

VEIEN TIL SUKSESS ***- EN PODCAST***

Fremtidens middel for effektiv og gøyal læring!



- 1) Nina Helene Ask,
- 2) Lorentz Juell Bøksle Gjessing,
- 3) Hanna Hilmo,
- 4) Caroline Midtbust,
- 5) Bendik Ramsfjell,
- 6) Hanne Wetter Sæther,
- 7) Phong Vuoc Tran,

Forord

Denne rapporten er en sluttvurdering av et digitaliseringsprosjekt i faget Praktisk prosjektledelse (TPK4115). Prosjektet dreier seg om å lage et digitalt produkt, som skal kunne benyttes som et læringsverktøy for studenter som tar faget. Prosjektgruppen består av syv studenter som går masterprogrammet Fysisk planlegging, ved fakultet for arkitektur og design.

Denne rapporten tar opp utfordringer knyttet til digitaliseringsprosjekter, og inneholder en selvevaluering av prosjektarbeidet og sluttproduktet, ved å blant annet se på sentrale suksessfaktorer. Avslutningsvis konkluderer vi med viktige erfaringer knyttet til prosjektet vårt, som andre som skal jobbe med lignende prosjekter, kan finne hjelpelig.

Vi vil rette en takk til faglærer Bassam Hussein og Kristin Hafselv for oppklarende forelesninger og veiledning gjennom prosjektarbeidet. I tillegg vil vi takke studentene som gjennomførte spørreundersøkelsen, og kom med nyttige tilbakemeldinger på produktet vårt.

1. Digitaliseringsprosjekt

1.1 Beskrivelse av produktet

Vårt digitaliseringsprosjekt dreier seg om å lage en podkast, som skal kunne brukes som et digitalt læringsmiddel i emnet TPK4115 Praktisk prosjektledelse på NTNU. Formålet med produktet er at det skal være et nyttig verktøy for studenter som tar faget, og produktet skal kunne brukes på smarttelefon, nettbrett eller PC.

En podkast er redigerte lydopptak som distribueres på internett, hvor lytteren kan laste ned opptakene på sin egen digitale enhet for å høre på når det passer. Podkast er en distribusjonskanal som kan gi informasjon, kunnskap og underholdning på en uformell og enkel måte. Dermed kan podkasten være en alternativ læringsmetode som er enkel å benytte til enhver tid, og som krever lite planlegging og utstyr av lytteren. Utgangspunktet for innholdet i episodene er pensumboka i faget Praktisk prosjektledelse ved NTNU, *Veien til suksess* av Bassam Hussein. Hver episode er på omtrent 10-15 minutter, og tar for seg det mest sentrale innen ett kapittel. Dermed kan man høre på de ulike episodene på vei til forelesning for å få et innblikk i hva forelesningen omhandler. Podkasten kan også benyttes som et nyttig verktøy for forberedelse til eksamen. Tittelen på podkasten er *Veien til suksess – en podkast*.

1.2 utfordringer knyttet til småskala digitaliseringsprosjekter

Småskala prosjekter oppleves ofte som enkle prosjekter, som er kortvarige og har få medlemmer (Rowe, 2007). En utfordring knyttet til småskala prosjekter er at man blir fristet til å droppe planleggingen og starte rett på gjennomføring (Larsen, 2004). Dette kan føre til at viktige trinn i prosjektet blir utelatt, gjort i feil rekkefølge eller senere enn ønsket (Larsen, 2004). For å unngå dette lagde vi en prosjektplan med blant annet tidsplan for leveranser. Som en følge av koronaviruset ble fristen for innlevering utsatt med en uke. Dette ga oss ekstra tid til å finne en alternativ arbeidsmetode og tilpasse oss denne.

