

En projektstruktur för LiTHe kod

## Innehållsförteckning

1 Inledning .....	3)
2 Roller i styrelsen .....	3)
2.1 Rollfördelning enligt stadgarna .....	3)
2.2 Andra nuvarande roller .....	3)
2.3 Diskussion .....	4)
3 Förslag på projekt .....	5)
3.1 Föreningens nuvarande verksamhet .....	5)
3.2 Game Jam .....	5)
3.3 Meetups .....	5)
3.4 Tävlingsprogrammering .....	6)
3.5 Lokalen .....	6)
3.6 Hårdvaruprojekt .....	6)
4 Projektstruktur .....	6)
4.1 Projektledarens uppdrag .....	7)
4.2 Vice projektledare? .....	7)
4.3 Löpande kontakt .....	7)
4.4 GitHub .....	7)
4.5 Hemsidan .....	8)
4.6 E-post .....	8)
4.7 Stadgeändringar .....	8)
5 Lokalen .....	8)
5.1 Nuvarande situation .....	8)
5.2 Föreslagen verksamhet i lokalen .....	8)
5.3 Bokning av lokalen .....	9)
5.4 Lokalen som ett projekt .....	9)

## 1 Inledning

Det här är en rapport som går igenom hur LiThe kods verksamhet hade sett ut om verksamheten delades upp i olika projekt som verkar separat från varandra. Den är uppdelad i ett antal hyfsat fristående kapitel.

Rapporten är tyvärr lite ostrukturerad eftersom kapitlen skrevs var för sig och sedan bara konkatenerades ihop till ett enda dokument. Förhoppningsvis går det fortfarande att förstå vad som står. Det är i nuläget inte värt energin att renskriva allt.

## 2 Roller i styrelsen

Författare: Gustav och Emanuel

### 2.1 Rollfördelning enligt stadgarna

Vi gick igenom vad stadgarna i nuläget säger om förtroendevalda och jämförde med vår egna analys av vad vi såg som rollernas arbetsuppgifter i styrelsen just nu.

- Ordförande
  - Representerar föreningen och är kontaktperson utåt.
  - Leder föreningens organisation.
  - Ser till att föreningens verksamhet sker i enlighet med gällande styrdokument (*stadgarna*).
  - Hanterar skötsel och uppdatering av föreningens styrdokument.
- Kassören
  - För protokoll
  - Upprättar en budget
  - Sköter bokföringen
  - För kund- och leverantöreskontra
  - Betalar respektive skickar och följer upp fakturor
  - Inventerar och lagerför föreningens tillgångar
  - Redovisar föreningens ekonomiska ställning vid stormöten och på efterfrågan
  - Hanterar avtal och arkivering
- Verksamhetsledare
  - Anordnar aktiviteter i enlighet med föreningens syfte
  - Informerar medlemmar om nämnda aktiviteter

Ordföranden sköter en del av den externa kontakten, främst med andra studentföreningar. Företagskontakten sköts främst (med undantag, t.ex. MindRoad) av verksamhetsledaren.

Kassören är den som i nuläget bäst följer vad stadgarna säger om rollerna. Det enda som saknas är en inventering.

Verksamhetsledaren gör varken ena eller andra som det står i stadgarna. I nuläget tar verksamhetsledaren hand om företagskontakten (som enligt stadgarna ska vara ordföranden), så ordförande och verksamhetsledare har bytt några ansvarsområden med varandra.

### 2.2 Andra nuvarande roller

Utöver ordförande, kassör och verksamhetsledare definerar stadgarna inga fler namngivna styrelseposter. Om vi tittar historiskt ser vi att de tidigare styrelserna, utöver posterna i stadgarna, också hade vice ordförande och vice verksamhetsledare. 2016 byttes dessa roller

mot PR/webb och Game Jam-ansvarig. 2020 delades PR/webb upp i två poster, PR och webb.

