**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](#_Toc445882414)

[Projektplan 4](#_Toc445882415)

[Syfte 4](#_Toc445882416)

[Ordlista 4](#_Toc445882417)

[Referenser 4](#_Toc445882418)

[Översikt av projekt 5](#_Toc445882419)

[Syfte 5](#_Toc445882420)

[Omfattning 5](#_Toc445882421)

[Mål 5](#_Toc445882422)

[Produkt 6](#_Toc445882423)

[Produktbeskrivning 6](#_Toc445882424)

[Målgrupp 6](#_Toc445882425)

[Process 7](#_Toc445882426)

[Utvecklingsprocess 7](#_Toc445882427)

[Bemanning och ansvarsområden 7](#_Toc445882428)

[Planering 8](#_Toc445882429)

[Grovplan 8](#_Toc445882430)

[Milstolpar 9](#_Toc445882431)

[Gantt-schema 9](#_Toc445882432)

[Riskanalys 10](#_Toc445882433)

[Identifierade risker 10](#_Toc445882434)

# 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 musiksammarbeten.

[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 forma v 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

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

## 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

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 tillsammansgenom att kunna dela ljudfiler mellan varandra, men också kunna göra reklam för sig själv.

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

## 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 underlättaratt 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

### 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 10 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

### Socialt kontrakt 2016-03-22

Skriva ett socialt kontrakt

Leverabler:

* <beskrivning av leverabel>
* <beskrivning av leverabel>

### Kravdokument <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.]

# Riskanalys

<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

### 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: <xx> Hög arbetsbelastning på övriga i gruppen

Handlingsplan: Ät inte sushi

### Kunskaper

Otillräckliga kunskaper för att utföra ett visst arbete

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

Konsekvens: <xx> 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: <xx> Arbete går till spillo

Handlingsplan: Spara arbete på github regelbundet.