**Verklagslýsing**

í þessum kafla verður farið í gegnum hvaða arðferðafræði var notuð til þess að vinna í verkefninu, Skipulagningu vinnutíma og spretta, Hvaða vinnuaðstöðu hópurinn var með og hvernig tímaskráning fór fram.

**Scrum**

Hópurinn kom sér saman og ákvað að nota aðferðafræðina Scrum. Ástæðan fyrir því er sú að allir hópmeðlimir hafa notað það að einhverju tagi í gegnum námsferla sína og var komist að þeirri niðurstöðu að það myndi virka fyrir þetta verkefni.

Stefnt er á að hver sprettur muni taka tvær vikur fyrir utan fyrsta sprettinn (þrjár vikur) og sprettina sem verða teknir á meðan próftímabilinu stendur (einn sprettur á viku). Áætlað er að þrír fundir munu vera haldnir í hverri einustu viku. Tveir af þeim fundum eru settir sem fjarfundir á þriðjdögum kl 15:00-16:00 (fyrri fundurinn kl 15:00 og seinni fundurinn 15:30). Hinn fundurinn er settur á föstudaginn og mun vera á tímunum milli 8:30 – 12:00. Fundarnir á þriðjudaginn verða skiptir þannig að fyrri fundurinn er talað við fyrirtækið og seinni fundurinn verður talað við leiðbeinanda.

**Vinnutímar**

Eins og kom fram í seinasta kafla þá eru þrír fundir í hverri viku (tveir á þriðjudag og einn á föstudag).

Á Föstudögum munu allir hópmeðlimirnir koma sér saman. Fundurinn á föstudaginn mun bæði fara í það að meta stöðuna og vinna í verkefninu. Í lok hvers föstudagsfundar mun hópurinn skipta og/eða uppfæra verkefnin sem þeim var aðhlutað.

Þriðjudagsfundirnir munu aðalega fara í það að tala við fyrirtækið (fyrri fundurinn), leiðbeinanda (seinni fundurinn) og síðan meta hver staðan væri á verkefninu t.d. hvað gekk vel, hvað fór illa og hvað væri hægt að endurbæta. Fyrir utan þessa fundi munu hópmeðlimir vinna í verkefninu í sitthvoru lagi.

**Vinnuaðstaða**

Áætlað er að Vinnuaðstaða fari fram á föstudögum upp á skrifstofu hjá vörueiganda. Hún er staðsett á Eiðistorg á Seltjarnarnesi. Á öðrum dögum verður hver hópmeðlimur í sitthvoru lagi að vinna í verkefninu. Ef einhvað fer úrskeiðis munu hópmeðlimir koma saman og ræða stöðuna og hvernig hún verður leyst, hvort sem það verður í gegnum rafrænum fundi eða ekki.

**Nánari skipulagning Spretta**

í þessum unidrkafla kemur fram skipulagning á dagsetningum hvers spretts sem eru búnir að klárast og áætlað að eiga sér stað.

Tímasetning spretta:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Sprettur | Byrjar | Endar |
| 0 | 9.jan | 29.jan |
| 1 | 29.jan | 12.feb |
| 2 | 12.feb | 26.feb |
| 3 | 26.feb | 12.mars |
| 4 | 12.mars | 26.mars |
| 5 | 26.mars | 2.apríl |
| 6 | 10.apríl | 21.apríl |
| 7 | 11.apríl | 18.apríl |
| 8 | 24.apríl | 29.apríl |
| 9 | 29.apríl | 5.maí |
| 10 | 5.maí | 12.maí |

Ákveðið var að sprettirnir séu í viku frá dögunum 10 til 21 apríl því að sumir hópmeðlimir þurfa einungis að taka eitt lokapróf á meðan aðrir þurfa ekki að taka nein lokapróf. Á því tímabili geta hópmeðlimirnir einbeitt sér á lokaverkefninu á meðan önnur námskeið séu ekki að trufla þróun verkefnisins.

Stefnt er á að klára lokaútfærslu á hugbúnaðinum tveimur vikum (vera búinn að setja upp lokaútfærslu verkefnisins 2 maí) fyrir lokakynninguna. Ástæðan fyrir því er svo hægt sé að geta fengið tíma til þess að laga villur sem gætu átt sér til staðar í lokaafurð verkefnisins.

**Hlutverk**

Í þessu verkefni voru fjögur mikilvæg hlutverk. Þau voru Vörueigandi, Scrum meistari, Scrum teymið og aðili í API nefnd.

**Vörueigandi - Kári Halldórsson**

Hlutverk vörueigandans er að bera ábyrgð á að loka útkoma verkefnisins sé eins vel og hún gæti orðið. Í því felst að sjá um að forgangsraða lista af verkefnum til þess að bæta gæði vörunnar. Þetta hlutverk sér einnig um að búa til verkefni útfrá aðferðum sem vörueigandinn vill koma á framfari og starfa sem tengiliður milli vöru og þróunar.

**Scrum meistari - ekki ákveðið**

Þar sem scrum meistarinn bíður upp á var að skiðuleggja fundi og hjálpa öðrum hópmeðlimum til þess að skipuleggja vinnuna þeirra. Að vera Scrum meistari fellst einnig í sér að vera tengiliður milli hópsins og vörueiganda.

**Scrum teymið - Breki Steinn Mánason, Guðmundur Óli Halldórsson, Sigurður Detlef Jónsson og Þorgils Árni Hjálmarsson**

Scrum teymið er byggt af fjórum einstaklingum. Hlutverk teymisins er að skipuleggja hvern sprett fyrir sig í gegnum verkferlið til þess að geta sett upp lokaafurð verkefnisins við hæfi eins og var beðið um frá Vörueiganda

**Aðili í API nefnd - Þorgils Árni Mánason**

Visualsynth er í rauninni stórt verkefni sem er úthlutað niður í tvö verkefni. Að vera aðili í API nefndinni felst í sér að hitta annan einstakling úr hinu verkefninu sem hefur einnig tekið á sig að vera settur í API nefndina og ræða saman um útfærslu á þessum tveimur verkefnum. Þetta er gert svo bæði verkefnin gætu í rauninni verið sameinuð saman í eina afurð í lokin.

**Tímaskráning**

Haldið verður utan um tíma hvers hópmeðlims fyrir hvern sprett og verður sett inn á sameiginlegu google sheets skjali. Þar verða tímarnir skipt niður í fjóra flokka; fundi, skýrslur, hönnun og forritun. Fyrir hvern Flokk er hólf sem heitir „Verkefni“ í verkefna hólfinu kemur fram hvað var gert og í hversu langan tíma tók að vinna í því verkefni.