

Eksamensprojekt Informatik B

Projektoplæg

I skal udvikle et IT-system, som løser et konkret problem. Det kan fx være et problem en fiktiv virksomhed har eller et samfundsproblem.

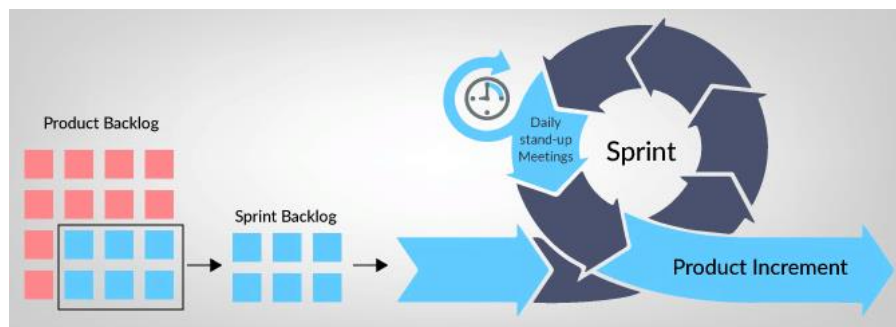
Produktkrav:

- IT-systemet skal bestå af en app udviklet i App Lab.
- I skal bruge datalaget, som skal indeholde mindst to tabeller baseret på et ER-diagram.
- I skal arbejde med de punkter, som er beskrevet under "Planlægning", "Udarbejdelse" og "Evaluering" på næste side.

Når I har besluttet jer for, hvilket IT-system I vil arbejde med, skal I lave en projektbeskrivelse, som jeg skal godkende.

Arbejdsmetode: SCRUM

I skal anvende arbejdsmetoden SCRUM i udarbejdelsen af projekt:

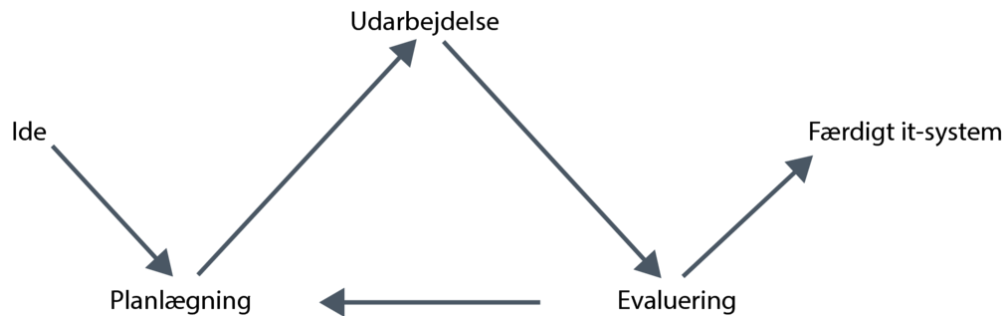


Det vil sige, I skal (se også Power Pointen "Arbejdsmetoder"):

- Have lavet en product backlog - dvs. en liste over alt det, I ved, skal være en del af IT-systemet (ofte beskrevet vha. user-stories)
- Finde ud af hvor langt et sprint skal være (måske 2 eller 4 blokke?)
- Inden hvert sprint afholde et "Sprint Planning" møde, hvor sprintet planlægges: Hvad skal sprint backlog bestå af (den delmængde af product backlog der skal arbejdes med i det næste sprint)?
- Starte hver blok med et "Daily Scrum" møde: Hvad har vi nået siden sidst? Hvad skal vi nå i dag? Hvad skal vi give hinanden for som lektie?
- Efter hvert sprint skal I afholde et "Sprint Review" møde: Hvordan gik sprintet? Nåede vi det, vi skulle? Er der noget som skal ændres (ændringer til product backlog)?

Den iterative arbejdsproces

I kan med fordel planlægge hvert sprint ud fra den iterative arbejdsproces (der kan være en eller flere iterationer forbundet med hvert sprint):



Under planlægning, udarbejdelse og evaluering skal der arbejdes med:

Planlægning

- personaer
- user stories
- brugsmønstre

Udarbejdelse

- interaktionsdesign herunder skitser, prototyper (LOFI~HIFI, horisontale~vertikale) og design principper (Don Norman og Gestaltlovene)
- databasedesign (ER-diagrammer), normalisering, SQL
- programmering

Evaluering

- brugervenlighedstest (usability test), fx tænke-højt-test
- ekspertgennemgang, fx heuristisk evaluering baseret på Jakob Nielsens 10 bud

Skriftlig rapport

I læreplanen står følgende: *Gruppen udarbejder eksamensprojektet bestående af et it-system og en skriftlig rapport som dokumentation af udviklingsprocessen.*

I skal altså udarbejde en skriftlig rapport som dokumentation af udviklingsprocessen (omfang: max 5 sider per elev - dvs. max 10 sider i en gruppe med 2 elever).

Del gerne rapporten med mig i One Drive, så jeg løbende kan følge med.

I rapporten vil det være relevant at inddrage:

- Udviklingsprocessen - hvordan har I arbejdet med SCRUM?
- Personaer
- User stories og/eller brugsmønstre
- Designvalg - med henvisning til teorier
- ER-diagram og tabelskitser
- Evaluering af jeres it-system (f.eks. usability evaluering, heuristisk evaluering baseret på Jakob Nielsens 10 bud)
- Et link til jeres app

Rapporten skal afleveres senest torsdag den 8. maj 2025 kl. 15.00 under "Opgaver" i Lectio.

Kort om eksamen

- Der afholdes en individuel, mundtlig prøve på grundlag af eksamensprojektet og en opgave med tilhørende bilag, tildelt ved lodtrækning.
- Eksaminationstiden er ca. 30 minutter. Der gives ca. 60 minutters forberedelsestid.
- Eksaminationen tager udgangspunkt i eksaminandens præsentation af eksamensprojektet.
- Eksaminationen former sig derefter som en samtale mellem eksaminand og eksaminator med udgangspunkt i opgaven (tiden bør fordeles ligeligt mellem eksamensprojektet og den ukendte opgave, og der skal være tid til generelle spørgsmål fra censor og eksaminator).