

Books“Я”Us

1 Background

Students at LTH have for a long time sought an easy way to sell unwanted literature to fellow students. As courses come and go the flow of books from person to person needs to be facilitated. Currently this is done through notes on noticeboards around the campus. This is an outdated procedure and the need for an electronic system exists.

2 Goals

An easy and quick web service for students at LTH to buy and sell books to each other. The solution should eliminate any need to ever put up a notice on a noticeboard ever again.

3 Functionality

- create a profile on the webpage.
- log in and log out.
- buy and sell books.
- look up information about a book.
- set a condition, price and write a description for your copy of the book.
- search for books (title, course, edition, ISBN, tags etc.)
- sellers should be able to tag a book with for example the course it is used in, studying year and program, speciality and so forth.
- possibility to report users that abuse the system to an administrator.
- connect the student's university account to the profile. Data from course registration in the LU-account should be used to present likely books the user will need.
- tag unofficial course literature as recommended substitute literature for the course.
- write and read book reviews.
- the seller should be able to choose the buyer who gets to buy the book.
- the seller and buyer should be able to communicate after the seller has accepted the buyer and also rate each other.
- see ratings of other users.

4 Role

We plan to develop this webpage in cooperation with lund university and we need your help to develop a good requirements specification.

5 Customers

William Bengtsson	ae110wbe@student.lu.se
Marcus Carlberg	ada08mca@student.lu.se
Hampus Engström	ae110hen@student.lu.se
Adam Nilsson	ada09an1@student.lu.se
Christer Persson (customer coordinator)	ae110cpe@student.lu.se
Marie Versland	ada09mve@student.lu.se

Code for Kidz

Background

In a more competitive world it is important for the next generation to stay up to date with the new technology. One of the strongest trends in the world is software development and we see that it is an important criteria to know for everyone in the next generation. But due to the complexity of developing software we want to create a platform for coding projects with an associated homepage to show and share projects and high scores with your friends.

Goal

Our objective is to teach kids the basics of programming in a safe environment. The platform should be user friendly and and learn.

Functionality

The program should have the following functionalities:

- A specific syntax for the platform to code with
- Create different problems to be solved
- Possible to choose between different themes on the platform
- Possible to play video and sound for instructions
- High score in the platform
- A homepage where e.g high scores and projects can be shared
- Should be able to see your friends in the platform and compare results with them
- Integration with Facebook and Google Plus to find friends
- Parental control for the site and platform

Known Prior Projects

There are several projects with similar ideas. One being here at Faculty of Engineering, LTH called Kojo¹. Another one is Scratch². Scratch has the possibility to share your projects, but lack the common platform for showing high score and sharing with your friends.

Roles

We are the product owner with responsibility to develop the program. Your role is to develop an adequate requirement specification.

Group B

Henrik Gyllensvärd	ada09hgy@student.lu.se
Elise Ellerstedt	adi09eel@student.lu.se
Malin Andersson	ada10man@student.lu.se
Christian Frid	ada10cfr@student.lu.se
Rebecka Alves-Martins	rebecka.am@gmail.com
Mahmoud Nasser	mahnas_92@hotmail.com

¹ <http://cs.lth.se/english/contact/regnell-bjoern/laer-dig-programmera/>

² <http://scratch.mit.edu/>

Project Mission - UniteUs

1 Bakgrund

Idag används sociala nätverk som Facebook i väldigt stor utsträckning världen över. Detta stärker främst kontakten mellan gamla vänner, men ger inte lika mycket stöd för att skaffa nya. Personer som flyttar till en ny stad t ex, har inte lika lätt att komma i kontakt med människor med liknande intressen.

Hur samlas t ex ett obekant gäng ihop för att spela fotboll på den lokala fotbollsplanen en söndag eftermiddag?

Vi vill utveckla en app som löser detta problem, som gör det möjligt för människor inom samma geografiska område och som delar samma intressen att komma i kontakt med varandra på ett smidigt sätt.

2 Mål

Målet är att underlätta för personer världen över att skaffa nya vänner genom att anordna och delta i aktiviteter baserat på gemensamma intressen.