Prosjektet vårt kan karakteriseres som et digitaliseringsprosjekt, da vi skulle lage et produkt hvor digital teknologi utnyttes for å skape en nytteverdi. Vanlige utfordringer som oppstår i digitaliseringsprosjekter er å få til godt samarbeid, å oppnå gevinst ved realisering, og å levere et innovativt produkt som har en merverdi (Hafseld, 2020). En uforutsett utfordring som oppsto var koronaviruset, som gjorde at vi måtte jobbe hjemmefra, hver for oss. Dette gjorde at vi måtte bli enige om et opplegg for endring i planlagt gjennomføring. Opplegg for endringsstyring, er ifølge Cook-Davis (Hussein, 2016, s. 58) en suksessfaktor for prosjektledelse. Med tanke på situasjonen korona medførte, kan det tenkes at det ville vært enda mer utfordrende å gjennomføre et prosjekt som ikke skulle være digitalt. Vi ville ikke hatt mulighet til å møtes for å produsere noe, dermed var et digitaliseringsprosjekt mer gjennomførbart.

Digitalisering er en prosess hvor digital teknologi utnyttes for å skape nytteverdi og nye muligheter (Hafseld, 2020). Å oppnå gevinst ved realisering er dermed en annen utfordring ved digitaliseringsprosjekter. Kvaliteten på produktet vil være en avgjørende faktor. En podkast krever god lyd, uten forstyrrende elementer. Dette krever ressurser i form av bra innspillingsutstyr, noe vi hadde begrenset tilgang på. Denne utfordringen ble større da vi ikke kunne møtes for å spille inn episodene i samme rom. I stedet måtte kommunikasjonen gå over internett, og flere teknologiske apparater måtte fungere samtidig, og gi god lyd kvalitet. Dette er et felt vi har begrenset kunnskap om. Dersom kvaliteten ble dårlig vil ikke produktet benyttes, og det vil dermed ikke oppnå noen gevinst eller nytteverdi. En annen utfordring knyttet til dette, er at innholdet i podkasten må være fremstilt på en god og korrekt måte. Ingen av oss har fullført faget, og vi har dermed noen kunnskapshull knyttet til pensum.

I og med at det er mange grupper som produserer produkter med samme formål, vil det være en utfordring å laget et produkt som skiller seg ut, og som studentene velger å benytte seg av, fremfor et annet. For å lage et produkt som skiller seg ut bør det være innovativt. Prosjektets format er innovativt ettersom det ikke har blitt benyttet tidligere i faget. Samtidig erkjenner vi at podkast ikke er et nyskapende konsept, da det finnes mange podkaster fra før. Podkasten kan være en innovativ læringsmetode i faget, men om det vil gi merverdi og nytte for

studentene, avhenger om det faktisk er bruk for det. Denne typen prosjektoppgave har blitt gjennomført i flere semestre, og det begynner å bli mange digitale produkter som skal gi merverdi til studentene. Etterspørselen for enda et digitalt produkt er dermed ikke veldig stor. Dette er en utfordring knyttet til innovasjonsgraden av produktet. Promotering av produktet kan være avgjørende for å få studenter til å benytte seg av det. Dette er noe vi ikke har lagt vekt på, da prosjektets begrensede tidsramme ikke tilrettelegger for dette.

2. Selvevaluering av prosjektstyring, suksess eller fiasko?

Prosjektet var godt planlagt og alle på gruppen var klar over hva de skulle gjøre. Fordelingen av oppgaver gikk veldig fint og alle tok ansvar. Tidsplanen var tydelig definert med rom for justeringer. Tidsplanen for prosjektet ga oss en fin oversikt over hvor mye arbeid som måtte legges inn, og ga restriksjoner for fordeling av tid til å jobbe med ulike deler av prosjektet. Under planleggingen av prosjektet så vi på mulige risikoer som kunne oppstå. De fleste risikoer har blitt unngått ved at vi har vært flinke til å følge tiltakene som er skrevet i prosjektplanen. Som nevnt i kapittel 1 bestemte NTNU for å stenge campus for elever og ansatte på grunn av koronaviruset. Dette førte til forsinkelser med innspilling av podkastene, og førte til noen tekniske utfordringer i forhold til innspilling over internett og at lyd kvaliteten ville være litt annerledes enn innspilling i et rom.

