

Annika B. Vignæs Taule
Nora Matre Lynås
Jørgen Buholm Johansen
Tor Niklas Strøm
Håkon Grøtt Størda

Applikasjon for selvtesting og læring innenfor faget prosjektledelse

TPK4115. Praktisk prosjektledelse

20. april 2020

THE
QUIZ

Innhold

1	Introduksjon	3
2	Digitaliseringsprosjekt	4
2.1	Hovedutfordringer	4
2.2	Prosjektbegrensninger	4
2.3	Problemløsning	5
3	Selvevaluering av prosjektledelse i prosjektet, suksess eller fiasko?	5
4	Selvevaluering av prosjektsuksess	6
4.1	Motivasjon for produktet	6
4.2	Brukertester	6
4.3	Data vi mottok	7
5	Faktorer for suksess og fiasko	8
5.1	Suksessfaktorer	8
5.2	Risikofaktorer	10
6	Viktigste læringsutbytte ved prosessen	11
A	Peer-review evaluering av Gruppe 12	12

1 Introduksjon

Denne rapporten inneholder evaluering av digitaliseringsprosjektet i faget TPK4115 Praktisk Prosjektledelse. Hovedmålet til prosjektet er å ha signifikant innvirkning på læring. I denne forbindelsen ble det laget en quiz-applikasjon. Sluttbrukerene for produktet er i hovedsak studenter som tar faget Praktisk Prosjektledelse. Applikasjonen kan også ha nytteverdi for andre som ønsker å lære mer om prosjektledelse og bedrifter som arbeider prosjektbasert og ønsker å utvikle sin kunnskap innenfor fagfeltet prosjektledelse.

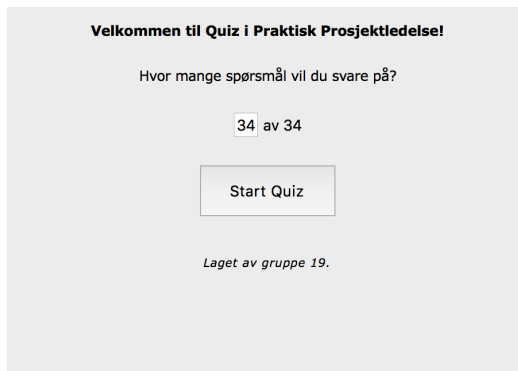
Prosjektgruppen har evaluert utviklingen av prosjektet fra startfase til levering av sluttprodukt. Sluttproduktet har blitt evaluert ved testing og refleksjon av vår prosjektgruppe i tillegg til andre studenter ved hjelp av en brukertest og spørreundersøkelse. Gjennom denne evalueringen har vi funnet viktige faktorer for både suksess og fiasko.

Prosjektgruppen ønsker å takke alle som har tatt seg tid til å teste produktet og gitt oss tilbakemeldinger, dette har vært til stor hjelp for utviklingen av applikasjonen. Til slutt vil vi også takke Bassam Hussein for hjelp i planleggingsfasen og evaluering av prosjektet.

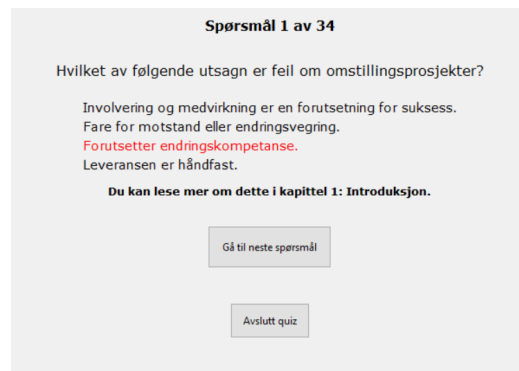
Gruppenummer: 19

2 Digitaliseringsprosjekt

I digitaliseringsprosjektet valgte vi å lage en quiz-applikasjon skrevet i Python 2. Quizen kan brukes til selvtesting og læring om prosjektledelse. Applikasjonen viser også til relevante sider i lærerboken *Veien til suksess*^[2] av Bassam Hussein, og gjør det dermed enklere for brukeren å finne frem til fagstoffet. Målet med applikasjonen er å gjøre læring om prosjektledelse enklere og mer tilgjengelig for sluttbrukeren, som her er studenter, faglærere og andre med interesse innenfor prosjektledelse.



