**Grand Psychedelic Space Voyage Experiment**

**Grupp 23**

**Projektplan**

**V 0.3**

**2017-03-21**

# Dokumenthistorik

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Version | Beskrivning | Författare |
| 17-03-14 | <0.1> | Första utkastet | Miran Amin  Nils Lindkvist  Oskar Lloyd  Petter Månsson |
| 17-03-16 | <0.2> | Förändingar i första utkastet. Milstolpar, omfattning, process, syfter, mål, målgrupp, produktbeskrivning och risker. | Oskar Lloyd  Petter Månsson |
| 17-03-21 | <0.3> | Grovplanering gjord. | Miran Amin  Nils Lindkvist  Oskar Lloyd  Petter Månsson |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

[Fler rader läggs till efterhand som det behövs. Utifrån beskrivningen ska det gå att förstå vad personen gjorde för typ av ändring. Så bara en text som säger ”ändring” räcker inte. Texten behöver exempelvis säga ”Lagt till beskrivning av risk Sjukdom” eller ”Förtydligat beskrivning av produktbeskrivningen.”

Det kan finnas flera författare. Endast de som faktiskt är aktiva med att skriva texten listas som författare. Om man är två som sitter och jobbar tillsammans och en skriver men man hela tiden aktivt diskuterar det som skrivs så kan bägge personerna stå som författare. Om man har ett möte i hela gruppen där man diskuterar saker, en person tar anteckningar och skriver sedan rent detta i dokumentet så står endast denna person som författare.]

**Innehåll**

[Dokumenthistorik 2](#_Toc476650135)

[Projektplan 4](#_Toc476650136)

[Syfte 4](#_Toc476650137)

[Ordlista 4](#_Toc476650138)

[Referenser 4](#_Toc476650139)

[Översikt av projekt 5](#_Toc476650140)

[Syfte 5](#_Toc476650141)

[Omfattning 5](#_Toc476650142)

[Mål 5](#_Toc476650143)

[Produkt 6](#_Toc476650144)

[Produktbeskrivning 6](#_Toc476650145)

[Målgrupp 6](#_Toc476650146)

[Process 7](#_Toc476650147)

[Utvecklingsprocess 7](#_Toc476650148)

[Bemanning och ansvarsområden 7](#_Toc476650149)

[Planering 8](#_Toc476650150)

[Grovplan 8](#_Toc476650151)

[Milstolpar 9](#_Toc476650152)

[Gantt-schema 9](#_Toc476650153)

[Riskanalys 10](#_Toc476650154)

[Identifierade risker 10](#_Toc476650155)

[Riskdiagram 10](#_Toc476650156)

# Projektplan

# Syfte

<Text som beskriver syftet med dokumentet (inte projektet). Här beskrivs vad dokumentet 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.>

Detta dokument redogör för projektets planering. Dokumentet innehåller veckoplanering, beskrivning av produkten, syfte och mål med projektet, riskanalys, förklaring av målgrupp och projektets intressenter.

# 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. Ordlistan ska ordnas i bokstavsordning.]

# Referenser

<referens>

<referens>

[Använd ett referenssystem och utforma referenser konsekvent enligt detta för alla dokument. 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.> Känslobaserat/Vision

Projektet ämnar utveckla en produkt som gör det möjligt att uppleva musik visuellt. Projektet syftar att driva kreativ och personlig kompetensutveckling. Produktens syfte är att skapa glädje hos användaren och framkalla ett rus genom att visa olika mönster i takt till musik i ett fönster.

## 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.> Handlar om PROJEKTET.

En produkt skall utvecklas som kan omvandla digitalt ljud till bytedata som sedan kan manipuleras för att skapa mönster som visas i takt till ljudet. Kravdokument, verifierings och valideringsdokument och ett designdokument kommer produceras utöver denna projektplan.

