

Refleksjonsrapport¹ for produktbasert oppgave



Laget av: 10122, 10030, 10229, 10142, 10024, 10010, 10049, 10190, 10211

Gruppenummer: 0000

¹ Reflection is “the practice of periodically stepping back to ponder the meaning to self and to others in one's immediate environment about what has recently transpired” Raelin, J. A. (2001). "Public Reflection as the Basis of Learning." *Management Learning* 32(1): 11–30. A reflective practitioner is a person capable of learning, acting, and adapting to environments, someone who is constantly seeking to widen their experience and knowledge by adapting their manner of work in the profession. Someone who always learns through what they do, and who continually combines action with reflection on what has been done.

Innhold

1. Introduksjon	3
1. Refleksjoner rundt innsatsen innenfor prosjektledelse	4
1. Evaluering av organisering av prosjektgruppen, fordeling av oppgavene, roller og ansvar	4
2. Evaluering av effektiviteten til risikostyringsplanen	4
3. Evaluering av effektiviteten til kommunikasjonsplanen	5
4. Vurdering av prosjektets resultater i forhold til suksesskriteriene i pre-rapporten.....	6
2. Evaluering av påvirkningen (prosjektsuksessen)	7
1. Målgruppen til produktet	7
2. Vurdering av kvaliteten på sluttproduktet	7
3. Faktorer som har bidratt til å mislykkes og til å ha suksess	8
4. De viktigste lærdommene, erfaringene og anbefalingene fra prosjektet.....	10
1 Lærdommer	10
2 Erfaringer.....	10
3 Anbefalinger.....	11
5. Læring og endring	11
1. Læring	11
2. Endringer og avlæring	12
6. Annerkjennelse.....	13
7. Referanseliste	14
8. Vedlegg	15

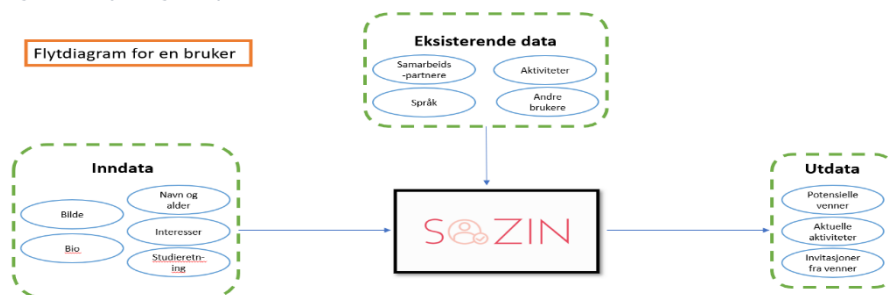
1. Introduksjon

Tall fra studentenes helse- og trivselsundersøkelse (SHoT) viser at ensomhet er et voksende problem blant studenter. Rundt 41% av studenter oppgir at de har få eller ingen venner. Tallene er enda høyere om man bare ser på de yngste studentene (SHoT, 2023). Per dags dato finnes det ingen gode løsninger som skaper arenaer hvor unge mennesker kan treffe nye mennesker, og som legger til rette for aktiviteter og arrangementer. Dette er kjernen i problemstillingen gruppen har valgt å se nærmere på.

Det er gjentatte ganger bevist at ensomhet er tett knyttet til utviklingen av psykiske lidelser (Universitetet i Oslo, 2023). Det finnes i dag en rekke årsaker til at flere og flere kjenner på ensomhet. Tidligere var det å flytte til en ny by, hvor man ikke kjente noen, en stor del av årsaken. Covid-19, med digital undervisning og få sosiale arenaer, har gjort at enda flere kjenner på ensomhet. Forskning fra Australia og Danmark fremhever tre aspekter som bidrar til mental sunnhet; å gjøre noe aktivt, å gjøre noe sammen og å gjøre noe meningsfylt (Akershus universitetssykehus, 2022). Disse tre aspektene har vi valgt å bruke i vår løsning på ensomhet hos studenter. Dette har vi gjort gjennom konseptet Sozin.

Sozin er en app som har til hensikt å etablere nye bekjentskap og vennskap gjennom felles interesser og hobbyer. Sozin er primært rettet mot studenter og skal motvirke ensomhet. Dette gjøres ved at brukere legger inn opplysninger om seg selv. Deretter brukes kunstig intelligens til å sammenligne dette opp mot de andre brukerne av appen. Basert på denne informasjonen vil appen anbefale personer den tror vil passe sammen, dette er vist i et flytdiagram i Figur 1. Videre vil vi, ved hjelp av ulike samarbeidspartnere, kunne anbefale brukerne å møtes på en spesifikk plass hvor vi tror at de vil ha det gøy sammen. På denne måten vil vi legge til rette for at det blir lettere å møte andre med samme interesser, samtidig som man aktiviserer seg sammen med andre. Brukergrensesnittet vil på mange måter minne om appen Tinder, men et viktig aspekt med hele appen er at det ikke skal dreie seg om kjærlighet, status over å ha møtt flest folk, eller gjøre mest mulig. De viktigste parameterne vil derfor være folks interesser og hobbyer, og ikke utseende eller lignende.

