

Reflection Report for Product-Based Assignments

FlatFlow

Leveret av: 10210, 10167, 10192, 10144, 10220, 10125, 10067, 10233, 10154

Gruppenummer: 2

Innholdsfortegnelse

1. Introduksjon.....	2
2. Refleksjon om prosjektledelsen.....	4
3. Evaluering av produktets innvirkning.....	6
4. Faktorer som har bidratt til suksess / fiasko.....	8
5. Viktige erfaringer fra prosjektet.....	9
6. Refleksjon om læring og avlæring.....	11
7. Annerkjennelser.....	13
8. Vedlegg.....	13
9. Referanser.....	13

1. Introduksjon

Å bo i kollektiv kan være utfordrende grunnet utydelig arbeids- og ansvarsfordeling. Dette kan føre til misforståelser, konflikter og misnøye blant beboerne. Etter å ha gjennomført en markedsundersøkelse, ble det klart for oss at mange som bor i kollektiv opplever en rekke utfordringer (se [Vedlegg 2](#)). Disse inkluderte problemer med blant annet mangelfullt renhold, dårlige rutiner og sene innbetalinger av husleie. Vi satte derfor som mål å utvikle en applikasjon som bidrar til å unngå slike problemer.

For å kunne tilby en konkurransedyktig applikasjon, ønsket vi å inkludere funksjonaliteter som ikke allerede eksisterte på markedet. Vi gjennomførte en undersøkelse av eksisterende løsninger og fant flere apper som forsøkte å løse samme problem, inkludert "samboer.app", som var en potensiell konkurrent. Imidlertid oppdaget vi også flere utfordringer med "samboer.app", som gjorde oss sikre på at vi kunne utkonkurrere den på vårt marked. Vi ønsket å utvikle en applikasjon som ville fokusere på personer som bor i kollektiv, med studenter som primær målgruppe, mens "samboer.app" primært er rettet mot par.

Målet med prosjektet var å utvikle en applikasjon som kan gjøre det enklere å bo i kollektiv, ved å tilby en strukturert og organisert måte å håndtere oppgaver og plikter på. Med applikasjonen ønsket vi å hjelpe beboerne med å være gode bidragsytere, unngå konflikter og opprettholde et hyggelig kollektiv. Applikasjonen skal tilby en enkel og oversiktlig måte å holde styr på oppgaver og ansvarsfordeling blant beboere i et kollektiv. Det vil være enkelt å opprette en liste over oppgaver og fordele ansvar. Dette vil sikre at alle har klare og definerte oppgaver, og at ingen oppgaver blir oversett. Basert på behovene vi identifiserte i markedsundersøkelsen, vil appen også ha funksjoner for å legge inn utlegg og en felles kalender. Vi ønsket også å inkludere et scoreboard for å motivere brukerne til å fullføre oppgaver og enkelt holde oversikt over innsatsen til hver person, med hensikt å skape en positiv atmosfære i kollektivet.

For å gi et reelt inntrykk av hvordan applikasjonen vil fungere, har vi utviklet en prototype. Denne gir et helhetlig inntrykk av hvordan applikasjonen skal se ut og hvordan den skal brukes. Dermed kan man få en bedre forståelse av hvordan applikasjonen kan fungere i praksis, og hvordan den kan hjelpe personer som bor i kollektiv.

2. Refleksjon om prosjektledelsen

Da prosjektet var bestemt og prosessen var i gang, ble teamet tidlig enige om rollefordeling og arbeidsoppgaver. Ettersom vi var 9 personer i teamet var det avgjørende å ha tydelige roller fra start. Vi vektla dette tidlig i arbeidet med applikasjonen, noe som bidro til at alle teamets medlemmer var ansvarsbevisste gjennom hele prosessen. Samtlige følte på eierskap til produktet, og teammedlemmene bidro der de kunne, men med hovedvekt på egne arbeidsoppgaver. Vi valgte fra start at alle skulle notere ned egne arbeidstimer, for å sørge for jevn arbeidsfordeling. Jevnlige møter sørget for kontinuerlig progresjon i prosjektet, og ga teamet en oversikt over prosjektets status.