3 Funktionalitet

- Systemet skall kunna användas på webben samt mobilt.
- Användare skall ha möjligheten att registrera ett konto och en profil.
- Systemet ska ha stöd för användare att lägga upp aktiviteter av olika slag samt möjlighet att delta i andras aktiviteter, ex. sportaktiviteter.
- En aktivitet ska bestå av beskrivning, typ, datum, klockslag, plats samt antalet personer man söker.
- Systemet ska kunna visa aktuella aktiviteter och filtrera på geografisk position och/eller typ av aktivitet.
- Systemet skall kunna lokalisera användarens geografiska position genom GPS eller IP-adress.
- Användare ska på ett enkelt sätt notifieras om nya aktiviteter som läggs upp.

4 Roller

Vi är en start-up i början av utvecklingsprocessen för vår idé. Vi vill att ni ska producera en kravspecifikation för vårt system åt en tredjepartsutvecklare. Vi äger alla immateriella rättigheter som uppkommer i det här projektet.

5 Projektmedlemmar Grupp C

Jonathan Bratel (Project Manager), jonathan.bratel@gmail.com

Karim Mabrouk (Customer coordinator), karim.mab@gmail.com

Max Åberg, aaberg.max@gmail.com

Alexander Söderberg, email@alexandersoderberg.com

Alexander Freysson, adi09afr@student.lu.se

Jacob Gustafsson, johanjacobgustafsson@gmail.com

The Future Of FOOD

Bakgrund

FOOD är en startup som ska förändra hur vi köper livsmedel. Målet är att ta bort steget där du som kund ska behöva trängas i butik, leta varor och svettas. **FOOD** har redan utvecklat ett effektivt varulager med så kallade "pick-up points" där kunderna hämtar ut sina beställningar, packat och klart. Uppdraget är att utveckla en applikation för Android och iOS, där användaren fyller i inköpslistor och hanterar betalningen.

Målet

Målet är att skapa unik användarupplevelse för hur man handlar mat genom att ge kunden ett roligare, enklare och effektivare sätt att handla mat.

Funktionalitet

- Man ska kunna välja att hämta varorna i "pick-up points" eller få dem hemkörda
- Recepten i appen ska vara indelade i olika kategorier
- Applikation ska tillverkas för Android och iOS
- Användaren ska kunna betala för sin varuleverans via appen
- Användaren ska kunna söka på recept och lägga till dess ingredienser i varukorgen
- Appen ska kunna ge förslag på recept som användaren kan tänkas göra
- Appen ska genom tidigare användarhistorik kunna ge förslag på inköp

Roller

Vi är produktägare och representanter för **FOOD** och erät uppdrag är att ta fram en kravspecifikation till systemet.

Projektmedlemmar

Filip Andersson - ain10fan@student.lu.se (Customer Coordinator)

Victor Girardin - zba09vgi@student.lu.se

David Lindahl - david.klo@gmail.com (Development Coordinator)

Martin Lindblom - ada08ml1@student.lu.se

Rickard Olsson - ain10rol@student.lu.se

Mads Nielsen

wIRC

Bakgrund

Människor runt om i världen har svårt att träffa nya personer med gemensamma intressen. Därför tänker vi oss att man ska skapa ett globalt chattsystem där människor runt om i världen med liknande intressen kan chatta med varandra.

Mål

Vårt mål är att föra samma folk som inte orkar ladda ner en klient (vår klient kommer vara helt webbaserad). På så sätt kan folk var som helst och när som helst gå med i en chattkanal och börja dela med sig av sina åsikter om precis vad man vill.

Funktionalitet

- I systemet skall det finnas kanaler.
- Användare skall kunna gå med i och skapa kanaler.
- Det skall gå att söka efter kanaler.
- Om en kanal är tom på användare så tas den bort från systemet.
- Man ska kunna vara med i flera kanaler samtidigt.
- Varje användare måste ha ett alias.
- En användares alias är inte unikt på global nivå men dubletter får inte existera inom en kanal.
- En användare skall kunna skriva meddelanden i en kanal.
- Meddelanden som skrivs i kanalen skall visas för alla användare.
- Meddelandehistorik för kanaler skall bara sparas per användarsession.
- En användaresession avslutas när användaren stänger webbläsarfliken eller går ur kanalen.
- Det skall gå att se vilka användare som är med i kanalen.

