

PostcardBuddy

Bakgrund

I dagens samhälle blir det ständigt fler och fler saker att tänka på, något som för många människor skapar stress. När du väl är på semester för att återhämta dig, kommer nya stressmoment även där. Därför vill vi underlätta semestern i form av att introducera en vykortsassistent.

Mål

En digital personlig assistent för att skapa personliga semestervykort, som automatiskt skickas till allt från släktingar till chefer. Vykort ska kunna skickas digitalt direkt till mottagarna eller till ett postkontor som skriver ut och skickar en fysisk kopia.

Funktionalitet

- Skapa vykort av en tagen bild eller möjligheten att välja från "standardbilder"
- Kunna skriva i appen eller fotografera skrift som läggs in
- Kunna skicka till flera mottagare samtidigt
- Kunna välja mottagare från kontaktlista eller manuellt skriva in adress
- Sortera personer efter hur många vykort som skickats till dem ("favorites")
- Inspiration om vad man kan skriva om, om man saknar fantasi
- Skicka digitala versioner av vykortet per e-mail
- Kunna välja storlek och kvalité på vykortet
- Få notifikation när vykortet postas
- Föreslå bilder beroende på position/plats
- Lägga till nya "standardbilder"
- Kunna ta betalt
- Redigera bilder
- Integration med hemlandets postsystem

Roller



Vi kommer att agera som kund för projektet, och äger rättigheterna till systemet.

Kundkontakt

Eskil Petersson	ain10epe@student.lu.se
Johan Holm	atn10jh1@student.lu.se
Jonas Jacobsson	dat11jja@student.lu.se
Oscar Werneman	ael10owe@student.lu.se
Oskar von Knorring	ine11ovo@student.lu.se
Philip Ståhl	ada10pst@student.lu.se
Erik Hedberg	tpi11ehe@student.lu.se

Group A

Project mission v1. - CoursePage Pro

Background

At LTH there doesn't exist a uniform standard for course webpages. Our idea is based around solving this problem. CoursePage Pro is a webpage that provides all vital course information to students at LTH. In addition to just providing course information, CoursePage Pro also enables students to find videos of the lectures and publish/share their course notes. It also provides the students with a forum for each course where they can discuss and ask questions about the course.

Goal

The goal with CoursePage Pro is to provide students at LTH with an easy solution to find, discuss and share course information and content.

Functionality

- General course information
- System for sharing knowledge
- Comment system for courses
- System for sharing lecture notes with a voting system
- Ability to incorporate video clips with courses
- Link to old CEQ evaluations
- User accounts based on student logins
- 99.97% < uptime
- Responsive web platform/page
- Report system for bad/incorrect content
- Administrative tools for teachers and other administrators
- Easy and intuitive to use for both users and administrators

Roles

The developers' role is to develop and implement the CoursePage Pro platform based on the specified functionality. The costumers own the product and provide the description of the systems functionality and specifications.

Group B

Karl Nilsson (P3RM)

Carl Nilsson Nyman (SCCVM)

Carl Hartzell (TDEVN)

Kevin Ispiroglu Lindblad (EPM)

Filip Olsson (EPM)

Pedro Henrique Gomes de Almeida (QRM)

Eduardo Moreira Lima (DRM)

dat12kni@student.lu.se

mat10cni@student.lu.se

zba10ch1@student.lu.se

abto9kis@student.lu.se

dic11fol@student.lu.se

pedrohalmeida13@hotmail.com

eit15ega@student.lu.se

Föreläsningar på nätet

Bakgrund

Alla studenter har någon gång missat en föreläsning av en eller annan anledning. För att skapa bättre tillgänglighet och minska kuskapsförlust vill vi ha ett system där studenter hemifrån kan logga in via nätet för se, dels direktsända föreläsningar dels äldre inspelade föreläsningar i efterhand.

Mål

Vi har som mål att öka kunskapsnivån hos studenterna samt öka kvaliteten och tillgängligheten på kurser i allmänhet och föreläsningar i synnerhet. Vi vill uppnå detta genom att skapa ett system bestående av en hemsida där studenter kan gå in och kolla både på direktsända föreläsningar och äldre sparade videos. Det ska finnas möjlighet för studenter att ställa frågor via en chat under direktsända föreläsningar. Studenter ska också ha möjlighet att betygsätta och kommentera både enskilda föreläsningar och hela kurser. På så sätt får föreläsare och kursansvariga direkt feedback från studenterna.

