

Projektplan

Modul 5 - Digitale Brugergrænseflader
Gruppe 4 - Samarbejdspartner: Abtton
Periode: Uge 12 - 17, 2020

Projekt Overblik

Projekt Formål (målsætning) og omfang:

De studerende kan designe og programmere komplekse digitale løsninger med særligt fokus på brugergrænsefladen. De kan anvende centrale metoder til test af brugerens oplevelse af gruppens løsning. Løsninger designes og programmeres i teams under anvendelse af teknologier og udviklingsmetoder, der understøtter teamsamarbejde.

Leverancer:

Itslearning 19. marts kl. 8:00

P5-1 Projektplan

Wiseflow 16. April kl:13:00

P5-2 Links til besvarelse - én side (PDF med gruppenr., navn og klasse) der indeholder links til følgende leverancer:

- 1.) Fungerende online interaktiv prototype (med undersider) (HTML, CSS, JAVASCRIPT)
- 2.) Kildekode (eg. HTML, CSS, JAVASCRIPT) i et link til Github
- 3.) Style Guide (Online site)

4.) Video (youtube) 1-3 minutter, der præsenterer jeres løsning for klienten til efterfølgende gennemgang.

5.) Link til logbog som også indeholder visuel procesdokumentation.

6.) Link til jeres opdaterede digitale process portefolie, der dokumenterer jeres process fra start til slut med eget bidrag (eg. research, skitser, links til XD, eksperimenter, test etc.) Den skal desuden også indeholde en refleksion over feedback og læring med eksempel på forbedring.

P5-3 En eller flere plakater (PDF med gruppenr., navn og klasse, afleveres som ekstramateriale) der præsenterer jeres løsning til jeres klient og også indeholder følgende:

Business Model Canvas
User goals
Task scenarios og storyboard
User-flow
Udvalgte UI-patterns
Information Architecture (IA)
Udvalgte testresultater
Kontaktoplysninger
Link til prototype og evt video

Succeskriterier:

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

Projekt og organisering

Ressourcer:

Digitale ressourcer, blandt andet Coops egen hjemmeside med en smule baggrundsviden indenfor målgruppen og designsprog er til rådighed. Desuden har vi vejleder, kontaktperson i Abtion og klassekammerater vi kan spørge til hjælp, og ca. 300 timer fordelt på 5 gruppe-medlemmer.

Organisering:

Projektejer: Vores gruppe (gruppe 4).

Projektleder: Matthis Tankred Luckow

Projektdeltagere: Edna V, Anton W, Alexander S, Sebastian K

Ansvarsfordeling: Alle i gruppen har forskellige kompetencer, dog der er kun en der har baggrund for kodning, så vi vil så vidt muligt sørge for at alle kommer til at arbejde med kodning af den digitale løsning, og derved lærer så meget som muligt. Derfor har alle det samme ansvar, med undtagelse af gruppeleder i det tilfælde, at der skulle opstå konflikter.