Vi synes samarbeidet har fungert bra, til tross for de uforutsette utfordringene som koronaviruset ga. Vi fulgte tiltakene om å fortsette prosjektarbeidet gjennom videokonferanser, og gjennom god informasjonsflyt greide vi å tildele tydelige roller og ansvarsfordeling, som var kritisk for å kunne lykkes med prosjektet. Fordeling av oppgaver gikk bra, hvor gruppa bestemte seg for å utnytte datakunnskapene til Phong slik at han fungerte som produsent i form av å gjøre opptak og redigere episodene. De andre på gruppa hjalp til med utforming av kjøreplan, manus og tilbakemeldinger i forbindelse med lydopptakene, samt deltakelse av å spille inn episodene.

Opprinnelig hadde vi tenkt å spille inn episodene i et slags “studio” hvor alle deltakerne var samlet i ett rom. Dette ble ikke mulig som en følge av tiltakene mot smittespredning. Istedenfor ble det spilt inn over videokonferanse hvor tre snakket og en fungerte som produsent. Dette fungerte veldig bra, men på grunn av koronasituasjonen hvor gruppen ikke kunne møtes, var gruppa klar over at kvaliteten ikke kunne bli like optimal, som ved å spille inn sammen i studio. Det vil si at gruppa forholdt seg til planen om å spille inn tre episoder, men det ble ikke tid til å spille inn på nytt for å forbedre lyd og lignende. Det ble dog tid til forbedring av episode 3. Gruppen mener at vi har fulgt suksesskriteriene som er beskrevet i prosjektplanen. Det er likevel et avvik i form av at vi ikke fulgte tidsplanen, da den ble forskjøvet på grunn av den uforutsette utfordringen med koronaviruset. Vi vil fortsatt si at prosjektstyringen var en suksess med tanke på en effektiv tilpasning, og at vi hadde god planlegging før stengningen av campus.

Basert på dette vurderer vi vår prosjektstyring som suksessfull.

Skala	Meget uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Meget enig
Vårt svar				X	

3. Selvevaluering og vurdering av det digitale produktet

3.1 Beskrivelse av målgruppe

Podkasten har som hovedmål å gi eleven en kort gjennomgang av en forelesning, enten for å repetere i forkant av eksamen eller som forberedelse til en forelesning. Ettersom episodene bare er på mellom 10 og 15 minutter vil de passe perfekt med tanke på reising til og fra skolen eller andre fritidsaktiviteter. Dersom podkasten viser seg å fungere godt, kan podkast bli innført som læringsverktøy i andre fag og skape økt læringsutbytte for flere studenter. Man kan merke seg at denne løsningen kanskje egner seg bedre i noen fag enn andre.

Målgruppen vil henholdsvis bestå av studenter og fagansvarlige som tilhører fakulteter ved NTNU som vil ha interesse og tilknytning til faget TPK4115 Praktisk prosjektledelse. En annen type målgruppe kan være interessenter som har interesse av selve faget og det teoretiske i denne podkasten. Målgruppen vil ha forventninger til innhold og det digitale produktet. Det må sørges for at lyttende studenter og evalueringsgruppen blir tilfredsstilt, da disse er sluttbrukerne av produktet.

3.2 Metode for vurdering

For vurdering av prosjektet har gruppen valgt å lage en spørreundersøkelse ved hjelp av «Google skjemaer» for å samle inn og organisere informasjon. Dette er et program som både er lett å bruke, samt at undersøkelsen er enkel å dele med andre i form av en delbar link. Undersøkelsen fungerer både på Windows og Apple-produkter ettersom den er nettbasert. Svarene fra undersøkelsen vil også bli presentert i enkle diagrammer som vi kan bruke videre i rapporten. Til slutt er dette en undersøkelse som er anonym, noe som kan frembringe mer ærlige svar.