Figur 1 - Flytdiagram for bruker



1. Refleksjoner rundt innsatsen innenfor prosjektledelse

1. Evaluering av organisering av prosjektgruppen, fordeling av oppgavene, roller og ansvar

Ved prosjektstart foretok gruppen en idemyldring for å identifisere mulige forretningsideer. Videre ble det valgt ut en ide, som gruppen definerte ytterligere. Vi opplevde denne strategien som vellykket, og at den ga rom for kreativitet i en stor gruppe. Det var høy grad av deltakelse, noe som førte til en effektiv prosjektstart og høy eierskapsfølelse blant prosjektgruppen.

Vi har valgt en funksjonellstruktur (Hussein, 2016, s.60). Gruppen ble delt inn i ulike enheter som jobbet med hvert sitt tema. En enhet skulle jobbe med app utvikling, mens en annen gruppe jobbet med markedsundersøkelser, brukerundersøkelser, kontakt med mulige samarbeidspartnere og interessenter osv. Til hvert møte oppdaterte de forskjellige enhetene hverandre på progresjonen. Gruppen kom med innspill, og enheten tok de til etterretning og jobbet videre med produktet.

Utover prosjektet ble de ulike rollene tydeligere definert, og ansvaret ble fordelt i gruppen. For å planlegge prosjektet brukte vi WBS og fremdriftsplan med milepæler (Hussein, 2016, s.67). Verktøyene var nyttige for å få oversikt over prosjektets omfang.

Hovedoppgaven med å produsere appen, ble distribuert til en enhet med tre av prosjektets medlemmer. Gjennom de ukentlige møtene ble gruppen oppdatert på produktet, og fikk muligheter til å komme med innspill. Innflytelsen fra resten av gruppen var viktig for å produsere en gjennomtenkt app. De resterende i prosjektgruppen jobbet med markedsundersøkelser for å forstå problemet, brukerne og kundene bedre. De arbeidet også med å identifisere og kontaktet samarbeidspartnere, samt planlegge hvordan appen burde testes. Denne arbeidsfordelingen synes gruppen var fornuftig både før og i etterkant av prosjektet (se vedlegg 1 – Pre-rapport for detaljert om inndeling av roller og ansvar).

Gruppen synes at det var en fornuftig fordeling av roller og ansvar, men grensesnittene internt i de ulike enhetene kunne kommet enda tydeligere frem i det daglige arbeidet. Et eksempel på denne utfordringen oppstod da vi kontaktet aktuelle samarbeidspartnere. Her burde en person ha fulgt opp tilbakemeldingene kontinuerlig og lagd en oppsummering av tilbakemeldingene som da ble presentert på møtene. På denne måten kunne gruppen økt kvaliteten på denne delen av arbeidet gjennom at den bestemte personen fikk erfaringer med hva som fungerte og hva som ikke gjorde det, og på den måten fått mer ut av det. Ansvaret ble ikke tydelig gitt til en person og informasjon ble dermed dårlig forvaltet.

2. Evaluering av effektiviteten til risikostyringsplanen

Før vi gikk i gang med prosjektet ble det laget en risikovurderingsplan (Se vedlegg 1 – Pre-rapport). Hensikten med denne var å gjøre en risikoidentifikasjon og planlegge hvordan risiko skulle håndteres.

For å gjøre en risikovurdering gjorde vi én kvalitativ og én kvantitativ vurdering. Dette ble gjort for å finne risikoen og konsekvensen disse kunne ha for prosjektmålene. Risikofaktorer kan ofte deles inn i 4 kategorier; produktrisiko, organisatorisk risiko, menneskerisiko og omgivelserisiko (Hussein, 2016, s.90-92). Risikovurderingen bidro til å avverge eventuelle negative hendelser før de inntraff. Ettersom gruppemedlemmene kjenner hverandre fra før og er vant til å jobbe sammen, opplevde vi få uenigheter. Likevel følte gruppen det var nyttig å skrive forventningsavklaring på forhånd, blant annet for å høre hvor mange timer de andre på gruppen ønsket å bruke på prosjektet i uken. Gruppen valgte en prosjektleder før vi startet og alle hadde stor tiltro til at vedkommende ville løse konflikter på et tidlig stadium dersom dette skulle oppstå. Alt dette ble gjort for å hjelpe gruppen å håndtere potensiell risiko i prosjektet lettere.