Figur 1: Startsidene til quiz-applikasjonen



Figur 2: Spørsmål i quiz-applikasjonen

2.1 Hovedutfordringer

Under dette prosjektet hadde vi ulike utfordringer som vi måtte løse. De handler om å få kommunisert hvilke oppgaver som skulle gjøres, mangel på møter grunnet COVID-19, duplikat arbeid, problemer med å få kjørt programmet på et annet operativsystem enn Windows, skjev arbeidsfordeling, mangel på testing og lav inkludering av prosjekteier under utviklingsprosessen.

2.2 Prosjektbegrensninger

Ifølge *Veien til suksess*^[2] s. 29 gjennomføres prosjekter vanligvis med visse begrensninger, som tid eller ressurser. I vårt prosjekt hadde vi ressursbegrensninger når det kommer til kunnskap om arbeidsverktøy som dikterte mye av utviklingsprosessen vår, samt også initieringsfasen av prosjektet da vi så på hvilke verktøy som var relevant for oppgaven vi skulle løse. Det er grunnen til at vi valgte å bruke Python, med tanke på at det er et lett programmeringspråk å starte med og er kraftig nok til å gjøre jobben. Det var også diskutert å bruke andre verktøy for web, men med tanke på at det var snakk om å lære rammeverk og databasesystemer, bestemte vi oss for å unngå risikoene og problemene som det kunne ført til. En annen ressursbegrensning vi opplevde som følge av COVID-19 var mangel på mulighet til å hjelpe hverandre fysisk dersom vi stod fast under utvikling eller trengte opplæring i bruk av diverse verktøy.

2.3 Problemløsning

Enkelte av problemene nevnt over ble løst, slik som støtte for Mac versjon av produktet. Fysiske møter ble erstattet med videomøte over Google Meet. Når det kom til den skjeve arbeidsfordelingen skyldtes det en prosjektbegrensning på hvilke kunnskapsmessige ressurser vi hadde tilgang på. Vi fordelte arbeidsoppgaver basert på kompetansen til gruppemedlemmene. De som var trygge på det tekniske jobbet med utviklingen av applikasjonen og medlemmene med mer kompetanse innen prosjektledelse innhentet informasjon og innhold til applikasjonen. Gruppen fikk et nytt medlem som var en stor ressurs og hjalp mye til med utviklingen av programmet.

3 Selvevaluering av prosjektledelse i prosjektet, suksess eller fiasko?

Prosjektet var overordnet godt planlagt. I forkant av prosjektet ble oppgavene fordelt i flere arbeidspakker. Dette gjorde det lettere å arbeide med prosjektet da alle hadde klare, håndfaste oppgaver og visste hva som var forventet.

I starten av arbeidet med digitaliseringsprosjektet var kommunikasjonen innad i gruppen vanskelig. Det oppstod gnisninger mellom gruppemedlemmene da vi ikke delte en felles visjon for prosjektet. Tidlig i arbeidet med prosjektet ble problemene identifisert og vi hadde en åpen dialog rundt problemene innad i gruppen. Samarbeidet ble betraktelig bedre etter gruppen opprettet en teamkontrakt. Vi ble enige om hvordan vi ønsket at sluttproduktet skulle bli, noe som gjorde det lettere å jobbe sammen da vi hadde en felles visjon.

En av prosjektets største risikoer var manglende ferdigheter innen utvikling av applikasjonen. Som nevnt i kapittel 2 måtte vi fordele arbeidspakkene basert på dette. COVID-19 forsterket dette ytterligere, slik at de som hadde tekniske kunnskaper jobbet i hovedsak med utvikling av applikasjonen, mens resten stod for innholdet til quizen og fant relevant fagstoff og spørsmål.