I første spørsmål bes det om å rangere hver podkastepisode på en skala fra en til fem. Dette vil gi oss en generell forståelse om hva de syns om episoden, og om noen er bedre gjennomført enn andre. Deretter følger det to spørsmål knyttet til hver episode hvor det spørres om hva som var bra med episoden, og hvilke ting og momenter som kan forbedres. Til slutt er det lagt opp til tre spørsmål som tar for seg; læringsutbytte av podkasten, om det er noe de kan tenke seg å benytte seg av, og eventuelt i hvilke situasjoner man kan tenke seg å bruke den.

3.3 «Vurdering av vurderingsgrunnlaget»

Selvfølgelig ville det vært ideelt å få et større antall respondenter enn hva vi har på undersøkelsen vår. Individuelle preferanser får et større utslag, noe som kan forskyve hva resultatene av undersøkelsen viser med realiteten. Vår undersøkelse ble gjennomført av 5 av totalt 152 studenter som tar faget Praktisk prosjektledelse. Ideelt sett skulle vi ønske at vi kunne fått mer informasjon fra en noe større testgruppe. Likevel er de utvalgte personene

godt egnet til å svare på denne undersøkelsen ettersom de studerer faget praktisk prosjektledelse, og har erfaring med læringssituasjonen og ikke minst pensum.

3.4 Resultater fra spørreundersøkelse

Jevnt over føler vi at det har vært en positiv respons på produktet vi har utviklet. Som vi ser ut i fra *figur 1* rangeres alle episodene godt, bortsett fra den første episoden som rangeres noe lavere (svarene er registrert 20.04.2020, 12:45).



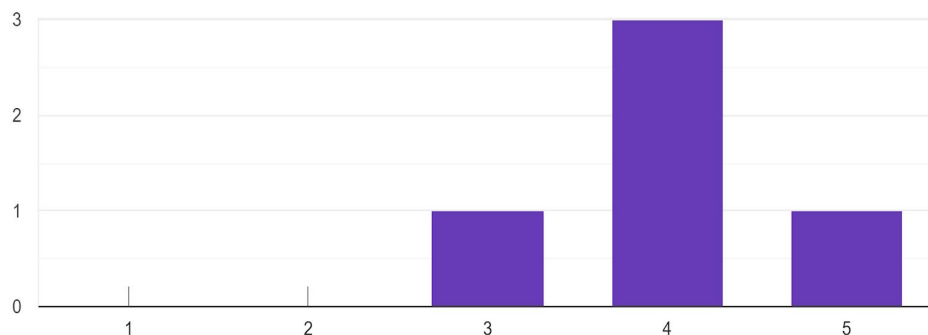
Figur 1: Rangert score på de ulike episodene.

På spørsmål om hva medstudenter føler kunne vært bedre kom det frem at vi ikke fanget oppmerksomheten til lytteren godt nok. Dette ble begrunnet med at det tidvis virket litt for manusbasert. En mer løssluppen diskusjon og mer humor rundt temaene, fremfor en “forelesning”, er å foretrekke for at et slikt konsept skal være attraktivt. Slik tilbakemelding er noe som bør tas med i en eventuell videreutvikling av en slik digital løsning.

Samtidig ser vi ut ifra tilbakemeldingene at episodene oppleves som fagelig sterke, og at vi har fått frem de viktigste hovedpunktene for hvert av temaene det snakkes om. På spørsmålet om lytterne sitter igjen med noe faglig etter å ha hørt på podkasten scorer vi gjennomsnittlig 4 av 5, noe vi også ser på *figur 2* (1 - ikke i det hele tatt, 5 - Definitivt).

Etter å ha hørt på podcasten, sitter du igjen med noe mer fagelig?

