

Flow 3 – Byg en app



Dato: 23/10/2020

CPH Business Multimedie design, hold a
Nicoline Rossen, John Nielsen, Maja Larsen

Indhold

Studiekontrakter	3
Gantt-kort	4
Gantt-kort over uge 1 af flowet, uge 43.....	4
Gantt-kort over uge 2 af flowet, uge 44.....	5
Gantt-kort over uge 2 af flowet, uge 45.....	5
Brainstorms.....	6
Lukket brainstorm (Samlede resultater)	6
Brainstorming på den valgte idé.....	7
Negativ brainstorm app	7
Brainstorm – appens navn	8
Projektstyring	10
Projektplan.....	10
Interessentanalysen.....	10
Interessentanalyse 2.....	12
Risikoanalyse.....	13
OBS, PBS, WBS.....	15
OBS	16
PBS	17
WBS	17
Projektbeskrivelse.....	18

Studiekontrakter

For at forebygge eventuelle konflikter indbyrdes i gruppearbejdet har vi valgt at udarbejde en gruppekontrakt. Vi er en gruppe på 3, og vi har derfor stort behov for alles input og deltagelse i både undervisning såvel som i gruppearbejdet.

Vi skal hver især overholde følgende reglement:

- Vi har oprettet en lukket Facebook chat samt en Discord chat, og det forventes at al online kommunikation foregår via disse
- Opgaver bliver fordelt ligeligt mellem gruppemedlemmerne, og det forventes at alle har færdiggjort deres opgaver til de aftalte tidsfrister.
- Vi kommunikerer som ligestillede mellem gruppemedlemmerne.
- Vi kommunikerer og informerer hinanden om proces, problemer eller udfordringer, fravær eller sygdom.
- Det forventes, at vi er online tilgængelige, medmindre der er arbejde eller lign.
- Det forventes, at gruppemedlemmerne dukker op til møder og undervisning.
- Ansvar. Vi bærer det fælles arbejde for opgaven og vi hjælper hinanden, når der er behov for det.
- Ærlighed. Vi er ærlige overfor hinanden og har plads til, at et medlem kan sige fra, eller at man siger til, hvis man ikke kan finde ud af en opgave.
- Vi respekterer og acceptere hinanden, og bruger vores forskelligheder såvel som vores ligheder til vores styrke.

Den forventede karakter vi ønsker at opnå er 10, dog mindst 7.

Hvis ikke man lever op til disse forventninger, overholder vi reglerne gældende for grupper der splittes på CPH Business.

Gruppemedlemmernes navne: Nicoline Rossen Olsen, John Geoffrey Nielsen og Maja Gersholm Larsen. Alle gruppens medlemmer har læst, forstået og accepteret reglementet i studiekontrakten.

Kontrakten er indgået fredag d. 23. oktober 2020

Kontrakten er gældende gennem hele projektet.

Gantt-kort

Vi oplevede udfordringer ved at skulle fremstille Gantt-kort i Trello med TeamGantt og med BigPicture, vi har derfor valgt midlertidigt at oprette uge fordelte Gantt-kort i Word. Gruppen undersøger muligheden for at kunne lave det i Trello, om de tekniske problemer kan løses, eller om der skal findes et alternativt program til at lave Gantt-kort.

Gantt-kort over uge 1 af flowet, uge 43

Medlemmer	John Nielsen = JN	Nicoline Rossen = NR	Maja Larsen = ML		
Uge 1 (43) Dato:	19/10	20/10	21/10	22/10	23/10
Gantt-kort (tidsplan)				ML	
Brainstorm + specifik brainstorm		Fælles			
Negativ brainstorm		Fælles			
Navnebrainstorm		Fælles			
Visualisering af brainstorms		ML			
OBS		Fælles			
Visualisering af OBS		JN			
Information om de relevante FN verdensmål		NR			
Interessent analyse målgruppe + team			Fælles		
Risikoanalyse			Fælles		
Studiekontrakt			Fælles		
Idé udvikling			Fælles		
PBS				JN	
WBS				NR	
Fremlæggelse og aflevering af projektplan					Fælles

Gantt-kort over uge 2 af flowet, uge 44

Medlemmer	John Nielsen = JN	Nicoline Rossen = NR	Maja Larsen = ML		
Uge 2 (44)	26/10	27/10	28/10	29/10	30/10
Dato:					
Information fra Miljø- og fødevareministeriet, planer og anbefalinger	ML				
Information om vandspild, grafer og statistikker	NR				
Information, fakta om FN, verdensmål, grafer, stikord til alle	JN				
Målgrupper	Fælles				
Kvalitativ dataindsamling		Fælles			
Kvantitativ dataindsamling		Fælles			
Designprincipper			Fælles		
XD Skitse			Fælles		
Valg af design stil			JN + NR		
XD-skabelon			ML		
Idé og konceptudvikling				Fælles	
Fastlagt To-do liste					Fælles