Funktionalitet

- Portal där varje kurs har egen sida
- Inloggning med studentID
- Studenter ska kunna följa kurser
- Notifiering ska ges om följd kurssida uppdateras
- Studenter ska kunna spara videos som bokmärken
- Aktivt deltagande via livestream med chatt-funktion och frågeställningsmöjlighet.
- Kommentarsfält under varje video
- På varje kurssida ska det kunna läggas upp videos.
- Stöd för mobila enheter
- Användare får tillgång via hemsida
- Ska kunna se powerpoint parallellt med video
- Betygsättning av föreläsning, föreläsare och kurs.
- Föreläsare ska inte behöva lägga mycket tid på systemet.

Roller

Vi kommer att agera produktägare och beställare av systemet.



Group C

Deltagare

Linnéa Claesson (P3RM)
Jacob Mejvik (TDEVM)
Caroline Brandberg (SCCVM)
Johan Ju (QRM)
Emma Albertz (EPM)
Billy Johansson (DRM)
Carl Rynegardh (EPM)

eko11lcl@student.lu.se
jur05jme@student.lu.se
elt12cbr@student.lu.se
elt12ju@student.lu.se
ine11eal@student.lu.se
ama10bjo@student.lu.se
elt12cry@student.lu.se

ShopMate

Bakgrund

Vi kommer att öppna ett nytt köpcenter och för att skapa intresse vill vi att köpcentret ska ha tekniska hjälpmedel som gör att vi står ut från konkurrenterna. Köpcentret kommer att innehålla många typer av butiker samt restauranger. Tåg- och busstrafik kommer att finnas i nära anslutning till köpcentret samt tre parkeringshus varav ett av dessa har laddstationer för eldrivna bilar.

Mål

Att skapa ett mervärde för både kunder och butiker i vårt köpcentrum samt underlätta transport till och från köpcentret. Applikationen ska även bidra till att öka butikernas försäljning och underlätta deras marknadsföring samt skapa en hype kring köpcentret.

Funktionalitet

- Positionering i köpcentret
- Direktreklam och erbjudanden i närheten av aktuell butik (reklamen måste göras diskret så att det inte förstör användarupplevelsen)
- Implementation i smart watch
- Handikapps-information / anpassat (Hissar och liknande)
- Vägledning till butik, restaurang, toalett
- Ta mig till och ifrån köpcentret (vägbeskrivning, kollektivtrafik)
- Hjälp att hitta lediga parkeringsplatser (antal / position / laddstation)
- Hitta en specifik produkt och kunna se butikers lagersaldo
- Tillhandahålla betalningsfunktion samt få alla kvitton samlade på ett ställe
- Kunna se och ge butiker recensioner
- Kunna skapa en shoppinglista
- Tillhandahålla kortaste väg baserat på shoppinglista
- Kunna se var bilen är parkerad

Roller

SCCVM	Christoffer Toft Persson	dic11cto@student.lu.se
P3RM	Olof Knape	dic11okn@student.lu.se
TDEV	Bernt Christensen	dic11bch@student.lu.se
TDEV	Dennis Samuelsson	ain07dsa@student.lu.se
EPM	Sarah Woodhouse	dic11swo@student.lu.se
EPM	Carl Larsson Danell	dic11cla@student.lu.se
QRM	Tim Nilsson	dic11tni@student.lu.se
DRM	Chi Ching Lam	dic11cll@student.lu.se

UniMap

1 Bakgrund

Tänk dig att du är helt ny på ett universitet, du har din första föreläsning och har endast fått en föreläsningssal benämnd med några kryptiska bokstäver och siffror. Hur ska du kunna veta var den ligger? Detta ser vi på UniMap som ett stort problem och har därför tagit fram ett nytt koncept där det äntligen ska bli enkelt att hitta på universitetsområdet.

2 Mål

Vi vill underlätta vardagen för universitetsstudenter som har svårt att hitta på universitetsområdet. Detta vill vi göra genom en applikation till mobila enheter som är baserad på karta över universitetsområdet och enhetens aktuella position.