Var projektmedlem har ett ansvar att utbilda sig inom Java, Processing och Android. Projektet utförs i 4 sprintar. Projektet kommer utföra granskning av kod och samtliga dokument. Projektet kommer inte att utforma en manual eller ta hänsyn till drift efter lansering. Projektet drivs av utvecklarna och minimal hänsyn till en potentiell slutanvändares åsikt kommer tas.

## Mål

<Text som beskriver projektets mål. Vad ska ha uppnåtts vid projektets slut? Tänk resultatmål från Eklund kapitel 1.5.1.> <Målet går att mäta, vad som ska bli gjort>

Samtliga projektdeltagare har utvecklat sin kompetens inom Java och Android.

En färdigutvecklad produkt finns, som en användare kan nyttja på en fest för att förhöja stämningen eller i ensamhet använda produkten för att slappna av.

# Produkt

## Produktbeskrivning

<Text som kortfattat beskriver produkten. Längden motsvaras ungefär av det som finns i projektförslaget.>

Projektet ämnar utveckla en produkt som visualiserar musik till rörliga bilder eller former. Detta möjliggör att musiken som spelas upp på en enhet kan intas visuellt. Visualisering skapas genom att information läses in i Java från en ljudfil och frekvenserna omvandlas till bytes. Den data kan då matas in i en algoritm som ritar upp ett mönster i fönster. Produkten skall innehålla ett bibliotek av mönster. Produkten skall utvecklas som en Android-applikation.

## Målgrupp

<Text som beskriver målgruppen för produkten. Längden motsvaras ungefär av vad som skrevs i projektförslaget.>

Målgruppen är personer som är musikintresserade och vill kunna uppleva musiken på annat sätt än att endast lyssna. Eftersom slutprodukten är tänkt att implementeras i form av en Android-applikation är slutanvändaren någon med en Android-mobiltelefon.

Musikgrupper som vill komplimentera sin föreställning med en extravagant ljusshow.

Konstälskare som uppskattar den kreativa processen.

Utvecklarna av produkten, då detta är en högst kreativ process.

# 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, eller olika former av testning. Använd referenser till beskrivningar av metoder som ni utgår ifrån och tala om hur ni modifierar dessa. Observera att vissa saker är förbestämda av kursen (se projektguiden för dessa). >

Projektet använder en egendesignad agil-process med lånade element från etablerade agila-processer. Par-programmering inspireras ifrån XP. Par-programmeringen kommer ej vara strikt utan kommer ske informellt. Granskning av dokument och kod kommer ske genom peer-review. Projektets möten tar inspiration från mötesstrukturen i Scrum med möten fokuserade kring de olika sprint delarna. Dock med ändrad tidsaspekt. Möten sker samlat på plats och på distans. Projektet kommer att jobba iterativt med inkrementella releaser kopplat till sprintar.

Stor del av projektets kommunikation kommer ske informellt. Versionshantering sker med hjälp av Github. Whitebox-testning och användbarhetstestning kommer genomföras.

## Bemanning och ansvarsområden

[Ansvarsområden som beskrivs för varje person nedan är övergripande och behöver inte vara väldigt detaljerade. Övergripande ansvar kan vara att ta ansvar för exempelvis ett dokument (exempel kravdokument), en övergripande syssla (exempel testning), ett tekniskt område (exempel design med CSS), eller något annat avgränsat område som gruppen kan identifiera.]

<Text som generellt beskriver bemanningen.>

Miran: Programmeringskunskaper från gymnasiet. Java programmering. Ansvarar för Designdokument. Dokumentgranskning. AnvändbarhetstTestning , Användbarhetsanalys.

Nils: Musiker. Java programmering, Ansvarar för krav dokument. Kodgranskning, AnvändbarhetsTestning , Användbarhetsanalys.

Oskar: Musiker, Java och Proccessing. VoV dokument. WhiteBoxTesnting.

Petter: Musiker, Java och Processing, Projektplan, WhiteBoxTesnting.