Gantt-kort over uge 2 af flowet, uge 45

Medlemmer	John Nielsen = JN	Nicoline Rossen = NR	Maja Larsen = ML		
Uge 3 (45)	2/11	3/11	4/11	5/11	6/11
Dato:					
Udvalg af relevant information til app	Fælles				
Adobe XD-produktion	Fælles				
Billede redigering	Fælles				
Adobe XD-produktion		Fælles			
Billede redigering		Fælles			
Rettelser af eventuelle fejl og mangler			Fælles		
Præsentation				Fælles	
Produktmål, fremlæggelse foran klassen					Fælles

Brainstorms

Lukket brainstorm (Samlede resultater)

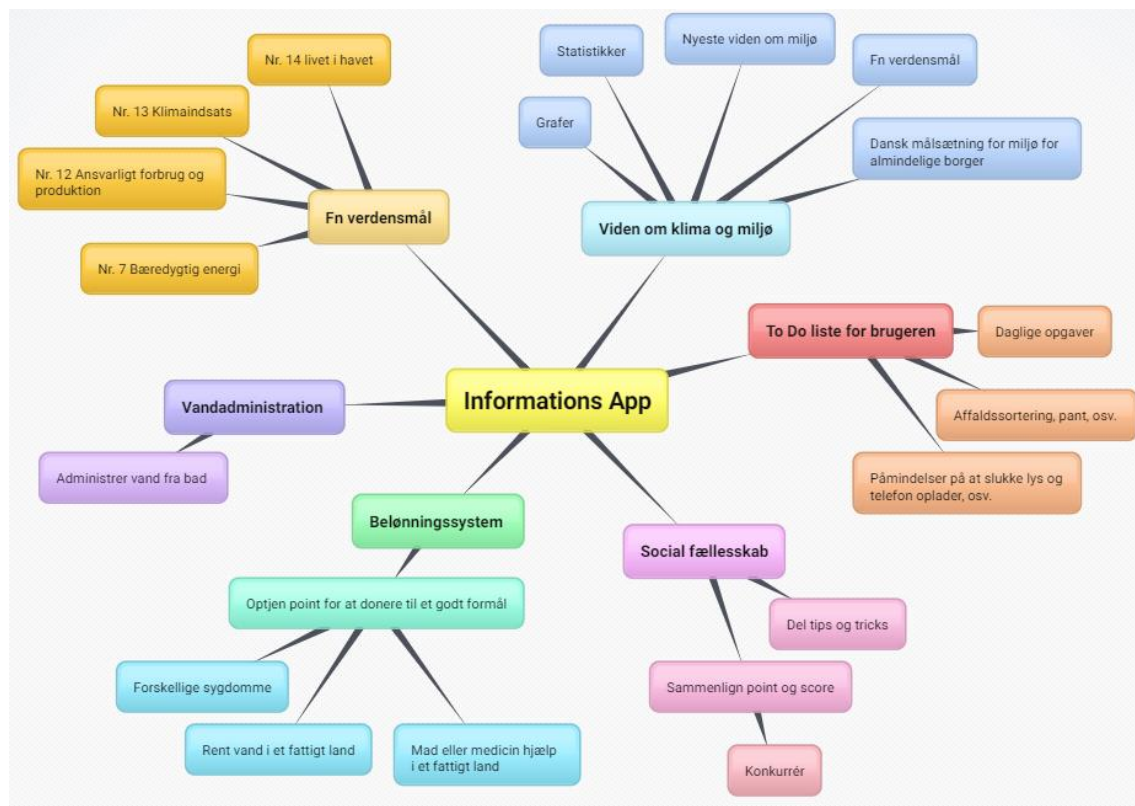
- Vandspild - besparelser. Hvor meget vand bruger vi? Hvad kan spares?
- Genbrug - app til genbrugsbutik, hvem genbruger, hvor meget genbruges, optjening af point ved genbrug. Point kan bruges til et formål.
- Emballage i havet
- Retursystem (ligesom med pant)
- Renlighed (skrald rundt omkring? Beskidte byer og områder)
- Medicin, reminder på at tage medicin, piller, vacciner
- Adoptér et dyr (en ko der går på marker, et dyr i institution (hero rats) kennel, vilde parker, gård, dyreværnet) et plejedyr. Indland eller udland
- DSB - annoncer en mere eksklusiv rejse med tog (first class) - book billetter via appen
- Aquadore miljøvenlig flaske, overskud går til rent vand i fattige lande
- Miljø- og fødevareministeriet lancerer en informations app, om hvordan man kan gøre små ting i hverdagen der gør dig mere miljøvenlighed
 - To do liste- Man kan krydse af
 - Vandbesparelse ide
- Social platform til at hjælpe hinanden til at dele ideer, tips og råd. Finde forskellige jobmuligheder, forum. App til at udvide sit netværk. Eventuelt en app til Jobindex.dk

