# Projektets namn

Förnamn Efternamn

## Sammanfattning

Ett par rader om din idé.

## Syfte och mål

Målet är den produkt du ska leverera, ex en quiz-applikation med en demo-nivå.   
Produktens syfte kan till exempel vara underhållning, locka besökare till en sida, marknadsföring, verktyg för undervisning etc.

## Avgränsning

Här anger du av avgränsningar, dvs vad du inte ska göra för att hålla arbetets omfattning inom rimliga gränser (t ex att du inte gör alla nivåer i ett spel eller endast skissartad grafik).

## Tidplan

I denna preliminära tidplan anger du uppskattad tidsåtgång för de delmoment du har i projektet (ex research, skiss, kodning, grafik, test etc). Ange även ungefärliga deadlines för varje moment.