

Emil Øydna Andersen

Kristian Bru

Hans Martin Urban Frisinger

Danial Iqbal

Truls-Petter Tofting

*Et digitalt læringshjelpemiddel i
TPK4115 Praktisk prosjektledelse*

Trondheim 29.04.2020

Forord

Dette er et digitaliseringsprosjekt i TPK4115 Praktisk prosjektledelse. Prosjektet har gått ut på å utvikle et digitalt læringshjelpemiddel til dette faget. I denne rapporten kan man lese om hvordan prosjektet har forløpt, fra tidlig initiering til ferdigstilling. Den skal gi innsikt i hva vi har gjort, hvordan vi har tenkt og hva vi har lært til senere prosjekter.

Vi vil takke faglærer og forfatter Bassam Hussein for hans bidrag til prosjektet i form av tilrettelegging og veiledning. Vi vil også takke medstudenter i TPK4115 som har bistått med tilbakemeldinger til prosjektet

1. Digitaliseringsprosjekter

Vi bestemte oss for å begi oss ut på et digitaliseringsprosjekt i form av utvikling av en ny app. Dette valget tok vi fordi vi da slapp utfordringer man møter når man jobber med for eksempel lyd og video, der produktet i enda høyere grad er avhengig av utstyr og teknisk kvalitet. Det var også i dette landskapet vi hadde de mest inspirerte idéene.

App-idéen vi endte opp med å videreføre kom med inspirasjon fra en allerede eksisterende app, Beer With Me, der man får varsel om når og hvor vennene dine drikker øl. Med dette konseptet i bakhodet, ble vi nysgjerrige på om det gikk an å lage noe lignende bare for studier. Vi endte da opp med appen Study Project Management With Me.

Appen fungerer slik at hver enkelt student kan legge inn at de skal studere. Deretter får man opp et kart med oversikt over hvor på campus andre studenter i faggruppen studerer. Da kan man velge å enten sende en forespørsel om å lese sammen med en medstudent eller legge inn at du leser på et annet rom. Appen linker deretter til MazeMap slik at du kan lett finne fram til riktig rom.

En annen funksjonalitet vi har implementert er muligheten til å utfordre medstudenter i quiz om et bestemt kapittel fra fagboka. Denne gir deg spørsmål og fasit, og gir en resultattavle med oversikt over deg og vennene dine.

Formålet med denne appen er å hjelpe studentene med å nå læringsmålene i faget. Det å få varsel om at andre jobber med et fag kan bidra til motivasjon til å jobbe selv. Dette fikk vi også bekreftet gjennom den første spørreundersøkelsen vi gjorde, der 75,7% av de spurte svarte enten 4 eller 5 når de ble spurt om å vurdere graden av motivasjon ved å se at andre jobber på en skala fra 1 til 5. En annen kilde til motivasjon er å kunne konkurrere med venner i spørsmål fra pensum. På undersøkelsen vår svarte 56,7% av de spurte enten 4 eller 5 når de ble spurt om å vurdere graden av motivasjon ved å konkurrere med andre på en skala fra 1 til 5. Appen har også som formål å gjøre det enklere for studentene å finne andre å jobbe med faget med. Dette er spesielt nyttig i et fag som Praktisk prosjektledelse, med studenter fra mange ulike studieretninger, der ikke alle nødvendigvis kjenner så mange. Vi vet også fra spørreundersøkelsen vår at 67,6% av studentene svarte at de ofte eller av og til hadde problemer med å finne noen å jobbe med.

I arbeidet med et småskala digitaliseringsprosjekt møtte vi på flere utfordringer. Småskala-prosjekter som dette kjennetegnes av et lite team, lavt budsjett og en liten tidsramme. Den

første og mest åpenbare utfordringen var mangelen på teknisk kompetanse i det lille teamet vårt. Ingen av oss hadde noe særlig erfaring fra apputvikling, og dette var det vi i prosjektstart så på som den største ulempen med å velge en app som prosjekt. Vi valgte likevel å satse på et slikt prosjekt da vi i verste fall måtte forvente å måtte tilegne oss ny kunnskap eller søke hjelp fra eksterne fagpersoner.

