

Projekt plan – Eksamensprojekt/Track2

Projekt titel

Modul 6

Trendlog – Track 2

27-04-2020 / 29-05-2020

Projekt overblik

1. Projekt formål og omfang

- Udvalgte metoder, teorier og værktøjer fra 2. semester skal anvendes.
- Vi skal arbejde med en iterativ proces med udgangspunkt i Design Thinking. Processen skal dokumenteres.
- Vi skal designe og programmere en kompleks digital multimedieproduktion. Der skal skabes indhold til flere medier og designes brugergrænseflade. I produktionen skal der anvendes teknologier til at varetage og præsentere indhold, ligesom formidlingen af data indgår i produktionen. For at sikre brugeroplevelsen, skal centrale metoder til udvikling og test anvendes. Løsningen skal designes og programmeres i teams under anvendelse af teknologier og udviklingsmetoder, der understøtter teamsamarbejde.
- Ud fra en baseline test, skal vi udarbejde en mere brugervenlig udgave af rapportmodulet på Trendlog. Vi udvælger bedst egnede medier, til at formidle løsningen.

2. Leverancer (hvad skal der leveres/output)

Projektet har 2 overordnet leverancer 'MP - 2.1 og MP - 2.2' her udover vælger vi at arbejde med 'opgave b'

- Projekt plan.
- Metodelist/Problemformulering.
- Prototype til at visualisering vores ide af brugergrænseoverflade 'Adobe XD'.
- Akademisk rapport.
- Præsentationsvideo til klienten af vores løsning.
- Logbog
- Lave et oplæg, på vores individuelle WordPress side om projektet.

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

3. Succeskriterier

- For at projektet skal blive en succes er der nogle mål, og krav der er blevet sat i gruppen:

Arbejdes indsats

- Snak Pænt til hinanden (Hold et godt toneleje).
- Arbejde seriøs/intens når der bliver arbejdet med projektet.
- Sæt milepæl for projektet, så ting bliver nået til tiden.
- Altid glad og godt humør.
- Ikke lad andre plan gå ud over arbejdstiderne for projektarbejde.
- Tag ansvar for fejl.
- Ærlighed omkring hvad man kan og ikke kan.

Løsning/Endelig produkt

- Brugervenligt.
- Godt design, med elementer fra forrige hjemmeside.
- Et færdigt produkt, som fungerer.
- Nye og forbedre idéer til løsning.

Projekt organisation

1. Ressourcer

Virtuelle

- Squidhub
- Github
- Trello
- Discord
- Google drev
- Facebook
- Adobe pakker
- Syntax software, fx Atom osv.
- Youtube
- Google
- Slack
- Google meet
- Log bog
- Vejleder

Fysisk

- Computer
- Mobiltelefon

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediadesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.



2. Tidsplan med milepæle

- Til projektet er der lavet en 'Trello' Som vil være tidsplanen for hele projektet.
 - a. <https://trello.com/b/OWgl9aEx/eksamens-projekt-semester-2>
- Til lektier og andre vigtige tidspunkter vil der blive brugt 'Squidhub'.
 - b. <https://www.squidhub.com/home/#/>

3. Organisering

- a. Projektejer: Trendlog - <https://trendlog.dk/> - Lars Märcher Sandig
- b. Projektleder: Thor Marcussen
- c. Projektdeltager: Thor Marcussen – Arees Jaf – Phillip Cyrus Samimi – Jonas Bakke Hansen
- d. Ansvarsfordeling: Vi benytter os af hinandens kompetencer, og hjælper hinanden på de områder, hvor vi er stærke i. Vi deler alle sammen et fælles ansvar for at få projektet til at fungere

Konsensus erklæring

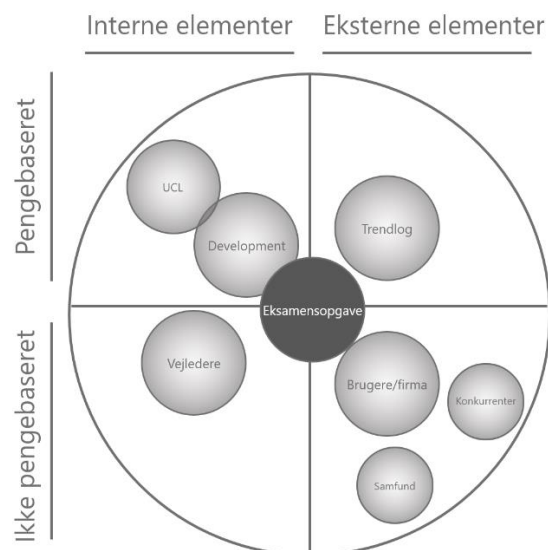
GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Interessentanalyse (interessent analyse, penge/relation)