Gruppen lagde et grensesnitt til appen, men det ble ikke utviklet videre. En av grunnene til dette var at det å lage et grensesnitt var mer tidkrevende enn først antatt. En annen grunn var at gruppen i større grad prioriterte å bruke mer tid på å gjennomføre en grundig markedsundersøkelse og gjennomføre samtaler med aktuelle brukere. Dette handlet om at vi ønsket å lage et produkt vi var fornøyd med, og samtidig var et produkt brukerne skulle være fornøyd med slik at vi ikke kunne oppleve å bli utkonkurrert av eventuelt andre potensielle aktører. Prototypen (Vedlegg 4 – Lenke til gammel prototype) av grensesnittet ble sendt ut til en større testgruppe. Testgruppen gav oss mange nyttige tilbakemeldinger, noe som blant annet førte til mer bruk av farger og et mer intuitivt brukergrensesnitt (Vedlegg 2 – Lenke til produktet). Som et resultat av dette ble grensesnittet mer levende å bruke og sannsynligheten for å bli utkonkurrert ved produksjon av appen minsket, samtidig som det viste gruppen viktigheten av brukerinvolvering for å skape et godt produkt.

3. Evaluering av effektiviteten til kommunikasjonsplanen

Prosjektgruppen ble enig om at den beste fremgangsmåten for å kommunisere var å ha et fast møte hver torsdag 10.15-12.00. Der gikk vi igjennom utførte arbeidsoppgaver, nye arbeidsoppgaver til neste møte, samt veien videre. Microsoft Teams ble brukt for å legge ut faglig materiell. Gruppen så behovet for å kunne få svar på saker som hastet, derfor ble det opprettet en Messenger-gruppe for å bidra til effektiv kommunikasjon. Kommunikasjonsplanen førte til en enklere kommunikasjon innad i gruppen.

Ettersom vi var en prosjektgruppe på ni medlemmer, var det forventet at ikke alle kunne møte hver torsdag. Vi erfarte at de som ikke deltok på møtene, ikke fikk med seg planen videre. Det gjorde at de heller ikke fikk arbeidsoppgaver til neste gang. Etter noen møter ble det skrevet ned et referat og en plan for videre arbeid. Problemet med dette var at det ikke var et fast system. Her hadde det vært mer hensiktsmessig å skrive et referat eller en oppsummering fra hvert møte med hva som skal gjøres til neste gang og hvem som skal gjøre det. Dette burde vært definert i kommunikasjonsplanen på forhånd.

De som ikke hadde mulighet til å møte opp, kunne da enkelt funnet den viktigste informasjonen i referatet fra møtet. Slik kunne vi ha sikret at alle var klar over arbeidsoppgavene samt hva man var blitt enig om og dermed skapt en dynamisk prosjektgruppe. Dette viser at god informasjonsflyt er et viktig suksesskriterium for å ha fremgang i prosjektet (Hussein, 2016, s.45).

4. Vurdering av prosjektets resultater i forhold til suksesskriteriene i pre-rapporten

Ved prosjektoppstart satte gruppen seg prosjektmål for prosjektet. Disse fungerer også som suksesskriterier. Gruppen satt både resultatmål og effektmål.

Resultatmålene gikk på at gruppen ønsket å få 3000 brukere i løpet av de første to månedene, at 75% av alle brukere får nye venner og at 80% av brukerne er fornøyd med bruken av appen.

Effektmålene gikk på at færre studenter skulle oppleve ensomhet, studenttrivsel og engasjement gå opp, øke sannsynlighet for å møte likesinnede, samt frigjøre ressurser hos fritids- og støtteinstitusjoner.

Basert på de nevnte suksesskriteriene klarte ikke gruppen å levere et prosjekt i tråd med de opprinnelige målene. Gjennom prosjektforløpet har gruppen innsett at det var for ambisiøst å utvikle en ferdig app av god kvalitet, og målsetningen ble derfor endret. Opprinnelige hovedmål ble gjort om til langsiktige mål som gruppen ønsker å tilfredsstille innen en tidsperiode på to år. Mål for prosjektperioden ble endret til å lage et grensesnitt for appen i løpet av april, samt å gjennomføre grundige markedsundersøkelser og identifisere samarbeidspartnere og interessenter. En av årsakene til denne endringen er blant annet at gruppen innså risikoen tilknyttet utvikling av et produkt uten å vite nøyaktig behovet til brukerne, noe som kan resultere i at produktet ikke blir tatt i bruk. Dette ville ført til sløsing av tid og ressurser.