En kjent utfordring med omstillingsprosjekter som dette er å legge til rette for at målgruppen skal kunne bruke, og ha lyst til å bruke, produktet uten problemer (Hussein, 2016, s. 25). Vi har blant annet kartlagt målgruppens kjennskap til den eksisterende øl-appen og undersøkt villigheten til å ta i bruk vårt produkt. I undersøkelsen vår fant vi ut at blant de spurte, hadde 94,6% kjennskap til appen, og 62,1% av alle spurte brukte den enten ofte, noen ganger, eller hadde brukt den tidligere. Dette viser at studentene har vært borti lignende konsepter, og er villige til å registrere hva de gjør og vise det til andre ved andre aspekter av hverdagen.

Vi har også undersøkt behovet for enkelte funksjoner for å få en innsikt i hvorvidt de er nødvendige. Det er viktig å ikke implementere alt med én gang, men heller i form av hyppige små leveranser (Hussein, 2016, s. 25). Vi har derfor gjort grundige gjennomganger av hver enkelt funksjon etter de har blitt testet for å få klargjort hver enkelt del før vi går videre til den neste.

Gjennom involveringen av de som skal ta i bruk produktet møtte vi likevel noen utfordringer. Hovedutfordringen i digitaliseringsprosjekter er nemlig å klare å fange opp forventningene disse har til den nye løsningen (Hussein, 2016, s. 25). Vi begynte altfor sent å involvere sluttbrukerne i testing av produktet, som førte til at vi fikk tilbakemeldinger på appen som vi ikke hadde tid til å håndtere. Dette var i hovedsak tilbakemeldinger på utformingen til applikasjonen, men også spørsmål knyttet til oppfatning av applikasjonens hensikt.

I lys av koronasituasjonen ble det bestemt at det ble for utfordrende å lage en fullt fungerende app, og det innleverte produktet er derfor en konseptapp som viser hvordan appen er tenkt å fungere.

2. Selvevaluering av prosjektledelsen i prosjektet

For å sette i gang prosjektet satte gruppen seg ned og diskuterte i plenum hva slags produkt vi ønsket å lage. Da vi hadde bestemt oss for produktet vårt, begynte vi å definere prosjektets suksesskriterier, kartla interessenter og undersøkte mulige tekniske løsninger. Gruppen bestemte også ansvarsområder og krav til fremdrift.

I følge (Hussein, 2016, s. 47) er denne prosjektinitieringsfasen en av de viktigste mulighetene til å påvirke prosjektets gang. Her har man mulighet til å klargjøre for alle prosjektmedlemmer hva som skal gjøres og samordne forventninger og krav til prosjektet. Etter å ha gjennomført prosjektet ser vi både positive og negative konsekvenser av oppstartsfasen vår.

Av det positive kan det nevnes at hele prosjektgruppen hadde en god forståelse for hvordan appen skulle fungere, og hva slags funksjoner som skulle iverksettes. Dette var delvis fordi alle var kjent med inspirasjonen til appen, men også på grunn av en grundig gjennomgang av viktige funksjoner og enighet om produktet.

Selv om prosjektets tidsplan og ansvarsområder ble godt planlagt, ble ikke gjennomføringen av selve prosjektet like bra. Fokuset i gruppen var hovedsakelig på det tekniske og det var fortrinnsvis ett gruppemedlem som hadde ansvar for dette. Det ble ansett som nødvendig å utvikle appen først, og deretter ville det være mer oppgaver å gjøre for de andre gruppemedlemmene. I ettertid ser vi at dette bidro til at et gruppemedlem dro lasset, og følte lite entusiasme fra de andre medlemmene. Her burde vi klart å involvere hele gruppen og jobbet mer parallelt med forskjellige oppgaver, slik som interessentinvolvering og testing av tekniske løsninger.