- Webb
  - Ansvarar för hemsidan och databasen.
  - Defineras inte i stadgarna eftersom stadgarna inte kräver varken en hemsida eller en automatisk databas.
- PR
  - Skriver utskick inför meetup och event.
  - Gör *inte* allt material (posters o. dyl.) själv.
  - Hanterar LiThe kods Facebook-sida och Facebook-evenemang.
- Game Jam-ansvarig
  - Ordnar game jams

## 2.3 Diskussion

Här diskuteras hur rollerna i styrelsen skulle förändras under en projektstruktur.

I nuläget gör styrelsen allt arbete (borträknat game jams som görs av Game Jam-gruppen). Under en projektstruktur skulle styrelsen huvudsakligen *inte* anordna verksamhet. Sett utifrån verksamheten (det som faktiskt gynnar medlemmarna) skulle styrelsens arbete främst fokusera på att möjliggöra för projektgrupperna att anordna sin verksamhet. Styrelsen har möjligheten att presentera alla projekt (det vill säga, föreningen) som en helhet för studenter, sponsorer och andra studentföreningar. Till exempel skulle styrelsen företräda föreningen under nolle-p (dock gärna i samarbete med projekt, eftersom det är projektens verksamhet som syns mot studenterna).

Verksamhetsledaren skulle samordna projekten och projektledaren och skicka PR-utskick som kommer in från projekt. Det är viktigt att utskick kommer från en samlad punkt, men projekten skulle själva ansvara för att ta fram PR-materialet. (Se till exempel hur Game Jam-gruppen gör egna posters och skriver egna Discord-grejer som kopieras till LiThe kods discord och citat-postas på LiThe kods facebook.)

Kassören hanterar fortfarande ekonomin och håller koll på föreningens allmänna ekonomiska hälsa. Även om projekten sköter sin egna budget vore det nog bra om kassören granskar projektbudgetar. Kassören är ytterst ansvarig för bokföringen och behöver fortfarande bokföra projekten fullständigt. Just nu för vi inget inventarie eftersom styrelsen gör allting tillsammans och allt är samlat i förrådet, men om vi ska ha separata projekt vore det önskvärt att föra inventarie över delar av föreningens tillgångar så att det kan lånas ut till olika projekt. Eventuellt passar inventarie som en separat namngiven roll beroende på hur belastningen blir.

Ordföranden skulle gå tillbaka till att bara representera föreningen som en yttre person och samordna styrelsens arbete.

Det känns troligt att styrelsen skulle ha styrelsemöten betydligt mer sällan än i nuläget. Ett möte i månaden hade nog räckt (till exempel första onsdagen i månaden). Eventuellt behöver stadgarna öppna för så kallade per capsulam-beslut, vilket innebär att styrelsebeslut kan tas utanför styrelsemöten så länge det bekräftas vid nästkommande styrelsemöte.

### 3 Förslag på projekt

Författare: Gustav och Emanuel

Det här kapitlet går igenom vilken verksamhet som LiThe kod bedriver i nuläget som skulle kunna bedrivas som projekt och hur de projekten skulle se ut. Det beskriver också några föreslagna framtida projekt och fördelarna med att driva dem som projekt jämfört med hur det hade sett ut idag.

#### 3.1 Föreningens nuvarande verksamhet

- Game Jam
  - 3 om året (ibland fler beroende på hur nytänkande Game Jam-ansvarige är).
- Meetups
  - Varje vecka under läsperioder (dvs 28 per läsår), plus vanligtvis fyra olagliga under tentaperioder.
  - Ibland sker det roligheter:
    - RAG på besök
    - Sista för terminen / läsåret
    - Semlor på semmeldagen, o.s.v.
- Tävlingsprogrammering
  - NCPC och NWERC
  - AoC
  - IMPA
  - LiU Challenge

#### 3.2 Game Jam

Game Jam är det närmaste vi har ett projekt i nuläget, och troligtvis skulle det inte fungera särskilt annorlunda mot hur det fungerar i nuläget. Rent av så är det troligt att projektstrukturen specifikt designas så att det inte blir någon skillnad för övriga i organisergruppen, eftersom det är ett system som verkar fungera i nuläget och som fungerar för både styrelsen och projektgruppen.

