

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

## Kontrakten er udarbejdet i forhold til de 5R'er (Rammer, Relationer, Roller og Regler)

Semester, hold og projekt oplysninger:

SEMESTER OG HOLD			
	2. Semester	11	

NAVN PÅ PROJEKT
Project 4: Abtion (04.02.21 - 05.03.21)

Gruppemedlemmers personlige oplysninger:

FOR- OG EFTERNAVN PÅ GRUPPEMEDLEMMER	
1.	Simon Kjellerup
2.	Nicklas Christensen
3.	Kim Le
4.	Nickolai Lock Jensen
5.	Sebastian Theodor Jul Carstensen
6.	Zacharias Kuno Søberg

KONTAKT INFORMATION				
1.	E-mail	Ismon-guf@hotmail.com	Mobil nr.	28 51 30 61
2.	E-mail	Nicklas.chr.imp@gmail.com	Mobil nr.	51 32 32 83
3.	E-mail	kimx3892@edu.ucl.dk	Mobil nr.	28 65 38 95
4.	E-mail	Kotharion@gmail.com	Mobil nr.	60 81 22 65
	E-mail	stjc26315@edu.ucl.dk	Mobil nr.	27 85 57 22
	E-mail	zachariasksoeberg@gmail.dk	Mobil nr.	30 40 27 12

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Rammer (Afklaring og bearbejdelse af organisatoriske rammer omkring gruppen)

## HVORDAN ER VI ORGANISERET, OG HVAD ER VORES ANSVAR? (Ex. Hvilket medie gør vi brug af til deling og organisering af dokumenter / filer)

Github: Versionstyring og deling af dokumenter

Scrum: Projektstyring

Discord: Kommunikation

## HVAD ER VORES KOMPETENCER / HVAD ER VI GODE TIL?

Simon Kjellerup: Projektstyring, Photoshop, Adobe XD

Nicklas Christensen: HTML/CSS, PHP, Adobe XD, Photoshop, InDesign

Kim Le: HTML/CSS, Photoshop

Nickolai Lock Jensen: Photoshop, Videoredigering, InDesign, Adobe XD

Sebastian Theodor Jul Carstensen: HTML/CSS, Video redigering, Excel

Zacharias Kuno Søberg: HTML/CSS

## HVAD KAN VI IKKE, OG HVAD ER VI TVIVLENDE OVERFOR. HVORDAN LØSER VI DETTE SOM GRUPPE?

JavaScript, Git, Illustrere

Usikkerhed i forhold til primære datakilder.

## HVOR OG HVORNÅR ARBEJDER VI? (Mødetidspunkt og sted)

Skema: Vi vil mødes skemalagte dage hvor vi ikke har timer 8 - 15.45

Tidspunkt 8-10 efter forrige planlægning

Sted: Discord

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Relationer (Ønsker til relationer til omverdenen og internt i gruppen)

## HORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION INTERNT I GRUPPEN VÆRE?

Det vil være en daglig opdatering fra alles arbejde første ting om morgen så alle ved hvor alle er og kan arbejde ud fra dette.

Herudover tjekkes discord dagligt.

## HORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION MED OMVERDEN VÆRE?

Kommunikation kommer til at foregå via E-mail med Abtion.

## HVORDAN TRÆFFES BESLUTNINGER I GRUPPEN?

Demokratiske afstemninger.

## HVORDAN HÅNDTERES KONFLIKTER INTERNT I GRUPPEN?

Vi opsøger hvem end vi har en konflikt med og forsøger at udligne det.

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Retning (Afklaring/belysning af projektets mål – gruppens visioner/mål)

## HVAD ER GRUPPENS MÅL / DELMÅL? (Forventningsafstemning)

Gruppens mål er at opfylde alle klientens krav samt producere et produkt der kan bruges.

Gruppens delmål er at blive gode til JavaScript, Github og projektstyring

## HVAD SKAL DER TIL FOR AT NÅ MÅLENE?

110% engagement  
Godt samarbejde  
God Kommunikation

## HVILKEN NIVEAU AF KVALITET ARBEJDES DER EFTER AT OPNÅ?

95% kvalitet

## HVAD SKAL DER TIL FOR AT OPNÅ DEN ØNSKEDE KVALITET?

110% engagement  
Godt samarbejde  
God Kommunikation

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Roller (Afklaring af gruppen rollesammensætning i forhold til ansvar og kompetencer)

## HVEM ER PROJEKTLEDER I GRUPPEN?

Navn:

Nickolai Lock Jensen

## HVAD ER PROJEKTLEDERENS ANSVAR?

At have kontakt til lærene

Projektlederen bestemmer hvis vi ikke kan komme til en demokratisk beslutning i gruppen.

## HVAD ER GRUPPENS ANSVAR OVERFOR PROJEKTLEDEREN?

Gruppens ansvar er at udligne problemer/konflikter uden at indblande projektlederen, da projektlederens primære formål i projektet er at have kontakt til lærene.

Ikke lave ekstra arbejde for lederen da lederen også er involveret i projekt udviklelsen bare med en ekstra rolle.

## HVORDAN ER SPILLEREGLERNE FOR OPRETHOLDELSE AF EN GOD GRUPPE DYNAMIC?

(Ex. Vi vil have en god omgangstone, alle har initiativ pligt, alle skal udvise respekt til hinanden, alle skal dele ud af sin erfaring etc.)

Vi vil have en god omgangstone, alle har initiativ pligt, alle skal udvise respekt til hinanden, alle skal dele ud af sin erfaring.

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

Regler (Adfærd – spilleregler der skal gælde internt i gruppen)

## SAMLET OVERSIGT OVER GRUPPENS INTERNE SPILLEREGLER:

(Ex. Mødetidspunkt, mødepligt, kommunikation, deling af filer/dokumenter, møder, håndtering af konflikter etc.)

Mødetidspunkt: 8-10

Mødepligt: Selvfølgelig

Kommunikation: Discord

Deling af filer/dokumenter: Discord, Github

Håndtering af konflikter: Vi opsøger hvem end vi har en konflikt med og forsøger at udligne det.

Kan konflikten ikke opløses opsøges der en lære.

Projektlederen bestemmer hvis vi ikke kan komme til en demokratisk beslutning i gruppen.

Der notificeres hvis man er syg, eller af anden grund ikke kan møde, via discord.

Dette gælder også hvis man er mere end 5min forsinket.

## HVAD ER KONSEKVENSEN AF BRUD PÅ GRUPPENS INTERNE SPILLEREGLER?

Konsekvenser inkluderer uddelegering af den værste opgave for dagen.

I værste tilfælde udsmidning af gruppen.

# GRUPPE KONTRAKT

Denne kontrakt anvendes i forbindelse med gruppearbejde på Multimediedesigner Uddannelsen.

Ved underskrivelse af denne kontrakt forpligter man sig til at overholde aftalerne heri.

Med forbehold for enkeltstående tilfælde hvor vejlederen kan inddrages hvis det er umuligt at finde en løsning internt i gruppen.

X

Nicklas Christensen

X

Simon Kjellerup

X

Nickolai Lock Jensen

X

Kim Le

X

Sebastian Theodor Jul Carstensen

X

Zacharias Kuno Søberg