- **Hvem er projektejerer?**
 - Lars Märcher Sandig
- **Hvem har taget initiativet til projektet?**
 - Uddannelsessted/vejledere
- **Hvem skal acceptere det endelige resultat af projektet?**
 - Lars Märcher Sandig og uddannelsessted/vejledere
- **Hvem betaler projektet?**
 - Uddannelsessted/vejledere
 - Development team (Os)
- **Hvem generer projektet?**
 - Lovgivningen og regeringen
 - Konkurrenter
 - Fabrikschef
 - Indkøbschef
 - Virksomhedsejer
- **Hvem skaber projektet en ny virkelighed for?**
 - Brugere/kunderne til Trendlog



Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Risikoanalyse (hvilke risici er der for projekt, produkt og for gruppen) (Risikoanalyse pdf)

for projektet:

Risk	Probability 1 to 5	Impact 1 to 5	Risk value P*I	Risk response
Brugeren kan ikke lide vores produkt? Forkert målgruppe ??	1	5	5	Finde ud af hvorfor og lave en brugertest Gå tilbage i design-thinking processen og finde den rigtige målgruppe
Problemer med HTML & Css.	1	5	5	Test kode, valider kode og sørg for "lette" filer/billeder
Uenigheder med klienten	1	3	3	Prøve at skabe kontakt og gå i dialog for at komme til enighed ellers mødes på "halvvejs"
Overskrider tidsplanen	2	4	4	Vigtigt alle holder sin deadline!! Tager en fælles snak og konfrontere vedkommende. Hvis det fortsætter, vil gruppeleder tage en individuel samtale. hvis der stadig ikke bliver taget handling, vil vejleder blive kontaktet
Dårligt internet, så mulighederne for at kommunikere er svage.	2	4	8	Uden internettet har vi ikke mulighed for at kommunikerer og kan derfor stoppe vores projekt med at fortsætte. Alt hvad vi laver ligger samlet online og uden at kunne vide hvad de andre laver er vi blinde. Konsekvensen er kæmpe og eventuelle løsninger at kommunikerer over mobilen netværk/dækning. Evt sidste udvej kan være vi bliver nødt til at mødes fysisk.

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

For gruppen:

Risk	Probability 1 to 5	Impact 1 to 5	Risk value $P \times I$	Risk response
Sygdom i gruppen	4	2	8	Tager til lægen, passer på sig selv, MEN Vi laver daglige To Do list, så alle ved hvad der skal laves på dagen, og så deler man ud hvis en er syg
Uenigheder	1	4	4	Afholder et møde hvor vi snakker om tingene, vi husker at respektere hinanden og alle har en stemme.
Kommunikationsproblemer	4	4	16	Misforståelser eller kommunikationen mellem hinanden kan let opstå, da vi ikke kan se hinanden og snakker over nettet. Vi må derfor være tydelige i vores kommunikation, og må tage højde for, at der godt kan ske misforståelser. Sker dette for tit, kan der laves korte og hurtige briefes, hvor PM bestemmer evt. arbejdsopgaver og hvordan det skal udføres.
Gruppemedlen ikke møder op?	2	4	8	Der vil tages en snak med vedkommende og hvis det forsætter, vil vejlederen blive inde blandt og de må tage den afgørende beslutning.
Tekniske problemer	1	5	5	Problemer med ens pc??? Køb en ny eller få den repareret. Må arbejde sammen med en af os andre på samme computer i mellem tiden.