5 svar

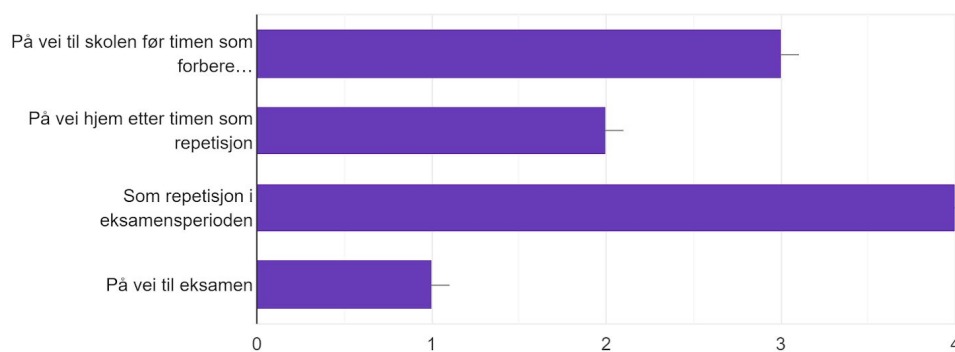


Figur 2: Faglig utbytte av podcasten.

Figur 3 viser svarene da vi spurte om i hvilke situasjoner elevene kunne tenke seg å bruke produktet, hvor repetisjon i eksamenstiden var den situasjonen som var mest aktuell.

Hvis ja, når kunne du tenke deg å benytte deg av podcaster?

4 svar



Figur 3: I hvilke situasjoner kan studenter tenke seg å benytte seg av podkaster.

Ved å se på de tilbakemeldingene vi har fått i denne spørreundersøkelsen, vet vi også hvor vi trenger å forbedre produktet. Om vi skulle videreutviklet dette konseptet, ser vi for oss at vi i stor grad kan utvikle et godt læringsverktøy som supplerer undervisningen og øker læringsutbyttet.

	Produktet vårt er av høy kvalitet og vi anbefaler å bruke det som et læringsmiddel i prosjektledelse.				
Skala	Meget uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Meget enig
Vårt svar				X	

4. Faktorer som har bidratt til fiasko/suksess

Suksessfaktorer refererer til et sett med faktorer som prosjektet må etterleve for å øke sannsynligheten for suksess (Hussein, 2016). Ifølge Cook-Davis kan suksessfaktorer deles inn i tre kategorier: suksessfaktorer som er nødvendige for å oppnå prosjektledelsessuksess, suksessfaktorer for å oppnå prosjektsuksess og suksessfaktorer for å lykkes med alle prosjekter (Hussein, 2016, s.58). For å skape en referanseramme for vurdering av et prosjekt er det skrevet i prosjektlitteraturen at det er lurt å definere disse i oppstarten av et prosjekt (Hussein, 2016). I prosjektplanen oppførte vi følgende faktorer som dekker alle kategoriene, og som burde etterleves for å øke sannsynligheten for suksess:

- Utarbeide en god prosjektplan
- Realistiske estimater og planer
- Involvering og effektiv kommunikasjon mellom alle parter i prosjektet
- Koordinering og tett samarbeid mellom interessentene
- God medvirkning fra sluttbrukere
- Tekniske forhold
- Konsist faginnhold i podkasten og faglig dyktighet i prosjektgruppen
- Podkasten dekker alle temaer
- Grundig forklaring av vanskelige deler av faget
- Problemhåndtering
- Opplegg for læring og erfaringsoverføring

Flere av disse suksessfaktorene ble innfridd, og bidro til at prosjektet ble en suksess.

