

Hovedprosjekt i data/informasjonsteknologi ved Høgskolen i Oslo og Akershus våren 2018

Grupped medlemmer: Daniel Dysjeland, Kristine Helle, Knut Åge Hofseth, Espen T. Nordli

Sted/dato: Oslo/22.11.2017

Oppdragsgiver: Yelpi as, Adresse: Karoline Kristiansens vei 1, 0661 Oslo, tlf: 941 55 190

Kontaktperson oppdragsgiver: Rune Dysjeland (daglig leder), tlf: 90757610

Foreløpig tittel på prosjekt: *Implementering av gamification/poengsystem med rangering av brukere i Yelpi*

Skisse av prosjektet:

Yelpi.no er en trygg og sikker formidler av småtjenester knyttet til hus og hjem gjennom Web-applikasjonen www.yelpi.no. Yelpi er en sosial innovatør som ønsker å levere samfunnsverdi ved å få flere ut i arbeidslivet og sørge for at flere småjobber inkluderes i hvit økonomi.

Som en delingsøkonomiaktør er Yelpi avhengig av stor grad av digitalisering og automatisering. Det er viktig å skape incentiver for brukerne til å øke bruken av løsningen og bidra til viral spredning. Prosjektet vil ha en sentral rolle i å bidra til å bygge mekanismer inn i løsningen som motiverer kjøpere og tilbydere i Yelpi til å kjøpe/levere flere småtjenester. Slike mekanismer og motivasjonselementer er kjent fra spillverdenen og betegnes som gamification. Gamification handler om å øke motivasjon for og gjennomføre aktiviteter ved hjelp av elementer fra spill (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; Khosrow-Pour, 2008).

En masteroppgave levert av en student på Institutt for Informatikk beskriver mulige virkemiddel og måter som dette kan implementeres i Yelpi-løsningen, og kan bidra med ideer og innspill til praktiske løsninger.

Mulige slike elementer kan være:

- Implementering av poengsystem som f.eks: Erfaringspoeng, Bonuspoeng, Ferdighetspoeng, Karmapoeng, Omdømmepoeng.
- Rangering av brukere i ulike ledertavler
- Bruk av badges

Oppgaven vil her være å vurdere de ulike alternativene (gjærne basert på innspill i Masteroppgaven) og komme frem til funksjonelt/grafisk og teknisk design for hvordan dette kan implementeres i eksisterende løsning for deretter å implementere, teste og legge dette i produksjon.

Teknologisk plattform: HTML, Bootstrap, AngularJS, C# REST api, Transact SQL SP, MS SQL Server

Krav til maskinplattform:

Løsningen kjører på en Windows-basert serverplattform hostet i skyen og må tilby responsivt web design som kjører på pc'er, nettbrett og smartphones med støtte for de mest dominerende nettleserne (Chrome, IIS, Edge, Safari).