Roller

Vi kommer agera produktägare. Ni är våra konsulter som vi hyr in för vi har inga interna kravhanterare på vårt företag. Vi förbehåller oss rätten att äga den intellektuella rättigheterna till dokumenten som skapas utifrån detta dokument.

Deltagare

Johan Calvén	tn05jc1@student.lth.se
Julia Mauritsson	julia.mauritsson.771@student.lu.se
Fredrik Pettersson	fredrik.pettersson.052@student.lu.se
Christoffer Stengren	christoffer.stengren.928@student.lu.se
Simon Thörnqvist	simon.thornqvist.588@student.lu.se
Robin Ljungström	robin.ljungstrom@gmail.com

Project Mission v1: LTH's Automatic Reservation System (L.A.R.S)

Background

LTH has thousands of engineering students that use the publicly available computers around the campus every day. Today students scour every room until they find an available computer. This can lead to frustration among the students and instead of studying, their time is wasted on searching. Therefore LTH has decided to develop a reservation system for computer reservations throughout the campus.

Goal

The goal for this project is to provide a service that makes it easier for students and employees to find currently available computers and to make computer reservations.

Functionality

- The ability to reserve a computer at a specific time
- Be able to see currently available computers
- The system should integrate with LTH's schema system
- The system should integrate with LTH's authentication system
- Students and employees should use their user credentials for ladok to login e.g. "ada08mli"
- DDG should be able to mark computers as broken
- Various clients should be able to communicate with the system (Android, iOS, web)
- A user should be able to see a visual overlay of the computer rooms with the status of every computer (reserved, available, broken)
- An available computer will be marked as reserved at login
- The reservation should be cancelled if a user has not logged in within 15 minutes of the specified reservation time
- Employees and teachers should be able to reserve the entire computer room
- Employees and teachers have reservation precedence i.e. they are able to overwrite a student reservation if they need a computer
- A student should be notified if his reservation has been overridden by a teacher or employee

Roles

The development team's mission is to create the software requirements specification for L.A.R.S so that the system can be developed and integrated into LTH's infrastructure. The customer team is product owner and decides on priorities and scope.

Group F

Marcus Lindfeldt (Customer Coordinator)	ada08mli@student.lu.se
Thomas Mattsson (Development Coordinator)	ada10tma@student.lu.se
Andreas Olsson	zba09aol@student.lu.se
Philip Mårtensson	ada10pma@student.lu.se
Oskar Groth	ada10ogr@student.lu.se
Kasian Marszalek	ada10kma@student.lu.se

Project Mission - The Ultimate Survival Guide

Background

Ultimate Wildlife Store is a retail concern currently selling wildlife and survival products. Our company wants to expand our customer base and increase international sales at our existing online store through the creation of an application.

Goals

The goals of the Ultimate Survival Guide are to increase revenue for our business, Ultimate Wildlife Store, through online purchases and to increase awareness about wildlife survival.

Functionality

The system should include the following online functionalities:

- Customers should be able to access the company's products via the application
- Should be able to provide information and product recommendations based on geographical area
- Should be able to provide information and product recommendations based on type of adventure: hiking, rafting, safari, climbing, camping, fishing, hunting
- Should be able to combine types of adventures and geographical area to provide the ultimate survival guide for the adventure
- Should be able to identify bug and animal bites based on uploaded photographs
- Should be able to identify mushrooms and berries based on uploaded photographs
- Customers should be able to rate articles, guides and products

The system should contain the following offline functionalities:

- Guides with search functions for geographical location:
 - Mushrooms searchable by for example color and size
 - Berries searchable by color and size
 - Common wildlife accidents and treatments
- Maps for geographical location

Roles

Your task is to develop the requirement specification for our software. We, as product owner, will act as your customers.