Til tross for at prosjektet ikke treffer på suksesskriteriene, evalueres prosjektledelsesinnsatsen som delvis vellykket. Årsaken til dette er at det ble tatt høyde for de oppdagelsene gruppen gjorde underveis, og prioritert deretter å sette nye oppnåelige mål. Ved å skape en oversikt over markedet gjennom brukerundersøkelser og samarbeidspartnere, danner dette et godt grunnlag for å utvikle appen videre. I ettertid ser vi at det er svært nyttig med revisjon av prosjektmålene og suksesskriteriene i prosjekter som endres underveis. På den måten kan man oppdatere seg på situasjonen og skape en felles forståelse for videre arbeid. Det legges også til at kommunikasjonen og organiseringen i prosjektet anses som god.

Vi vurderer vår prosjektledelsesinnsats som vellykket:

Skala	Svært uenig	Uenig	Hverken eller	Enig	Svert enig
Vårt svar			Ta læring underveis, og endre fokus basert på dette. Leverte ikke produkt.		

2. Evaluering av påvirkningen (prosjektsuksessen)

1. Målgruppen til produktet

Målgruppen til produktet, Sozin, er studenter ved universiteter i Norge. Ettersom det kan være ubehagelig å innrømme at man føler seg ensom, har vi valgt å rette produktet mot studenter som ønsker å møte nye mennesker. På denne måten vil målgruppen bli større og ensomme studenter kan gå inn under den gruppen. Dermed kan Sozin brukes av både ensomme studenter og studenter som ønsker å bli kjent med nye eller flere studenter. På sikt kan man utvide målgruppen til blant annet VGS-elever.

For å kartlegge hvordan interessentene stiller seg til temaet, så gjennomførte gruppen en interesseanalyse (Hussein, 2016, s.20). Dette gjorde vi i form av en undersøkelse med 202 deltakere. Hensikten var å kartlegge interessen rundt produktet (Hussein, 2016, s.21). Her var nesten 80% av de spurte mellom 20-30 år. Denne viser videre at rundt 68 % er litt interessert i å bli kjent med nye folk, og hele 29% forteller at de er veldig interessert i å møte nye folk. I undersøkelsen ble det forklart hvordan Sozin skulle fungere, og hva hensikten var. Da svarte hele 63,4% av deltakerne at de var litt interessert, og 15,8% svarte at de var veldig interessert. Resultatene kan videre ses i detalj i vedlegg 7 – Resultat fra undersøkelse. Ut ifra disse tallene forstod gruppen at dersom man skal lykkes med et slikt konsept, er det nødvendig å lage et produkt som klarer å få tak i de brukerne som svarer at de er litt interessert. Dette stiller en del krav til appens utforming og hensikt. Det var i denne prosessen gruppen innså at det er nødvendig å bruke mye tid på markedsundersøkelse, før man bruker masse ressurser på å utvikle selve appen. Dette innebar også et behov for samarbeidspartnere som kunne hjelpe oss med å skape et bredt utvalg av aktiviteter som treffer mange.

2. Vurdering av kvaliteten på sluttproduktet

Gruppen har brukt mye tid på å utvikle et godt grunnlag før det investeres tid og penger i å utvikle en app. Dermed har ikke gruppen kommet til selve programmeringen av produktet. På mange måter kan man si at sluttproduktet ikke holder den kvaliteten gruppen først ønsket. Likevel har det blitt utviklet et grensesnitt som vil gjøre jobben med programmeringen enklere. Gruppen har brukt tid på å teste grensesnittet ved hjelp av et program kalt Figma. På denne måten har vi hatt mulighet til teste utseende og noen av funksjonene til appen.

Som en del av markedsundersøkelsene kom det frem at Trøndelag Fylkeskommune var veldig interessert i et slikt produkt (Vedlegg 6 - Kontaktlogg). De jobbet selv med noe lignende for to år siden, og ville veldig gjerne være med i et samarbeid hvor de kunne bruke våre erfaringer og vår app for å bidra til bedre mental helse hos elever på videregående skoler. De kunne tilby bakgrunnsdata fra deres eget prosjekt, mot at vi ville være med å samarbeide senere, når de skulle gjenoppta prosjektet deres. Det som var viktig for dem var at det ikke blir en konkurranse om å delta på flest mulig

arrangementer, eller møte flest mulig folk. De var veldig fornøyde da de fikk høre at Sozin ikke skal registrere dette i appen, og at et slikt fokus ikke eksisterer. Samtidig mente de at konseptet var veldig bra.