Game Jam-gruppen får varje år en budget de försöker fylla, men hur de spenderar pengarna i budgeten bestäms internt. Detta betyder att i LiThe kods budget står det ”-45 000 SEK”, medan det i Game Jam-gruppens budget är betydligt mer uppdelat. Fördelen är att styrelsen och framför allt kassören inte alltid behöver ha full insyn exakt i hur ekonomin sköts, så länge gruppen håller sig inom den budgeterade summan.

Under en projektstruktur skulle den stora skillnaden vara att projektledaren inte längre automatiskt skulle vara styrelsemedlem. (Det finns såklart inget som hindrar projektledaren för Game Jam-gruppen från att sitta med i styrelsen om den har tid för det.) Tanken med att sitta i styrelsen var (såvitt vi vet) att se till att Game Jam-gruppen (som från början var separat från LiThe kod) var representerad i styrelsen. Projektstrukturen är tänkt att se till att projekten fortfarande representeras av projektledaren gentemot styrelsen, bara genom andra kanaler än en styrelseledamot.

#### 3.3 Meetups

*Den är ju lite av en nothing burger.*

— eman

Meetup-projektet skulle ansvara för veckovisa meetups i Java. Därtill hör att se till att det alltid finns fika tillgängligt och att då och då ordna någon rolig aktivitet. Under året har vi till exempel haft besök av RAG, kommit med semlor på fettisdagen och ordnat julfika kring julen.

### 3.4 Tävlingsprogrammering

Tävlingsprogrammeringen är ganska naturligt uppdelad i olika event och som planeras ett i taget, likt Game Jam. Sedan sker också rullande tävlingar (IMPA under hela läsåret, AoC i december) där det är rimligt att ha en kontaktpunkt. Eftersom bara projektledaren är invald av stormötet är det inte konstigt att dra in olika personer för olika event (arrangörer till tävlingar, problemsättare till LiU Challenge, någon som vill gå igenom Advent of Code-problem för nybörjare, och så vidare).

### 3.5 Lokalen

Lokalen beskrivs mer i kapitel 5. I det här sammanhanget kan nämnas att det är möjligt att bedriva lokalvård som ett projekt eftersom det passar profilen för ett projekt. Styrelsen/stormötet tilldelar en årlig budget för underhåll, ett syfte med lokalen och en ansvarig person att driva projektet.

### 3.6 Hårdvaruprojekt

En motiverande faktor till projektstrukturen var att Gustav ville hålla hårdvaruprojekt i föreningsrummet. Dessa mindre projekt skulle drivas precis som Game Jam-gruppen drivs i nuläget, fast på en mindre skala. En projektledare väljs av stormötet och får en budget att bedriva verksamhet inom. Eventuell projektgrupp tillsätts av projektledaren utan att styrelsen gör något.

En stor fördel med projektstrukturen är att den här typen av projekt inte riktigt hade utrymme i föreningen förut. Game Jam-gruppen har redan sin styrelsepost och det är svårt att motivera en helt ny post om projektet är för litet. Samtidigt finns det projekt som är för stora för att bedrivas spontant av medlemmar på till exempel meetups [mig veterligen har det aldrig ens inträffat –Gustav]. Projektstrukturen gör det möjligt för den här typen av event att anordnas.

## 4 Projektstruktur

Författare: Gustav

Processerna är den stora konkreta skillnaden för styrelsens arbete. Här presenteras några processförslag.