Project members Group G

Emelie Brynolf adi09ebr@student.lu.se
Ella Eriksson ada10eer@student.lu.se
Stephanie Gardner kov08sga@student.lu.se
Robert Kristiansson adi09rkr@student.lu.se
Johanna Petersson adi10jpe@student.lu.se
Johanna Truong adi09jtr@student.lu.se

Development Coordinator
Customer Coordinator

The Life achievement App (TLAP)

Bakgrund

I dagens samhälle tycker många att Internet är mer intressant än staden man lever i, vi vill ta vara på detta och få folk att socialt aktivera sig. Detta ska uppnås med The Life Achievement App!

The Life Achievement App nu kallat TLAP är en app som ger achievements för livet som om livet vore ett spel. Beroende på var man är och vad man gör så kommer TLAP ge poäng och från dessa poäng kommer en roll genereras samt en beskrivning som talar om vilken sorts person man är.

Mål

Få användarna att socialt aktivera sig och samla poäng samt få belöningar som till exempel speciella titlar.

Funktionalitet

- Ska kunna skapa ett konto med användarnamn och lösenord.
- Användaren ska ha en profil.
- Profilen ska innehålla achievementpoints, roll och bild.
- Profilen ska bygga på det man gör under dagen. Till exempel om man hänger mycket på gymmet blir man juicer och om man hänger mycket på McDonalds blir man amerikan.
- Poäng ges över tid beroende på var man är och vad man sysslar med
- Poängen kan samlas i större samlingsgrupper såsom School eller Work.
- Beroende på vilka achievement man samlar på sig får man sin titel.
- All data som användaren samlar in via mobilen ska skickas till användarnas gemensamma databas.
- Överföringen till databasen behöver inte ske direkt.
- Skall ha sociala funktioner, likt de på Facebook och Instagram, där användaren kan kommunicera med andra appanvändare.

Roller

I detta projekt kommer vi agera som produktägare där ni får i uppdrag att implementera vår App. Vi vill att ni ska ta fram kravspecifikationen utifrån de funktionella kraven. Så länge de funktionella kraven är uppfyllda så kan ni själva bestämma hur ni löser de tekniska aspekterna.

Projektmedlemmar grupp H

Christoffer Gydenius, cybermaster89@gmail.com

Jesper Lekland, jesper.lekland@gmail.com

Hampus Lundberg, hampe_1989@hotmail.com

Asmir Sabanovic, asmir.saban@gmail.com

Catarina Sörensen, jur10cso@student.lu.se

Van Long Johnny To, dt08vt2@student.lu.se

University Course Guide

Bakgrund

Idag är arbetet att hitta passande kurser helt upp till studenten själv. Genom att gå genom kurs för kurs så får studenten bedöma om kursen kan passa genom att gå in på programmets kursutbudssida och sedan anmäla sig genom sitt Stil-konto och deras sida.

Det är också svårt att hitta kurser för perioden man ska läsa då man måste sortera ut de kurser som inte är tillgängliga. Man har heller ingen god översikt för t ex hur många poäng man ytterligare måste studera för sin program-specialisering.

Mål

Hjälpa studenter att hitta kurser som passar dem och att öka betydelsen (medvetandet) för kursutvärderingar genom att samla statistik och rekommendationer på ett ställe. Det ska vara möjligt att se vad en student som har läst en viss kurs, har tyckt om en annan kurs. Det ska även bli lättare för studenterna att planera sina val inför sin masters utbildning.

Funktioner

- Importera studentens kurser och betyg från Stil
- Sammanställa kursutvärderingar
- Ge rekommendationer på passande kurser
- Förenkla planering av specialisering
- Om en person gillat en kurs den läst ska det vara möjligt att se vilka andra kurser hen gillat

Roll

Vår roll i det här projektet är som produktägare och utvecklare. Er roll i det här projektet är att utveckla en bra kravspecifikation.

Projektmedlemmar

Johannes Adell

Asas Innab

Martin Rydin

Fredrik Lindholm - *Projektledare*

Harald Nordén

Filip Svensson - *Kundkoordinator*