Gruppen har gjennomført en testrunde med rundt 20 potensielle brukere, som alle kom med tilbakemeldinger og forbedringspotensial på grensesnittet. Disse har vært positive til grensesnittet. Flere kommenterte at appen har flere likehetstrekk med Tinder. Dette så gruppen på som en utfordring, ettersom appene har ulike formål og det ikke var ønskelig at disse assosieres. Gruppen valgte derfor å gjøre noen endringer på grensesnittet for å skape større forskjell på appene. Videre har gruppen fått tilbakemelding om at det burde være mulig å sveipe tilbake til forrige side, slik man kan på blant annet iPhone. Det er også ønskelig å kunne søke etter spesifikke aktiviteter i appen, slik at man har mulighet å velge aktiviteter selv. Dette var noe som ble rettet opp i etter testrunden. Ellers ble det også rettet opp i skrivefeil og gjort appen mer levende. Som vedlegg 5 – Tilbakemeldinger fra testrunde ligger tilbakemeldingene fra testrunden.

Basert på at vi ikke har produsert en ferdig app, oppfyller ikke kvaliteten på sluttproduktet målene vi satte oss. Til tross for dette har vi etablert et godt utgangspunkt for selve programmeringen. Vi har fått mange tilbakemeldinger på grensesnittet som vi har brukt til å videreutvikle grensesnittet. Dette resulterer i at sluttproduktet har større potensiale for å bli vellykket og vi unngår å måtte gjøre store endringer på produktet etter at det er ferdigutviklet grunnet manglete markedsundersøkelser. Dette ville ført til store økonomiske tap og tidsbruken fra prosjektstart til vellykket produkt kunne blitt lenger. Link til produktet før testrunden finnes som vedlegg 4 – Lenke til gammel prototype.

*«Veldig bra app! Lett og intuitiv å forstå. Noen skrivefeil her
og der som må rettes opp.»*

- Intervjuobjekt 7, student.

Vi evaluer kvaliteten på sluttproduktet som fremragende:

Skala	Svært uenig	Uenig	Hverken eller	Enig	Svært enig
Vårt svar	Kom ikke i mål med et ferdig produkt				

3. Faktorer som har bidratt til å mislykkes og til å ha suksess

Ved starten av prosjektet definerte prosjektgruppen ulike suksessfaktorer vi mente skulle legges til grunn for at prosjektet skulle oppnå det ønskede sluttresultatet. Suksessfaktorene dannet rammer og et felles grunnlag for hva vi ønsket å prioritere for å nå målet. Dette er en viktig del av tidligfasen for et prosjekt og burde prioriteres høyt. Dette fikk vi også erfare. I vårt tilfelle kom vi frem til flere ulike suksessfaktorer disse ligger på s. 5 i vedlegg 1 – Pre-rapport.

De viktigste faktorene:

Basert på at vi i utgangspunktet satte oss et mål som omhandlet å ha utviklet en ferdig app samt hva den skulle utrette, har vi konkludert med at hovedmålet ikke er oppnådd og prosjektet dermed er mislykket. Vi har derfor valgt å fokusere på hvilke faktorer som har bidratt til dette. De mest sentrale faktorene som har bidratt til at vi mislykkes med sluttresultatet er: Realistiske mål, forkunnskaper, tid, økonomi og ferdigheter.

Målet gruppen satt i starten ble basert mer på et ønske, enn det å ta inn over seg og innhente informasjon, som kunne fortelle oss realismen i det. Det var her et for urealistisk mål. Gruppen burde brukt mer tid på å innhente informasjon fra tilsvarende prosjekter, for å kunne sette seg et godt og realistisk mål. Prosjektet var veldig komplekst, og det viste seg at forkunnskapene til gruppemedlemmene ikke var tilfredsstillende for å oppnå ønsket resultat. Prosjektgruppen manglet forståelse for hva det innebærer å utvikle og programmere en app, samt hvordan en app bør utformes.

Tidspress og ingen avsatte økonomiske midler var faktorer som også bidro til at prosjektet mislyktes. Dette er et ledelsesansvar og gruppen burde utnyttet tiden mer effektivt, samt sørget for at man tidligere i prosessen hadde hatt økonomi til å kunne ta neste steget med å programmere appen. Det viste seg at flere aktører hadde søknadsfrist på økonomisk støtte tidlig på året, noe som gjorde at gruppen ikke fikk til å søke i tide. Videre viste det seg at ferdighetene ikke var tilstrekkelige når det kom til bruk av hjelpemidler som Figma, opplevde gruppen at det ble brukt mye tid på å lære seg programmet. Dette stagnerte utviklingen av produktet og skapte en del frustrasjon blant gruppemedlemmene som skulle benytte verktøyet. Denne utfordringen kunne vært løst ved å utarbeide en større helhetsplan tidligere i prosessen. På denne måten kunne man forutsett utfordringen og brukt mer tid på starten av prosjektet til nødvendig opplæring og unngått sløsing av tid og tidspress mot slutten av prosjektet.