Visualisering af de lukkede brainstorms, samlet i en fælles brainstorm, opdelt i farvesortering:



Brainstorming på den valgte idé

Visualisering og produktion af brainstorm på den valgte idé, opdelt i farvesortering:

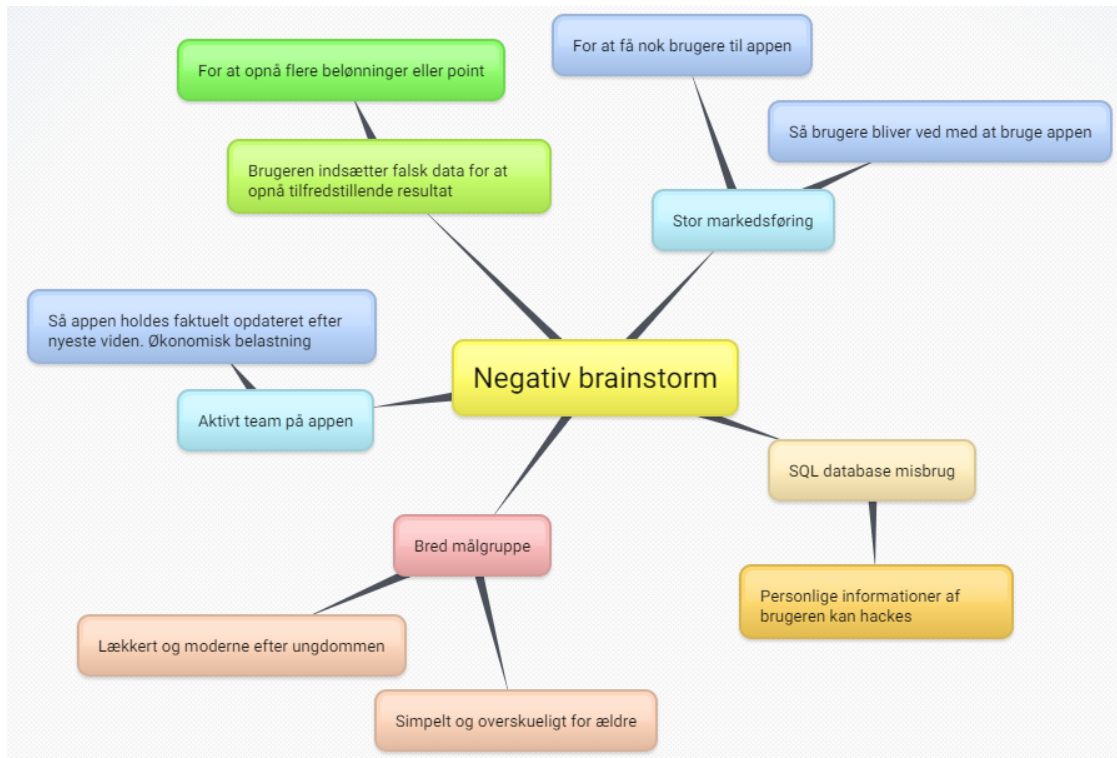


Negativ brainstorm app

Negativ brainstorm, hvordan kan brugere misbruge produktet? Hvilke fejl kan der være ved produktet? Hvilke negative aspekter bør overvejes ved produktion og vedligeholdelse af produktet?

- Brugeren lyver over for sig selv, for at opnå et tilfredsstillende resultat
 - Løsning: Man sætter et max på hvor mange point, man kan optjene, så det ikke overskrider det økonomiske aspekt. Brugeren kan max se reklamer og bruge appen til en værdi af f.eks. 1 kr. Derfor kan man også kun opnå point tilsvarende til 1kr.
- SQL-database misbrug. Personlige informationer (EU's personregel politik)
- Markedsføring for at få til at bruge appen, eller at blive ved med at bruge appen i det lange løb.
- Der skal være et aktivt team på appen, så den hele kan opdateres efter den nyeste viden. Økonomisk belast i længden.
- Hvis brugeren skal kunne donere nogle af de penge, appen indtjener via point, hvor findes overskuddet til producenterne og vedligeholdelse?
- Bred målgruppe. Brugervenlighed til alle aldre. Lækkert og moderne design for de yngre brugere, nem og simpelt for de gamle

Visualisering af den negative brainstorm, opdelt i farvesortering:



Brainstorm – appens navn

Danske navneforslag:

- Klimakassen
- Klimabuddy
- Klimaspace
- Klimaklokken
- Klimakompasset
- Klimatracker
- Miljøkassen
- Miljømåleren
- Miljøkompasset
- Miljøforkæmperen
- **MiljøUret**