De mest sentrale faktorene som bidro til prosjektledelsessuksess, var tydelig ansvarsfordeling, god kommunikasjon og tillit innad i prosjektgruppen, og opplegg for

avvikshåndtering. Dette er suksessfaktorer som er listet opp i tabellen over suksessfaktorer fra caser, på side 59 i penumboka (Hussein, 2016). Koronasituasjonen førte til at vi måtte omstille arbeidssituasjonen vår, fra å kunne møte fysisk, til å bare kommunisere over internett. I prosjektplanen hadde vi listet opp korona som en risikofaktor med kritisk alvorlighetsgrad. Dette gjorde at vi i tiden før campus stengte kom fram til mulige løsninger for hvordan vi kunne fullføre prosjektet på en god måte, dersom stenging av campus ble et faktum. Alle i gruppen fikk dermed tildelt klare roller og ansvar over hva de skulle gjøre gjennom hele prosessen. Ansvarsområder ble fordelt basert på erfaring, der f.eks. Phong tok opp lyd ved innspilling og redigerte episodene, da han hadde utstyr og erfaring med dette. Gruppemedlemmene hadde ukentlige videomøter hvor vi fortalte om progresjon og eventuelle problemer som vi deretter løste ved behov. Selv om arbeidssituasjonen ble kraftig endret grunnet korona, var medlemmene fortsatt motiverte til å gjøre en god innsats, og dedikerte til sine oppgaver og prosjektet. Det var viktig å stole på at alle gjorde oppgavene sine på en god måte, til gitte tidsfrister. Siden vi ikke lenger kunne møtes personlig var tillit viktigere enn noen gang for å få prosjektet i havn.

Ifølge Cook-Davis er viktige faktorer for å oppnå prosjektsuksess: tett samarbeid, involvering og effektiv kommunikasjon mellom brukere/eiere og den utførende organisasjon (Hussein, 2016). Dette handler blant annet om å legge til rette for god medvirkning av sluttbrukerne, som også er en suksessfaktor listet i tabell 1 (Hussein, 2016, s. 59). Siden vi ikke visste spesifikt hvem sluttbrukerne (senere studenter i faget) var, har medvirkning fra disse ikke vært mulig. Mot slutfasen av prosjektet ble produktet vårt vurdert av en annen gruppe i faget, men vurderingen skjedde da produktet allerede var ferdig. Dette førte til svak medvirkningen i prosjektet, da vi ikke hadde tid til å gjøre endringer på produktet etter evaluering. Vi burde selv sikret medvirkning tidligere i prosjektet for å optimalisere produktet for brukerne. Likevel var prosjektets utviklere i samme båt som sluttbrukerne, og kunne sette seg inn i hvilke kriterier som var viktige for at produktet skulle være av nytte. Altså kunne utviklerne relatere seg til bruken av deres eget produkt, og kunne selv vurdere nytteverdien av produktet.

Faktorer for å lykkes med alle type prosjekter og oppnå en langsiktig suksess, omfatter blant annet indikatorer som linker prosjektsuksess til virksomhetssuksess, og effektiv program- og

porteføljestyling, som handler om valg av prosjekter. Disse suksessfaktorene var ikke relevante for oss da vi ikke er en virksomhet, og skulle ikke gjennomføre mer enn ett prosjekt. Den siste faktoren i denne kategorien er opplegg for læring og erfaringsoverføring. Dette er en faktor vi listet opp i prosjektplanen, men vi karakteriserer ikke den som en sentral faktor for suksessen av prosjektet. Dette fordi vi ikke legger mye fokus på å videreformidle vår læring gjennom prosjektet, annet enn denne rapporten.

I løpet av prosjektet var det noen faktorer som kunne ha bidratt til fiasko. I tillegg til manglende medvirkning som nevnt tidligere, er en annen faktor manglende kompetanse, som også er en suksessfaktor listet opp i tabell 1 (Hussein, 2016, s. 59). Ingen av oss har fullført emnet, noe som kan bety at vi har manglende kompetanse i faget. Dette betyr at vi kan ha misforstått eller fremstilt temaene på en ufullstendig måte. Vi tror ikke dette er faktum, men det er vanskelig å vurdere selv. Tidsbegrensing og koronavirus var to risikofaktorer som ble vurdert til kritisk alvorlighetsgrad i prosjektplanen. Noen av estimatene i tidsplanen vi hadde satt oss før koronautbruddet slo til for fullt, ble noe endret. Dette kan ha ført til at noen av arbeidspakkene fikk kortere gjennomføringstid enn hva som egentlig krevdes, og at kvaliteten på det som ble produsert ble noe dårligere enn ønsket.

