

Flow 3.1 – Projektledelse

Indholdsfortegnelse:

Projektbeskrivelse	2
Oprindelige løsning.....	3
Forbedret løsning.....	5
Refleksion	7

Projektbeskrivelse:

I flow 3 skulle vi, sammen i grupper, designe vores første applikation. Applikationen skulle udarbejdes til tablets og smartphones. Men inden vi kunne gå i gang med vores prototype, skulle vi først have styr på selve projektet.

Vi fik undervisning i hvordan man bedst planlægger disse former for projekter; hvad er appens formål, hvordan overholder vi vores deadline og meget mere.

I flow 3.1 skulle vi skrive et dokument, som skulle indeholde følgende elementer:

- Studiekontrakter
- Gantt-kort
- Brainstorms
- Projektplan, interessentanalyse og risikoanalyse
- OBS, PBS og WBS

- Projektbeskrivelse

Oprindelige løsning:

Link til pdf-dokument:

[file:///C:/Users/John%20G.%20Nielsen/Downloads/flow%203%20-%20byg%20en%20app%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/John%20G.%20Nielsen/Downloads/flow%203%20-%20byg%20en%20app%20(3).pdf)



Som nævnt i projektbeskrivelsen, skulle vi først lave en studiekontrakt, hvor vi aftalte hvordan vi skulle arbejde. Vi lavede en list af regler, som vi skulle overholde. Hvis ikke overholdte disse regler, ville der selvfølgelig opstå konsekvenser. Det var mere for at sikre os, at vi var produktive og lavede noget.

Derefter sad vi og designede et Gantt-kort over de tre kommende uger. Vi fik etableret hvem der skulle lave hvad og hvornår. Nogle af de opgaverne lavede i alle sammen, andre lavede vi hver for sig.

Vi endte med at lave fire forskellige brainstorms i vores projekt.

- En lukket brainstorm, hvor vi alle samlede vores ideer og tanker sammen.
- En brainstorm af den valgte ide.
- En negativ brainstorm, hvor vi gik igennem alle de ting, som kunne potentielt misbruges med appen.

- Og til sidst en brainstorm, dedikeret til appens navn.

Efter det skulle vi lave vores projektplan, som bestod af en interessentanalyse og en risikoanalyse. Interessentanalysen giver et overblik af de fælles interesser som gruppemedlemmerne har. Risikoanalysen gennemgår alle de ting, som kan gå galt i et givet projekt.

Da projektplanen var overstået, gik videre til OBS, PBS og WBS. OBS (organizational breakdown structure) tager udgangspunkt i alle de ressourcer og elementer som udgør et projekt og organiserer dem. PBS (Product breakdown structure) kigger på alle de dele skal bruges til at bygge vores app. Og den sidste model, WBS (Work breakdown structure) opdeler alle opgaver i overskueligt hierarki.

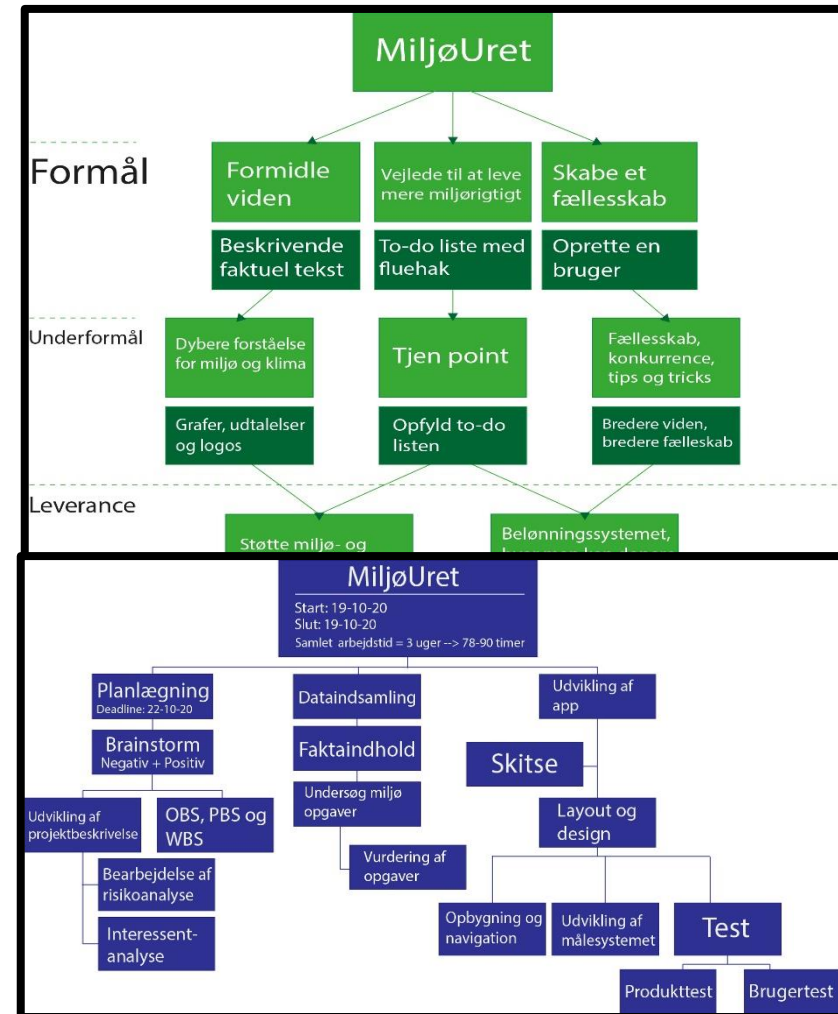
Til sidst lavede vi en projektbeskrivelse, hvor vi forklarede, hvorfor vi skulle lave denne app.

Forbedret løsning:

Efter at have gennemgået dokumentet en ekstra gang, er der bestemt nogle ting, vi kunne have rettet op på. F.eks. under brainstorm-sektionen, er der en liste af engelske navne til appen, som kunne ligeså godt fjernes fra projektet. Vi blev alligevel enige om at vi kun skulle anvende danske navne, så det er overflødigt at have det stående der.

En anden ting som kunne forbedres er de forskellige modeller til OBS, PBS og WBS. Skriften kunne nemlig godt forstørres, så det er nemmere at læse hvad der står. Nogle af titlerne i kasserne kunne også godt omformuleres eller forkortes.

Der er også en sektion, hvor vi har gjort os tanker omkring OBS-modellen, på trods af selve modellen forklarer alting i forvejen. Derfor kunne vi lige såvel fjerne sektionen, så vi ikke gentager de samme informationer igen.



John Geoffrey Nielsen
Cphbusiness

Forbedret dokument:

<file:///C:/Users/John%20G.%20Nielsen/Desktop/Flow%203.1%20-%20Forbedret%20loesning.pdf>

Refleksion:

Det er vigtigt at man altid bidrager til et gruppeprojekt og deltager i arbejdet. Det tror de fleste mennesker ville give mig ret i. Man har ikke lyst til at arbejde med folk, som gider ikke at bestræbe sig. Men det må heller ikke blive for anstrengende. Det skal stadigvæk være spændende, så det giver en lyst til at være del af en team.

Det var dog interessant at se hvor meget man skulle planlægge før man endelig kunne gå i gang med at lave et bestemt produkt. Alting skal være gennemtænkt, så man kan producere et produkt af højeste kvalitet. I den virkelige verden er der sikkert endnu mere at planlægge end det vi så i vores projekt.

Alle disse modeller vil gavne mig med de kommende opgaver på studiet. Det giver mig også

en bedre ide hvordan professionelle i arbejdsmarkedet takler disse store projekter.