Funn fra casene (Hussein, 2016, s. 59) viser at en synlig leder med autoritet er en svært viktig suksessfaktor for god prosjektledelse. Etter hvert som motivasjonen sank som følge av Koronasituasjonen, viste det seg at prosjektgruppen manglet en tydelig leder til å delegere oppgaver og sette gruppen i gang. Resultatet av dette ble dødtid og lite motivasjon. Dersom vi hadde valgt en leder og blitt enige om hans mandat i prosjektinitieringsfasen, ville trolig arbeidet foregått mer effektivt. Denne avgjørelsen om å ikke ha noen leder, ble i utgangspunktet heller ikke diskutert i prosjektgruppen, men var nok et resultat av at det vanligvis ikke er et sterkt behov for en leder i små studentprosjekter. Likevel viste dette seg å være en svakhet i prosjektgruppen, og noe som burde vært på plass.

Påstand: <i>Vi anser prosjektledelsen vår til å være en suksess.</i>					
Skala	Svært uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Svært enig
Svar			X		

3. Selvevaluering av verdien for sluttbrukerne? (evaluering av prosjektets suksess) Kan du dokumentere vurderingen din?

Beskrivelse av målgruppen og læringsmålene til produktet

Bakgrunnen for prosjektet var å planlegge og utvikle et digitalt læringshjelpemiddel for TPK4115, som skulle ha en stor positiv innvirkning på læringsutbytte. Resultatet av prosjektet skulle være å lage et funksjonelt produkt som studenter ønsker å ta i bruk. Valget vårt endte med å lage en interaktiv applikasjon som tok for seg pensumet i læreboken. Innholdet i applikasjonen skulle være relatert til praktisk prosjektledelse og den aktuelle målgruppen ble derfor studenter som enten for tiden tar faget, eller som kommer til å ta faget. Det konkrete læringsmålet med produktet var som sagt, ifølge planen vår, å gi studentene en mer aktiv, engasjerende og mer oversiktlig plattform for læring. Plattformen legger opp til at samarbeid blir mer tilgjengelig, og det oppfordres til å både jobbe sammen og konkurrere mot hverandre. Utfallet av dette er forhåpentligvis bedre læring og flinkere studenter. I prosjektplanen vår var studenter, altså sluttbrukerne, en viktig interessent, og vi skal nå analysere resultatet på tilbakemeldingene vi har fått fra denne gruppen.

Beskrivelse av metoden som er brukt for å evaluere sluttproduktet

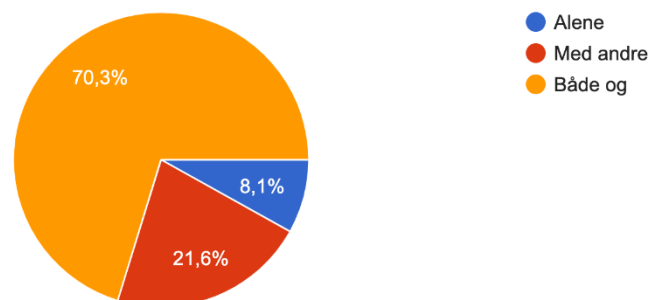
Vi brukte informasjon fra flere kilder for å evaluere produktet vårt. Hovedsakelig ble det tatt i bruk tilbakemeldinger fra en sluttresultatundersøkelse, som ble sendt ut sammen med testen av produktet. Denne undersøkelsen lagde vi på eget initiativ, som en følge av at vi ønsket flere tilbakemeldinger fra potensielle sluttbrukere. Deretter ble resultatet på disse tilbakemeldingene sammenlignet med undersøkelsen vi gjorde på interessentene i planleggingsfasen av prosjektet. Ved å bruke dette som grunnlag, kunne vi sammenligne behovet med produktet som ble utviklet og i hvilken grad vi oppnådde suksessfaktorene våre rundt det. I tillegg gjennomførte vi en intern evaluering i etterkant etter at produktet var ferdig utviklet der vi diskuterte resultatet, men også drøftet læringsutbyttet vi har ervervet i løpet av prosjektet. Dette ble gjennomført i et av våre siste møter over Microsoft Teams. Siden prosjektet skulle bli implementert som et læringsverktøy i TPK4115, og vi som gruppe har faget og er ansett som sluttbrukere, følte vi at våre synspunkter også var relevante for å bedømme sluttproduktet.