Til tross for at prosjektet har noen faktorer som kan ha bidratt til fiasko, vil vi kategorisere prosjektet som en suksess. For å oppsummere kan vi si at god informasjonsflyt, tillit og tydelig ansvarsfordeling innad i prosjektgruppen og god avvikshåndtering var de mest sentrale faktorene som bidro til at prosjektet ble en suksess. Andre faktorer som bidro til suksess, som også finnes i tabell 1 (Hussein, 2016, s. 59), er tidlig planlegging, realistiske planer, klarhet av formål, løsningsorientert gruppe og effektive team.

5. Viktigste erfaringer fra prosjektet

Basert på faktorene som bidro til suksess eller fiasko kan vi oppsummere noen råd til andre som arbeider eller ønsker å starte lignende prosjekter. For det første er det viktig å legge et klart premiss for prosjektet, i dette tilfellet podkasten. Det er viktig å ha en klar plan for hva podkasten skal handle om og hva de forskjellige episodene skal se nærmere på. En faglig podkast skiller seg fra de podkastene der underholdning står i sentrum. Styrken til en faglig

podkast er at den er godt planlagt og forberedt, i likhet med alle andre situasjoner der målet er å lære noen andre noe de ikke kan fra før. Det er også lurt å bestemme seg for hvilket marked man vil “mette”. Skal det være en podkast som tar for seg det overflatiske og gi lytteren noen grunnleggende og forberedende verktøy for å forstå faget på egenhånd i forelesning og selvstudie, eller skal man ta for seg mer avanserte emner og sikte seg inn på å lære lytteren alt den trenger å vite. Det er mulig å velge begge, men sjansen for å falle mellom to stoler er stor.

Som sagt trenger en informativ podkast mye forarbeid med tanke på innhold. Man må sette av nok tid til å samle relevant innhold, men man må bruke like lang tid på å formatere innholdet på en forståelig måte. Det er viktig å huske på at en podkast skal være et uformelt medium, og språket må derfor favne så bredt som mulig. Et råd er derfor at man skriver “manus” og kjøreplan - det vil si temaer som skal diskuteres - i grupper, på den måten er det enklere å kvalitetssjekke innholdet og forståeligheten i det som skal formidles. I tillegg erfarte vi at det er viktig å ikke være for tvunget til å følge manus, noe vi fikk tilbakemelding på fra vurderingsgruppen.

Vi lærte at god ansvarsfordeling er viktig. Vår erfaring var at godfot-teorien funket godt; er det noen som har en kompetanse som kan brukes, må man ikke nøle med å benytte seg av den. For oss ble resultatet bedre av at alle fikk bidra med det de var best på. Det er effektivt å la den som har kompetanse til å produsere og redigere lydfiler gjøre nettopp det, for eksempel. En god rollefordeling var en styrke i vårt prosjekt. At alle får brukt sin kompetanse i prosjektet skapte eierskapsfølelse til podkasten og bidro til et bedre resultat.

Til slutt er vårt siste råd at man må være forberedt på det uventede. Vårt resultat ble sterkt preget av koronasituasjonen. Som nevnt i kapittel 4 var det en styrke at vi på forhånd hadde diskutert en situasjon der vi ikke kunne møtes fysisk og hadde en god rollefordeling dersom det skulle skje. Vit at det finnes gode måter å gjennomføre en innspilling uten å møtes fysisk, men forbered en kriseløsning på forhånd. Blant annet lærte vi at en podkast lar seg spille inn like godt selv om alle deltakerne benytter seg av digitale kommunikasjonsformer.