# 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. Observera att vissa saker är fastslagna i projektguiden gällande mål för sprintarna. Dessa ska återspeglas här.>

## Grovplan

## Sprint 1

### Vecka 11

Aktiviteter

* Fördjupning inom Processing 5h/p: Varje medlem lägger 5 timmar var fördjupning inom processing, förstå hur man använder sig av det och använder det. Göra övningar som finns på processings hemsida och läsa dokumentation.
* Granskning av ansvarigt dokument 1h/p timmar: Varje medlem granskar det dokument de är ansvariga för så de kan styra arbetet med dem mer effektivt.
* Vecko/discord möte 9h/p: Vecko/discord möte. Beslut fattas. Krav formulering, utformning av projektplan. Planering inför sprint och kommande veckor.
* Processing för android 3h/p: Läsa på om hur processing fungerar i android.

### Vecka 12

Aktiviteter

* Vecko/discord möte 9h/p: Beslut om första version av produkten(börja programmera inför redovisning för första sprinten) om tid finns kolla över VoV och design dokument.
* Dokumentgranskning 1 timme: Dokumentgranskaren kollar så alla dokument innehåller det som de bör inför retrospektmöte. Skall vara gjord onsdag 22/3
* Färdigställa dokument 1 timme: Var ansvarig färdigställer sitt dokument innan retrospektmöte.
* Individuell programmering 8h/p timmar: Programmering med första demo fortskrider. Kan ske i grupp eller individuellt. Bestäms informellt.

## Sprint 2

### Vecka 13

Aktiviteter

* Genomgång av VoV-dokument 2h/p: Ett första utkast kommer genereras på veckomötet
* Designdokument 2h/p: Görs under veckomötet
* Vecko/discord-möte 9h/p: Genomgång av dokumenten och programmering
* Programmering 8h/p: Programmering mot Android enligt designbeslut
* Koll av artefakter 1h/p: Gamla dokument som behöver uppdateras etc.

### Vecka 14

Aktiviteter

* Veckomöte 9h/p: Designbeslut och vidareutveckling av produkt och testning, 1 timme åt arbete med artefakter.
* Programmering 9h/p: Fortsatt utveckling av produkten.

### Vecka 15

Aktiviteter

* Kodgranskning 2 timmar: Granskning utförs av 2 personer
* Dokumentgranskning 2 timmar: Granskning utförs av 2 personer
* Tester enligt VoV 2 timmar: Testning enligt VoV
* Vecko/discord-möte 9h/p: Granskning av kod och dokument utförs.

## Sprint 3

### Vecka 16

Aktiviteter

* Vecko/discord-möte 9h/p: Programmering och granskning av artefakter, ta kontakt med annan grupp för användbarhetstester.
* Programmering 9h/p: Individuell och/eller i grupp.

### Vecka 17

Aktiviteter

* Vecko/discord-möte 9h/p: Testning av kod, planering av användbarhetstestning/analys och white-box
* Programmering 9h/p: Fokus på implementation och testning av must-krav

### Vecka 18

Aktiviteter

* Vecko/discord-möte 9h/p: Genomförande av alla tester.
* Programmering 9/hp: Färdigställande av produkten inför retrospektmöte.

## Sprint 4

### Vecka 19

Aktiviteter

* Vecko/discord-möte 9h/p: Programmering utifrån should-krav.
* Programmering 9h/p: Fortsatt utveckling av produkten.

### Vecka 20

Aktiviteter

* Vecko/discord-möte 9h/p: Programmering och testning.
* Programmering 6h/p: Fortsatt utveckling av produkten.
* Arbete med dokument 3h/p: Granskning och omarbetning av dokument inför slutinlämning

### Vecka 21

Aktiviteter

* Förberedelser inför utställning 10h/p: Programmering och andra förberedelser.
* Sammanställning 8h/p: Sammanställning av projektartefakter inför slutinlämning.
* <Namn på aktivitet> <x> timmar: <beskrivning av aktivitet>

## Milstolpar

[Fler milstolpar än de definierade nedan behövs. Observera också att vissa milstolpar kan härledas ur kraven på sprintarna i projektguiden.

