

# Projektplan

PUM-grupp 1

4 februari 2009

## 1 Inledning

Innehållet i det här dokumentet beskriver hur projektet är organiserat, hur det skall genomföras och vilka personer som är delaktiga i projektet.

## 2 Bakgrund

Detta projekt genomförs i projektkursen TDDD09 Programutvecklingsprojekt i ett helhetsperspektiv på Linköpings Universitet. Projektet genomförs under vårterminen 2009.

## 3 Syfte och mål

Syftet med projektet är att lära oss mjukvaruframställning på projektform samt att få en inblick i hur det går till att framställa mjukvara i arbetslivet. Målet med projektet är att genomföra ett lyckat projekt och ge kunden en mjukvara som denne är nöjd med och kan dra nytta av.

## 4 Projektöversikt

Nedan följer en översiktlig beskrivning av projektet, samt de personer som har intresse i projektet. Inledande beskrivning utav projektet [kort översiktlig beskrivning av vad vårt projekt går ut på]

## 5 Projektmedlemmar

Projektgruppen består av följande medlemmar:

- Mikael Waernér - Projektledare
- Erik Thorselius - Analytiker
- Oskar Holstensson - Arkitekt
- Victor Ortman - Utvecklare
- Martin Pettersson - Testare
- Linus Dunkers – Kvalitetssamordnare

## 6 Beskrivning av rollerna

Nedan följer en beskrivning utav de roller som innehas av medlemmar i projektgruppen

### Projektledare

Projektledaren är den person som har huvudansvaret för planeringen i projektet. Han ser till så att projektgruppen är fokuserad på målen i projektet. Projektledaren ser till så att projektgruppen genomför ett projekt med ett resultat som kunden är nöjd med.

### Analytiker

Analytikerns jobb är att fånga in kunden och målgruppens behov och förstå de problem som måste lösas. Analytiker bör också se de möjligheter som eventuella problem kan medföra.

### Arkitekt

Arkitekten ansvarar för mjukvarans arkitektur, i det ingår att ta tekniska beslut om den överläggande designen och implementationen av systemet. Arkitekten måste balansera kundens behov med tekniska risker för att skapa en design som är genomförbar och effektiv att följa och validera.

### Utvecklare

Utvecklaren ansvarar för att systemet blir utvecklat enligt arkitekturen. I det ingår bland annat att implementera enhetstestning och integrera olika komponenter.

### Testare

Testaren ansvarar för att identifiera de tester som är nödvändiga för produkten. Han ansvarar också för implementationen och ledandet av dessa tester. Testaren skall också logga testresultaten och förstå innebörden av dessa för systemet.

### Kvalitetssamordnare

[beskrivning]

### Kunden

[beskrivning]

## 7 Liknande projekt

[kanske är onödigt]

## 8 Projektadministration

[alt Projektgenomförande eller någonting annat ] Denna del handlar om hur projektet skall genomföras.

## 9 Projektprocessen OpenUP

[översätt och lägg till] OpenUP is a lean Unified Process that applies iterative and incremental approaches within a structured lifecycle. OpenUP embraces a pragmatic, agile philosophy that focuses on the collaborative nature of software development. It is a tools-agnostic, low-ceremony process that can be extended to address a broad variety of project types.

## 10 Fasplan

Nedan är en beskrivning av de faser som ingår i projektet.

### Inception

Inception fasen är den första fasen i projektet. I denna fas så startas projektet och kontakten med kunden inleds. Kunden och projektgruppen kommer överens om projektets omfattning och en projektplan för projektets genomförande skrivs. I den om den tekniska lösningen skrivs också ner i en vision. Utöver dessa två dokument så skall en work item list och en Risklista skrivas. I work item list bryter man ner och listar det som skall göras i projektet och i Risklistan listar man de största riskerna i projektet så man kan hantera dessa i ett tidigt stadie.

### Elaboration

### Construction

### Transition

[Describe or reference which management and technical practices will be used in the project, such as iterative development, continuous integration, independent testing and list any changes or particular configuration to the project. Specify how you will track progress in each practice. As an example, for iterative development the team may decide to use iteration assessments and iteration burndown reports and collect metrics such as velocity (completed work item points/ iteration).]

## 11 Milstolpar

[Define and describe the high-level objectives for the iterations and define milestones. For example, use the following table to lay out the schedule. If needed you may group the iterations into phases and use a separate table for each phase]

### 13 LESSONS LEARNED

---

Iteration	Primary objectives (risks and use case scenarios)	Scheduled start or milestone	Target velocity
I1	Objectives 1. Mitigate Risk 2. Develop Use Case 3, Scenario 2	Date from/Date to	15
I2	Objectives 1. Mitigate Risk 2 2. Develop Use Case 1, Scenario 2	Date from/Date to	16

## 12 Deployment

[Outline the strategy for deploying the software (and its updates) into the production environment.]

## 13 Lessons learned

[List lessons learned from the retrospective, with special emphasis on actions to be taken to improve, for example: the development environment, the process, or team collaboration.]