Noen uker inn i prosjektet fikk vi et nytt gruppemedlem. Grunnet god planlegging og prosjektplan var det enkelt for det nye medlemmet å sette seg inn i digitaliseringsprosjektet og starte arbeidet. Han ble en stor ressurs for gruppen ettersom han hadde relevant kompetanse innenfor data og prosjektarbeid, og kunne bidra både med utvikling og prosjektledelse.

Grunnet god planlegging og risikovurdering klarte vi å gjennomføre prosjektet uten større hindringer. En risiko vi anså som stor var å ikke rekke å ferdigstille produktet. Gjennom en realistisk tidsplan som var enkel å følge ble denne risikoen minimert. Innleveringsfristen for sluttproduktet og rapporten ble forskyvet på grunn av COVID-19, men gruppen klarte likevel å følge planen og fikk levert produktet før fristen.

En risiko som ble vurdert i forkant var tap av arbeidsplass. COVID-19 førte til at vi ikke lenger kunne møtes fysisk og hadde heller ikke mulighet til å arbeide på NTNU sine lokaler. Som et forebyggende tiltak lagret gruppen alt arbeidet i skyløsninger

slik at ingenting gikk tapt eller førte til vanskeligheter ved å miste arbeidsplassen. Skyløsninger som GitHub, Google Drive og Overleaf gjorde det mulig at alle gruppe-medlemmene kunne arbeide samtidig og enkelt holde seg oppdatert på fremgangen til prosjektet. Disse tiltakene minimerte konsekvensene COVID-19 kunne ha forårsaket. Den største utfordringen vi opplevde grunnet pandemien var at fysiske møter utgikk og kommunikasjonen ble merkbart dårligere. Etter hvert ble situasjonen løst ved å ha digitale møter, men her kunne vi vært flinkere til å ha faste møter for å opprettholde et jevnt arbeid innenfor prosjektet.

Et av gruppens forbedringspotensialer innen prosjektledelse i dette prosjektet er tettere kontakt med prosjekteier og sluttbruker. I ettertid ble det oppdaget at vi burde hatt en undersøkelse i forkant av utviklingen av applikasjonen. Dette er for å kartlegge hva slags funksjoner og krav sluttbruker hadde til en slik type læringsplattform. Dette hadde gjort det enklere å møte sluttbrukerens krav og forventninger, og sikret at produktet blir tatt i bruk.

Vi evaluerer vår prosjektledelse som suksessfull. Vår prototype oppfyller alle kravene beskrevet i prosjektplanen i tillegg til noen ekstra funksjonaliteter. Kommunikasjonen med sluttbruker og prosjekteier burde vært bedre for å kunne tilpasset produktet best mulig. Dette trekker prosjektledelsen litt ned, men grunnet god planlegging og kommunikasjon innad i gruppen vurderer vi prosjektledelsen som suksessfull.

	Vi evaluerer vår prosjektledelse som suksessfullt				
Skala	Veldig uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Veldig enig
Gruppens svar				X	

4 Selvevaluering av prosjektsuksess

4.1 Motivasjon for produktet

Målgruppen for quiz-applikasjonen var studenter, faglærere og andre med et ønske om å lære mer om prosjektledelse. Vårt mål med en quiz-applikasjon var at det skulle gjøre læring enklere, mer variert og gjøre fagstoffet mer tilgjengelig. I prototypen kunne sluttbrukeren svare på relevante spørsmål og få informasjon om hvor i fagboken, *Veien til suksess*, de kan lese mer om fagstoffet knyttet opp til spørsmålet.

4.2 Brukertester

For å møte sluttbrukerens krav og forventninger, og for å kunne evaluere sluttproduktet, gjennomførte vi en brukertest og spørreundersøkelse av prototypen. Ettersom vi anså studenter som hovedmålgruppen, gjennomførte vi brukertesten på denne gruppen. På grunn av situasjonen med COVID-19 var det ikke mulig å gjennomføre en vanlig brukertest på universitetet i kontrollerte omgivelser. I stedet ble applikasjonen

og undersøkelsen sendt til gruppe 4 og gruppe 3 i faget TPK4115. Da fikk sluttbrukeren komme med kommentarer og innvendinger på hva som de syntes fungerte bra og eventuelle forbedringer på quiz-applikasjonen. Situasjonen med pandemien førte også til at brukertesten ble gjennomført veldig sent i prosessen og vi rakk ikke å gjennomføre endringene sluttbrukerne ønsket og som vi anså som relevante for applikasjonen. En bruker har ofte andre krav og forventninger til en applikasjon enn det utviklere har. Dermed er en brukertest svært verdifull i utviklingen, ettersom brukeren kan oppdage feil i programmet eller forvirring i måten det er designet på som utvikler ikke er klar over.