Informanter som har bidratt til evalueringen, og hvordan disse er valgt

Spørreundersøkelsen fra planleggingsfasen ble sendt ut til studenter vi anså som relevante til studien, men også postet på Facebook-grupper som inneholdt studenter fra forskjellige studieretninger. Dette gjorde at vi fikk hentet inn tilbakemeldinger både fra studenter som var direkte knyttet til faget, men også studenter som representerte et mer generelt grunnlag. Totalt var det 37 stykk som svarte på spørreundersøkelsen, og det ga oss et godt overblikk på de aspektene vi ønsket å gjennomføre med konseptet vårt.

Foretrekker du å jobbe med fagstoffet alene eller i samarbeid med andre?

37 svar



Figur 1: Utdrag fra spørreundersøkelse i planleggingsfase.

Gjennom Blackboard opprettet vi en bloggtråd der studenter i faget kunne prøve produktet, og ta del i sluttresultatundersøkelsen. Produktet ble også sendt ut til studenter i andre fag, slik som spørreundersøkelsen i planleggingsfasen, og vi kunne hente informasjon på tilnærmet samme grunnlag. I denne undersøkelsen fikk vi totalt 28 tilbakemeldinger, som er noen færre enn den fra planleggingsfasen. Likevel følte vi det var mange nok til å danne et godt grunnlag for å evaluere produktet vårt. Hensikten med disse undersøkelsene og rapportene, var for å i best mulig grad oppfylle de sentrale interessene sine krav og forventinger (Hussein, 2016, s. 37). Både før, under og etter prosjektet har vi kontinuerlig involvert sluttbrukerne, og på denne måten har de bidratt med informasjon og input som har medvirket resultatet særlig gjennom disse undersøkelsene. Et usikkerhetsmoment som oppstod ved disse undersøkelsene, er om deltakerne som gjennomførte den første i planleggingsfasen var de samme som deltok i den siste. Undersøkelsene var anonyme og postet i ulike forum-grupper, noe som gjør det vanskelig å bekrefte samme deltaker. Til tross for om dette skulle vise seg å være tilfelle, anså vi resultatene som relevante.

Resultater av tester og undersøkelser med studenter eller personer som har anmeldt sluttproduktet

Hensikten bak produktet ble presentert i planen for prosjektet, og dette blir brukt som utgangspunkt for analyseringen av diverse anmeldelser. Resultatene fokuserte på den spesifikke interessentgruppen vi ønsket å nå ut til, nemlig studentene.

Utdrag fra plan:

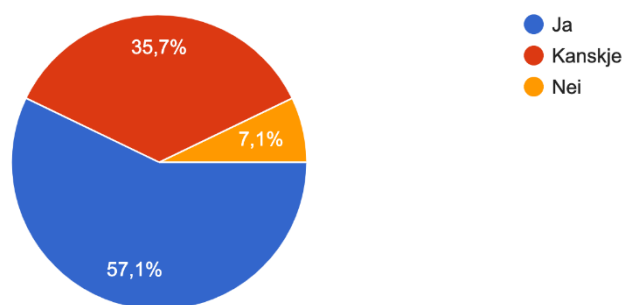
Hensikt

- Gi studentene en mer aktiv og engasjerende form for læring. Noe som igjen vil resultere i både bedre læring og flinkere studenter.