Prosjektleder sørget for at alle i teamet til enhver tid var gitt en arbeidsoppgave og at disse ble gjennomført etter planen. Når det oppstod situasjoner som gjorde at kalenderen måtte endres, var det prosjektleder som sørget for å oppdatere teammedlemmene om dette. Nestlederen var ansvarlig for å sørge for effektivitet og kontinuitet i prosessen under møtene, og sørget sammen med prosjektleder for at arbeidet gikk framover. Scrum Master og UX designer var ansvarlige for at utviklingen av applikasjonen gikk som ønsket, og de resterende teammedlemmene var med som utviklere. I tillegg ble markedsundersøkelse og brukertester utført av markedsførings- og økonomiansvarlige, for å gjøre en vurdering angående etterspørsel av produktet vårt.

Vi var klare over risikoene angående markedsbehovet, konkurransesituasjonen, det tekniske og samarbeidet innad i teamet. Teamets størrelse gjorde at mange måtte koordineres til enhver tid. Ved å ha en god kommunikasjonsplan, som innebar jevnlig møter og digital kommunikasjon på Messenger, sørget vi for å unngå problemer knyttet til manglende eierskap og skjev arbeidsfordeling. Vi opplevde også at vi hadde laget en god plan for å undersøke markedsbehovet ved å ha en spørreundersøkelse som ble gjennomført av personer i målgruppen. På denne måten sikret vi at vi lagde en applikasjon det var etterspørsel etter.

Det å utvikle en omfattende applikasjon krever høy teknisk kompetanse. Det viste seg noen uker inn i prosjektet at teamet ikke satt med riktig teknisk kompetanse for å gjennomføre prosjektet innenfor tidsrammene. Det ville vært svært tidkrevende dersom utviklerne av applikasjonen skulle tilegnet seg nødvendig kunnskap. Vi måtte derfor ta en vurdering på hva som var realistisk å oppnå i det tidsrommet som var satt. Teamet valgte derfor å gå over til en løsning hvor det kun ble laget en prototype i Figma av applikasjonen ([se Vedlegg 4](#)). Dette førte til at vi ikke fikk implementert all

funksjonalitet en fungerende applikasjon ville hatt. Prototypen kunne fremdeles brukertestes og bruker ville få et reelt inntrykk av tilbudene til applikasjonen.

For å sikre kontinuitet i prosjektet, ble det som nevnt besluttet å holde korte ukentlige møter. Dette ville også gjøre det enklere å håndtere eventuelle utfordringer som oppsto underveis. Disse ukentlige møtene ble holdt gjennom hele prosjektperioden for å sikre kontinuitet og mulighet til å justere prosjektet kontinuerlig. Dette gjorde at teammedlemmene alltid hadde arbeidsoppgaver å jobbe med, som deretter ble fullført før neste møte. Denne kontinuerlige utviklingen gjorde det enklere å følge tidsplanen og holde prosjektet på sporet.

Imidlertid opplevde teamet at tidsplanen var for ambisiøs, og at det ikke var nok tid til å utvikle en fullverdig applikasjon. Ved å ha de jevnlige møtene kunne teamet regelmessig evaluere prosjektet og hva som gjensto for å fullføre det. Dette førte til at teamet bestemte seg for å endre strategi og heller fokusere på å utvikle en prototype i stedet for en fullt fungerende applikasjon. Takket være de ukentlige møtene kunne teamet raskt innse at de hadde behov for å justere strategien, og dermed unngå å bruke unødvendig tid på et prosjekt som ikke ville bli fullført innenfor tidsrammen. Dette viser viktigheten av å ha jevnlige møter for å sikre kontinuitet og muligheten til å justere prosjektet kontinuerlig.

For å opprettholde kommunikasjonen rundt frafall på møter, oppdateringer og avklaringer ble det enighet om at alle på teamet skulle være tilgjengelige på Messenger. Generelt fungerte denne plattformen godt for dette formålet, men noen ganger var kommunikasjonen ikke tydelig nok, og frafall ble ikke gitt beskjed om i god tid. Vi innså at vi måtte avklare en felles regel om at frafall måtte meldes innen en bestemt tidsfrist før møtet skulle holdes, slik at teammedlemmenes tid kunne respekteres. Dette burde ha blitt avklart på forhånd for å unngå slike situasjoner. Samtidig ble disse problemene tatt opp på en ryddig måte, noe som viser at det var rom for å ta opp ulike situasjoner og løse dem på en god måte. Vi fikk på denne måten testet kommunikasjonen, og vi erfarte at denne fungerte da vi fikk løst saken og sørget for at slike ting ikke gjentok seg. At det var plass for å ta opp slike ting bidro til en større trygghet og et sterkere samhold i teamet.

