

Hovedprosjekt i data/informasjonsteknologi ved OsloMet

15.11.2020

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:

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

Prosjektoppgaven:

Gamification av ansettelses for OXX

Målet med denne oppgaven skal være å utvikle et spill for å kunne teste potensielle ansatte i en ansettelsesprosess. Hvordan vi velger å gå fram og hvordan vi gjør dette vil være en stor del av oppgaven. Prosjektet vi lager trenger ikke være fullstendig ferdig, men det bør være en ferdig prototype som gjør at oppgaven kan videreutvikles på et senere tidspunkt.

Hvordan vi skal gå fram:

- Vi ønsker å ha en smidig tilnærming til prosjektet
- Sette oss inn i teknologier som blir brukt av Oxx
- Begynne med intervjuprosessen utarbeide konseptet, lage prototyper
- Utarbeide UI i samspill med backend
- Programmere, utvikle og teste
- Rulle ut løsning, og overlevering av oppgave
- Ferdigstilling av Bacheloroppgaven

Oppgavens varighet:

Oppgaven er i sjetten semester for studentene og avsluttes våren 2021.