Mye av prosjektets suksess angikk i hvilken grad produktet hadde positiv innvirkning på læringsutbytte, og for å oppnå dette var det essensielt at studentene hadde tro på konseptet og ønsket å ta i bruk produktet vårt. I sluttundersøkelsen vår stilte vi to spørsmål angående bruk og læringsutbytte, der resultatene kom tilbake særdeles positive. Det var kun 7,1 % av deltakerne som ikke ønsket å ta i bruk applikasjonen for å finne noen å lese sammen med, og dette viser at vi har truffet bra med idéen bak produktet. Dette vises i figur 2. I tillegg var det 75% som vurderte læringsutbytte til en 4 eller 5 på en skala fra 1 til 5, der 1 var “i svært liten grad” og 5 var “i svært stor grad”. Figur 3 viser dette. Vi anser disse resultatene som svært oppløftende og sterke, siden det viser at applikasjonen kan fungere som et digitalt hjelpemiddel både i TPK4115 og andre fag.

Ville du brukt denne appen for å finne noen å lese sammen med?

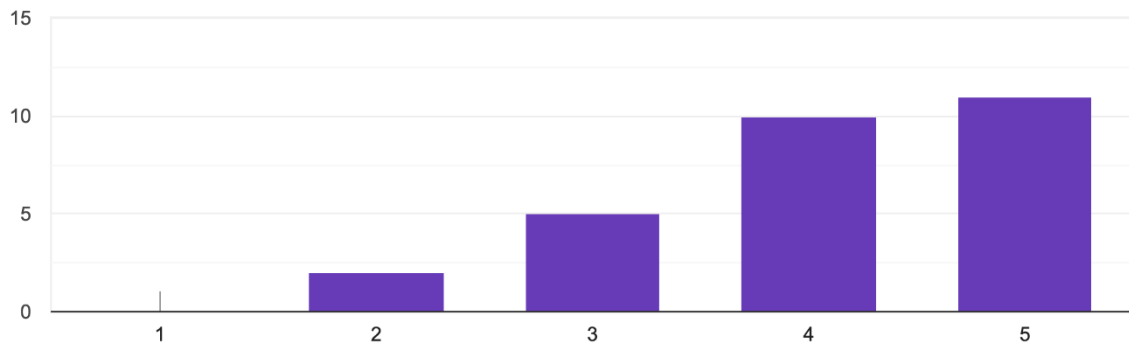
28 svar



Figur 2: Utdrag fra sluttundersøkelse

Tror du en slik app kan gi bedre læringsutbytte?

28 svar



Figur 3: Utdrag fra sluttundersøkelse

Vi sendte dessuten produktet ut internt til grupper som også hadde TPK4115, spesifikt til de som ikke skulle gjennomføre fagfelleevaluering på oss. Kommentarene har vært konstruktive, der de mest positive har handlet om idéen bak produktet. Det har også kommet tilbakemeldinger på at quizen og muligheten til å utfordre hverandre med live poengtavle, har vært gode tillegg for å styrke helhetsopplevelsen og læringsutbyttet av applikasjonen. På den mer negative siden av skalaen har vi mottatt tilbakemeldinger på at produktet ikke har vært teknisk fullverdig, men dette er noe vi allerede har tatt høyde for. Som nevnt tidligere er applikasjonen en konseptuell prototype utviklet i Marvelapp, og vi hadde som mål å få frem hovedtrekkene i produktet. Basert på resultatene vi har klart å innhente, anser vi målene med produktet som oppnådd.

I figur 4 på neste side, viser den kvalitative dataen at noen sluttbrukere mener at push-varsler om at andre leser på faget kan være et stressmoment. Dette var noe vi ikke hadde tenkt over på forhånd, og viser viktigheten av kvalitative metoder for å undersøke hva interessentene faktisk tenker om et produkt. Heldigvis kom dette frem på spørreundersøkelsen, men det ville samtidig trolig vært hensiktsmessig å gjøre et par dybdeintervjuer med studenter om appen. På den måten er det mer sannsynlig at ulike problemstillinger som vi ikke har spurt eksplisitt om i spørreundersøkelser, blir oppdaget i god tid før produktet ferdigstilles.

