

Socialt kontrakt

Regler:

- Alla kommer i tid till möten.
De som kommer sent samlar in till 15 minuter och därefter bjuder personen på fika.
- Alla skriver och lämnar in sina individuella reflektioner i tid, till fredageftermiddagar.
- Alla sprinter varar i en vecka. (Måndag-Fredag)
- Alla är gemensamt ansvariga för att veckans mål uppnås, men har extra ansvar inom ens eget område (roll).
- Det är en öppen kommunikation mellan gruppmedlemmarna.
"Ingen fråga är för dum"
- Alla hjälps åt att komma ihåg allmänna deadlines och hålla sig uppdaterade på information i Canvas.

Mål:

- Siktar mot en femma, men gruppen är nöjda med alla godkända betyg.
- Leverera en prototyp av produkten i slutet av kursen.

Vad vill vi få ut av kursen:

- Utveckla kunskaperna inom programmering.
- Lära oss hur en idé utvecklas till att bli en färdig produkt och hur den kan vara attraktiv på marknaden.

Möten:

- Fyra gånger i veckan från och med läsvecka tre.
 - Kommer se över antalet under projektets gång.
 - Max fyra timmar per gång.
- Kommer även ske arbete i mindre delgrupper under projektets gång.

Rollfördelning:

- Erik: Projektledare/Databas
- Augustas: Scrum master
- Marcus: GUI-ansvarig
- Thea: Produktansvarig/Business Model Canvas
- Alexander: Testansvarig
- Daniel: Kodansvarig
- Nicole: Sekreterare/Business Model Canvas