Prosjektledelsessuksess krever god planlegging i forkant av prosjektet. Vi hadde fra start satt opp en tidsplan alle teammedlemmene var innstilt på å overholde. For å gjøre dette var vi avhengig av kontinuitet i prosessen. Derfor hadde vi, som nevnt tidligere, ukentlige møter samt kontinuerlig kommunikasjon på Messenger. Dette gjorde at vi oppnådde målet om god planlegging, samt god og

tydelig kommunikasjon. I tillegg ble det på møtene fordelt arbeidsoppgaver fra gang til gang. Det var til enhver tid noe alle kunne bidra med, og dette bidro til at medlemmene var ansvarsbevisste og følte på eierskap til prosjektet. De jevnlige møtene bidro også til fleksibilitet i arbeidet, da vi var i stand til å gjøre endringer fortløpende fordi vi alltid var oppdatert på prosessen og hvordan vi lå an i forhold til tidsplanen. Et eksempel på dette var når vi gikk over til kun å designe en prototype av prosjektet, fordi vi innså at tiden ikke strakk til for å utvikle en applikasjon med ønsket funksjonalitet. Dette ga fortsatt et inntrykk av hvordan applikasjonen faktisk skulle vært.

For å oppnå prosjektsuksess la vi vekt på kommunikasjon med interessenter samt å levere et brukervennlig produkt. Derfor utførte vi to runder med brukertester i løpet av utviklingsprosessen for å kunne ta i mot tilbakemeldinger fra potensielle brukere. Ved å teste produktet på personer i målgruppen fikk vi verdifulle og relevante tilbakemeldinger som vi kunne bruke til å designe et produkt som var brukervennlig og passende for målgruppen. Dette sikret at produktet vi utviklet ville være ønsket og brukt av målgruppen vår.

Totalt sett er teamet enige om at prosjektet ble gjennomført på en god måte og at suksesskriteriene vi diskuterte i pre-rapporten ble overholdt. Disse suksesskriteriene kommer vi også tilbake til senere i denne rapporten. Det som trakk prosjektledelsen ned, er overvurderingen av teamets tekniske kompetanse. Til tross for dette mener teamet at den overordnede prosjektledelsen var suksessfull.

Vi evaluerer vår prosjektledelse som suksessfull:

Scale	Strongly Disagree	Disagree	Neither agree nor disagree	Agree	Strongly Agree
Your response				X	

3. Evaluering av produktets innvirkning

Vi ønsket å rette produktet vårt mot personer som bor sammen med én eller flere andre personer i et kollektiv. Etter vår oppfatning er det ofte høy terskel for å ta opp problemer innad i eget kollektiv, som for eksempel skjev arbeidsfordeling. Ettersom teamet utelukkende består av studenter som har bodd i kollektiv med andre studenter, ønsket vi å utvikle et produkt som adresserte det vi oppfattet

som mulige irritasjonsmomenter internt i et kollektiv. Som et resultat av teamets bakgrunn endte vi opp med å rette produktet mot studenter i lignende bosituasjoner som oss selv.

Vi hadde flere tanker om hvilke funksjonaliteter produktet skulle inneholde. Ved å kombinere disse med resultatene i markedsundersøkelsen vi sendte ut, hadde vi et godt grunnlag for å utvikle et produkt målgruppen ønsket. Det var vanskelig å bedømme den faktiske kvaliteten av produktet vårt, ettersom vi kun utviklet en prototype. Store deler av funksjonalitetene vi ønsket å implementere fungerer ikke i en prototype. Vi valgte likevel å gjennomføre brukertester etter hver iterasjon, slik at prototypen ble best mulig. Responsen i brukertestene og markedsundersøkelsen la grunnlaget for hvilke endringer vi gjorde i hver iterasjon, og ga oss samtidig et godt grunnlag for å bedømme kvaliteten på prototypen.

