

HitIt

Grupp 10

Projektplan

V. 1.0

22/03-16

Dokumenthistorik

Datum	Version	Beskrivning	Författare
160330	1.1	Sprint 2	Kalle Hovstadius
160411	1.2	Sprint 2	Mohanned Jaballah

Innehåll

Dokumenthistorik	2
Projektplan	4
Syfte	4
Ordlista	4
Referenser	4
Översikt av projekt	5
Syfte	5
Omfattning	5
Mål	5
Produkt	6
Produktbeskrivning	6
Målgrupp	6

Process	7
Utvecklingsprocess	7
Bemanning och ansvarsområden	7
Planering	8
Grovplan	8
Milstolpar	9
Gantt-schema	9
Riskanalys	10
Identifierade risker	10

Projektplan

Syfte

Syftet med det här dokumentet är att skapa ordning i projektet. Hur vi kommer att lägga upp arbetet samt när olika uppgifter skall göras. Projektplanen är till för att lättare hålla koll på vad som ska göras och när detta ska ske. De olika arbetsuppgifterna kommer inte att tas upp i detalj i detta dokument.

Ordlista

Collaboration: Ett ord som vi använder för musiksamarbeten.

HTML: Står för Hyper Text Markup Language och är den vanligaste språk för att skapa websidor.

Översikt av projekt

Syfte

Syftet med projektet är att skapa ett webbprogram för musiker som gör det smidigt att samarbeta och skapa musik tillsammans.

Omfattning

Det vi skulle fokusera på i projektet är själva aspektet av samarbetandet. Man skulle kunna hitta folk att jobba med utan bekymmer. Man skulle också kunna hitta sig lätt in "kollaborationerna".

Det som inte skulle göras är att visa hur många personer är online och inte få tag i privat information om man inte tillåter det.

Mål

Målet är att skapa en användarvänlig tjänst som inspirerar musiker till samarbete vart man än befinner sig i världen. Man ska kunna skapa profil med mailbox, skicka filer och ta emot filer, forum, Collaborations.

Produkt

Produktbeskrivning

Ett socialt nätverk på webben för musiker så att det blir lättare att mötas, spela in, arbeta och spela tillsammans. Den innovativa delen är ett sökverktyg som tillåter personer att hitta andra musiker baserat på instrument, genre, sång, erfarenhet, plats, mm.

När man skapar sin profil ombeds man att fylla in en hel del uppgifter som sedan är sökbara av andra användare. Huvudsyftet är att lättare möta andra musiker och skapa musik tillsammans genom att kunna dela ljudfiler mellan varandra, men också kunna göra reklam för sig själv.

Målgrupp

Vår målgrupp är musiker med olika talanger över hela världen som är intresserade av att samarbeta, diskutera, skapa och spela in musik tillsammans. Mönsteranvändaren har egen inspelningsutrustning då programmet underlättar att skicka filer men det är inget krav. Det är tänkt att åldersgränsen ska vara 16 år och äldre. I princip så går det att samarbeta över alla åldersgrupper, det är nivån på spelandet eller sångrösten som sätter större gränser. Vid 16 års ålder är man generellt mer mogen att kunna samarbeta. Användarna beslutar själva vem man väljer att samarbeta med. Musikskolor, musikpedagoger, radio/tv, orkestrar, band, klubbar, musikaffärer är lämpliga ställen att rikta sin marknadsföring emot.

Process

Utvecklingsprocess

Vi kommer att använda en agil utvecklingsprocess där vi kommer att uppdatera och implementera krav allt eftersom projektet fortskrider. Vi diskuterar fram i grupp hur vi tänker utföra dem därefter delar vi upp arbetsuppgifter så att processen blir så smidig som möjligt. Detta gäller samtliga aktiviteter såsom kravinsamling, kravanalys, design av arkitektur och kod samt grafisk design och användargränssnitt, hur implementering sker och hur produkten testas och valideras. När vi programmerar så kommer detta ske i par. Mötena kommer att ha informell karaktär för att skapa en så avslappnad arbetsmiljö som möjligt.

Bemanning och ansvarsområden

Dela upp arbetet/ individuell fördjupning så att alla vet vad man ska göra till exempel vem som ska lära sig vad. Vi ska lära oss Html, CSS, Javascript, databashantering och bildredigeringsprogram.