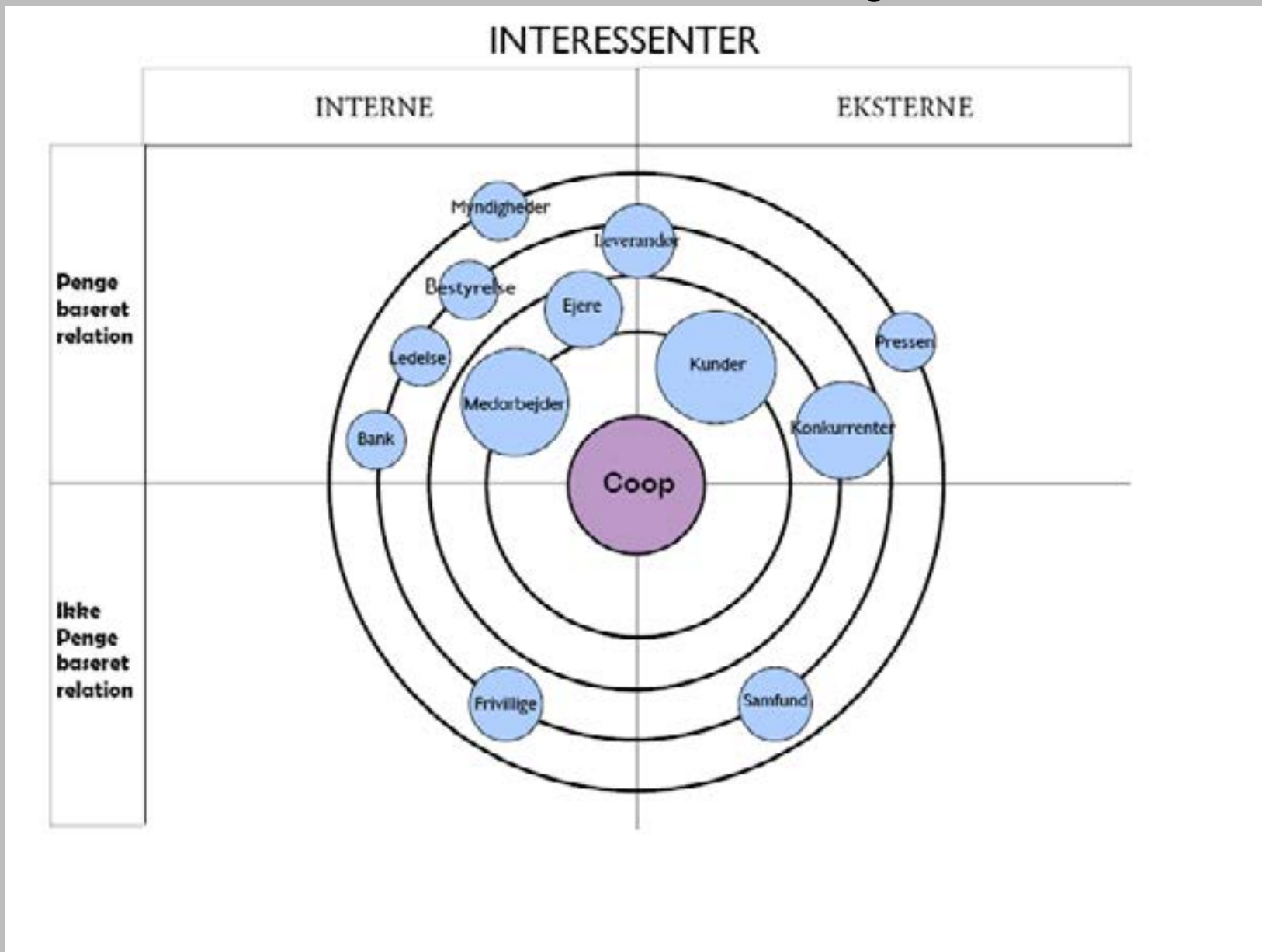
Scrum board:

<https://trello.com/b/L12rpO1Y/modul5-projekt5>

Link til Logbog:

https://docs.google.com/document/d/1GeoF58_3i0wkFcgL5wijPoAy-A1pQB-D9R4j0yF4Me4o/edit

Interessentanalyse



RISIKO ANALYSE GRUPPE 4

Risk	Probability 1 to 5	Impact 1 to 5			Risk Value $P \times I =$			Risk Response
		Q	T	R	Q	T	R	
1. Sygdom	3	3	5	1	9	15	3	Hjælp hinanden
2. Ikke møde op på discord	3	5	5	1	15	15	3	Opsamle
3. Mangel på ressourcer	2	4	2	5	8	4	10	Forberedelse
4. Manglende kompetencer	3	4	3	1	12	9	3	Opsøg viden/deltager i undervisning
5. Utilfredsstillende slutresultat	2	3	5	2	6	10	4	Arbejd seriøst/prioritering
6. Ufærdigt produkt	2	4	2	2	8	4	4	Overhold deadlines
7. Samarbejdsproblemer	1	5	5	5	5	5	5	Brug gruppekontrakt
8. Svag ledelse af gruppen	3	3	5	5	9	15	15	Accept no risk response
9.								
Sum Total =					72	77	47	