Nedenfor har vi lagt inn tilbakemeldinger fra tre studenter som har testet prototypen:

Tilbakemelding 1:

“Jeg synes ideen bak appen er god. Det kan fort oppstå små situasjoner i kollektivet vårt som kunne ha vært unngått om vi hadde brukt en lignende app, og det regner jeg med at gjelder for andre også. Jeg likte spesielt bruken av felles kalender, da det kan være fint å ha en oversikt over når alle er hjemme for planlegging av felles middag eller vasking for eksempel. Det er også fordel å ha et scoreboard som kan føre til at arbeidsfordelingen blir jevnere. Skulle gjerne ønske at det var en faktisk app, så kunne jeg ha testet enda mer.”

Tilbakemelding 2:

“Jeg synes ofte det kan bli litt diskusjoner og småkrangler for småting i kollektivet, men denne appen kan forhindre det litt. Jeg mener at jeg vasker og rydder mest i kollektivet, så kanskje hvis noen ser seg selv langt nede på scoreboardet vil de begynne å bidra litt mer. Kan man endre på poengsummene for hver oppgave selv? Ser for meg at det kan bli litt diskusjon om hvor mye poeng hver oppgave skal gi, men det må man vel klare å bli enige om. Det som også er fint er at man kan legge inn gjøremål her, så slipper man å glemme hva som skal gjøres.”

Tilbakemelding 3:

“Jeg synes appen er veldig oversiktlig og lett å bruke. Det er så klart vanskelig å få hele inntrykket av en prototype, men jeg tror dette er noe jeg kunne ha brukt, ja. Jeg vet ikke helt om man kommer til å legge inn utlegg i denne appen, da Vipps allerede har en veldig grei løsning på dette, men man

kunne kanskje hatt noe annet der istedenfor. «Dagens kalender»-delen på hovedsiden er veldig grei da, så lenge man legger inn det som trengs. Jeg tror appen fungerer som et bra verktøy om alle i kollektivet bruker den aktivt. Dersom det ikke skjer, tror jeg den mister all nytte.»

Vår vurdering av produktets kvalitet baserer seg som nevnt på brukernes respons, kombinert med teamets tanker om både idé og produkt. Vi satt opp to punkter man kan vurdere produktet ut fra:

1. Er ideen bak produktet god?
2. I hvilken grad klarer produktet å løse problemet vi har valgt?

Teamets medlemmer mener at ideen bak produktet er god, noe vi opplever at brukertesterne har vært enige i. Både før utviklingen av prototypen begynte og etter begge iterasjonene fikk vi positive tilbakemeldinger. Jevnt over har testerne sett nytten i produktet, og ment at dette er et produkt de kan ha bruk for selv. Teamet er dog enige i det som blir sagt i tilbakemelding 3 om at appen krever deltagelse fra samtlige i kollektivet, og at dette potensielt kan bli en fallgrube. Av den grunn blir vi trolig nødt til å implementere løsninger som skal holde brukerne engasjerte over lengre tid.

Hvilke spesifikke oppgaver produktet skal ta for seg er noe vi i teamet vurderte nøye, og vi opplever at vi i stor grad treffer godt. Testerne har også gitt gode tilbakemeldinger på dette punktet, med enkelte forslag om ting som kan fjernes og legges til. Vi mener at funksjonaliteten som prototypen legger opp til vil løse majoriteten av de oppgavene vi anser som realistiske å kunne løse. Det er likevel ikke til å legge skjul på at vi ikke har et fungerende produkt, men kun en prototype som mangler alle funksjonalitetene. Med tanke på dette kan vi ikke si at vi anser kvaliteten på vårt sluttprodukt som “outstanding”.