Shervin Mansouri: C#, designintresserad, logotyp, HTML,CSS, JavaScript

Maximilian Törn Almö: C#, HTML,CSS, JavaScript

Kalle Hovstadius: C#, HTML,CSS, JavaScript

Mohanned Jaballah: C#, HTML,CSS, JavaScript

Planering

Vi kommer att ha 240 timmar var att arbeta på projektet. Varje vecka loggar vi hur mycket tid vi lägger på olika arbetsuppgifter och har därför god koll på hur mycket tid vi kommer att spendera totalt sätt. Då det här projektet innebär att sätta sig in i mycket som är nytt för många i gruppen så kan det vara svårt att på förhand bedöma exakt hur mycket tid som kommer att gå åt. Vi har tydliga mål med vad vi vill uppnå vilket kan underlätta för att planera projektet.

Grovplan

Sprint 1

Vecka 1

Aktiviteter

- Socialt kontrakt 8 timmar: Vi ska skapa ett socialt kontrakt.
- Kravdokument 10 timmar: Vi ska skapa ett kravdokument.
- Design 10 timmar: Bestämna vilken design och färger vi vill använda på vår webbsida.
- Program 4 timmar: Bestämna i vilka program vi ska jobba.
- Demo 10 timmar: Demo implementation – hemsida med logga och en ”about us” sida.

Vecka 2

Aktiviteter

Arbetsuppgifter 4 timmar: Dela upp arbetsuppgifter: Vilka sidor vi ska jobba med individuellt. Fördjupning ATP.Net, HTML, CSS, JavaScript.

Vecka 3

Göra designdokument

Göra about us sida

Göra session on, session off.

Fortsatt fördjupning ATP.Net, HTML, CSS, JavaScript.

Planera sprint 2.

Sprint 2

Vecka 4

Bestämma vem som gör vilka sidor, utseende(färgskala tema) länkar på sidor.

Design (uppbyggnad av programmet)

Uppdatera ganttsschemat

Ta åt sig av kritik – uppdatera dokument

Fördjupning ASP.NET

Vecka 5

Göra färdigt designdokument.

Implementera funktionella krav och test av dessa.

Skriva testdokument och testrapport.

Vecka 6

Retrospekt 2

Ta åt sig av feedback.

Planera sprint 3

Sprint 3

Vecka 7

Dela upp arbete:

Tidrapportering: Fixa uppgifter i Jira (fråga hur viktigt det är)

Profil: Skapa profil (implementera krav från kravdokument)

Databas: Fixa server tillgång!

Implementera så att man kan koppla information till användarnas konto.

Kunna spara filer till databasen.

Collaborations: implementera krav från kravdokumentet.

Vecka 8

Fortsätta arbetet med profilsidan.

Fortsätta med databas.

Vecka 9

- Version 1 klar
- Profilsidan första version klar.
- Kunna spara ljudfiler till databas via programmet.

Sprint 4

Vecka 10

Vecka 11

Vecka 12

- Slutversion ska vara klar

Gantt-schema (Milstolpar)

Kolla separatdokument!

Risikanalys

Identifierade risker

Feltolkning

Att krav kan tolkas på olika sätt

Sannolikhet: 50%? Hur i helvete ska vi kunna veta det!

Konsekvens: Att ett krav inte får den implementationen som det varv tänkt från början>

Handlingsplan: Skriva tydliga krav och säkerställa att alla förstår.

Sjukdom

Att bli sjuk under en längre period.

Sannolikhet: 5% Om influensan kommer sent det här året.

Konsekvens : Högt arbetsbelastning på övriga i gruppen

Handlingsplan: Hålla sig frisk.

Kunskaper

Otillräckliga kunskaper för att utföra ett visst arbete

Sannolikhet: 30% Det finns mycket i vårt projekt vi måste lära oss.

Konsekvens: Arbetsuppgifter blir inte gjorda eller inte tillräckligt bra.

Handlingsplan: Se till att skaffa sig tillräckliga kunskaper.

Tekniska fel

Hårddisk kraschar, program strular och liknande

Sannolikhet: 8%

Konsekvens: Arbete går till spillo

Handlingsplan: Spara arbete på github regelbundet.

Ont om Tid

Det kan hända att våra andra ämne står i vägen, antningen något tentam eller andra uppgifter som vi behöver göra.

Sannolikhet: 25%

Konsekvens: Mindre tid att lägga under den perioden

Handlingsplan: Vi får väl planera och lägga upp arbetet så att vi får så mycket jobb gjort som möjligt.