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Gruppekonsort (udførlig gruppekonsort)

Link til Logbog: https://docs.google.com/document/d/1lIdK0V9hH7_GcUBy6jYZB1UPSx79hm-6-o-ZEs95BRc/edit

SEMESTER OG HOLD		
2.semester	DK – 6 modul	OEAMM19EDC OEAMM19EDB

NAVN PÅ PROJEKT
Eksamensprojekt - Forår 2020 – Trendlog Track 2

Gruppemedlemmers personlige oplysninger:

FOR- OG EFTERNAVN PÅ GRUPPEMEDLEMMER	
1.	Thor Færk Marcussen
2.	Arees Jaf
3.	Phillip Cyrus Samimi
4.	Jonas Bakke Hansen

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

KONTAKT INFORMATION

1.	E-mail	Thor7587@edu.ucl.dk	Mobil nr.	+45 28877650
2.	E-mail	aree0003@edu.ucl.dk	Mobil nr.	+45 42427548
3.	E-mail	Phil1848@edu.ucl.dk	Mobil nr.	+45 60820436
4.	E-mail	bakke@outlook.dk	Mobil nr.	+45 51940394

Rammer (Afklaring og bearbejdelse af organisatoriske rammer omkring gruppen)

HVORDAN ER VI ORGANISERET, OG HVAD ER VORES ANSVAR? (Ex. Hvilket medie gør vi brug af til deling og organisering af dokumenter / filer)

Trello – For at holde organisator over hvad de forskellige gruppemedlemmer skal lave, samt hvad der er færdig/Igang.

Github – Til samlede rum for HTML/CSS samt div. Koder der bliver ændret i.

Discord – Bliver brugt til kommunikation imellem gruppemedlemmerne.

Squidhub – Samle sted for filer samt deadlines for gruppens arbejde.

Messenger – DaytoDay kommunikation for gruppens medlemmer.

GoogleDrev – Til større filer af deling eller at gemme dem

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

HVAD ER VORES KOMPETENCER / HVAD ER VI GODE TIL?

Phillip: Markedsanalyser - dataindsamling - design - Adobe XD - videoredigering - InDesign.

Thor: HTML5/CSS3 – Billedredigering – Design Layout – Design – Photoshop/manipulering – Adobe xD – Github – overblik – Metode - CRAP

Jonas: HTML5/CSS3 - Layout - Billede-/videoredigering - Adobe pakken - Github

Arees: Adobe pakker (Undtagen photoshop) - Skriftlig - Retstavning -

HVAD KAN VI IKKE, OG HVAD ER VI TVIVLENDE OVERFOR. HVORDAN LØSER VI DETTE SOM GRUPPE?

Phillip: Javascript - Billede redigering

Arees: Photoshop - Aftereffect

Jonas: JavaScript - Animation

Thor: Aftereffect - Skriftlig

HVOR OG HVORNÅR ARBEJDER VI? (Mødetidspunkt og sted)

Størstedelen af arbejdet skal foregå på UCL (Men pga. Covid-19 er dette ikke muligt)

Dog kan gruppen arbejde hos nogle af medlemmerne hvis ønskes.

Kl 09:00 mødetid og holde fri kl. 16:00 dog kan dette variere hvis der er behov for det.

Relationer (Ønsker til relationer til omverdenen og internt i gruppen)

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

HVORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION INTERNT I GRUPPEN VÆRE?

Kommunikationen internt i gruppen skal være med en god tone samt ske ofte så alle gruppemedlemmer er på "samme side i bogen". Kommunikationen foregår over en message gruppe hvor folk kan skrive til alle på en gang. På denne måde får alle besked hvis en er syg eller kommer en smule for sent. Som udgangspunkt skriver man så hurtigt som muligt hvis man ved at man er forhindret i at komme.

Samarbejdet i gruppen skal være godt. Folk hjælper hinanden og gør brug af de kompetencer man har.

HORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION MED OMVERDEN VÆRE?

Samarbejde og kommunikation med omverden skal forgå over E-mail, samt telefonopkald.

Samarbejdet med omverdenen skal være med en professionel tone samt bruges flittigt. Kommunikationen skal ske over mail samt til vejledning.

HVORDAN TRÆFFES BESLUTNINGER I GRUPPEN?

Gruppeleder 'Thor' vil være overhovedet for hvad der bliver taget af beslutninger i sidste ende, derved vil alle gruppemedlemmer være med til at tage beslutninger for hvad der skal ske med projektet.

Hvis der er uenighed i gruppe, skal der voteres for at finde den bedst mulig løsning. Ved stemmelighed er det gruppelederen der tager den sidste beslutning for hvad der skal ske med voteringen.

HVORDAN HÅNTERES KONFLIKTER INTERNT I GRUPPEN?

Hvis der bliver konflikter i gruppen vil alle gruppemedlemmer samles, og der vil blive diskuteret hvad der kan gøre ved den nuværende konflikt.