We evaluate the quality of our final results as outstanding:

Scale	Strongly Disagree	Disagree	Neither agree nor disagree	Agree	Strongly Agree
Your response		x			

4. Faktorer som har bidratt til suksess / fiasko

Det eksisterer ingen entydig definisjon av suksess i prosjekter, og det finnes ulike måter å definere det på. I vår pre-rapport baserte vi oss på Cooke-Davies' modell som definerer tre kategorier av suksessfaktorer: prosjektledelsessuksess, prosess-suksess og prosjektsuksess (Cooke-Davies, 2002,

p. 185-190) . I starten av prosjektperioden identifiserte vi noen faktorer som var nødvendige for å øke sannsynligheten for suksess i prosjektet. Etter å ha gjennomført prosjektarbeidet, ser vi nå at faktorene vi har fokusert på i større grad samsvarer med Pintos modell. Disse faktorene var kommunikasjon, involvering av klienter, og problemhåndtering. (Bassam, 2016, p. 37-42)

Som nevnt tidligere, var god kommunikasjon og regelmessige møter fundamentale for teamet vårt. Dette i form av tydelig informasjonsflyt, ukentlige møter, klare roller og ansvar. Dette bidro til en større tilhørighet til prosjektet blant teammedlemmene. Det at de regelmessige møtene førte til at vi kunne identifisere eventuelle problemer og utfordringer tidlig, var spesielt viktig for å oppnå suksess i prosjektet. Dette i tillegg til den gode interne tilbakemeldingskulturen. Det at alle på teamet ble hørt og respektert, mener vi har vært essensielt for utviklingen av produktet vårt.

For teamet var involvering av potensielle klienter essensielt. Som tidligere nevnt, fikk flere tilfeldige brukere testet produktet vårt gjennom flere brukertester. Slik fikk vi tilbakemeldinger om tanken bak produktet, samt applikasjonens funksjonalitet og brukergrensesnitt. Vi fikk også forslag til funksjonalitet som burde implementeres og hva som burde endres, og disse forslagene har hatt direkte innvirkning på vårt sluttprodukt. Teamet opplever derfor at tilbakemeldingene fra brukertestene har vært nyttige, og at brukerne har sett verdien i produktet. De positive tilbakemeldingene har også bidratt til økt motivasjon og eierskapsfølelse blant teamets medlemmer, noe vi opplever at har styrket utviklingen av produktet.

Teamet opplevde også faktorer som hemmet prosjektets fremgang. Vårt største problem var at vi ikke evnet å lage applikasjonen i tiden, noe som skyldes teamets tekniske forhold og urealistiske planer og estimater. Dette er suksessfaktorer Pinto og Murphy et.al setter høyt, og vi ser i ettertid at vi også burde ha tatt høyde for disse faktorene (Bassam, 2016, p 41). Teamet overvurderte sine programmeringsferdigheter i forhold til tiden vi hadde tilgjengelig, og produktet ble ikke programmert slik vi i utgangspunktet hadde sett for oss. Til tross for dette klarte vi å være fleksible og endre strategi for å skape et godt produkt. Dette skyldes i hovedsak teamets evne til problemhåndtering og å være løsningsorienterte, som har vært nok en viktig suksessfaktor.

5. Viktige erfaringer fra prosjektet

Det første man burde tenke på når man starter et prosjekt, er at teamet må bli enige om hva man ønsker å oppnå og få ut av prosjektet. For å gjøre dette er det viktig å bli enige om målsettinger og

delmål på veien mot et ferdig produkt. Vi startet prosessen vår med å diskutere hvordan vi skulle komme fram til et ferdig produkt som alle i teamet var fornøyde med. Vi diskuterte hva vi som et team ønsket å få ut av prosjektet, men også hva vi så for oss at kundene ønsket. Målsettingen vår var at teamet skulle få god erfaring med å utvikle et produkt i et team, samtidig som produktet vårt skulle tilfredsstillende et markedsbehov.

Vårt første råd er at teamet deres burde sette realistiske mål og arbeidsoppgaver. I oppstartsfasen var teamet vårt i overkant ambisiøse, og innså ikke hvor viktig det var å være realistiske om hvilke oppgaver vi kunne utføre innenfor den gitte tidsrammen. Vi burde diskutert tidligere om vi hadde nok kunnskap og tid til å gjennomføre prosjektet som ønsket. Siden teamet utviklet en prototype i Figma i stedet for å programmere en app, brukte vi unødvendig tid på å planlegge noe som ikke ble noe av. Derfor anbefaler vi at dere først identifiserer hva dere ønsker å oppnå med deres endelige produkt før dere bestemmer dere for hvilken type produkt dere vil lage, og hvorvidt dette er oppnåelig.