Studenter og andre med interesse innenfor prosjektledelse ble i prosjektplanen identifisert som interessenter med store forventninger og krav til prosjektet, men med liten innflytelse på utviklingen. I planen ble vi enige om at dette var en viktig gruppe og at man burde ta stilling til disse interessentene sine krav og forventninger. Derfor var fokuset ved utviklingen av spørreundersøkelsen på denne gruppen og deres tilbakemeldinger.

Vi hadde også noen brukertester med studenter som eide Mac for å finne ut hvordan dette fungerte, da fikk vi tilbakemelding om at det var ganske tungvindt å ta i bruk terminal for å kunne bruke programmet. Basert på den tilbakemeldingen bestemte vi oss for å lage et program for Mac. Det gjorde at flere kunne teste applikasjonen enn kun de som hadde Windows på sin maskin.

4.3 Data vi mottok

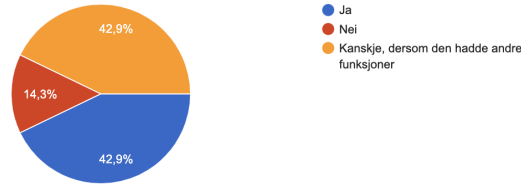
I spørreundersøkelsen^[1] fikk vi totalt 7 svar fra studenter i faget TPK4115 Praktisk Prosjektledelse. Ut i fra spørreundersøkelsen ønsket vi å finne ut hvordan brukeren opplevde prototypen, om den hadde læringsutbytte og om den var brukervennlig. Ut i fra undersøkelsen, og vist i figur 3, kom det frem at flesteparten av de som testet prototypen kunne tenkt seg å benytte en slik type applikasjon for læring innenfor prosjektledelse dersom det ble gjort forbedrende endringer som referering til sidetall og ikke bare kapittel og navigering mellom ulike temaer. Dette er noe vi kunne diskutert og implementert dersom vi hadde mer tid til utvikling av applikasjonen.

I figur 4 kan man se tilbakemeldingene fra brukerne angående læringsverdien. Her har 28% av brukerne svart at de følte applikasjonen bidro lite til læring. Ut i fra tilbakemeldingene kan mulige årsaker her være mangel på sidetall som gjorde det vanskeligere enn nødvendig å finne frem til fagstoffet, eller at de ikke får vite hvilket svar som er riktig dersom de velger feil. Vår intensjon ved å ikke markere riktig svar dersom man valgte feil eller ha med sidetall, var at brukeren da ble nødt til å finne frem i litteraturen og lese om kapitlet, som igjen ville føre til at brukeren vil lære mer om temaet og ikke kun enkelte spørsmål. Samtidig viser figur 4 at 57% syntes quiz-applikasjonen bidro til læring.

Vi fikk også mange gode tilbakemeldinger på hva sluttbruker savnet og satte som krav for å skulle bruke en slik type applikasjon. Dette er forbedringer vi hadde gjennomført dersom det hadde vært mer tid, for å sikre at produktet tas i bruk.

Kunne du tenkt deg å benyttet en slik applikasjon for å lære om prosjektledelse? F.eks. til eksamenslesing

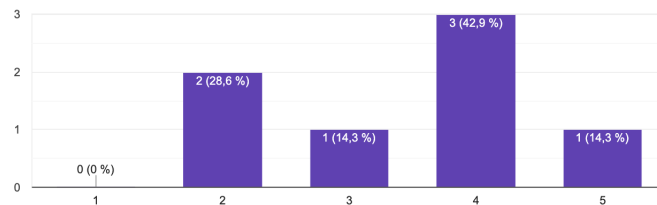
7 svar



Figur 3: Svar på undersøkelsen til prototypens brukertest om sluttbruker om hvor stor grad applikasjonen bidro til læring. Her er 1 svært liten grad, mens 5 er i veldig stor grad

I hvor stor grad følte du at applikasjonen bidro til læring?