Q - Quality T - Time R - Resources

Gruppekontrakt

Konsensus erklæring

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	
Projekt 5	

Gruppemedlemmers personlige oplysninger:

FOR- OG EFTERNAVN PÅ GRUPPEMEDLEMMER	
1.	Anton Storm Wich
2.	Matthis Tankred Luckow
3.	Edna Dasalla Valter
4.	Sebastian Møller Krogh
5.	Alexander Strange Slot

KONTAKT INFORMATION				
1.	E-mail	astormw@gmail.com	Mobil nr.	61 15 94 02
2.	E-mail	matthis.luckow@gmail.com	Mobil nr.	20 21 51 98
3.	E-mail	edna@valter.dk	Mobil nr.	22 85 33 97
4.	E-mail	sebastianmkrogh@hotmail.com	Mobil nr.	28 49 20 96
5.	E-mail	alex174r@edu.ucl.dk	Mobil nr.	28 94 36 95

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)

Google Docs, Facebook og Discord
Overhold aftaler.

HVAD ER VORES KOMPETENCER / HVAD ER VI GODE TIL?

XD Wireframe, Photoshop, Illustrator, InDesign, Skrive rapport , kodning HTML CSS basis JS

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

Anvendelse af metoder. Løses ved at deltage i undervisningen.

HVOR OG HVORNÅR ARBEJDER VI? (Mødetidspunkt og sted)

9:00, Hjemmefra(Corona), Discord, medmindre andet aftales løbende.

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

HORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION INTERNT I GRUPPEN VÆRE?

Hvis nogen er i tvivl om noget, hjælper vi hinanden.

HORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION MED OMVERDEN VÆRE?

Vi taler pænt til folk selvom de ikke er med i vores gruppe.

HVORDAN TRÆFFES BESLUTNINGER I GRUPPEN?

Som udgangspunkt i fællesskab.

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 HÅNTERES KONFLIKTER INTERNT I GRUPPEN?

Vi snakker om det. Hvis det ikke virker, så prøver vi at snakke om det igen.

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

HVAD ER GRUPPENS MÅL / DELMÅL? (Forventningsafstemning)

Udarbejde et produkt som vi alle er tilfredse med.

HVAD SKAL DER TIL FOR AT NÅ MÅLENE?

Vi snakker sammen. Arbejder sammen.

HVILKEN NIVEAU AF KVALITET ARBEJDES DER EFTER AT OPNÅ?

Vi prøver som udgangspunkt at udarbejde en god opgave.

HVAD SKAL DER TIL FOR AT OPNÅ DEN ØNSKEDE KVALITET?

Vi snakker sammen, hjælper hinanden, løfter i flok.

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

HVEM ER PROJEKTLEDER I GRUPPEN?

Navn:	Matthis
-------	---------

HVAD ER PROJEKTLEDERENS ANSVAR?

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.

At der bliver overholdt deadlines.

HVAD ER GRUPPENS ANSVAR OVERFOR PROJEKTLEDEREN?

At overholde deadlines.

HVORDAN ER SPILLEREGLERNE FOR OPRETHOLDELSE AF EN GOD GRUPPE DYNAMIC?

(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, initiativpligt, udvis respekt, del ud af erfaring.

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.)

Vi mødes på Discord kl. 9, som udgangspunkt er der mødepligt med mindre andet er aftalt. Kommunikation foregår på Google Docs/Drev og Facebook. Hver dag er et møde. Konflikter snakker vi om.

HVAD ER KONSEKVENSEN AF BRUD PÅ GRUPPENS INTERNE SPILLEREGLER?

GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

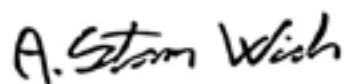
Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

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

Vi snakker og snakker. Lykkedes det ikke, holder vi møde med projektansvarlig.



(Underskrift)



(Underskrift)



(Underskrift)



(Underskrift)



(Underskrift)

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.