3 Funktionalitet

- Applikationen skall vara tillgänglig på iOS och Android.
- Applikationen skall innehålla en karta med hela det valda universitetsområdet.
- Du skall tydligt kunna se och följa din egen position.
- Det skall gå att få en översiktskarta och sedan kunna välja en byggnad och se planlösning för denna.
- Det ska gå att välja våningsplan i kartan.
- Man ska kunna söka efter salar, föreläsare, hus.
- Man ska kunna få en vägbeskrivning till önskat mål. Detta ska ske i realtid med en valfri föreläsares röst.
- Det skall finnas In-App purchases där det skall gå att köpa nya röster för vägbeskrivningen.
- Man skall ha tillgång till vad som är bokat i byggnadens lokaler för tillfället och framöver.
- Systemet skall kunna uppdateras med information och kartor angående byggnader, lokaler, föreläsare efter hand.
- Systemet ska vara integrerat med TimeEdit, så man kan koppla sitt eget personliga schema och se sin nästa föreläsning.
- Systemet skall vara kopplad till brandlarmet så den tar dig till närmaste utrymningsplats vid brand.
- Applikationen skall kunna användas med flera universitet, där det ska gå att välja universitet efter behov.
- Applikationen skall kunna visa täckning över nätverket eduroams accesspunkter.

4 Roll



UniMap är ett företag beläget på Caymanöarna som har en vision om att göra världen lättare för studenter. UniMap ger er uppgiften att utveckla detta system som vi sedan skall kunna sälja in till världens alla universitet. Vi kommer agera nyckelkund och äger alla immatriella rättigheter som uppkommer under projektets gång.

5 Kunder

Andreas Teodor Coroiu	dat11aco@student.lu.se
Carl Rygart	elt11cry@student.lu.se
Carl-Johan Heinze	ada10che@student.lu.se
Erik Alstersjö	adi10eal@student.lu.se
Joakim Klasman	ael10jkl@student.lu.se
Johan Westerlund	elt11jwe@student.lu.se
Marcel Tovar	elt11mto@student.lu.se
Tomas Harrysson	dic12tha@student.lu.se

StoreSweeper

Background

With a wide range of available convenience stores, all with their own special weekly offers, it is difficult to recognize which is more economically favourable. There is no effective way to scan and take advantage of all available offers in consideration of one's habits of consumption.

Goal

The goal is to develop an application to simplify everyday grocery shopping for, comparing various convenience stores for best economical outcome. The application ensures that the user can take advantage of any special offer currently available, relevant to the user.

Functionality

- A user should be able to create a personal account and specify in which stores she has a membership
- The user should be able to import or create a shopping list, as well as adding or removing items.
- The application should include a list of recipes. The user can select recipes to get a generated a shopping list covering all ingredients.
- The application should be able to scrape latest offers from a selection of stores.
- The application should continuously check which stores have special offers related to your shopping list, and notify the user accordingly.
- The user should be able to choose from a selection of convenient stores to be monitored.
- The application should display general information about each store, e.g opening hours
- Be able to locate and redirect navigation to appropriate system (e.g google maps).
- Be able to choose to present all available stores within a chosen radius.
- The application should calculate and present how much money is saved by shopping in specified stores.
- The system should allow selection of unfavoured brands, excluding them from the calculations
- Easy to use

Group F

Roles & Customers

We will act as customer for the specified product. It is your job to create a fulfilling requirements specification to satisfy our needs.

Alexander Ekdahl	dat12sek	-	Viktor Attof	dat12vat
Joacim Åström	atp10jas	-	Lukas Brandt Brune	dat12lbr
Astri Magnussen	dic12ama	-	Oskar Holmberg	dat12oho
Erik Munkby	dat12emu	-	Axel Rosén	mas11ar1

Bookify

Bakgrund

I dagens samhälle tvingas böcker vänta stillsamt i bokhyllor, vilket är ett slöseri av naturens resurser. Böcker köps och används enbart en kort tid och får sedan stå i bokhyllor eller fragmenteras på hårddiskar. Bibliotek har sedan länge försökt lösa detta problem i den fysiska världen men i cyberrymden finns det ingen riktigt bra motsvarighet. Vi vill utveckla en tjänst likt Spotify, där en kan prenumerera på ett så gott som komplett bibliotek.

Mål

Vi vill skapa en databas över all världens litteratur som är lättillgänglig för allmänheten och därmed utbilda världen. Genom prenumerationer kan vi även revitalisera den dalande bokindustrin och återuppväcka intresset för att både skriva och läsa böcker.

Funktionalitet

- Det ska gå att lägga till böcker i systemet för administratörer eller förlag
- Du ska kunna söka efter böcker
- Ljudböcker ska automatiskt genereras för alla böcker i systemet
- Fungera över olika plattformar
- Webbtjänst och applikation
- Det ska gå att läsa böcker
- Det ska gå att lyssna på böcker
- En gratis version
- En prenumerant version
- Möjlighet för utvecklaren att skapa tillägg (öppet API)
- Användare ska kunna ha konton

Roll

Er roll är att skapa en kravspecifikation för systemet. Vi är er primära kund.