7 svar



Figur 4: Svar på undersøkelsen til prototypens brukertest om sluttbruker kunne brukt en slik type quiz-applikasjon. Rangert fra 1 til 5, der 1 er helt uenig og 5 er helt enig.

	Vårt produkt er av høy kvalitet og vi anbefaler å bruke den til læring innenfor prosjektledelse				
Skala	Veldig uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Veldig enig
Gruppens svar			X		

Som konklusjon svarer vi som gruppe "verken enig eller uenig" om produktet er av høy kvalitet og anbefales å brukes som et hjelpeverktøy for læring innen prosjektledelse. Årsaken til vår plassering her er at vi ikke møtte alle kravene for funksjonalitet og forventninger hovedmålgruppen vår, studentene, hadde til applikasjonen. Ut i fra spørreundersøkelsen kom det likevel frem at studenter likte ideen om en quiz-applikasjon som et læringsverktøy og dersom forbedringer ble gjort kunne de gjerne tenkt seg å brukt et slikt produkt. Dermed har produktet utviklet i dette prosjektet stort potensial til å være en god læringsplattform med stort bidrag til læring.

5 Faktorer for suksess og fiasko

5.1 Suksessfaktorer

Suksessfaktorer er et sett med faktorer som et prosjekt må leve etter for å øke sannsynligheten for suksess^[2] s. 57.

Faktorene for suksess definert i prosjektplanen er som følger:

- God kommunikasjon
- Godt samarbeid i gruppen
- Én felles visjon i gruppen
- God arbeidsfordeling
- Dedikasjon blant gruppemedlemmene
- Godt humør i gruppen

Disse kriteriene burde gruppen se på som oppfylt for å kalle prosjektet en suksess.

Utviklingen av en grundig prosjektplan har vært en viktig faktor for suksess i dette digitaliseringsprosjektet. Gruppen så på det å ikke bli ferdig med prosjektet i tide som en stor risiko. Som nevnt tidligere i rapporten delte vi derfor arbeidet inn i ulike arbeidspakker med frister. Dette ga klarhet i roller, ansvar, krav stilt til prosjektet og formålet. Dette gjorde det enkelt for medlemmene å jobbe individuelt og jevnt med prosjektet. Risikoen ble minimert da fristen for prosjektet ble utsatt, men grunnet god prosjektplanlegging klarte gruppen å levere et ferdig produkt innen den originale fristen.

Som beskrevet i planen var en felles visjon i gruppen en viktig faktor for suksess. Dette ble spesielt viktig da hverdagen endret seg grunnet COVID-19 og det ikke lenger var mulig å møtes fysisk. En felles visjon hjalp gruppen til å jobbe mot et felles mål og sikret fremgang i prosjektet selv om gruppen ikke møttes like ofte.

Erfaring og motivasjon er faktorer som hjalp gruppen til å utvikle en suksessfull applikasjon. Gjennom å være studenter i faget TPK4115 hadde vi et godt innblikk i hva gruppens prosjekt krevde. Gruppen ønsket å lage en applikasjon som kunne bedre læring innen faget Praktisk Prosjektledelse. Som studenter var vi motiverte til å arbeide for å skape nye plattformer for enklere læring som kan være nyttig for både oss og våre medstudenter. Gruppens motivasjon for et solid og bra resultat har vært en viktig faktor for suksess. Ved å bruke gruppens kunnskap om faget og erfaringer rundt læringsplattformer mener vi at gruppen klarte å utvikle et produkt som kan være et nyttig læringsverktøy for blant annet studenter og prosjektarbeidere.