Figur 4: Utdrag fra sluttundersøkelse.

Har du andre kommentarer?

12 svar

Sykt kult konsept. Shutup and take my money. (Med andre ord: jeg er solgt på ideen)

Nei

Veldig bra konsept! Tenker også at det kan være et stressmoment dersom man ikke jobber med faget men skulle ha gjort det.

Kult konsept!

Kul ide!

Har ikke hatt praktisk prosjektledelse, men andre lignende fag

Hadde blitt stressa av at andre studerer når jeg ikke selv gjør det.

Tar ikke TPK4115

Tror jeg bare hadde blitt veldig stresset hvis jeg ser at andre jobber mye med et fag

Påstand: *Produktet vårt er av høy kvalitet og vi anbefaler at det brukes som et læringshjelpemiddel i praktisk prosjektledelse.*

Skala	Svært uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Svært enig
Svar				X	

4. Faktorer som har bidratt til suksess/fiasko

Veien til suksess (Hussein, 2016, s. 70) deler faktorer som bidrar til suksess av et prosjekt inn i følgende tre kategorier: case-spesifikke, strukturelle og kulturelle faktorer. Alle disse kategoriene er til et visst nivå representert blant våre suksessfaktorer. I ettertid ser vi at vi kunne ha tydeligere definerte suksessfaktorer i prosjektplanen vår, selv om vi alltid hadde det i bakhodet. Vi har på et visst nivå oppfylt hensikten vår i prosjektplanen, som var å lage en mer aktiv og engasjerende form for læring. For å kunne kalle prosjektet en suksess, må følgende faktorer være tilfredsstilt i større eller mindre grad:

- Etablering av en prosjektplan som tydelig definerer arbeidsoppgaver, tidsplanen og risikovurderingen
- God kommunikasjon og klare roller blant gruppemedlemmer
- Involvering av sluttbrukere i produktutviklingsfasen av appen
- God etablering av en funksjonell gruppekultur
- Tilgang til og ekspertise i en ekstern funksjonellteknologi

Etablering av en god prosjektplan er en veldig viktig strukturell faktor. Siden vi lagde en prosjektnedbrytningsstruktur (WBS), klarte vi å se på våre kontrollerbare arbeidsoppgaver. Vi fikk et oversiktlig bilde over de ulike arbeidsoppgavene som skulle gjennomføres og hvem som hadde ansvaret for hver arbeidsoppgave. Ved å tydeliggjøre risikovurderingen, fikk vi en god forståelse for at appen kunne være utfordrende å utvikle. Fremgangen i prosjektet var et resultat av at gruppen jobbet fram mot et felles mål som var tydelig definert i prosjektplanen. Målet var å utvikle et verktøy som kunne hjelpe studenter å lære faget Praktisk prosjektledelse, samt prøve å utvikle en mer aktiv og engasjerende form for læring. Ved å utnytte våre ferdigheter og kunnskaper om faget innad i gruppen, klarte vi å lage et produkt som oppfylte målet vårt. Samtlige funksjoner ble implementert og godt mottatt hos interessentene våre, studentene, noe undersøkelsen viser. Dermed mener vi at den viktigste suksessfaktoren vår var en gjennomført prosjektplan.