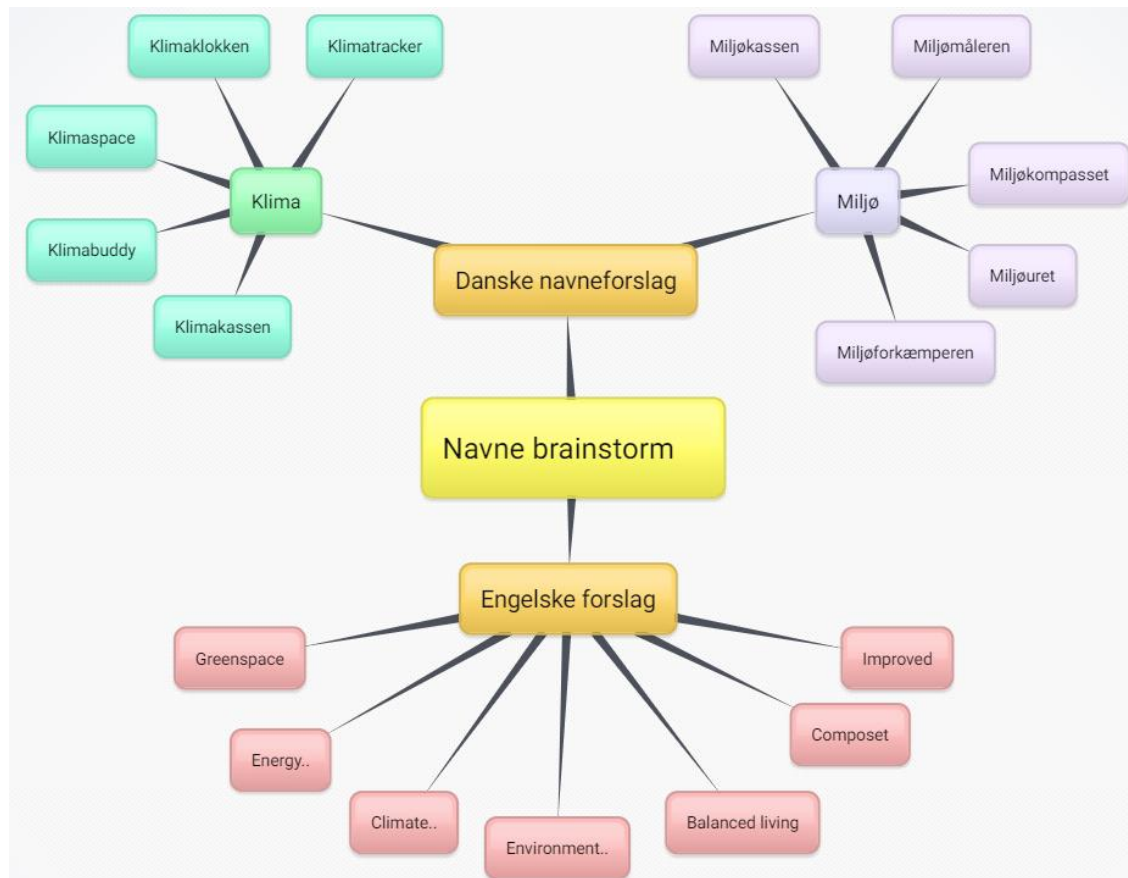
Engelske navneforslag:

- Greenspace
- Energy
- Climate
- Environment
- Balanced living
- Improved
- Composet (sammensat af composed og compost)

MiljøUret er det valgte navn til appen. Det er valgt som navn, da det passer til ideen om at tiden er inde til at gøre noget ved miljø og forureningen. "Miljøuret" er et syndikat og har derfor 2 betydninger afhængigt af trykket. Miljø-uret, som at vi gør uret ved måden vi behandler og har behandlet miljøet, samt miljøuret, som et ur, der beskriver "klokken", tiden er inde til at gøre noget ved problemet. Temaet skal være gennemgående for projektet og være tydeligt illustreret i appen.

Vi har valgt et dansk navn, fordi appen skal være dansk og til de danske borgere.

Visualisering af navne brainstormen, opdelt i farvesortering:



Projektstyring

Projektplan

Interessentanalysen

Målgruppe: Mobilbrugere, teenager og op efter.

Gruppemedlemmer: Nicoline Rossen, John Nielsen og Maja Larsen.

Skemaet er bearbejdet ud fra den valgte målgruppe til projektet. Vi fandt efterfølgende ud af, at opgaven skulle være bearbejdet ud fra gruppemedlemmerne, og der derfor også bearbejdet denne, den findes under dette skema.

Vi valgte at beholde vores første udkast til en interessent analyse til trods for at den er udrettet for målgruppen, fremfor teamet, dette skyldes en misforståelse af opgaven.