Som nevnt i faglitteraturen er kompetanse og en faglig dyktig prosjektgruppe en faktor for å oppnå suksess innen prosjekter^[2]. Som nevnt tidligere i rapporten består gruppen av personer med ulik kompetanse innen IKT og prosjektledelse. Dette har ført til et læringsutbytte for alle gruppemedlemmene da vi har kunnet bruke hverandre som ressurser og lært av andres erfaringer og kompetanse. For å lykkes med et prosjekt er det viktig å kunne se flere sider ved prosjektet, dette har vært mulig gjennom en faglig dyktig prosjektgruppe med bred spekter av kunnskap.

Suksessfaktorene beskrevet i tabell 1.^[2] s. 59 likner faktorene beskrevet over. De viktigste faktorene for suksess innen et digitaliseringsprosjekt er tidlig og realistisk planlegging, tydelige roller fra start og kommunikasjon. Det er fundamentalt at disse fak-

torene er tilstede fra start for å oppnå suksess. Faktorene beskrevet i planen går alle innunder en av disse tre faktorene. En felles visjon, dedikasjon og arbeidsfordeling i gruppen er et resultat av strukturell planlegging og kommunikasjon som igjen fører til samarbeid, motivasjon og god stemning i gruppen. Dette er også faktorer som er beskrevet i tabell 1. nevnt tidligere. Dersom disse faktorene er i fokus fra start vil det bidra til at gruppen prioriter prosjektet. Tidlig og realistisk planlegging, tydelige roller og kommunikasjon blir sett som de viktigste faktorene for å oppnå suksess i dette digitaliseringsprosjektet.

5.2 Risikofaktorer

Som gruppe identifiserte vi også i etterkant noen mulige fiaskofaktorer som kom av utfordringer vi enten måtte håndtere eller som vi ikke var klar over. Ettersom vi vurderte prosjektet som en suksess, ble de fleste fiaskofaktorene listet opp i tabell 2^[2] s. 60 ikke relevante, men gjorde oss likevel klar over flere potensielle faktorer som kunne ha gjort at prosjektet har mislyktes.

Både potensielle og relevante fiaskofaktorer kan knyttes til risikovurderingen vi gjorde i prosjektplanen, der vi vurderte og klassifiserte mulige risikoer knyttet til prosjektet. Her vurderte vi tap av arbeidsplass som en svært lav risiko, og hadde som forebyggende tiltak å lagre arbeidet i skyløsninger. Dette visste seg å være et godt tiltak. Som nevnt tidligere i rapporten, gjorde COVID-19 pandemien gruppens situasjon svært annerledes, som blant annet førte til tap av den originale arbeidsplassen. Organisering av gruppen ble også endret i denne perioden da vi fikk et nytt gruppemedlem. I etterkant forstår vi at i en slik uforutsett situasjon, er informasjonsflyt kritisk for prosjektgruppen ettersom så drastiske endringer krever omstruktureringen og en eventuell revurdering av prosjektplanen. Dette ble håndtert etterhvert, men hadde vært en potensiell kritisk faktor for fiasko. En slik utfordring kom fra et eksternt hold, og kan knyttes til fiaskofaktorene: motstand og undervurdering av risikofaktorer, som er listet i tabell 2. nevnt tidligere.

Manglende kompetanse i gruppen var en risiko vi hadde identifisert tidlig i prosjektplanen, og det ble synlig da vi ikke fysisk kunne møtes. Likevel endte sluttproduktet opp med tilfredstillende kvalitet for gruppen og det tekniske arbeidet var ikke overveldende som gjorde at tidsplanen ble holdt. Derimot, om det tekniske omfanget av prosjektet hadde vært på en større skala over en lengre tidsperiode, kunne ikke en slik skjev kompetanse vedvart. Manglende teknisk kunnskap hadde da vært en mer truende risikofaktor som måtte blitt håndtert.

Siste potensielle faktor for fiasko var svært lite involvering av prosjekteier. Til tross for at gruppen er fornøyd med sluttproduktet betyr det svært lite om prosjekteier og sluttbrukere ikke hadde vært det, og det hadde resultert i en fiasko for prosjektet. Hypotetisk kontakt med prosjekteier og flere brukertester hadde minimert denne risikoen.