En utfordring gruppen møtte på underveis var lang responstid fra interessenter og samarbeidspartnere. Dette medførte at gruppen måtte gå enda mer aktivt ut for å gjennomføre en ordentlig markedsundersøkelse. Dette gjorde vi ved å kontakte enda flere personer samt å purre ekstra på de man allerede hadde kontaktet.

I tillegg var det mye å gå på når det kommer til planlegging mot interessenter og samarbeidspartnere, god fordeling av arbeid, samt oppfølging av den enkelte i prosessen. Det er verdt å merke seg at de fleste faktorer gruppen her har drøftet omhandler prosjektsuksess og prosjektledessuksess, ikke prosesssuksess.

«Veien til suksess» definerer ulike sett med generiske suksessfaktorer for å oppnå suksess (Hussein, 2016, s. 40). Sammenligner vi disse med både våre definerte suksessfaktorer og de faktorene som bidro

til at vi mislyktes med sluttresultatet, ser vi en god del korrelasjoner, blant annet realistiske estimater og tekniske forhold. Med bakgrunn i dette ser vi viktigheten av en godt etablert prosjektgruppe, som både innehar nok tidligere erfaring, kunnskap om interessenters mål og som på bakgrunn av dette kan sette realistiske mål med oppnåelige tids- og økonomiske rammer.

4. De viktigste lærdommene, erfaringene og anbefalingene fra prosjektet

Prosjektoppgaven har gitt gruppen mye lærdom og mange nye erfaringer. Hvis vi skulle utført prosjektet på nytt er det flere ting vi ville gjort annerledes. Med bakgrunn i prosjektet har vi samlet en rekke lærdommer, erfaringer og anbefalinger til liknende prosjekter.

1 Lærdommer

Den viktigste lærdommen gruppen fikk er at det er viktig å identifisere prosjektets mål før selve sluttproduktet bestemmes. Dette gjør det lettere å finne et sluttprodukt som kan sørge for at man når målene. En annen god lærdom var viktigheten av å starte arbeidet med en forventningsavklaring om målsettinger og selve arbeidet i et prosjekt. Dette hjalp oss med å komme i gang med prosjektoppgaven, samtidig som det ga gruppen en felles forståelse for oppgaven og det hjalp gruppen til å jobbe målrettet sammen. Et annet viktig punkt gruppen lærte var viktigheten av god kommunikasjon innad i prosjektgruppen rundt arbeidsfordeling, fremgang og målsettinger. Ikke bare ga dette en felles forståelse, men gjorde det også lettere å arbeide som en gruppe.

Som vi også fikk oppleve, var det en erfaring fra case-studiet i prosjektlitteraturen angående erfaringen rundt møtereferat (Hussein, 2016, s.220). Hvis det ble skrevet møtereferat for hvert møte og alle måtte lese dette, hadde det sikret at eventuelle misforståelser under møtet ble rettet på. Det vil også løse problemet rundt de som ikke hadde mulighet til å delta på møtet.

Gruppen lærte viktigheten av realistiske målsettinger i et prosjekt, ettersom det er avgjørende for prosjektets gjennomførelse og levedyktighet. For å definere realistiske målsettinger er det nødvendig med god og enstydig kommunikasjon innad i gruppen og med eksterne aktører.

2 Erfaringer

Gjennom arbeidet fikk vi som gruppe erfare viktigheten av effektiv og god kommunikasjon både innad og utad. Dette vil forbedre alle andre deler av prosjektet, spesielt kontinuerlig og stabil fremgang og godt samarbeid. Gruppen erfarte at det er hensiktsmessig å gi ansvaret for kommunikasjon utad til en person. Dette kom av at vi fordelte denne oppgaven til flere i gruppen. Til tross for at dette skapte eierskap og helhetsforståelse for prosjektet, opplevde vi dette som uoversiktlig. Ved å tildele oppgaven til en person ville både kvaliteten på kommunikasjonen blitt bedre, samtidig som at informasjonen blir lettere å jobbe med i ettertid. På denne måten hadde det vært lettere å definere en endelig plan for

