

# Interessentanalyse

Interessent	Fordele ved projektet	Ulemper ved projektet	Vurdering af interessent	Hvad & Hvornår?	Hvordan?	Ansvarlig	Håndtering
Brugere	Nem adgang til at oprette og gemme ønskelister	Kan opleve at WishList ikke opfylder deres personlige forventninger	Middel	Inddragelse af udvalgte brugere løbende gennem WishLists udvikling	Kommunikation via e-mail	Projektleder og SCRUM-Master	Tæt samarbejde for at sikre at WishList opfylder deres behov og de er aktive i testgruppen
Sælgere/firmaer	Flere besøg fra potentielle kunder på deres salgssider	Svære at inddrage	Lav	Præsentation af projektets værdi i begyndelsen af projektet	Kommunikation via e-mail	Projektleder og SCRUM-Master	Giv dem synlighed og værdi i projektet
Handelsplatforme (via affiliate links)	Flere kunder/øget salg	Svære at inddrage	Middel	Præsentation af projektets værdi i begyndelsen af projektet	Kommunikation via e-mail	Projektleder og SCRUM-Master	Giv dem synlighed og værdi i projektet
Sponsorer (via reklamer)	Øget opmærksomhed omkring produkter	Kan opleve manglende prioritering af deres behov i systemet. Svære at inddrage	Lav	Præsentation af projektets værdi i begyndelsen af projektet	Kommunikation via e-mail	Projektleder og SCRUM-Master	Giv dem synlighed og værdi i projektet
Azure	Er glade for at vi bruger deres platform til at hoste database og applikation	<b>Nedbrud og deployment issues?</b>	Lav	Ikke relevant	Ikke relevant	GitHub- og Azure-ansvarlig	Vi sørger for at lukke for andre kørende databaser, så vi ikke overskrider vores kvote og Azure lukker vores database

Datatilsynet/GDPR	Vil gerne have at vi sikrer os at persondata ikke bliver lækket og/eller offentliggjort	Skal helst ikke inddrages for meget og skal være en instans vi skal undgå kontakter os	Lav	Ikke relevant	Ikke relevant	GDPR-ansvarlig	Vi sørger for at overholde og tydeliggør på hjemmesiden at vi overholder nuværende GDPR-lovgivning
Product Owner / øvrige undervisere	Sørger for at vi overholder projektets requirements	Misforståelser kan opstå ved tvivl om online- vs fremmøde	Høj	Inddrages tidligt i projektet bl.a. til PO-møde	Fysisk PO-møde første gang 28.03.2025	SCRUM-Master	Vi forbereder os til vejledning og nedskriver spørgsmål vedr. projektet
Development Team	Får praktisk erfaring med udvikling, samarbejde og brug af teknologier (Azure, GitHub, SCRUM)	Risiko for stress og manglende overblik i travle perioder eller ved dårlig kommunikation	Middel	Løbende involvering hele projektet igennem (daglige SCRUM møder, sprint planning)	SCRUM-møder, board, GitHub issues	SCRUM-Master	Sikre en god arbejdsfordeling, klare roller og hyppig kommunikation for at holde travlhed og fremdrift høj. Gruppekонтраkt gennemgås og underskrives
Konkurrenter	Indirekte – markedet bliver udvidet, og idéen validerer behovet	Potentiel konkurrence, hvis WishList får brugere og opmærksomhed	Lav	Ikke en del af den aktive udvikling, men skal overvejes ved fx featurevalg og markedspositionering	Løbende konkurrentanalyse og differentiering (udføres ikke reelt)	Product Owner	Fokuserer på unikke features (brugervenlighed, enkelhed, deling), og undgå at kopiere direkte konkurrenters løsninger