

HitIt
Grupp 10

Projektplan
V. 1.0
22/03-16

Dokumenthistorik

Datum	Version	Beskrivning	Författare
<ååmmdd>	<x.x>	<beskrivning av ändring>	<namn>

[Fler rader läggs till efterhand som det behövs.]

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
Risikanalys	10
Identifierade risker	10

Projektplan

Syfte

<Text som beskriver syftet med dokumentet. Vad det innehåller och hur det relaterar till projektet. Det kan också beskrivas vad som inte står här om det förtydligar vad syftet är eller inte är.>

Ordlista

<ord>	<förklaring>
<ord>	<förklaring>

[Ta upp förkortningar och uttryck som används i dokumentet och som kanske inte är självklara för en läsare som inte är insatt i projektet. Tänk också på att ta upp begrepp som skulle vara svåra att förstå för en läsare som skulle kunna vara en presumtiv kund eller referensperson i form av exempelvis slutanvändare.]

Referenser

<referens>

<referens>

[Använd ett referenssystem och utforma referenser konsekvent enligt detta. Exempel på referenssystem enligt IEEE som är vanligt i tekniska dokument hittas på:

<http://libguides.murdoch.edu.au/c.php?g=246207&p=1640218>

]

Översikt av projekt

Syfte

<Text som beskriver projektets syfte. Varför utförs det här projektet? Tänk effektmål från Eklund (kapitel 1.5.2).>

Omfattning

<Text som beskriver omfattningen av projektet. Vad görs i projektet och vad görs inte? Det kan vara lika viktigt att beskriva vad som inte ska göras som vad som ska göras.>

Mål

<Text som beskriver projektets mål. Vad ska ha uppnåtts vid projektets slut? Tänk resultatmål från Eklund (kapitel 1.5.1).>

Produkt

Produktbeskrivning

<Text som kortfattat beskriver produkten. Längd bör motsvara ungefär vad som skrevs i projektförslaget.>

Målgrupp

<Text som beskriver målgruppen för produkten. Längd bör motsvara ungefär vad som skrevs i projektförslaget.>

Process

Utvecklingsprocess

<Text som beskriver den utvecklingsprocess gruppen avser använda. Tänk på att inte bara beskriva någon generell process utan att beskriva det som ni faktiskt avser tillämpa. Beskrivningen ska ta upp hur ni utför aktiviteter så som kravinsamling, kravanalys, design av arkitektur och kod samt grafisk design och användargränssnitt, hur implementering sker och hur produkten testas och valideras. Olika metoder och tekniker som avses användas ska också tas upp, exempelvis par-programmering eller olika typer av mötesformer som planeras.>

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

<Text som beskriver förutsättningarna för planeringen så som antal timmar i budgeten, strategier som man har för att inte över eller underplanera budgeten. Summering av den planerade tiden och en kommentar till denna om hur säker man upplever planeringen, vad är mest osäkert vad är mest säkert.>

Grovplan

Vecka 1

Aktiviteter

- Socialt kontrakt 8 timmar: Vi ska skapa ett socialt kontrakt.
- Kravdokument 10 timmar: Vi ska skapa ett kravdokument.
- Design 10 timmar: Bestämma vilken design och färger vi vill använda på vår webbsida.
- Program 4 timmar: Bestämma i vilka program vi ska jobba.
- Demo <x> timmar: <Demo implementation – hemsida med logga och en "about us" sida.
- Designdokument <x> timmar: <beskrivning av aktivitet>
- Testdokument <x> timmar: kolla att kraven är implementerade
- <Namn på aktivitet> <x> timmar: <beskrivning av aktivitet>

Vecka 2

Aktiviteter

Arbetsuppgifter 4 timmar: Dela upp arbetsuppgifter: Vilka sidor vi ska jobba med individuellt.

Vecka 6

- Designdokument <x> timmar: <beskrivning av aktivitet>
- Testdokument <x> timmar: kolla att kraven är implementerade
- Testrapport x timmar
- Kod <x> timmar: Delmängd av kod ska vara uppfyllda

Vecka 9-10

- Version 1 klar

Vecka 12

- Slutversion ska vara klar

Milstolpar

<Namn på milstolpe> <Datum för milstolpe>

<beskrivning av milstolpe>

Leverabler:

- <beskrivning av leverabel>
- <beskrivning av leverabel>

<Namn på milstolpe> <Datum för milstolpe>

<beskrivning av milstolpe>

Leverabler:

- <beskrivning av leverabel>
- <beskrivning av leverabel>

<Namn på milstolpe> <Datum för milstolpe>

<beskrivning av milstolpe>

Leverabler:

- <beskrivning av leverabel>
- <beskrivning av leverabel>

Gantt-schema

[Infoga Gantt-schema.]

Risikanalys

<Text som beskriver syftet med riskanalysen, hur den genomförts samt beskrivning av olika kategorier som används. Sannolikhet och konsekvens kan anges som en siffra 1-x eller ord som låg, mellan, hög. Vad som avses med de olika kategorierna ska beskrivas så att man kan förstå nivån på dessa i relation till projektet.>

Identifierade risker

<Namn på risk>

<text med beskrivning>

Sannolikhet: <xx> <Eventuell kommentar>

Konsekvens: <xx> <Eventuell kommentar>

Handlingsplan: <text som beskriver hur risken kan minskas samt vad man kan göra om risken inträffar. >

<Namn på risk>

<text med beskrivning>

Sannolikhet: <xx> <Eventuell kommentar>

Konsekvens: <xx> <Eventuell kommentar>

Handlingsplan: <text som beskriver hur risken kan minskas samt vad man kan göra om risken inträffar. >

<Namn på risk>

<text med beskrivning>

Sannolikhet: <xx> <Eventuell kommentar>

Konsekvens: <xx> <Eventuell kommentar>

Handlingsplan: <text som beskriver hur risken kan minskas samt vad man kan göra om risken inträffar. >

<Namn på risk>

<text med beskrivning>

Sannolikhet: <xx> <Eventuell kommentar>

Konsekvens: <xx> <Eventuell kommentar>

Handlingsplan: <text som beskriver hur risken kan minskas samt vad man kan göra om risken inträffar. >