

## Interessent analyse

Interesse nt (Hvem er interesse nten)	Oplevede fordele (Bekendte fordele ved projektet for interessenten)	Oplevede ulemper (Ulemper ved projektet for interessente n)	Konkrete Handlinger (Tiltag der skaber opbakning og accept af projektet)	Ansvarlig / Deadline
Brugere	Brugere kan samle deres ønsker, til specielle lejligheder og gemme dem online, hvor alle deres bekendte med adgang til brugerens ønskesky kan gå ind og reservere et ønske samt se hvor ønsket kan købes henne. Dette sparer kunderne en masse tid, da de får meget af den information det kræver at indkøbe gaver ved et par få klik på en hjemmeside.	Det kan være at en bruger med en oprettet ønskesky, ikke har fået alle sine bekendte med, hvilket vil sige at jo færre der har adgang, jo mindre mening giver at bruge ønskeskyen, da kunderne ikke vil have det helt rigtige overblik over hvad der er reserveret og hvad der ikke er, samt hvad brugere egentligt ønsker sig. Dette kan blandt andet gøre sig gældende for den ældre	Igen kan brugeren samt brugerens bekendte alle sammen spare en masse tid, da brugeren hele tiden kan lave sin ønskesky om, og ikke skal sende nye eller opdaterede versioner via sms eller mail til bekendte. Desuden kunne tiltag være at virksomheder der får deres produkter på ønskeskyen kan give en form for rabat eller andre goder der skaber en større accept af brug af platformen.	14/11-2024

		generation som ikke altid er lige gode til at være online.		
Virksomheder der sælger varer	Virksomhederne kan få en masse reklame for deres produkter ved at få dem vist på ønskeskyen, hvilket kan øge deres salg af produkter. Derudover bliver brugeren også informeret om hvor produktet kan købes hvilket igen kan hjælpe virksomheden med at opnå flere salg.	Hvis virksomhedens konkurrenter også er på platformen, kan det betyde konkurrenters produkter bliver vist mere, og virksomheder kan være ledsaget til at øge deres marketing omkostninger, for at være konkurrencedygtige på platformen	Kunne være noget som nogle partnerskaber mellem wishlist og virksomheder, for at hjælpe virksomheder med eksponering af deres produkter, evt igen eksklusive rabatter gennem ønskeskyen, eller produkter som gavekort via ønskeskyen kunne øge virksomhedens fortjeneste.	14/11/24
Projekt team	Projektteamet skaber en masse erfaring ved at arbejde på et nyt projekt, og hjælp med at udvikle en helt ny platform. (Godt for karriere)	Projektteamet har en deadline som skal nås, hvilket kan medføre et enormt pres. Derudover kan der opstå fejl eller mangel på ressourcer der medfører at teamet ikke	Planlægning ved brug af scrum, en deadline der virker overskuelig.	14/11-24

		når deadline til tiden.		
Ledelse	Mulighed for at skabe en god fortjeneste ved at have et færdigt produkt der fungerer. Skaber et godt billede af virksomheden .	Hvis projektet skulle fejle, eller have mangler, kan det skabe et stort tab af ressourcer.	Ledelsen kan holde sig opdateret på hvordan udviklingen går løbende, og se hvad der skulle være af mangler på ressourcer, for at opnå den bedst mulige fremgang af projektet.	14/11-24

## Risiko analyse

Risiko	Årsager	Konsekvens 1-5	Sandsynlighed 1-5	Risikofaktor K * S	Foranstaltninger
Konkurrence	Eftersom ønskeskyen allerede findes, kan det være svært at komme ind på det marked, medmindre man kommer med noget banebrydende der mangler hos de nuværende konkurrenter	5	5	25	Finde en feature til wishlist der ikke findes på de andre platforme så vi skiller os ud og kan overtage en stor del af brugerne fra lignende platforme.
Bruger adaption	Imens produktet er på vej kan mangel på	3	4	12	Finde et partnerskab med et marketing

	marketing have stor betydning for hvor mange brugere der vil bruge platformen, eftersom vi er et småt team med få ressourcer kan det være vanskeligt at reklamere for produktet.				firma der kan hjælpe med at reklamere for produktet.
Tekniske fejl / bugs i programmet	Alt efter hvor godt vi kommer igennem projektet kan den tekniske gæld og pres med deadline måske have en betydning.	3	2	6	Med god planlægning og god kommunikation blandt de involverede kan vi mindske dette
Brugervenlighed	Eftersom dette projekt skal fungere online som app eller hjemmeside, betyder det med stor sandsynlighed at vi vil misse ud på den ældre	2	4	8	Man kunne forsøge at sørger for at UI delen er meget let forståelig uden for meget information, men på samme tid er denne målgruppe ikke vildt

	del af befolkningen der ikke er interesserede i online løsninger				stor, og man kan diskutere om det giver mening at bruge ressourcer for at gøre platformen fordelagtig for den ældre befolkning.

## **Redegørelse for bæredygtighed og dataetik i ønskeliste-projekt**

- 2) *På hvilken måde er jeres projekt bæredygtigt i en IT-sammenhæng? Inddrag de 5 P'er fra den Podcast, I har lyttet til i undervisningen, og de digitale FN verdensmål: Global Digital Compact fra FN.*

### **People:**

Applikationen er brugervenlig og simpel og på den måde inkluderende for alle. Applikationen er ikke optimeret i forhold til mobilbrug/tablets, så det er noget man kunne have overvejet ind i designet, så folk der ikke har adgang til en computer kan have samme gode oplevelse som dem der har.

### **Planet:**

Applikationen i sig selv, er en ønskeliste, hvor man som bruger gerne skulle overveje sine ønsker mere nøje, og samtidig mindske impuls køb. Samtidig er det en digital webapplikation, og ønskesedlen benytter nu ikke brug af papir. Effektivt database design minimerer belastning på servere og fører ligeledes til et reduceret energiforbrug, og brugen af sql for korrekt indhentning af data sikrer ligeledes mindre belastede servere.

### **Prosperity:**

Som nævnt ovenfor, kan appen få brugere til at prioriterer og monitorerer deres ønsker, og kan derfor understøtte at folk tager gode finansielle beslutninger – f.eks. ved at minimere impuls køb og prioritere deres behov for ting/ønsker.

### **Partnership:**

Kodestrukturen med genbrugelig kode understøtter integration fra tredjeparts services. Applikationen kunne også udvides så det er muligt at lave gruppe-ønskelister med henblik på fonde, en husstand eller lignende fællesskabsprojekter.

- 2) *Beskriv derefter, hvordan I har implementeret bæredygtighed og dataetik, eller hvad implementering ville kræve, hvis det lige nu ikke er en del af jeres løsning*

**Bæredygtighed:**

Brugen af klasser og single responsibility gør programmet nemt at vedligeholde og udbygge, hvilket på sigt kan betyde ressourcebesparelser.

**Dataetik:**

Ved hjælp af errorhandling metoder sikres det at systemfejl ikke lækker sensitive data fra databasen. Derudover er forbindelsen til databasen sikret via 'environment variables' der sikrer integriteten og sensitiv bruger data.

Samtidig er mange personlige oplysninger ikke nødvendige for oprette en bruger, og i tilfælde at et databrud, er det kun email og password der bliver lækket.