6 Viktigste læringsutbytte ved prosessen

Gjennom arbeidet med prosjektet lærte gruppen at det er lurt å opprette en gruppekontrakt før man starter arbeidet. Vårt råd er at hele gruppen er med på å skrive en slik kontrakt. Det er lurt å gjøre dette for at hele gruppen får en felles forståelse og forventninger til både prosjektet og produktet. Hvis bare en, eller noen få, i gruppen skriver kontrakten kan det oppleves som at noen i gruppen har forventninger til prosjektet eller produktet som ingen andre vet om, og dette kan skape en intern konflikt i gruppen. Alle i gruppen burde signere kontrakten for å gjøre kontrakten offisiell. Dette gjør det vanskeligere å tenke at kontrakten er uviktig.

Vi råder til å identifisere arbeidspakker tidlig i planleggingsfasen av prosjektet. Hvis man gjør dette blir det lettere å undersøke hva slags kompetanse som trengs til hver del av produktet. Det vil derfor bli lettere å dele ut arbeidsoppgaver tilpasset kompetansen til gruppemedlemene.

Våre opplevelser foreslår at det er viktig å lage en god plan, tidsestimering, og risikoanalyse. Selv om man kunne brukt tiden til å utvikle produktet, har vi opplevd at med gode planer, tidsestimering, og risikoanalyse vil man fort kunne redusere total tid brukt på prosjektet. Et prosjekt vil som regel aldri gå feilfritt. Med en god risikoanalyse kan man i de tilfellene ha en fremgangsmåte for å minimere det negative utfallet. Det er også viktig med en god tidsestimering slik at man til en hver tid kan opplyse prosjekteieren om hvordan prosjektet ligger an, og om man må ta grep for å ferdigstille produktet innen tidsfristen.

Vi lærte også at det er veldig viktig å bruke alternative løsninger hvis det ikke er mulig å møtes fysisk. Vår løsning på dette var å bruke digitale verktøy for både felles møter, og kommunikasjon i mindre grad, for eksempel spørsmål, hvor det ikke var nødvendig med et møte. Hvis man ikke gjør dette kan det fort oppstå mer arbeid.

Vi råder til å bruke teknologi til å kunne ha alle filer på ett sted. Dette er viktig for at alle gruppemedlemmer til en hver tid kan se status over alle arbeidspakker og få en god oversikt over overordnet status til prosjektet. Det er hensiktsmessig for gruppemedlemmer å kunne gå inn å se på planer som er lagd, i det tilfelle at en eller flere detaljer er glemt.

Referanser

- [1] Gruppe 19. Resultater fra undersøkelse. <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1dZmEnKjnpLTfrR-Mk1QsxmoMo7DBpF8ByGjTBdwRDhg/edit?usp=sharing>, 2020.
- [2] Hussein, B. (2016). *Veien Til Suksess*: Fortellinger og releksjoner fra reelle prosjektcaser. Fagbokforlaget

A Peer-review evaluering av Gruppe 12

A)

- Styrker:
 - Noe feedback og intuitivt design.
 - Brukervennlig
 - Fint med sidetall
 - Man får poeng ved å svare på riktig spørsmål
 - Fint å kunne velge hvert kapittel man ønsker å svare på
- Svakheter:
 - Kunne gitt mulighet til å velge tilfeldige spørsmål
 - Kunne gitt beskjed om hva som var feil spørsmål, det samme gjelder når man svarer rett
 - Det står ikke hvilken bok det er snakk om eller utgave.
 - Burde ha mulighet for å gå ut av en påstartet quiz
 - På slutten av hver quiz er det tekst om å gå til neste spørsmål som burde vært fjernet
 - Burde vært informert om hvilket tema de ulike kapitlene tar for seg.

B)

	Produktet vi vurderte er av høy kvalitet og vi anbefaler det å bli brukt som et hjelpemiddel i prosjektledelse				
Skala	Veldig uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Veldig enig
Gruppens svar				X	

Karakter som vi gir gruppe 12:

8/10