En annen strukturell faktor som var viktig for oss var god kommunikasjon blant alle gruppemedlemmer. På grunn av korona-situasjonen ble det tatt i bruk digitale verktøy som Zoom og Microsoft Teams for å kommunisere og avholde ukentlige møter. I møtene ble alle oppdatert om fremgang, utfordringer og idéer. Hvis noe teknisk måtte endres i appen, ble det videreformidlet til de ansvarlige. De som ikke kunne møte opp på disse møtene, ble oppdatert

digitalt på Messenger. I etterpåklokskapens lys kunne mye av misoppfatningene som oppsto på grunn av strukturen og de tekniske begrensningene, blitt løst om vi hadde skrevet møterapport. Ved å etablere slike møterapporter kunne vi ha forbedret effektiviteten av gruppen, noe som igjen kunne åpnet for mer tid til andre relevante arbeidsoppgaver.

Den siste viktige strukturelle faktoren var kartlegging av interessenter og analysering av deres behov og ønsker. Undersøkelsen hjalp oss å finne gode løsninger til appen vår som var tilpasset sluttbruker sine forventninger. Dette ble gjort ved å gjøre tekniske endringer underveis i henhold til produktets formål. Dermed ble sluttbrukere involvert i produktutviklingsfasen vår. I tillegg til sluttbrukere fungerte professoren vår som en interessant fordi han var viktig for karakteren i prosjektet.

Case-spesifikke faktorer er relatert til ekspertise innen funksjonellteknologi. Vanligvis er de knyttet til alle typer digitaliseringsprosjekt, men i vårt tilfelle var dette en mer fremtredende faktor da ingen hadde nok kompetanse i den tekniske delen av prosjektet. En kan argumentere for at dette var den viktigste fiaskofaktoren siden vi ikke var i stand til å lage en fullverdig app på normert tid. Likevel er det verdt å påpeke at ved å ta i bruk Marvelapp, så klarte vi å utvikle en prototype til appen. Ser en dette i lys av hva som ofte er vanlig i et prosjekt, nemlig det å levere en prototype som møter sluttbruker sine forventninger, så er det ikke lenger automatisk en fiaskofaktor. Samtidig kan en ikke av den grunn bare betrakte faktoren som en suksess, da vi som nevnt i mangel av reell kompetanse, brukte en vel fungerende funksjonellteknologi som allerede var tilgjengelig på nettet.

For å komme fram til den viktigste faktoren som bidro til fiasko, må vi nok se på den kulturelle faktoren som omfatter synkende motivasjon i prosjektgruppen. På grunn av korona-situasjonen og det faktum at bare ett gruppemedlem kunne bruke Marvelapp, merket vi fort en dalende motivasjon. Det å engasjere seg ble vanskelig for de som ikke jobbet direkte med appen. Det var også til tider få som tok initiativ til problemstillingene som oppsto underveis. For eksempel tok det for lang tid å få ut spørreundersøkelsen fordi ingen tok på seg dette ansvaret. I kjent stil trodde alle at et annet gruppemedlem hadde fikset dette. Videre ble prosjektet noe nedprioritert på grunn av andre fag og en ellers uvant situasjon. Det var vanskelig å motivere seg til å jobbe med fag når en ikke visste hvordan det ble med verken eksamen eller skole. Likevel ble mye reddet av en generelt god gruppekultur og en overhengende frist. Det ble etter hvert en realitet at vi var avhengig av at alle gruppemedlemmene bidro med sitt. Dette i kombinasjon med ærlighet og åpenhet, gjorde at

vi klarte å begrense den synkende motivasjonen i gruppen til et akseptabelt nivå. Derfor mener vi at det er trygt å si at de fleste kulturelle suksessfaktorer var oppfylt til et tilfredsstillende nivå.

Suksessfaktorene våre i prosjektet sammenfaller fra funn fra casene (Hussein, 2016, s. 59). En ordentlig veletablert planleggingsfase og lojalitet til alle valg som vi tok i den, medførte til at vi kom oss endelig til mål i slutfasen. Alt fra ærlighet, god medvirkning fra sluttbrukere, lojalitet til beslutninger og god kommunikasjon innad i gruppen, er de samme suksessfaktorene som vi har tatt utgangspunkt i, og som også er nevnt i boka (Hussein, 2016, s. 59). Godt samarbeid innad i gruppen resulterte i utnyttelse av alle gruppemedlemmer sin kunnskap og erfaring. Selv om gruppen hadde hatt nytte av å ha flere medlemmer med teknisk kompetanse i apputvikling, syns vi fremdeles at sluttproduktet vårt levde opp til våre og sluttbrukerne sine forventninger.