Interessent <i>Hvem har interesse, hvem har ikke, hvem kan påvirkes</i>	Bidrag	Magt	Fordele	Ulemper	Forbyggende handling	Afhjælpende handling
Almindelige mennesker, der ønsker at forbedre deres miljøpåvirkning	Bruge appen	Interessen ten danner ryget for produktet (bestemmer hvor populær det skal være)	Konstruktiv feedback til forbedring	De har muligheden for at danne et dårligt ry	Ordentlig markedsføring for at undgå misforståelser	Samme som forebyggende handling, beskrevet til venstre
(Forskere)	Udføre appens formål	En vigtig stemme i forbedring af appen via feedback	Sprede rygter om appen og udvide den sociale platform og antal af brugere	Snyde sig til succes i appen, ved falsk data	En form for kontrol på den sociale platform (Online opførsel)	
--	Sprede brugen af appen (markedsføring) eventuel via sociale medier	Brugen af appen indtjener penge der skal bruges til at donere penge (at se reklamer osv.	Forbedre den almindelige borgers miljøbevidsthed	Muligheden for at sprede information forkert, og således at samfundet påvirkes negativt	Opdatering af den faktuelle viden, så den stemmer overens med nyeste forskning	

(Motsat punkt 1)	Feedback til forbedring af produktet		Muligheden for at sprede informationen og således at samfundet påvirkes positivt		Kildebevidsthed så informationerne fremstår troværdige	
--	Tilegne ny viden som kan overføres til den almindelige borgers hverdag				Opdatering af design, navigation, mm	
Unge teenagere, som begynder at forstå hvad omverdenen, klima og miljø er, og hvorfor det er vigtigt					At vi som producenter tager imod feedback og ændre efter dette	
--					Opdatering og forbedring af produktet, så det konsekvent ligger højt i popularitet sammenlignet med lignende produkter	
					Research af lignende produkter	

Interessentanalyse 2

Nedenstående findes interessentanalysen, som er udrettet på baggrund af gruppemedlemmerne som helhed og ikke hver for sig.

Interessent	Bidrag	Magt	Fordele	Ulemper	Forbyggende handling	Afhjælpende handling
Projektteam	Udvikling af produktet	Vi som helhed i teamet deler projektlederrollen, samt underroller til produktion af de forskellige stillede opgaver	Godt sammensat gruppe.	Vi i fællesskab misforstår en opgave	Husk at sætte tid af til hjælp fra lærer eller lign.	(Farvevalg) Vi åbner op for en ny diskussion og tilegner os viden fra nettet, lærer eller andre elever og tager en ny beslutning
Nicoline Rossen	Brainstorm, dataindsamling	Magten at kunne færdiggøre projektet	Alle de fordelte opgaver bliver løst tilstrækkeligt	Gruppen er lille og der kan derfor opstå enighed blandt noget misforstået	Forsat have god kommunikation så vi hele tiden er på samme side med samme ideer	(Forventning – studiekontrakt - karakter) Mulighed for revidering af studiekontrakten
John Nielsen	Test	Ligestilling i forhold til at kunne have indflydelse på projektet	Vi kan og ønsker at hjælpe hinanden	Uenigheder omkring produktets design, layout eller udvikling	Vi minder hinanden om den studiekontrakt som vi har indgået	(Ikke leve op til gruppens forventninger) Diskutere hvorvidt vi kan bære personen igennem perioden ellers følger studiekontrakten
Maja Larsen	Fremlæggelse		Vi er overbærende hvis der kommer forsinkelser eller misforståelser	At ambitionsniveauet eller forventningen til produktet ikke bliver ved med at stemme overens med studiekontrakten	Har plads til åbne diskussioner med forskellige holdninger.	

	Det sociale aspekt i at løfte opgaven som en samlet helhed			Der kan opstå en situation for et medlem, der gør at medlemmet ikke har mulighed for at færdiggøre sin opgave	Beslutninger bliver taget ud fra flertallet, ellers starter vi på en frisk og får nye ideer	
	Hjælpe hinanden i deres opgaver				“My way or the highway” lægges på hylden	

Risikoanalyse

Risikoanalyse bearbejdet af gruppen om gruppen, de enkelte ting vi forestiller os, kan gå galt eller skabe konflikt, hvis dette skulle ske.

Risiko	Risikoejer	Sandsynligheden 1-5	Konsekvens 1-5	Risikotal	Samlet vurdering – forebyggelse	Handling
Sygdom hos et gruppemedlem	Gøres i fællesskab	2	2	4	Lægge en plan for hvordan arbejdet skal udføres, hvis et gruppemedlem er sygt	Medlemmet er tilgængelig online og følger med i udviklingen, og hvis mulig så arbejder medlemmet videre på sine opgaver
Nettet går ned ved online møde/fremlæggelse	Personen der ikke har net, ved at sende en sms eller besked over mobildata	1	3	3	Forberedt på at skulle kunne lave hotspot deling. De resterende gruppemedlemmer kender materialet og kan supplere for det manglende medlem	At kunne lave et hotspot. Alle gruppemedlemmer er inde over alle opgaverne i projektet og har læst op til det hele til fremlæggelsen
Produktet fejler eller lever ikke op til forventningerne	Alle gruppemedlemmer står til ansvar for det	1	4	4	Sætte delmål, fordele opgaverne så vi kan nå det hele, kommunikere	Lave og fuldføre opgaver, huske at spørge om hjælp. Fordele opgaver efter styrker

	endelige produkt					
Ansætteren (miljø- og fødevaministeriet) er ikke tilfreds	Teamet	2	4	8	Gennemgående kommunikation med ansætteren, delmål, overholdelse af opgaver	Kommunikation og diskussion om ændring produktet, eventuelt udarbejdelse af en beredskabsplan til at skulle starte forfra

