usability-testers/>

J Prosjektavtale

Følgende vedlegg er prosjektavtalet med alle underskrifter.



HØGSKOLEN I GJØVIK

PROSJEKTAVTALE

mellom Høgskolen i Gjøvik (HiG) (utdanningsinstitusjon),

Webavdelingen ved Høgskolen i Gjøvik,
Anders Gute (oppdragsgiver), og
Marte Johnsen og Mette Pernille Hellesvik

(student(er))

Avtalen angir avtalepartenes plikter vedrørende gjennomføring av prosjektet og rettigheter til anvendelse av de resultater som prosjektet frembringer:

1. Studenten(e) skal gjennomføre prosjektet i perioden fra januar 2013 til juni 2013.

Studentene skal i denne perioden følge en oppsatt fremdriftsplan der HiG yter veiledning. Oppdragsgiver yter avtalt prosjektbistand til fastsatte tider. Oppdragsgiver stiller til rådighet kunnskap og materiale som er nødvendig for å få gjennomført prosjektet. Det forutsettes at de gitte problemstillinger det arbeides med er aktuelle og på et nivå tilpasset studentenes faglige kunnskaper. Oppdragsgiver plikter på forespørsel fra HiG å gi en vurdering av prosjektet vederlagsfritt.

2. Kostnadene ved gjennomføringen av prosjektet dekkes på følgende måte:
 - Oppdragsgiver dekker selv gjennomføring av prosjektet når det gjelder f.eks. materiell, telefon/fax, reiser og nødvendig overnatting på steder langt fra HiG. Studentene dekker utgifter for trykking og ferdigstilling av den skriftlige besvarelsen vedrørende prosjektet.
 - Eiendomsretten til eventuell prototyp tilfaller den som har betalt komponenter og materiell mv. som er brukt til prototypen. Dersom det er nødvendig med større og/eller spesielle investeringer for å få gjennomført prosjektet, må det gjøres en egen avtale mellom partene om eventuell kostnadsfordeling og eiendomsrett.
3. HiG står ikke som garantist for at det oppdragsgiver har bestilt fungerer etter hensikten, ei heller at prosjektet blir fullført. Prosjektet må anses som en eksamensrelatert oppgave som blir bedømt av faglærer/veileder og sensor. Likevel er det en forpliktelse for utøverne av prosjektet å fullføre dette til avtalte spesifikasjoner, funksjonsnivå og tider.
4. Den totale besvarelsen med tegninger, modeller og apparatur så vel som programlisting, kildekode, disketter, taper mv. som inngår som del av eller vedlegg til besvarelsen, gis det en kopi av til HiG, som vederlagsfritt kan benyttes til undervisnings- og forskningsformål. Besvarelsen, eller vedlegg til den, må ikke nyttes av HiG til andre formål, og ikke overlates til utenforstående uten etter avtale med de øvrige parter i denne avtalen. Dette gjelder også firmaer hvor ansatte ved HiG og/eller studenter har interesser.

Besvarelser med karakter C eller bedre registreres og plasseres i skolens bibliotek. Det legges også ut en elektronisk prosjektbesvarelse uten vedlegg på bibliotekets del av skolens internett-sider. Dette avhenger av at studentene skriver under på en egen avtale hvor de gir biblioteket tillatelse til at deres hovedprosjekt blir gjort tilgjengelig i papir og nettutgave (jfr. Lov om opphavsrett). Oppdragsgiver og veileder godtar slik

offentliggjøring når de signerer denne prosjektavtalen, og må evt. gi skriftlig melding til studenter og dekan om de i løpet av prosjektet endrer syn på slik offentliggjøring.

5. Besvarelsens spesifikasjoner og resultat kan anvendes i oppdragsgivers egen virksomhet. Gjør studenten(e) i sin besvarelse, eller under arbeidet med den, en patentbar oppfinnelse, gjelder i forholdet mellom oppdragsgiver og student(er) bestemmelsene i Lov om retten til oppfinnelser av 17. april 1970, §§ 4-10.
6. Ut over den offentliggjøring som er nevnt i punkt 4 har studenten(e) ikke rett til å publisere sin besvarelse, det være seg helt eller delvis eller som del i annet arbeide, uten samtykke fra oppdragsgiver. Tilsvarende samtykke må foreligge i forholdet mellom student(er) og faglærer/veileder for det materialet som faglærer/veileder stiller til disposisjon.
7. Studenten(e) leverer oppgavebesvarelsen med vedlegg (pdf) i Fronter. I tillegg leveres et eksemplar til oppdragsgiver.
8. Denne avtalen utferdiges med et eksemplar til hver av partene. På vegne av HiG er det dekan/prodekan som godkjenner avtalen.
9. I det enkelte tilfelle kan det inngås egen avtale mellom oppdragsgiver, student(er) og HiG som nærmere regulerer forhold vedrørende bl.a. eiendomsrett, videre bruk, konfidensialitet, kostnadsdekning og økonomisk utnyttelse av resultatene.

Dersom oppdragsgiver og student(er) ønsker en videre eller ny avtale, skjer dette uten HiG som partner.

10. Når HiG også opptrer som oppdragsgiver trer HiG inn i kontrakten både som utdanningsinstitusjon og som oppdragsgiver.
11. Eventuell uenighet vedrørende forståelse av denne avtale løses ved forhandlinger avtalepartene i mellom. Dersom det ikke oppnås enighet, er partene enige om at tvisten løses av voldgift, etter bestemmelsene i tvistemålsloven av 13.8.1915 nr. 6, kapittel 32.
12. Deltakende personer ved prosjektgjennomføringen:

HiGs veileder (navn): Anders Løvlie

Oppdragsgivers
kontaktperson (navn): Anders Gule

Student(er) (signatur): Mette Pernille Hellesvikt dato 15.01.13

Marc Jensen dato 16.01.13

_____ dato _____

_____ dato _____

Oppdragsgiver (signatur): Anders C. C. C. dato 15/01-13

IMT Dekan/prodekan (signatur): MV dato 5/2/2013

K Bilder

Liste over bildene brukt i prototypen, alle royalty-free fra colourbox.com.

Bilder fra Colourbox

De følgende bildene er lisensiert som Royalty-free:

<http://www.colourbox.com/image/beautiful-young-woman-confident-image-3553265>

<http://www.colourbox.com/image/handsome-young-man-looking-at-you-image-3946273>

<http://www.colourbox.com/image/handsome-man-with-eyeglasses-image-3596801>

<http://www.colourbox.com/image/image-1284323>

<http://www.colourbox.com/image/3d-open-smartphone-with-cloud-of-application-icons-isolated-white-image-4949285>

<http://www.colourbox.com/image/female-hand-holding-computer-mouse-image-2188552>

<http://www.colourbox.com/image/image-1922406>

<http://www.colourbox.com/image/photo-of-beautiful-woman-image-2563592>

<http://www.colourbox.com/image/young-beautiful-woman-posing-at-white-background-image-2962708>

<http://www.colourbox.com/image/casual-man-image-3578154>

<http://www.colourbox.com/image/image-2039852>

<http://www.colourbox.com/image/portrait-of-young-wild-african-lion-image-3270459>

<http://www.colourbox.com/image/big-beautiful-lion-stands-isolated-on-the-white-image-2741362>

<http://www.colourbox.com/image/business-website-template-with-origami-image-3198051>

<http://www.colourbox.com/image/business-website-template-with-origami-image-3198048>

<http://www.colourbox.com/image/image-1920802>