

# Projekt plan

Modul 4 - Digitalt indhold - Gruppe 3  
Hjerteforeningen - Bakkestien i Vissenbjerg  
(En Hjertestesti) Fra D. 3/2 til D. 10/3 2020

## Projekt overblik

### Projekt formål (målsætning) og omfang:

Formålet med projektet er at tage en brochure og skabe en digital løsning. Mere konkret går vores projekt ud på at tage hjerteforeningens brochure for Bakkestien i Vissenbjerg, og skabe en interaktiv webapp der giver en bedre oplevelse og er nemmere at benytte end den nuværende brochure.

### Leverancer:

Opgaven er fordelt over 5 forskellige leverancer. Den første er denne projektplan, den anden er en budskabsdesign-opgave, den tredje er individuelle forslag til visuel kommunikation, den fjerde er den færdig opgave, og den femte er selvevaluering og refleksion. Mere konkret vil vi i vores projekt producere en webapp, og diverse delelementer der vil være med til at danne det færdige projekt.

### Succeskriterier:

Det vil for os være en succes hvis vi kaqn producere noget som vi er stolte af, og som vil kunne have en hvis kommerciel værdi, altså ikke bare amatørarbejde, men noget der realistisk set kan implementeres i virkeligheden.

## Projekt organisation

### Ressourcer:

Til rådighed har vi diverse digitale ressourcer og data, blandt andet hjerteforeningens egen hjemmeside, med både data på målgruppen, og et designsprog. Derudover har vi vores vejledere og klassekammerater vi kan trække på for hjælp, og ca. 200 timers arbejde fordelt udover alle 6 gruppemedlemmer.

### Tidsplan med milepæle:

Se næste side (side 2).

## Uge 6:

### Mandag d. 3/2:

Kickoff til projekt, udarbejd gruppekontrakt.

### Tirsdag d. 4/2:

Færdiggør projektplan.

### Onsdag d. 5/2:

Aflever projektplan. PM møde

### Torsdag d. 6/2:

Brainstorm og idegenerering.

### Fredag d. 7/2:

Lav et SCRUM-Board.

### Weekenden:

Fri.

### Ugens milepæl:

Hav udarbejdet en plan for arbejdet fremover, og vær kommet frem til en produktide.

## Uge 7:

### Mandag d. 10/2:

.

### Tirsdag d. 11/2:

.

### Onsdag d. 12/2:

.

### Torsdag d. 13/2:

.

### Fredag d. 14/2:

Peergrade: P4-2 24 timers budskabsdesign opgave (aflevering).

### Weekenden:

Fri.

### Ugens milepæl:

Fundet målgruppe og udarbejdet designsprog.

## Uge 8:

**Mandag d. 17/2:**  
PM møde.

**Tirsdag d. 18/2:**  
.

**Onsdag d. 19/2:**  
.

**Torsdag d. 20/2:**  
.

**Fredag d. 21/2:**  
.

**Weekenden:**  
Fri.

**Ugens milepæl:**  
.

## Uge 9:

**Mandag d. 24/2:**  
Budskabsdesign pitch for Sanne (3-7 minutter, tid skal bookes).

**Tirsdag d. 25/2:**  
.

**Onsdag d. 26/2:**  
.

**Torsdag d. 27/2:**  
.

**Fredag d. 28/2:**  
PM møde.

**Weekenden:**  
Fri.

**Ugens milepæl:**  
.

## Uge 10:

**Mandag d. 2/3:**

.

**Tirsdag d. 3/3:**

.

**Onsdag d. 4/3:**

.

**Torsdag d. 5/3:**  
PM møde.

**Fredag d. 6/3:**

.

**Weekenden:**  
Fri.

**Ugens milepæl:**

.