6. Referanser

Hafseld, K. H. J. (2020, 27. Februar). Digitaliseringsprosjekter [forelesning]. ‘

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

<https://www.pmi.org/learning/library/unique-challenges-managing-small-project-8439>

Rowe, S.F. (2007). Managing and leading small projects. Hentet 11. mars 2020 fra:

<https://www.pmi.org/learning/library/managing-leading-small-projects-7245>

Hussein, B. A., Pigagaite, G., & Silva, P. P. (2014). Identifying and dealing with complexities in new product and process development projects. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 119, 702-710.

Larson, R. (2004). The critical steps to managing small projects. Hentet 11. mars 2020 fra:

Evalueringsrapport

Gruppen som evalueres er gruppe 19

Om produktet

Produktet er en digitalisert quiz, som er laget i form av en applikasjon ved hjelp av kodespråket Python. Bruk av Python ble begrunnet for at det kunne kjøres problemfritt på Windows, hvorvidt det ikke var like enkelt for MAC-brukere. Quizen består av 34 spørsmål, som dekker ulike tema i emnet Praktisk Prosjektledelse (TPK5100) ved NTNU. Formålet med Quiz-applikasjonen er å kunne hjelpe medstudenter med forberedelse til eksamen, eller for de med ren interesse for faget.

Styrker med produktet

Dette avsnittet skal fortelle om hvilke positive ting produktet hadde, dette kan være om produktets idé – om man føler det kan skape en viktig verdi for brukeren, eller at produktet er av høy teknologisk kvalitet. Nedenfor er det være listet opp punkter over de viktigste styrkene i produktet som vi mener er positive.

Styrker med produktet:

- + Quizen hadde gode spørsmål som dekket mesteparten av relevant pensum for emnet Praktisk Prosjektledelse.
- + Programvaren var oversiktlig, intuitiv og hadde et enkelt design.
- + Tilgjengelig for både Windows og MAC.
- + Ved valg av korrekt svar, ble svaret fremhevet med fargen grønn – eller rødt hvis feil.
- + Fulgte med et veiledningsdokument for både Windows- og MAC-brukere.

Svakheter med produktet

Dette er de egenskapene ved produktet som man tror har påvirket vår evaluering på en negativ måte. Nedenfor er det være listet opp punkter over de viktigste svakheterne i produktet, som vi mener trenger forbedring.

Svakheter med produktet:

- Produktet må nedlastes.
- Høyere brukervennlighet på Windows enn MAC.
- Ikke tilgjengelig for brukere på mobiltelefon eller tilsvarende.
- Ved valg av feil svar: Ikke mulig å se riktig svar, eller en forklaring av riktig svar
- Referanser til kapitler i pensumbok burde ha sidetall inkludert.
- Ikke mulig å bla frem eller tilbake mellom spørsmål.
- Programvaren ble oppdaget som virus av enkelte brukere, noe som førte til at brukerne ikke fikk testet produktet.
- Ikke mulig å kategorisere spørsmål etter ulike tema.
- Bedre å benytte seg av andre plattformer for et slikt produkt, for eksempel Kahoot.
- Savner en oppsummering som viser oversikt over resultater, og hvilke kapitler som kan øves mer på.

	Produktet vi har evaluert er av høy kvalitet, og vi anbefaler at produktet blir brukt som et hjelpemiddel i praktisk prosjektledelse.				
Skala	Meget uenig	Uenig	Verken enig eller uenig	Enig	Meget enig
Vår evaluering		X			

Fra en skala fra 0 til 10. Til hvilken grad vil du anbefale dette produktet?

= 4 (fire)

Vi velger å gi produktet karakter 4, på en skala fra 0 til 10. Dette begrunnes hovedsakelig i at produktet er lite brukervennlig, i og med at man må laste ned en applikasjon, noe som ikke var mulig for enkelte i evalueringsgruppen. Et produkt av samme type kunne heller vært fremstilt på en nettside, for en enklere tilgjengelighet for brukeren. Likevel vil vi trekke frem gode og dekkende spørsmål, og en oversiktlig og intuitiv programvare, som styrker ved produktet.