Grupp G

Marcus de Lacerda

Rikard Lundberg

Jonas Jinbäck

Oscar Gunnesson

Fredrik Palmquist

Philip Burenstam Linder

Alen Lulic

dat11mla@student.lu.se

mat10rlu@student.lu.se

ada10jji@student.lu.se

ama10ogu@student.lu.se

dat11fpa@student.lu.se

philip.burenstam_linder.617@student.lu.se

alen.lulic.394@student.lu.se

SpendMyLife App

Background

What do people do in their spare time and how can we help them make the most out of it? There are lots of opportunities to engage in activities for people with spare time. Depending on what you do, how old you are and what your preferences are you might be interested in specific activities to devote your precious time. Time is money.

Goal

SpendMyLife is an app that makes suggestions of activities based on user preferences and helps you spend time well. The target audience include all people with spare time who don't know what to do with it and want to do something valuable. For example targeted audience could be students, seniors, unemployed or second generation millionaires.

Functionality

- User should be able to search by criteria and preference. Ex: volunteer/payed, meritorious, social activities, charity.
- The user should be able to specify how much spare time to be consumed and whether or not the activity should be regularly scheduled or a one time opportunity.
- The app will propose activities to the user based on search specifications.
- The user has a unique profile with contact information and optional extra information (such as spare time, experience, life situation).
- The app matches search results to the user's location based on gps information.
- The app handles a rating system where the user can rate activities engaged in and also see other users' ratings.
- Organizations and private users can advertise their activities for a reasonable fee which finances the app.
- Users can show their interest in an activity by a simple mouse click. The activity is then listed in the user's profile and also the organization can fetch information about interested users.

Role



SML Inc. are developing the SpendMyLife App and want to hire you as consultants to specify the requirements for our developing team.

The client team (group H)

Elin Bäcklund (tfy11eba), Lukas Leander (bas11ll1), Johan Förberg (atf10jfo), Tobias Landelius ael10tla, Elin Nilsson (dic12eni), Sandra Olsson (dic12sol), Josefin Karlsson (dic11jka).

R.U.S.H. (Road Update System Helper)

Bakgrund

När man är ute och kör bil utan vägplanerare eller GPS är man fortfarande intresserad av att veta om vägen man kör på skulle kunna ha eventuella förhinder. Dessa förhinder skulle kunna vara vägarbetare, fartkontroller, farthinder, olyckor, fartkameror m.m. För att lösa detta skulle användaren kunna bli notifierad i förväg av en app som försöker se om vägen man kör på kommer stöta på förhinder i framtiden.

Mål

Målet är att användaren ska kunna nå sin destination så smidigt som möjligt med minimala förhinder utan att kräva någon större interaktion inför varje bilfärd.

Funktionalitet

- Användaren ska kunna välja vad för förhinder den ska bli notifierad om.
- Användaren skall kunna välja hur notifieringarna skall ske.
- Appen skall kunna sätta igång själv när användaren börjar köra bil.
- Appen skall räkna ut en ny rutt om vägen användaren kör på kan stöta på förhinder.
- Appen skall använda andra användares data i realtid för t.ex. detektera långa köer.
- Statistik om den enskilde användarens hastighet och pendlingsrutter skall samlas in för att förbättra appens förutspåringsförmåga.
- Appen skall vara lätt att använda.
- Appen skall finnas för Android och iOS.

Roller



I detta projekt kommer vi agera beställare där ni utvecklar vår app. Kravspecifikationen skall vara utformad för att uppfylla all den funktionalitet som står beskriven ovan. Vi har inga direkta riktlinjer för hur de tekniska- eller grafiska specifikationerna skall vara utformade så länge funktionalitet i appen uppfylls och appen är lätt att använda.

Projektgrupp I

Marcus Hilliges, elt12mhi@student.lu.se

Jonathan Lundholm, elt12jl1@student.lu.se

Daniel Dornlov, elt12ddo@student.lu.se

David Cartbo, elt12dc1@student.lu.se

Kristoffer Hilmerzon, dat11khi@student.lu.se

Thomas Strahl, dat11tst@student.lu.se

Mikael Gråborg, dic11mgr@student.lu.se