hvilke tilbakemeldinger vi ønsket, noe som gruppen ser på som viktig for sluttproduktet. Denne måten å tydelig fordele ansvar og arbeidsoppgaver på, vil trolig også føre til bedre kvalitet på de forskjellige ansvarsområdene og kunne i større grad vært gjort i vårt team. Det forutsetter derimot god kommunikasjon innad i gruppen, så helhetsforståelsen blir bevart. Under prosjektarbeidet fikk vi også erfare hvor viktig det er å justere ambisjonene etter faktiske ferdighetsnivåer, og på den måten skape realistiske forventinger til produktet. Vårt ambisjonsnivå var en del høyere enn det vi faktisk var i stand til å skape, noe som skapte utfordringer med å nå det opprinnelige målet gruppen hadde satt. Vi opplevde også at selv om vi selv var tilfreds med grensesnittet på appen, fikk vi likevel mange tilbakemeldinger på forbedringspotensialer fra brukerne. Dette viste oss at brukertesting er **viktig**.

3 anbefalinger

Som følge av de lærdommene og erfaringene vi tilegnet oss gjennom arbeidet, har vi utarbeidet en rekke anbefalinger til grupper som skal gjennomføre liknende prosjekt. Mange av erfaringene våre finner vi igjen i suksessfaktorer i «veien til suksess» (Hussein, 2016, s.40-45):

- Det er viktig å sette seg godt inn i eksisterende faglitteratur. På denne måten oppnår man god forståelse for arbeidet som skal utføres og kan sette realistiske mål for prosjektet.
- Start med en forventningsavklaring der gruppen spør seg selv spørsmål som «Hva vil vi ha ut av prosjektet?», «Hvilke eksisterende kunnskaper har vi som kan bidra til at dette blir et vellykket prosjekt?», «Hva forventer vi av hverandre?» og «Hvilke svakheter har vi?».
- Definer tydelig hvilken person som skal ha ansvar for de ulike deloppgavene. På denne måten får man utnyttet brukerinvolvering, og samtaler med samarbeidspartnere best mulig.

5. Læring og endring

1. Læring

I prosjektet var det mange aspekter ved å lage en app som gruppen ikke hadde kunnskap om, eller ikke var forberedt på. De viktigste erfaringene er som følger:

- Å produsere og ferdigstille en app er tidkrevende og krever god kunnskap og gode ferdigheter
- Møter med profesjonelle aktører ga oss flere erfaringer
 - Forberedelse til møter er viktig for å få maksimalt ut av møtene
 - Interessentene vi ønsket å kontakte, prioriterte ikke alltid våre henvendelser

Den første og trolig viktigste erfaringen gruppen gjorde, var vanskeligheten ved å planlegge et prosjekt der man har lite kunnskap om de tekniske detaljene rundt skapelsen av produktet. Dette reflekteres gjennom vårt uferdige produkt. Vi oppdaget relativt tidlig at den opprinnelige planen var for ambisiøs. Prosjektet er derfor en god erfaring i å håndtere endringer, og ikke lykkes slik man først hadde tenkt.

I begynnelsen av prosjektet var gruppen noe usikre på hvordan prosjektet skulle gjennomføres. Dette førte til at gruppen valgte å prøve seg litt frem, og fremgangsmåten ble endret noe underveis. Det ble brukt mye tid på markedsundersøkelser både mot brukermarkedet, men også mot samarbeidspartnere. Gjennom møter med aktører som Trøndelag Fylkeskommune og SiT opplevde gruppen at man burde forberedt seg på en annen måte, slik at vi hadde fått mer detaljer rundt det vi ønsket å få ut av møtet. En direkte læring av dette er å etablere intervjulogger og et sett faste spørsmål, som man kan sende ut til intervjuobjekt før møte. Slik blir begge parter bedre forberedt før møtet. Brukerundersøkelsene lærte oss også at det kan være stor variasjon i hva produsenten og brukerne mener er et godt produkt.

2. Endringer og avlæring

Selvstendige arbeidsmetoder og utnyttelse av gruppens kapasitet

I starten av semesteret tenkte vi at det ville være enkelt å utføre et prosjekt med 8-10 personer. Ettersom vi har flere ulike fag, viste det seg å være vanskelig å finne tidsrom der alle var tilgjengelig. Dette gjorde det vanskelig å delegere oppgaver og sørge for at alle fikk noe å gjøre fremover. I tillegg hadde enkelte av gruppemedlemmene jobbet en del selvstendig og tok egne beslutninger uten å kommunisere med andre. Dette skapte problemer for gruppen ettersom enkelte medlemmer endret på deler av oppgaven uten å kommunisere det videre til resten av gruppen. Gruppemedlemmene måtte avlære denne selvstendige arbeidsmetoden, og utnytte gruppens kapasitet for å komme i mål med oppgaven.