OBS, PBS, WBS

OBS-tanker

Oplyse og informere befolkningen om miljøvenlighed, og øge den fælles miljøbevidsthed.

Vi producerer appen for at simplificere og håndtere de internationale retningslinjer for hvordan, vi som almindelige mennesker kan bidrage til at forbedre den almindelige borgers miljøopførsel samt viden indenfor dette.

Projektets titel: Produktion af informations app til at forbedre den almindelige borgers miljøopførsel

App titel: MiljøUret

Formål 1: Formidle viden

Formål 2: Vejlede til at leve mere miljørigtigt (to-do liste)

Formål 3: Skabe et fællesskab

Succeskriterier 1: Beskrivende faktuel tekst

Succeskriterier 2: To do liste med fluehak

Succeskriterier 3: At kunne oprette en bruger, få nok brugere til at danne et fællesskab

Underformål 1: Brugeren danner sig en dybere forståelse for miljø og klima

Underformål 2:

Underformål 3: Social, fællesskab, konkurrence, tips og tricks

Underformål 4: At score point

Succeskriterier 1: Grafer, udtalelser, logos

Succeskriterier 2:

Succeskriterier 3: At brugeren har dannet sig nok viden, bredt fællesskab (markedsføring af appen, så der er mange brugere)

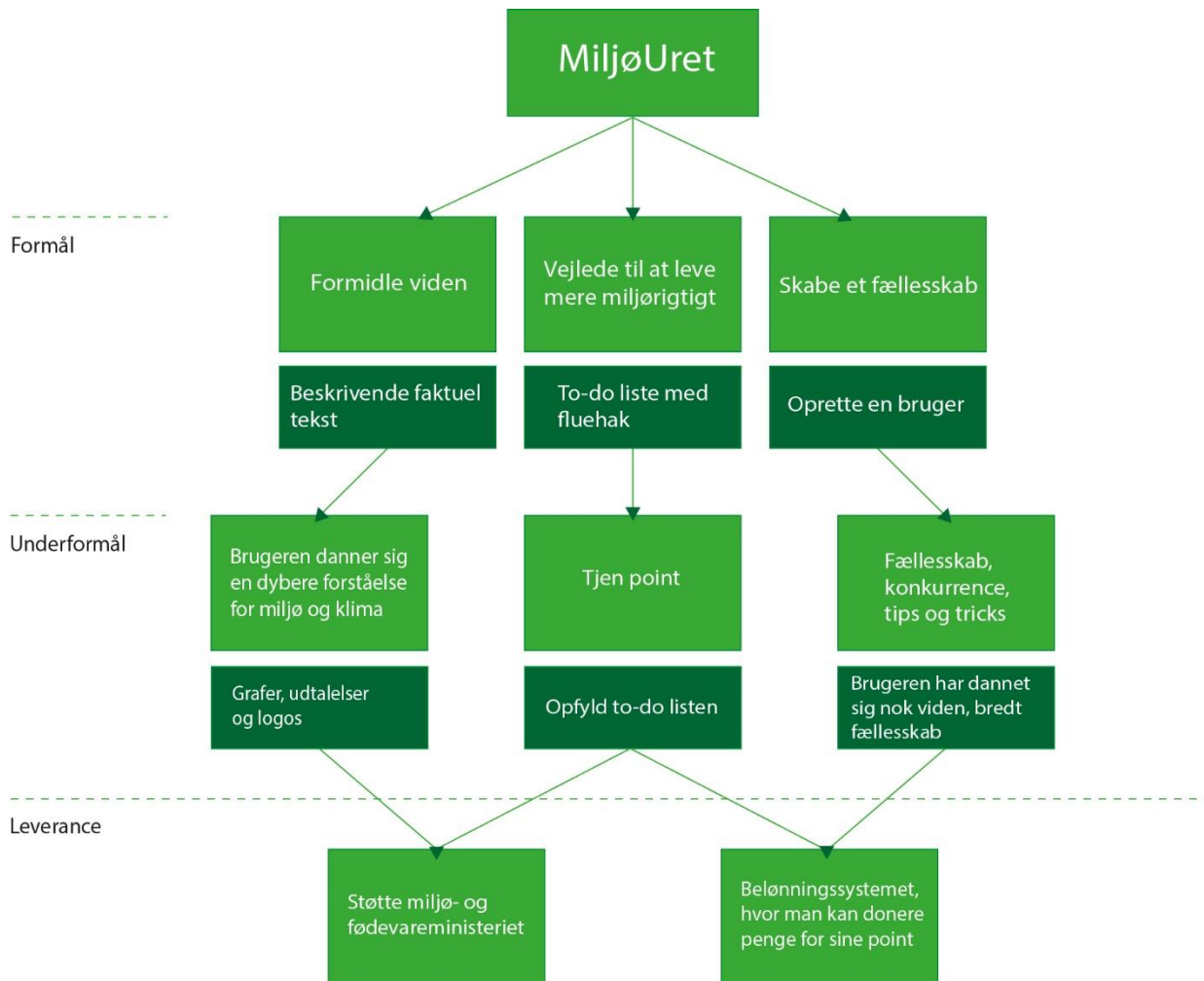
Succeskriterier 4: At man opfylder to do listen