Vi opplevde at det var viktig å ha et felles mål og visjon for prosjektet, som vi ble enige om i oppstartsfasen. Dette resulterte i at alle medlemmene i teamet var enige om hva vi ønsket å oppnå, og det var klart og tydelig hva vi arbeidet mot. Det var også viktig at alle var enige om arbeidsinnsatsen og arbeidsfordelingen i teamet, slik at ingen følte seg overbelastet eller oversett. I Tabell 1, som viser antall timer hvert medlem har brukt, ser vi at alle har bidratt jevnt i løpet av prosjektperioden. Av disse grunnene råder vi dere til å sørge for at hele teamet har en felles målsetting og visjon for prosjektet.

Sofie	Magnus	Erlend	Ylva	Emilia	Maria	Trygve	Sami	Mari
45	44,5	48	53,5	52	47	46,5	46,5	45

Tabell 1: Timeliste for teamets medlemmer

Erfaringen vår tilsier at det er essensielt med god kommunikasjon og regelmessige møter gjennom hele prosjektet. Det var nyttig å starte med en grundig forventningsavklaring, slik at alle visste hva som var forventet av dem og hva de kunne forvente av andre. Videre sørget vi for å ha jevnlig møter for å diskutere fremdrift og eventuelle utfordringer som dukket opp underveis. Dette bidro til at vi unngikk skippertak og stress i sluttspurten, og fikk heller løst eventuelle problemer underveis på en effektiv måte. Derfor foreslår vi at det blir lagt en god plan for hvordan dere skal kommunisere gjennom hele prosjektperioden.

6. Refleksjon om læring og avlæring

I løpet av prosjektperioden måtte vi lære en rekke ferdigheter, praksiser og holdninger for å takle de utfordringene som oppsto. For å oppnå suksess i prosjektet måtte vi vektlegge det å lære oss Figma og design, sørge for et godt samarbeid og ha stort fokus på brukervennlighet i applikasjonen. Figma innebar å lære å opprette designkomponenter, designe oppsettet, og hvordan man kobler dette opp sammen. Det var nødvendig å skaffe kunnskap om designprinsipper som fargeteori, typografi og prototyper, som var avgjørende for å lage en visuelt tiltalende og brukervennlig applikasjon.

Læring var kritisk for prosjektets suksess i flere situasjoner. For eksempel, da vi designet prototypen, måtte vi sørge for at brukergrensesnittet var intuitivt og lett å bruke. Dette krevde at vi måtte tilegne oss ny kunnskap om designprinsipper og brukervennlighet. For å lage en brukervennlig applikasjon måtte teamet skaffe seg en forståelse for hva som gjør en applikasjon brukervennlig. Dette involverte å lære å designe brukeropplevelser, skape intuitiv navigering og prioritere viktige og foretrukne funksjoner. Her har blant annet YouTube vært til stor hjelp.

For å forbedre designet og brukervennligheten på prototypen, ønsket vi tilbakemeldinger fra sluttbrukeren. Dette ble gjort ved at vi sendte ut spørreundersøkelser, men også satt oss ned med brukeren og observerte hvordan de interagerte med prototypen. Av den grunn måtte teamet også lære seg hvordan spørreundersøkelser og brukertester fungerer. Da tok vi inspirasjon fra lignende undersøkelser og brukte deres erfaringer til å optimalisere vår type tester.

I tillegg var samarbeid og kommunikasjon viktig for å oppnå suksess, spesielt siden det var fem designere som jobbet på prototypen. For å oppnå dette, måtte teamet lære teknikker som smidig utvikling, som fremmet kommunikasjon og samarbeid på tvers av teamet. Da brukte vi pensumboken “Veien til suksess”, relevante artikler på nett og tidligere erfaringer for å få et best mulig teamarbeid. Dette førte til en mer smidig og effektiv arbeidsprosess.