## Uge 11:

**Mandag d. 9/3:**  
Finpudsning.

**Tirsdag d. 10/3:**  
Aflevering!

**Onsdag d. 4/3:**  
Fri.

**Torsdag d. 5/3:**  
Præsentation og evaluering.

**Ugens milepæl:**  
Aflever et produkt vi kan være stolte af.

## Organisering:

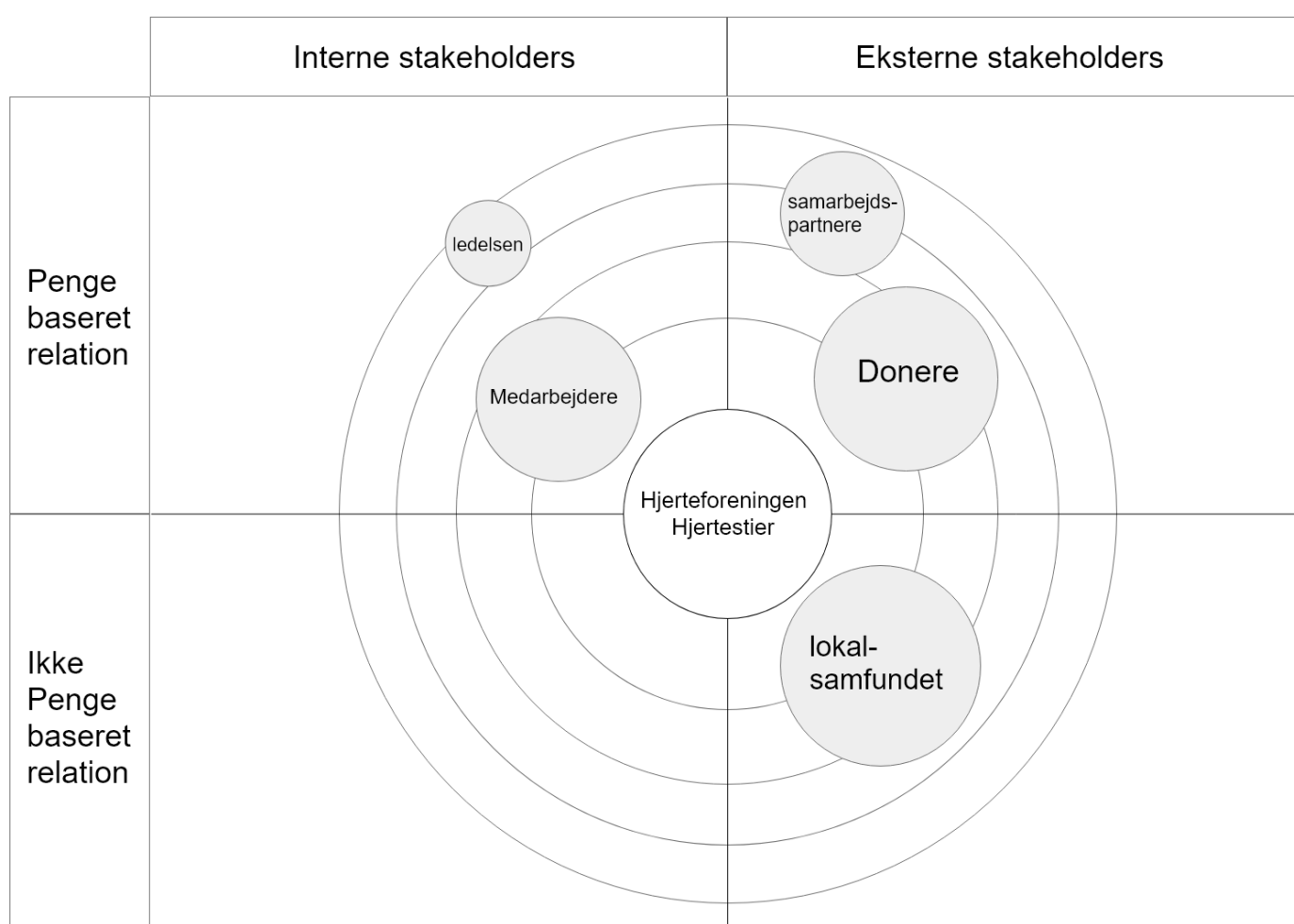
Projektlejer: Vores gruppe (gruppe 3).

Projektleder: Andreas Villadsen Petersson.