Leverance: Miljø- og fødevareministeriet

Leverance: Belønningssystemet hvor man kan donere penge for sine points

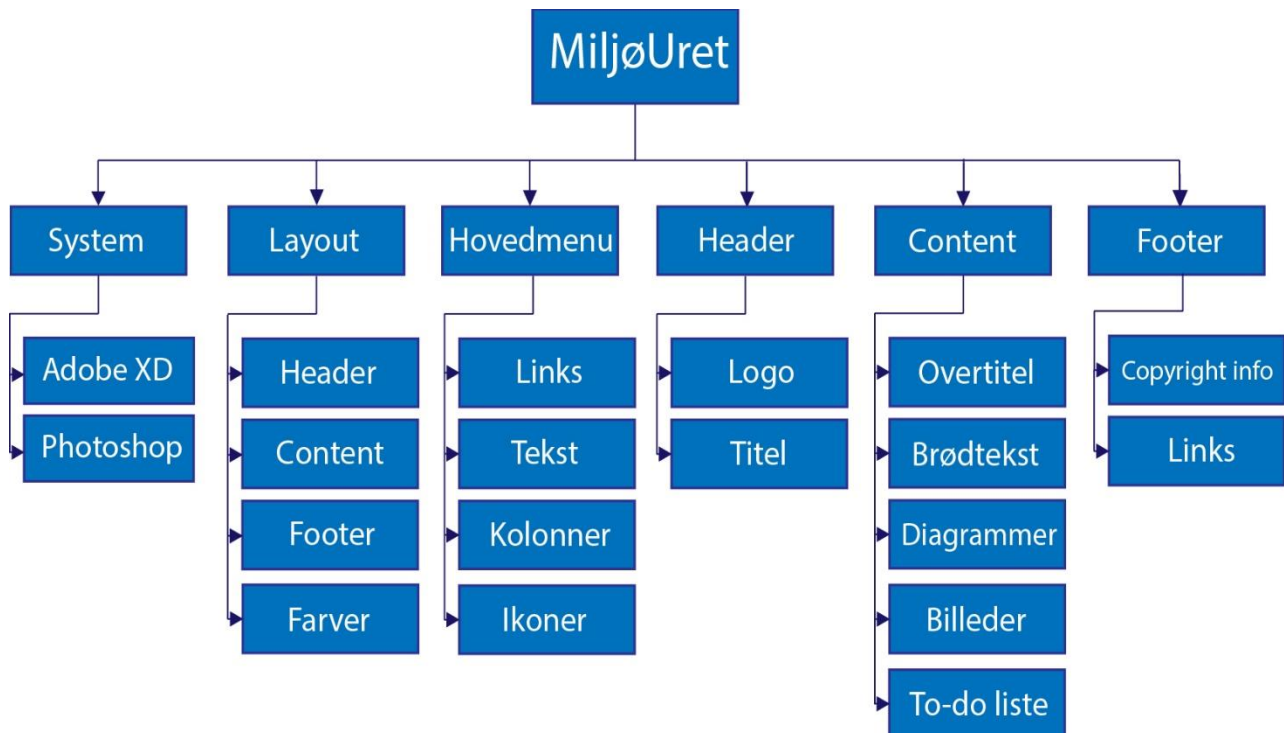
OBS

OBS oprettet i Adobe Illustrator, bearbejdet ud fra vores app.