Teamet opplevde at det å avlære kan være vel så viktig som å lære, når det gjaldt å takle utfordringer i et prosjekt. Noen holdninger, praksiser eller kunnskaper kan måtte forkastes eller anses som utdaterte i løpet av et prosjekt. Vi lager ofte antakelser basert på våre tidligere erfaringer eller tro, men disse antakelsene kan noen ganger hindre vår evne til å se ting objektivt. Det å avlære

antakelser kan hjelpe oss med å ha en positiv og objektiv tilnærming til utfordringer og til å finne nye løsninger. (Marques, 2007)

I begynnelsen av prosjektet var det uenighet i teamet om hvordan tidsplanen skulle settes opp. Noen ønsket å jobbe intenst og effektivt nær innleveringsfristen, mens andre ville arbeide jevnt gjennom hele perioden. Etter diskusjoner internt i teamet, ble det enighet om at intensivt arbeid rett før fristen ikke ville fungere for dette prosjektet. Det var derfor kritisk at de teammedlemmene som hadde denne vanen, avlærte den og heller jobbet jevnt og trutt gjennom hele prosjektet for å oppnå suksess. For å få en jevn arbeidsbelastning måtte teamet planlegge prosjektet og arbeidsoppgavene, og prioritere prosjektet nok i hele perioden

Det kan være nyttig å avlære behovet for å få viljen sin, og heller være åpen for tilbakemeldinger og samarbeid, da dette kan føre til bedre resultater. Da teamet vårt bestod av ni medlemmer med ulike erfaringer og synspunkter om hva som var den beste måten å lage applikasjonen på, måtte vi finne en felles plattform for å inkludere alle. Noen hadde mer erfaring enn andre når det kom til applikasjonsutvikling, og kunne da gi konstruktive tilbakemeldinger til de mindre erfarne for å hjelpe dem å forbedre seg. Samtidig måtte de mest erfarne også forstå at de ikke alltid kunne velge den løsningen de mente var best, fordi da ville ikke alle på teamet være enige. Derfor var det viktig å ha et åpent sinn og vurdere andre perspektiver, i stedet for å stå fast på sin egen ide.

Å avlære gamle vaner og antakelser kan være avgjørende for suksess i et prosjekt, da det kan hjelpe oss med å se ting objektivt og finne nye løsninger. I vårt tilfelle var dette sannsynligvis kritisk for prosjektets suksess i situasjoner der tidligere antakelser og løsninger ikke fungerte, og en ny tilnærming var nødvendig. For eksempel, hvis teamet først antok at en bestemt funksjon var avgjørende for applikasjonens suksess, men brukertesting viste noe annet, var avlæring av denne antakelsen og omstilling til en ny løsning kritisk for prosjektets suksess.

Alt i alt har prosjektet hjulpet oss med å skaffe verdifull kunnskap og ferdigheter innen design, brukervennlighet, brukertesting, Figma, kommunikasjon og samarbeid. Vi tror disse lærdommene vil være nyttige i fremtidige prosjekter også. Ved å være åpne for nye ideer, taklet vi ulike utfordringer og tilegnet oss nye verktøy for å oppnå suksess i fremtidige prosjekter.

7. Annerkjennelser

Vi vil gjerne takke professor Bassam Hussein for støtte og veiledning i løpet av vårt prosjekt i faget TPK4115 - Praktisk Prosjektledelse. Din ekspertise og innsikt har vært uvurderlig for å hjelpe oss med å navigere gjennom utfordringene og oppnå suksess. Vi vil også takke våre medstudenter for deres samarbeid og bidrag til dette prosjektet. Vi satte pris på muligheten til å lære og vokse sammen som et team. Til slutt vil vi takke NTNU for å gi oss muligheten til å delta i dette emnet og tilby oss ressursene vi trengte for å lykkes.

8. Vedlegg

Vedlegg.1: Your pre-report

Vedlegg.2: Markedsundersøkelse

Vedlegg.3: Brukerundersøkelser

Vedlegg.4: [Link til prototype](#)

Vedlegg.5: [Link til presentasjonen](#)

9. Referanser

Bassam Hussein (2016). *Veien til suksess: Fortellinger og refleksjoner fra reelle prosjektcaser*. Fagbokforlaget.

T. Cooke-Davies (2002). *The "real" success factors on projects*. International Journal of Project Management, vol. 20, pp. 185-190

Marques, Joan (2007). *Unlearning: The hardest lesson of all*. 1-2. Hentet 01.05.23:
https://www.academia.edu/11574750/Unlearning_the_hardest_lesson_of_all