Projektdeltagere: Edna W, Rasmus A, Matthis L, Fatme A, Sebastian K.

Ansvarsfordeling: Alle i gruppen har meget forskellige kompetencer, så vi vil så vidt muligt sørge for at alle kommer til at arbejde med noget de ikke er så gode til, og derved lærer så meget som muligt. Derfor har alle samme ansvar, måske lige med undtagelse af gruppeleder i det usandsynlige tilfælde at der skulle opstå konflikter.

## Interessentanalyse:



## Link til logbog:

[https://docs.google.com/document/d/1hW20kCoR6\\_YB5paWAUVcJjPDChek7atJG\\_faA6iSb8/edit](https://docs.google.com/document/d/1hW20kCoR6_YB5paWAUVcJjPDChek7atJG_faA6iSb8/edit)

# RISIKO ANALYSE GRUPPE 3

Risk	Probability 1 to 5	Impact 1 to 5			Risk Value P * I =			Risk Response
		Q	T	R	Q	T	R	
1. Ikke møde op	3	5	5	1	15	15	3	Advarsler og sanktioner
2. Travlthed	2	5	4	2	10	8	4	Hjælp hinanden
3. Mangel på ressourcer	3	4	4	5	12	12	15	
4. Manglende kompetencer	3	4	4	1	12	12	3	Opsøg viden
5. Utilfredsstillende slutresultat	2	2	3	2	4	6	4	
6. Ufærdigt produkt	3	2	3	2	6	9	6	Overhold deadlines
7.								
8								
9								
Sum Total =					59	62	35	

Q - Quality    T = Time    R = Resources

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

## Kontrakten er udarbejdet i forhold til de 5R'er (Rammer, Relationer, Roller og Regler)

Semester, hold og projekt oplysninger:

SEMESTER OG HOLD			
2	semester	DK -	

NAVN PÅ PROJEKT
Modul 4 – Digitalt indhold

Gruppemedlemmers personlige oplysninger:

FOR- OG EFTERNAVN PÅ GRUPPEMEDLEMMER	
1.	Andreas Villadsen Petersson
2.	Edna Valter
3.	Rasmus Gyde Andersen
4.	Fatme Abou-khadra
5.	Matthis Tankred Luckow
6.	Sebastian Krogh

KONTAKT INFORMATION				
1.	E-mail	andreasvp@hotmail.dk	Mobil nr.	60731304
2.	E-mail	edna@valter.dk	Mobil nr.	22853397
3.	E-mail	rasmus.skovhaven@gmail.com	Mobil nr.	23729569
4.	E-mail	f.aboukhadra@hotmail.com	Mobil nr.	53815311
5.	E-mail	matthis.luckow@gmail.com	Mobil nr.	20215198
6.	E-mail	sebastianmkrogh@hotmail.com	Mobil nr.	28492096

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Rammer (Afklaring og bearbejdelse af organisatoriske rammer omkring gruppen)

**HVORDAN ER VI ORGANISERET, OG HVAD ER VORES ANSVAR?**  
(Ex. Hvilket medie gør vi brug af til deling og organisering af dokumenter / filer)

GitHub, Facebook, Vores ansvar er at holde hinanden opdateret

**HVAD ER VORES KOMPETENCER / HVAD ER VI GODE TIL?**

HTML, CSS3, Visualisering/Sketches, Javascript, PHP, Illustrator, Photoshop, Xd, Videoredigering, rapportskrivning, (Rasmus kan lave en baglænder)

**HVAD KAN VI IKKE, OG HVAD ER VI TVIVLENDE OVERFOR. HVORDAN LØSER VI DETTE SOM GRUPPE?**

Analyser og marketing er vi ikke verdensmestre til

**HVOR OG HVORNÅR ARBEJDER VI? (Mødetidspunkt og sted)**

Helst indenfor skoletiden, efter SCRUM principper. På skolen.

Relationer (Ønsker til relationer til omverdenen og internt i gruppen)

**HORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION INTERNT I GRUPPEN VÆRE?**

Over facebook, god tone.

**HORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION MED OMVERDEN VÆRE?**

Professionel

**HVORDAN TRÆFFES BESLUTNINGER I GRUPPEN?**

Vi træffer beslutninger i enighed, og vender det med gruppen.

**HVORDAN HÅNTERES KONFLIKTER INTERNT I GRUPPEN?**

Demokratisk afstemning, hvis det bliver uafgjort bestemmer gruppeleder.



# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Retning (Afklaring/belysning af projektets mål – gruppens visioner/mål)

## HVAD ER GRUPPENS MÅL / DELMÅL? (Forventningsafstemning)

Vi vil opnå et tilfredsstilende resultat med en hvis kommerciel værdi. Vi vil producere noget som ville kunne give mening i den virkelige verden.

## HVAD SKAL DER TIL FOR AT NÅ MÅLENE?

Vi skal arbejde engageret og organiseret, holde god kommunikation.

## HVILKEN NIVEAU AF KVALITET ARBEJDES DER EFTER AT OPNÅ?

Højeste niveau, medmindre der er grund til andet. (tidspres, prioritering, mangel på data, etc.)

## HVAD SKAL DER TIL FOR AT OPNÅ DEN ØNSKEDE KVALITET?

Vi skal skabe så meget data og indhold som muligt selv

Roller (Afklaring af gruppen rollesammensætning i forhold til ansvar og kompetencer)

## HVEM ER PROJEKTLEDER I GRUPPEN?

Navn: Andreas Villadsen Petersson

## HVAD ER PROJEKTLEDERENS ANSVAR?

Være objektiv, holde overblik og hjælpe på organisering, holde folk "i ørerne" så der bliver lavet det der skal.

## HVAD ER GRUPPENS ANSVAR OVERFOR PROJEKTLEDEREN?

Samarbejd godt, overhold aftaler.

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

## HVORDAN ER SPILLEREGLERNE FOR OPRETHOLDELSE AF EN GOD GRUPPE DYNAMIK?

(Ex. Vi vil have en god omgangstone, alle har initiativ pligt, alle skal udvise respekt til hinanden, alle skal dele ud af sin erfaring etc.)

God omgangstone, overhold aftaler, respekter hinanden og diverse forskelligheder.

Regler (Adfærd – spilleregler der skal gælde internt i gruppen)

## SAMLET OVERSIGT OVER GRUPPENS INTERNE SPILLEREGLER:

(Ex. Mødetidspunkt, mødepligt, kommunikation, deling af filer/dokumenter, møder, håndtering af konflikter etc.)

Mød op til tiden, opfør dig ordentligt (se forrige punkt), kommuniker og hold filer opdateret.

## HVAD ER KONSEKVENSEN AF BRUD PÅ GRUPPENS INTERNE SPILLEREGLER?

Første gang: Advarsel

Anden gang: Flødeboller/Kage

Tredje gang: Vi tager fat i en lærer

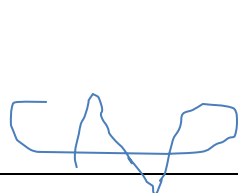
Hvis det fortsætter kan udvisning komme på tale.

# GRUPPE KONTRAKT

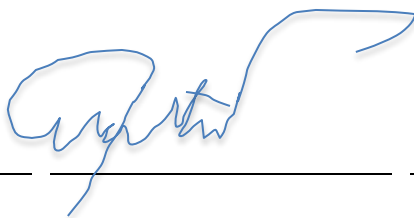
Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.



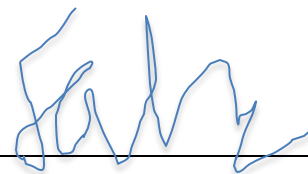
(Underskrift)



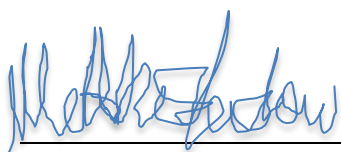
(Underskrift)



(Underskrift)



(Underskrift)



(Underskrift)

*Sebastian Krogh*

(Underskrift)