Det är viktigt att komma ihåg att projektstrukturen, om den antas, endast är tänkt att prövas under ett år för att sedan utvärderas vid nästa vårmöte. Det minsta steget föreningen kan ta är att rösta in en projektledare för LiU Game Jam på stormötet och inte rösta in en Game Jam-ansvarig i styrelsen. Det största steget är att föreslå breda stadgeändringar. Det är författarens förslag att välja några fler namngivna projektledare (utöver projektledare för LiU Game Jam) som får av stormötet definierade uppdrag, men vänta med ändringar till stadgarna.

## 4.1 Projektledarens uppdrag

Projektledarens uppdrag bestäms på det stormötet projektledaren väljs in. Här nedan följer ett exempel på hur ett sådant uppdrag kan se ut.

§N.1 Stormötet beslutar att uppdraget till projektledaren för LiU Game Jam bestäms till följande:

1. Anordna minst 3 game jams under läsåret:

- Fall Game Jam
- Global Game Jam
- Spring Game Jam

§N.2 Stormötet beslutar att välja Anna Andersson till projektledare för LiU Game Jam.

Notera att game jam-gruppen inte nämns i den här punkten. Uppdraget till projektledaren definieras så snävt som möjligt och nämner enbart det som är relevant för verksamheten.

Förutom att uppdraget bestäms vid varje stormöte kan vi ha en projektlista som ett nytt styrdokument. I projektlistan listas bland annat projektens uppdrag. Då behöver stormötet bara välja in projektledaren. Troligtvis behöver projektlistan definieras i stadgarna så vi väntar med den.

Om föreningen vill öppna för spontana projekt under året kan "övriga projekt" budgeteras på stormötet och styrelsen tar beslut om att tillsätta en projektledare och ett projektuppdrag. För personer som inte är valda på stormötet behöver en styrelsemedlem godkänna utgifter innan de görs.

## 4.2 Vice projektledare?

För vissa projekt är det rimligt att vilja rösta in två personer, lite som vi har ordförande och vice ordförande. I de fallen kan en vice projektledare vara önskvärt.

## 4.3 Löpande kontakt

Just nu har styrelsen regelbundna styrelsemöten. Projektledare skulle sköta planering och utförande mycket mer självständigt, så det är viktigt att styrelsen kan se vad som händer i verksamheter. Därför blir det verksamhetsledarens ansvar att hålla koll på vad projekten har för sig och meddela detta till styrelsen. Det blir också kassörens ansvar att hålla koll på utgifter som görs inom de olika projekten och redovisa det.

Projektledarna och styrelsen bör också ha en gemensam kommunikationskanal i Discord-servern. Kansliet? Här kan projektledare skriva vad deras projekt håller på med och om de har PR som de vill ska gå ut.

Föreningen har enbart två personer som kan boka lokaler. Det skulle vara ordföranden (som bokar lokal för styrelsen) och verksamhetsledaren (som bokar lokal till projekt på begäran).

## 4.4 GitHub

Projektgrupper skulle få en egen undergrupp (Team) i GitHub där projektledaren har fullständiga rättigheter över gruppen. Se till exempel hur LiU Game Jam har <https://github.com/orgs/lithekod/teams/gamejam> och <https://github.com/orgs/lithekod/teams/gamejam/repositories>.

Tydligt är grupper på GitHub helt intern inom gruppen? Wow. Kanske dags att gå till GitLab, där vi hade haft <https://gitlab.com/lithekod/gamejam> osv.

## 4.5 Hemsidan

Nu vet jag inte hur GitHub Pages fungerar men med GitLab Pages kan man publicera en hemsida till olika subdomäner, så att projekt skulle få en hel subdomän. LiThe kod har <https://lithekod.se>, LiU Game Jam får <https://gamejam.lithekod.se>, hårdvaruprojektet ligger på <https://hardware.lithekod.se> och så vidare. Värt att fundera på. Vore kul om man kunde ha samma css för att få enhetliga hemsidor, men projekt kan såklart ha vilken hemsida de vill.