5. Viktig læring fra prosjektarbeidet

I arbeidet med dette prosjektet har vi lært mye. Dette er læring vi kan ta med oss videre til prosjekter i fremtiden, og som vi også kan dele med andre.

En av de viktigste lærdommene vi tar med oss videre er betydningen en mer markert ledelse kan ha, selv i en mindre gruppe. Dette er noe man burde ta stilling til tidlig i prosessen, så man sikrer seg klare rammer for arbeidet, jevn delegering og utvikling i prosjektet.

Det er også viktig å definere tydelige suksesskriterier tidlig i prosjektets levetid. Dette er for å ha mer konkrete faktorer å sammenligne resultatet til prosjektet med. Dette er noe vi har i bakhodet når vi etter hvert skal inn i virkelige prosjekter i fremtiden, når man er enda mer avhengig av enighet om prosjektets suksess.

Vi har også lært viktigheten av god involvering av enkelte interessenter. Vi har for det meste fått kvantitativ data fra interessentene, men det er også viktig å få med kvalitativ informasjon, for eksempel gjennom intervjuer. Det er også svært viktig å involvere disse tidlig nok i prosessen, slik at man sikrer seg muligheten til å ta alle tilbakemeldinger til betraktning.

Et råd til fremtidige studenter er å velge app-idé med omhu. Idéen vi valgte krever høy teknisk kompetanse for å kunne produseres som et fullverdig produkt, med innlogging, push-varsling, GPS-samordning og andre avanserte implementasjoner. Dersom man skal velge et slikt produkt må man enten være forberedt på at resultatet du står igjen med er nærmere en prototype, eller så må man søke hjelp fra eksterne fagpersoner.

En ytre faktor som har påvirket oss i stor grad er korona-pandemien. Denne kom veldig uforutsett, og har gjort omstendighetene rundt prosjektet og studiesituasjonen generelt svært usikre. Dette har gitt oss erfaring med å takle ekstraordinære situasjoner, og vil ruste oss, spesielt mentalt, mot lignende omstendigheter i fremtiden.

Fagfellevurdering av gruppe: 14

A) Styrker og svakheter

Styrker:

Prosjektgruppen har redegjort tydelig for målet med prosjektet og hvorfor formatet er egnet for personer med dysleksi og/eller konsentrasjonsvansker. Produktet er gjennomtenkt og vil legge til rette for at hørselshemmede også kan bruke læringshjelpemiddelet.

Ideen er god, og ville trolig gjort det enklere for målgruppen å lære seg pensum i faget.

Svakheter:

Det hadde vært mulig å lage et bilde eller to for å vise konseptet, slik at vi kunne fått et inntrykk av hvordan prosjektet ville blitt. Prosjektgruppen kunne også sendt inn en lydfil eller et script slik at vi kunne vurdert kvaliteten på innholdet. Spesielt med tanke på at prosjektgruppen skriver i rapporten at selve teksten er det essensielle i produktet, og ikke visuelle hjelpemidler.

B) Evaluering

	Produktet vi evaluerte er av høy kvalitet og vi anbefaler at det brukes som et læringshjelpemiddel i prosjektledelse.				
Skala	Svært uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Sterkt uenig
Svar			X*		

*Det er vanskelig å gi en eksakt vurdering av dette uten å ha et ferdig produkt. Vi er usikre på hvordan vi burde vurdere prosjektet i og med at det er satt lavere forventninger til gjennomføring. Likevel føler vi at det er betydelige mangler i produktet.

På en skala fra 1-10. Hvilken karakter ville du gitt dette produktet?

5

Referanser

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