

Teamkontrakt



Playfu

Bachelor IT og informasjonssystemer 22V

Govert Dahl - 233565

Sigve Aleksander Enoksen Eliassen - 233511

Sivert Barsgård Heisholt - 233518

Ørjan Dybevik - 233530

24.01.2022

1 Ansvarsområder

1.1 Roller

Navn	Rolle / Ansvar
Ørjan Dybevik	Fullstack, Design
Sivert Barsgård Heisholt	Backend, API, Hosting
Govert Dahl	Rapport, Testing, Etikk, Lover og Regler
Sigve Aleksander Enoksen Eliassen	Rapport, Testing, Diagrammer, Databaseadministrator, Frontend

Ørjan og Sivert har fullt ansvar for programmering. Unngå at alle jobber over hverandre.

Fullstack

Har ansvaret over backend og frontend delen av utviklingen.

Design

Har ansvaret over design delene av applikasjonen (Det som vises til brukeren).

Backend

Har ansvaret over backend delen av utviklingen.

API

Har ansvaret over API (Application Programming Interface) delen av utviklingen.

Hosting

Har ansvar over hosting av applikasjonen.

Rapport

Har ansvaret over rapporten i emnet.

Testing

Har ansvaret for testing av applikasjonen.

Diagrammer

Har ansvaret over diagrammer som skal lages for applikasjonen.

Databaseadministrator

Har ansvaret over databasen som brukes til applikasjonen.

1.2 Variasjonsgrad og ansvar

Tildelte rollene skal overholdes til den grad at det ikke går ut over andre teammedlemmer.

Det er da mulighet for hvert enkelt medlem å prøve ut andre roller dersom det er ønskelig og ikke hindrer utvikling av prosjektet, men primær ansvaret er fortsatt på tildelt rolle.

Hvert enkelt medlem har selv ansvar å sette seg inn i hva rollene går ut på. Det er opp til den enkelte å skaffe nok kompetanse til å utføre arbeidet på en fornuftig og tilstrekkelig måte.

Det er også mulig for hvert enkelt medlem å lage en helt ny rolle dersom det er nødvendig.

2 Arbeidsmetode

2.1 Scrum

Benyttelse av Scrum vil bli brukt i prosjektet. Hvert Scrum Sprint skal være på 1 uke og det skal tas i bruk Kanban tavle for utviklingen av prosjektet. Alle skal skaffe seg nok kompetanse og være villig til å følge denne metodikken.

2.2 Scrum Master

Scrum Master skal skaffe seg nok kompetanse til å utføre jobben tilfredsstillende og holde teamet på riktig kurs. Det skal gjøres Scrum aktiviteter og det er Scrum Master sitt ansvar at disse blir utført. Scrum Master har også ansvar for Trello, at denne er oppdatert til enhver tid og opprettholder Kanban sine standarder.

Det skal bli gjort rullering på Scrum Master rollen. Rulleringen har blitt tilfeldig valgt.

Sigve – 11. Januar – 21. Februar

Govert – 22. Februar – 28. Mars

Ørjan – 29. Mars – 2.Mai/Innlevering

Sivert ønsket ikke å være Scrum Master pga erfaring fra tidligere prosjekt, men dersom Scrum Master ikke er tilgjengelig, så skal han være vikar.

2.3 Timeliste

Det skal skrives timeliste under hele prosjektet. For hver aktivitet utført så skal det skrives antall tid brukt på denne aktiviteten. Dette skal gjøres i Trello, der antall tid brukt på en

aktivitet skal skrive inn på det bestemte korte. Dersom det ikke er skrevet opp noen tid på en aktivitet på slutten av prosjektet, så vil det bli satt 0 på endelig innlevering.

Det skal også skrive en egen timeliste for hvert medlem. Der skal det stå totalen for hver sprint og ulike oppgavene. Dette timearket ligger i teams.

2.4 Arbeidsfordeling

På starten av hver uke (Sprint) så skal alle få tildelt nye arbeidsoppgaver som skal gjøres frem til neste uke (Sprint). Alle skal bli enig om at arbeidsfordelingen er tilstrekkelig og jevnt fordelt for følgende uke. Det er opp til hvert enkelt medlem å vurdere sin egen arbeidsmengde, det er ikke opp til andre medlemmer å holde en oversikt på dette.

2.5 Ukesrapport

For hver uke (Sprint) så skal det skrives en ukentlig rapport fra hvert enkelt medlem. Denne rapporten skal inkludere hva som var planlagt arbeidsoppgaver og hva som faktisk ble utført. Dersom det ikke ble utført noe, så skal det skrives i denne rapporten. Alle rapportene skal være tilgjengelig for andre på gruppen til enhver tid. Rapporten skal følge en spesifikk Mal som blir utdelt.

3 Forventninger

Det er viktig at medlemmene forstår at prosjektet skal utføres på den måte at det skulle vært for en ekte kunde. Kunden vil ikke bare se sluttresultat, kunden vil se resultater uke for uke.

Det forventes at alle er villig til å samarbeide godt, være ærlig med hverandre og se hverandres synspunkter. Det forventes at alle stiller opp dersom problemer skulle oppstå og eventuelt under andre situasjoner.

Det forventes at du kan prioriterer riktig, det er andre som er avhengig av deg og arbeidet du gjør. Det er ikke opp til andre medlemmer å påminne deg om arbeidet du skal gjøre.

Det forventes også at alle skaffer seg selv kunnskap og kompetanse om relevante ting for prosjektet dersom det trengs.

4 Samarbeid

For at samarbeidet skal gå bra, så er kommunikasjon et viktig punkt. Dersom det er noe som er uklart, så er det viktig å spørre. Du skal ikke vente til andre tar kontakt med deg og du skal ikke vente til neste møte dersom det hindrer gjeldende arbeidsoppgaver.

Dersom det er noe som gjelder hele prosjektet eller påvirker alle, så skal dette blir tatt opp i et møte / gruppenettprat.

Dersom det er noe som ikke blir gjort ferdig i tide, så skal det bli gitt beskjed til Scrum Master. Risikohåndteringsplanen skal følges dersom det skjer noe tilknyttet risikovurderingen.

5 Signatur

Jeg bekrefter herved at jeg har mottatt teamkontrakten og at vilkårene er lest og forstått.

Jeg bekrefter videre å ha lest og forstått innholdet i instruksen og aksepterer en ubegrenset plikt, med de unntak som følger av emnet planen, til å bevare taushet om forhold jeg får kjennskap til gjennom mitt arbeidsforhold i Playfu.

Sivert Barsgård Heisholt
Teammedlem

Sted, dato

Sigve Aleksander Enoksen Eliassen
Teammedlem

Sted, dato

Govert Dahl
Teammedlem

Sted, dato

Ørjan Dybevik
Teammedlem

Sted, dato