Milstolpar innebär att något ska levereras (exempelvis att en första release av kravspecifikationen ska vara klar eller att en viss release av produkten ska vara klar). Varje leverabel som ingår i en milstolpe ska listas. En milstolpe kan innehålla flera saker som ska vara avklarade för att milstolpen ska uppnås.]

### Fördjupning inom processing 21/3-2017

Den planerade fördjupningen av processing skall vara utförd av samtliga medlemmar.

Leverabler:

* Var medlem visar att processing övningar är utförda.

### Första utkast av projektplan 23/3-2017

Projektplan redo för inlämning under sprint 1.

Leverabler:

* Projektplan redo för inlämning.

### Första utkast av krav dokument 23/3-2017

Kravdokument redo för inlämning under sprint1

Leverabler:

* Kravdokument redo för inlämning.

**Demo redo för sprint 1 23/3-2017**

Demo redo för inlämning under sprint 1

Leverabler:

* Demo klar för redovisning.

**Första testningen utförd 4/5-2017**

En första testrunda utförd

Leverabler:

* Genomförda tester

**Första ukast av designdokument 11/4-2017**

Designdokument ska vara redo för granskning inför sprint 2

Leverabler:

* Designdokument redo för granskning

**Första utkast av VoVdokument 11/4-2017**

VoVdokument ska vara redo för granskning inför sprint 2

Leverabler:

* VoVdokument redo för granskning

**Första version av produkt släppt 1/5-2017**

Första version av produkten redo för granskning inför sprint 3

Leverabler:

* Första versionen av produkten i sin helhet

**Artefakter färdiga för slutgranskning 18/5-2017**

Samtliga artefakter färdiga för slutgranskning

Leverabler:

* Projektplan
* Kravdokument
* VoVdokument
* Designdokument
* Källkod

**Produkt färdig för utställning 23/5-2017**

Produkt redo för utställning

Leverabler:

* Produkt redo för utställning.

## Gantt-schema

[Infoga Gantt-schema. (Se exempel i Eklund (2010 kap. 12.9) eller Tsui (2014 Figure 13.5) samt i föreläsning FP1 och FP2). ]

# 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. Det behövs fler risker än vad som visas nedan.>

## Identifierade risker

### Inte följer tidsplan

Projektmedlem följer ej tidsplanering.

Sannolikhet: mellan

Konsekvens: Projektet hamnar efter eller missar deadline.

Handlingsplan: Medlemmar värderar kommunikation högt och ber om hjälp ifall det behövs. Gruppen stöttar varandra för att nå målet. Om risken inträffar så diskuteras detta inom gruppen för att det inte skall upprepas.

### Tappar fokus

Under möten tappas fokus och projektet blir stillastående.

Sannolikhet: Hög

Konsekvens: Projekt står stilla

Handlingsplan: Identifiera så fort som möjligt och då ta en kort paus. Tänk över om det är dags för lunch.

**Feltolkning av krav**

Krav implementeras ej korrekt.

Sannolikhet: mellan

Konsekvens: dålig slutprodukt

Handlingsplan: Innan krav implementeras så skall de diskuteras.

### Förlust av data

Kod eller dokument kan tappas bort.

Sannolikhet: Mellan

Konsekvens: tidsförlust.

Handlingsplan: Alltid commita till github efter ändring.

### Ny version av Processing/Java

Om en ny version av Processing eller Java släpps som gör att funktioner eller kompabilitet ändras.

Sannolikhet: Låg

Konsekvens: Produkt slutar att fungera.

Handlingsplan: Hålla sig uppdaterad med de senaste nyheterna från Processing/Java för att kunna förbereda sig på eventuella ändringar.

### <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. >

## Riskdiagram

[Infoga diagram som placerar riskerna i ett diagram som har sannolikhet på ena axeln och konsekvens på den andra.]