

# Forprosjektrapporten Gamification av ansettelse. Gruppe 31

## Presentasjon av gruppen

### Gruppemedlemmer:

Sondre Bjarkum, (S334003), Anvendt datateknologi

Christian Dyrli, (S333738), Informasjonsteknologi

Maximilian Stiegler Sharoyan, (S330293), Anvendt datateknologi

Jørgen Borander (S331377), Dataingeniør

### Oppdragsgiver:

Selskap	OXX AS
Adresse	Karenslyst Allé 8A, 0212 Oslo
Kontakt nummer	0047 232 27 575
Epostadresse	kontakt@oxx.no

### Kontakt person OXX AS:

Navn:	Morten Felumb
Stilling:	Advisor and Technical Architect
Kontakt nummer	0047 982 900 21
Epostadresse	morten.felumb@oxx.no

### Veileder OsloMet

Navn:	Aiko Yamashita
Stilling:	Førsteamanuensis
Kontakt nummer	
Epostadresse	Aiko.Yamashita@oslomet.no

Prosjektet går ut på å finne best mulig måte å teste ut potensielle kandidater for ansettelse på en gamification måte. Det ønskes at løsningen skal brukes for å teste hardskills og mulig softskills til brukerne av applikasjonen/webapplikasjonen.

OXX lager digitale løsninger under tett samarbeid med kundene deres. Målet deres er å skape konkurransefortrinn og forretningsverdier ovenfor deres kunder. OXX startet opp i 2000 og har siden den gang hatt en god og solid vekst i markedet sitt.

### Sammendrag

Prosjektet går ut på "Gamification" av søknadsprosessen til bedriften OXX. Dette er løst definert. Det vil si at man står fritt til hvordan man ønsker å løse problemstillingen.

Løsningen skal fokusere på evne- og kunnskapstesting av

søkere, gjennom spillaktige tester som lagrer søkerens score. I første fase ønsker vi å avdekke, gjennom dialog med HR og våre veiledere, hva de ser etter. Videre kan vi tilpasse testene, slik at de dekker relevante egenskaper og kunnskap hos søker.

Deretter vil vi gå videre med å utarbeide konseptet og lage en prototype, UI/UX, og utvikling til slutt. Utviklingen vil foregå med smidig metodikk så det er mulig å gjøre endringer underveis, dersom vi ser fra testing at testene ikke fungerer slik de er tiltenkt.

Løsningen vil være en webapplikasjon, da dette er gunstig med tanke på tilgjengelighet og således enkelhet av testgjennomføring for søkere. I tillegg baserer OXX seg i størst grad på webløsninger i øvrig arbeid og vi mener det derfor det er best å etterfølge det.

## Dagens situasjon

I bedriften OXX brukes det i dag en løsning hvor en stillingsutlysning legges ut når det er oppstått et behov for en ny ansatt hos bedriften. Denne legges ut på tjenester slik som finn.no og lignende. Etter gjennomlesning av potensielt flere hundre søknader tas et utvalg av kandidater inn for intervjuer og interne tester for å finne de best kvalifiserte for den ønskede arbeidsoppgaven.

Ettersom oppgaven er løst definert, er det opp til oppdragstaker, nøyaktig hva som skal lages. For bedriften sin del kan et "spill" som skaper mye omtale og samtidig oppfyller kravspesifikasjoner være like aktuelt som en applikasjon som tester programmering "hard skills" hvor kandidat blir bedt om å ferdigstille skalkode.

## Mål og rammebetingelser

Opgaven som er tildelt har en åpen tolking som tilsier at vi som skal arbeide med prosjektet står fritt til å definere det som er ønskelig for oss. Hvor stort eller lite det blir til slutt er opp til hvordan vi ønsker det. Samt hva som skal testes av hard eller soft skills til de potensielle kandidatene.

Prosjektets mål er å kunne lage en forbedret måte å anskaffe seg ny arbeidskraft på. En bedre og mer kreativ måte en dagens løsning tillater. Det håpes på å kunne ferdigstille en prototype eller en fungerende løsning, som skal være mulig å benytte eller bygge på hvis prosjekteier ser på dette som ønskelig.

Hovedessensen av det som skal lages er "gamification", en ny måte å teste potensielle nye arbeidstakere. Måten vi velger å gjøre dette på er så fremt, helt opp til oss å definere.

## Løsning/ Alternativer

Det er blitt besluttet å ha en smidig tilnærming til å løse prosjektet. Dette vil si at prosjektet bygges ut ettersom hva man har tid til. Det er besluttet å bruke .Net Core ettersom gruppen har kjennskap til dette, samt at OXX bruker Microsoft stack som da inkluderer .Net MVC.

### Granskning

Vi kommer til å kartlegge hvordan vi tilnærmer oss prosjektet ved å ha samtaler med rekrutteringsansvarlige i OXX. Ved å gjøre dette kan vi begynne å sette sammen ideer til hvordan prosjektet skal løse kravspesifikasjonene.

### Konsept og prototyping

Etter samtaler med OXX, vil selve konseptet for prosjektet bli dannet. Her vil det også bli laget en prosjektplan for videre arbeid.

Når konseptet er på plass, vil vi lage prototyper. Dette skal ikke trenge å være fullt fungerende løsning, men vil gi oss innsikt i om ideen fra konseptfasen lar seg utvikles. Her kan det lages flere raske iterasjoner til man kommer frem til en løsning som samsvarer med konseptet.

## UI/UX

Når konseptet er på plass og man har landet på en prototype, vil skissering av design starte. Designet er et viktig element i forhold til brukeropplevelse, og det vil bli vektlagt. Målet med denne fasen er å ha et enkelt, brukervennlig og ikke minst estetisk, uttrykk.

## Utvikling

Sentrale teknologier i utviklingen av webapplikasjonen vil være .Net Core, React samt HTML og CSS. Kommunikasjon vil forsøksvis være fysisk når det er mulig, ellers vil det bli tatt møter over Microsoft Teams.

	Uker for prosjektet																						
Aktiviteter	Uke 2	Uke 3	Uke 4	Uke 5	Uke 6	Uke 7	Uke 8	Uke 9	Uke 10	Uke 11	Uke 12	Uke 13	Uke 14	Uke 15	Uke 16	Uke 17	Uke 18	Uke 19	Uke 20	Uke 21	Uke 22	Uke 23	
Forprosjekts rapport																							
Innsamling av data																							
Prosjektsplanlegging																							
Design av løsningen																							
Utvikling av prototype																							
Bruker testing																							
Forbedring av prototypen																							
Utvikling av Produkt																							
Leveranse overlevering																							
Fullførelse av prosjekt og rapport																							

## Programmeringsspråk

- C#
- JavaScript (React)
- HTML/CSS

## Teknologier

- React
  - For frontendutvikling
- .Net Core
  - For backend
- Bootstrap
  - Supplement for frontend
- MongoDB
  - For database
- Azure DevOps
  - For hosting og testing

## Verktøy for samarbeid

- Microsoft Teams
- GitHub

## Analyse av virkning

Opgaven som vi har fått tildelt er en relativt åpen oppgave, noe som gjør det noe vanskelig å si hvilke valg vi kommer til å ta og hvordan disse vil påvirke resultatet. Vi mener derfor at det er særdeles viktig å kommunisere godt med OXX og få muligheten der til å

snakke med de ansatte, slik at vi tidlig i prosjektfasen kan finne alternativene vi har før vi skal gjøre bygge videre og fullføre prosjektet.