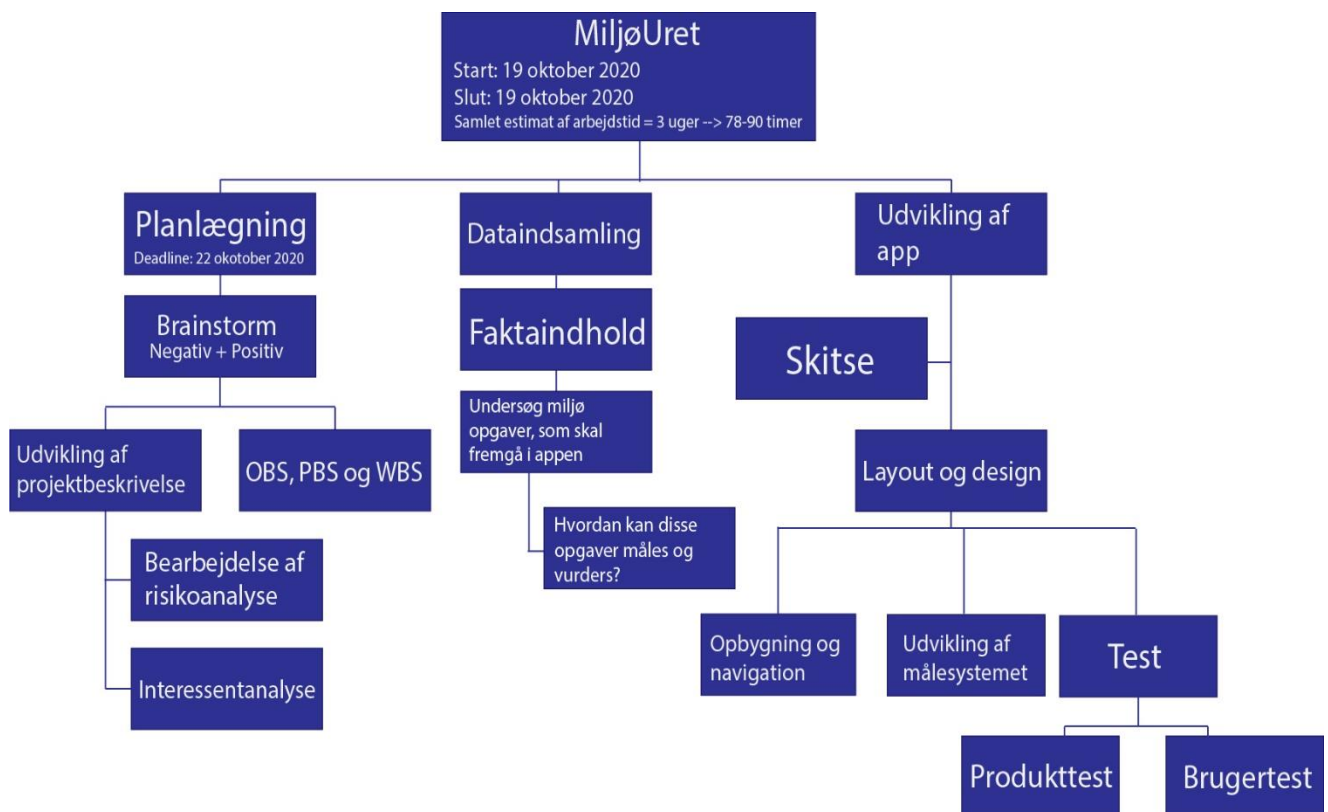
PBS

PBS oprettet i Adobe Illustrator, bearbejdet ud fra vores app.



WBS

WBS oprettet i Adobe Illustrator, bearbejdet ud fra vores app.



Projektbeskrivelse

Virksomhed/institution: Miljø- og fødevareministeriet.

Vores indvirkning: Udefra kommende freelancere, der producerer en app i samarbejde med ministeriet til miljø- og fødevareministeriet.

Miljø- og fødevareministeriet lancerer en informations/inspirations app, om hvordan man kan gøre små ting i hverdagen, der gør os mere miljøvenlige. Appen skal indeholde relevant information om miljø, forurening og FN's Verdensmål, samt en to-do liste til brugeren, som vejleder brugeren til at gøre nogle af de små ting i hverdagen, som har indvirkning. Man kan optjene point ved at gøre tingene i to-do listen, og for pointen kan man donere penge til en velgørehed.

Pengene kan indtjenes via brug af app og reklamer.

Relevante FN verdensmål: Nr. 7 bæredygtig energi, nr. 12 ansvarligt forbrug og produktion, nr. 13 klimaindsats, nr. 14 livet i havet og nr. 15 Livet på land.

Kvaliteter/værdier

- Viden om miljø, vand, forbrug, genbrug, forurening osv.
- Viden om hvad vi borgere kan gøre for at blive mere miljøvenlige

Funktioner

- To do liste- Man kan krydse af: Pant, affaldssortering, strømbesparelse, osv.
- Vandbesparelse (hvor lang tid har du været i bad?)

Belønningen

- Visuel illustrering af et scoringssystem, som er procentvis. Cirkeldiagram illustreret med et ur
- Opnå point, som kan bruges til at donere penge til et godt formål/velgørehed.
 - Ide stjålet fra DrugStar app.
 - Penge indtjenes ved reklamer og normal brug af app.
 - Der er tale om små tal f.eks. 50øre eller et par kroner.