For at konflikter fremadrettet ikke skal opstå, skal der holdes en god tone i gennem gruppens arbejde.

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediadesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

HVAD ER GRUPPENS MÅL / DELMÅL? (Forventningsafstemning)

Gruppen har et mål om at lave en aflevering der står godt, og er acceptable at aflever til tiden.

Derved skal aflevering have det bedste indhold fra alle gruppemedlemmer, for at få den bedste aflevering til sidst.

HVAD SKAL DER TIL FOR AT NÅ MÅLENE?

Mål for Eksamensprojekt/Track2 - semester 2, skal gruppen sætte nogle milepæle, for at være færdig til tiden.

God kommunikation gennem hele projektforløbet og man giver hinanden feedback, samt hjælper hinanden så meget som muligt.

HVILKEN NIVEAU AF KVALITET ARBEJDES DER EFTER AT OPNÅ?

Gruppen stræber efter at skabe et produkt af høj kvalitet, men samtidig af en realistisk kvalitet i forhold til det niveau vi i gruppen ligger på. Da alle i gruppe er 'okay' til at kode, forventes der at koden bliver i topkvalitet.

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.



HVAD SKAL DER TIL FOR AT OPNÅ DEN ØNSKEDE KVALITET?

Hårdt arbejde, mødes til tiden, være motiveret og arbejde når der skal arbejdes.
Løfter i flok, hjælpe hinanden, hvis der er nogle der har problemer under projektet.

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Roller (Afklaring af gruppen rollesammensætning i forhold til ansvar og kompetencer)

HVEM ER PROJEKTLEDER I GRUPPEN?

Navn:

Projektleder: Thor Færk Marcussen
Vice-projektleder: Phillip Cyrus Samimi

HVAD ER PROJEKTLEDERENS ANSVAR?

At lukke diskussioner hvis uenigheder skulle forekomme.
At styre mulige møder.
Delinger opgaver efter behov.
At have overblik over projektet.

HVAD ER GRUPPENS ANSVAR OVERFOR PROJEKTLEDEREN?

Selvom vi er på samme niveau skal gruppens projektleder have sidste ord. Dette ord skal respekteres.
Holde de aftaler der bliver lavet samt at respektere hvad projektlederen siger

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

HVORDAN ER SPILLEREGLERNE FOR OPRETHOLDELSE AF EN GOD GRUPPE DYNAMIC?

(Ex. Vi vil have en god omgangstone, alle har initiativ pligt, alle skal udvise respekt til hinanden, alle skal dele ud af sin erfaring etc.)

Vi skal snakke pænt til hinanden

Alle kommer med forslag så vidt muligt

Viser respekt overfor hinanden

Og så hjælper man hinanden med de erfaringer og kompetencer man har så kan gøre gavn til opgaven.

Regler (Adfærd – spilleregler der skal gælde internt i gruppen)

SAMLET OVERSIGT OVER GRUPPENS INTERNE SPILLEREGLER:

(Ex. Mødetidspunkt, mødepligt, kommunikation, deling af filer/dokumenter, møder, håndtering af konflikter etc.)

Mødetid: 09:00 – 16:00

Alle har mødepligt hvis der sker forsinkelser:

Hvis man er væk hele dagen skal der skrives dagen før (minus nødstilfælde)

Hvis man bliver forsinket: skal man skrive snarest muligt.

Gerne før mødetid

Konsensus erklæring

GRUPPE KONTRAKT / Projektplan

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri. Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

HVAD ER KONSEKVENSEN AF BRUD PÅ GRUPPENS INTERNE SPILLEREGLER?

Hvis disse regler ikke overholdes, skal gruppen holde et møde hvor problemet bliver bragt op. Hvis problemet fortsat kommer til realitet, vil undervisere blive kontaktet.

Gruppen kører efter "3 strikes" princippet. Hvis man bryder gruppens interne regler 3. gange efter en samtale ryger man ud af gruppen.



(Underskrift)



(Underskrift)



(Underskrift)



(Underskrift)

Evaluerings ved endt projekt (refleksion over forløb)

1. hvad gik godt?

- Det ved vi ikke helt endnu, men vi håber på det bedste.

2. hvad kan forbedres og hvordan? (kom med forslag til forbedringer)

- Det finder vi ud af når vi får feedback.