## 4.6 E-post

Det vore trevligt om en projektledare gick att nå på en konstant epost-adress. På den gamla goda tiden hade man kanske haft [gamejam@lithekod.se](mailto:gamejam@lithekod.se) och eventuella underposter som [pr@gamejam.lithekod.se](mailto:pr@gamejam.lithekod.se). Inte alls ekonomiskt hållbart med Google eftersom de tar ut kostnad *per konto* (!) och det är högst oklart om man kan ha subdomän-adresser, så här skulle man börja fundera på epost-server. Lysator vet uppenbarligen hur sånt går till.

## 4.7 Stadgeändringar

Eftersom inga stadgeändringar föreslås hoppar jag över exakta förslag. Men om vi vill göra det i framtiden skulle vi troligen vilja följande stå med i stadgarna:

- Vad projekt är.
- Vad en projektledare är.
- Att det finns en projektlista med uppdrag som kan ändras av stormöten.
- Nya punkter på vårmötet:
  - Verksamhetsberättelse för projekten
  - Val av årets projektledare
- Nya punkter på höstmötet:
  - Statusuppdatering för projekten

## 5 Lokalen

Författare: Gustav

Det här kapitlet beskriver hur föreningens nya lokal i Kårallen samverkar med projekten. Dels föreslås ett projekt för att ta hand om lokalen, och dels föreslås hur medlemmar och projekt kan tänkas nyttja lokalen och för vilken verksamhet.

### 5.1 Nuvarande situation

Lokalen står tom och onyttjad :< och den har ju så fin utsikt :<<<

### 5.2 Föreslagen verksamhet i lokalen

- Styrelsemöten
- Projektgruppsmöten
- Projektverksamhet
  - Kodstugor?

Lokalens möblemang ska spegla hur lokalen används.



### 5.3 Bokning av lokalen

Förslagsvis ska lokalen gå att boka för till exempel styrelsemöten, projektgruppsmöten och projektverksamhet. På grund av föreningens lite annorlunda ekonomiska situation (låg/ingen medlemsavgift och huvudsakligen sponsorintäkter) känns det inte rimligt att ge medlemmar fri tillgång till lokalen. Dessutom har vi inte i nuläget något enkelt sätt att låsa upp lokalen förutom att en av två personer med nycklar är på plats och öppnar, så tröskeln för verksamhet är åtminstone högre än ”jag hittar ingenstans att sitta på lunchen, snälla någon kom och släpp in mig”.

Troligen behövs ett bokningssystem så att den som har nyckel kan lämna över till den som vill bruka lokalen. Eventuellt öppnar bokningen vid olika tillfällen för olika personer (styrelse > projektledare > övrig verksamhet). Om vi har möjlighet att öppna utan nyckel skulle individer kunna betala en avgift för att få (boknings-)tillgång till rummet, där avgiften är öronmärkt för rummets underhåll.

### 5.4 Lokalen som ett projekt

En möjlighet är att ha en lokalansvarig som en projektledare för ett lokalprojekt. Projektledaren skulle få en budget för rullande underhåll av lokalen (städmaterial), och för större enstaka utgifter (nya möbler) kan en engångsutgift efterfrågas styrelsen.

Första inredningen kan nog däremot inte vänta till stormötet.

En föreslagen uppgift till projektet skulle också vara att ordna något sätt att låsa upp lokalen utan nyckel. Till exempel har D-sektionen som en medlemstjänst att låsa upp sektionsrummet ”Netlight” (i Kårallen?).

Ytterligare skulle vi behöva ett bokningssystem för lokalen där personer kan ges bokningsrättigheter utifrån deras roller. D-sektionen använder för det ändamålet federerad inloggning hos LiU som vi borde kunna haka på.

- <https://liu.se/en/article/tjanstebeskrivning-for-federerad-inloggning>

Sist vore det kul att ordna en liten invigning innan sommaren.