Utvikle app i tverrfaglige grupper

I starten av prosjektet trodde vi at det skulle være relativt greit å utvikle en app som fungerte og kunne tas i bruk. Dette viste seg å være feil og vi endte opp med å måtte endre målsettingen fra å skulle utvikle en app til å lage en god prototype vi kunne jobbe videre med. Det å utvikle en app viste seg også å koste mer tid og ressurser enn hva vi først trodde. Ettersom alle medlemmene i gruppen går samme studie og har gjennom sine år på NTNU lært mye av det samme, så hadde vi ingen erfaring med å lage en app. Gruppen måtte avlære tankegangen om å jobbe i en gruppe med kun en fagdisiplin, noe som burde vært gjort fra begynnelsen av prosjektet.

6. Annerkjennelse

I forbindelse med prosjektet vårt gjennomførte vi en markedsundersøkelse bestående av ulike spørsmål rettet mot brukere av appen. Dette var for å forstå markedets behov bedre og utvikle et produkt basert på brukerens ønsker. Vi ønsker derfor å rette en stor takk til alle de 202 deltakerne som har valgt å gjennomføre undersøkelsen og gi oss et godt vurderingsgrunnlag for hvordan vi skulle utvikle konseptet. Vedlegg 7 – Resultat fra undersøkelse viser brukerundersøkelsen med spørsmål, resultater og deltakere.

Videre vil vi også takke de 20 personene som har bidratt i brukertesting, slik at prototypen er blitt best mulig. Vi vil også takke aktuelle samarbeidspartnere for positiv feedback, og for åpenhet rundt støtte av Sozin. En spesiell takk til Trøndelag Fylkeskommune for å bruke så mye tid med oss, og for å dele sine erfaringer fra et tilsvarende prosjekt.

En stor takk rettes også til faglæreren vår Bassam Hussein. Bassam har både gitt oss god læring gjennom undervisning av sentrale temaer for prosjektet, men også vært en dyktig sparringspartner for å komme frem til de gode fremgangsmetoder. Dette har bidratt til nye synspunkter, diskusjon og god læring gjennom arbeidet med prosjektet.

7. Referanseliste

- Akershus universitetssykehus. (2022). *ABC FOR MENTAL SUNNHET: HVA ER DET? Hva er ABC?*. Hentet 06.04.2023 fra <https://abcmentalsunnhet.no/hva-er-abc/>
- Baksaas, J. M. (2022). *Mange norske studenter føler seg ensomme*. Psykologisk.no. Hentet 06.04.2023 fra <https://psykologisk.no/2022/08/mange-norske-studenter-foler-seg-ensomme/>
- Hussein, B. A. (2016). *Veien til suksess. Fortellinger og refleksjoner fra reelle prosjekt-caser*. (1. utg.) Fagbokforlaget.
- Hysing, M., Petrie, K. J., Bøe, T., Lønning, K. J., & Sivertsen, B. (2020). *Only the Lonely: A Study of Loneliness Among University Students in Norway*. *Clinical Psychology in Europe*, 2(1), 1-16. <https://doi.org/10.32872/cpe.v2i1.2781>
- SHoT. (2022). *Fire av ti studenter mangler venner på studiestedet*. <https://studenthelse.no/presse-og-mediemateriell/fire-av-ti-studenter-mangler-venner-pa-studiestedet/> (Sjekket den 03.05.2023)
- Universitetet i Oslo. (2023). *Ensomhet: Den glemte faktor i psykisk helsearbeid?*. <https://www.med.uio.no/om/aktuelt/blogg/2019/ensomhet.html>

8. Vedlegg

Vedlegg 1: Pre-rapport

Vedlegg 2: Lenke til produktet

<https://www.figma.com/proto/fvZlqtFwHfeuEDQIQrwGIM/SoZin-v2?node-id=21-4&scaling=scale-down&page-id=21%3A3&starting-point-node-id=21%3A4&show-proto-sidebar=1>

Vedlegg 3: Video av appen

https://studntnu.sharepoint.com/:v:/s/o365_Praktiskprosjektledelse202/Edz5KtIawgVFm0HtLHg9g8sBGLFTRLTxwpGImUPnQYx2Sw **NB: krever NTNU-konto, lim inn lenke i nettleser**

Vedlegg 4: Lenke til gammel prototype

<https://www.figma.com/proto/k5m2mBCSTk0kq6Hckmpp6p/SoZin?node-id=19-39&starting-point-node-id=21%3A4>

Vedlegg 5: Tilbakemeldingene fra testrunde

Vedlegg 6: Kontaktlogg

Vedlegg 7: Resultat fra undersøkelse