



CoderGram

Gruppekontrakt

Indledning

Denne kontrakt gælder for al gruppearbejde i studie regi med følgende gruppemedlemmer:

- Emil Elkjær Nielsen
cph-en93@cphbusiness.dk
- Sigurd Arik Gaarde
cph-at89@cphbusiness.dk
- Jacob Lange Nielsen
cph-jn352@cphbusiness.dk

Grundlæggende udfordring for teamet

Vi forventer at blive udfordret på at holde os indenfor kravspecifikationen og derved ikke gå for meget over vores egne satte afgrænsninger.

Gruppens motivation

1 = Ingen motivation

10 = Top motiveret

Arik: 10

Emil: 10

Jacob: 10

Gruppens gennemsnit er **10**, hvilket i den grad afspejler hvor meget vi prioritere projektarbejdet.

Gruppens største styrker

- God kodeforståelse
- Erhvervserfaring
- Meget erfaring med rapportskrivning
- Viljen til at arbejde og prioriterer projektet

Reglement

Overordnet regler

§1 Teamet mødes som minimum 1 gang ugenligt i perioder med projektarbejde

§1.1 Ved mindst hvert andet møde, skal der enten før, under eller efter selve mødet, bruges et par timer på en ikke-faglig aktivitet - eksempelvis at drikke øl, spille playstation eller spise pizza.

§1.2 For at begrænse for tung arbejdsbelastning, er det aftalt at gruppearbejde såvidt muligt ikke foregår i weekender og på helligdage.

§1.3 Såfremt der bliver pushet noget til main branchen som fejler, gives der én øl pr. Fejlet build.

Regler for fravær

§2 Fravær skal meldes tidligst muligt til hele gruppen via de aftalte kommunikationsveje;

- Messenger
- Slack
- Teams
- SMS

§2.1 Forsinkelse skal varslen til hele gruppen senest 30 minutter før aftalt tid.

Såfremt dette ikke kan lade sig gøre, skal varslen komme snarest muligt.

§2.2 Ved sygdom eller andet fravær meldes dette til gruppen tidligst muligt og senest 1 time inden aftalt mødetid.

§2.4 Deadlines skal altid overholdes.

§2.4.1 Såfremt man måtte sidde fast og ikke selv kan løse sit eventuelle problem, bringes dette op på næstkommende møde.

§2.5 Ved gentagne brud på reglerne, er resten af gruppen i et demokratisk flertal berettiget til at smide et medlem ud af gruppen.

§2.5.1 Ved udsmidelse af gruppen vil vedkommende modtage en kopi af alt hertil nået materiel.

Projektstyring

Det er aftalt at alle opgaver såvidt muligt uddelegeres blandt gruppens medlemmer efter vores individuelle styrker.

Gruppen benytter sig af SCRUM¹ som udviklingsmetode.

Gruppens sociale aktiviteter

Det er aftalt i gruppen at vi løbende før/under/efter vores ugentlige møder vil tage benytte et par timer på en ikke-faglig aktivitet - eksempelvis at drikke øl, spille playstation eller spise pizza.

Gruppens ambitionsniveau er d.d. målt til følgende:

1 = Ingen ambitioner

10 = Store ambitioner

Arik: 10

Emil: 10

Jacob: 10

I og med at gruppens gennemsnit er **10**, forventer vi at holde dette niveau oppe vha. Vores sociale aktiviteter.

¹ <https://www.scrum.org>

Gruppens fælles mål

Vores fælles mål er at skabe et yderst **brugbart produkt** som opfylder den udfyldte **kravspecifikation**.

Såfremt der måtte være tid og mulighed for at udbygge dette udover kravspecifikationen, vil dette blive vendt med kunden.

Ydermere skal der laves en **gennemført rapport** som til slut ved eksaminationen skal afsluttes med en **skarp præsentation**.

Gruppens endelige mål er at have skabt sit eget template, som opfylder og anvender nuværende semesters læringsmål.

Jeg bekræfter hermed at jeg har læst og forstået overstående:



Emil Elkjær Nielsen



Sigurd Arik Gaarde



Jacob Lange Nielsen