## Interessentanalyse for Team Canvas’ projekt

Interessentanalysens formål er at give projektgruppen et overblik over personer, der har interesse i projektet. Samtidig giver analysen et overblik over, hvilke tiltag der kan iværksættes for at håndtere interessenterne bedst muligt.

Skemaet udfyldes efter følgende steps:

1. Identificer alle interessenter i projektet
2. Beskriv interessentens oplevede fordele og ulemper ved projektet
3. Beskrivelse af, hvordan interessenterne håndteres og hvornår.

Det er et levende dokument og skal opdateres med jævne mellemrum.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Projekt  Delfinen | | | | Udfyldt af  Projekt Canvas | | Dato  21-05-2024 |
| Interessent | kan opleve følgende FORDELE ved projektet Interessenten | Interessenten kan opleve følgende ULEMPER ved projektet | Samlet vurdering af interessentens bidrag/position | | Håndtering af interessenten | |
| Productowner | Productowner har en interesse i at få et produkt der lever op til deres krav, så de kan få tilfredse kunder. | De kan ikke udrulle produktet, hvis det ikke er færdigt eller tilstrækkeligt. Et sølle produkt kan skabe dårlig omtale for en virksomhed. | Productowner er ansvarlig for at definere og formidle visionen for det ønskede produkt. Deres forståelse af kundernes behov og markedstendenser skal give teamet en klar retning at arbejde mod. | | Productowneren skal samarbejde med udviklingsteamet og især Scrum Masteren, der styrer den praktiske del af projektet. | |
| Scrum master | En Scrum Master skal lede projektet på effektiv vis, så alle parter er tilfredse løbende. Scrum Masteren opbygger både erfaring og udvider sine faglige kundskaber igennem projektet. | Scrum Masteren bærer et stort ansvar, som hurtigt kan føre til stres. Der kan opstå konflikter, som Scrum Masteren skal løse effektivt for at undgå yderligere problemer i projektets tilblivelse. | Overordnet set bidrager Scrum Masteren til projektets succes ved at sætte teamet i stand til at arbejde effektivt, fremme en kultur med løbende forbedringer og sikre at teamet leverer værdifulde resultater i overensstemmelse med interessenternes forventninger. | | For at Scrum Masteren kan fungere effektivt, skal man forstå deres rolle, give den nødvendige støtte og skabe et miljø, hvor de trives. | |
| Udviklere | Opfylde sine stillingskrav på tilfredsstillende vis for at leve op til deres målsætninger. Desuden har udviklere en interesse i at fremme deres tekniske viden, som de kan bruge senere i karrieren. | Udviklere kan have problemer med at opfylde sine stillingskrav, hvis de bliver mødt med utilfredsstillende rammer - fx, urealistiske forventninger, utilstrækkelig feedback og støtte, samt dårlige tekniske rammer. | Udviklere er direkte involveret i projektet, og deres bidrag har derfor den største effekt på det endelige produkts funktioner og generelle resultat. | | Projektets rammer skal være tydelige og give mening. Opstår der konflikter undervejs, skal disse løses hurtigt og effektivt, så de ikke skaber forsinkelser og opbygger teknisk gæld. | |
| Bruger | Produkter er udviklet til at opfylde et specifikt behov hos en bruger, men dette afhænger af produktets endelige kvalitet. | Brugeren skal have oplevelsen af et fejlfrit og velfungerende produkt, der er let at tilgå og anvende. Et produkt er i sidste ende mislykkedes, hvis brugeren er utilfreds. | Brugeren er helt central for produktets endelige resultat. Hvis brugeren ikke er tilfreds, så skal produktet ændres, hvilket skaber yderligere konflikter. | | Tilfredsstil brugeren ved at implementere brugervenlige løsninger, der er nemme og praktiske. | |