

# Projekt 4

## Brugergrænseflade og digitalt indhold

|   |   |
|---|---|
| Projekt 4 Brugergrænseflade og digitalt indhold ..... | 1 |
| Udfordringen.....                                     | 2 |
| Vigtige datoer .....                                  | 3 |
| Kick-off.....   | 3 |
| Leverance 1: Projektplan .....                        | 3 |
| Sprint pitch.....                                     | 3 |
| Midtvejspitch.....                                    | 3 |
| Endelig aflevering.....                               | 3 |
| Præsentation .....                                    | 3 |
| Organisering.....                                     | 4 |
| Teamdannelse.....                                     | 4 |
| Projektledere .....                                   | 4 |
| Arbejdsbelastning .....                               | 4 |
| Vigtige dokumenter og afleveringsmappe .....          | 4 |
| Vejleder til projektet og projektansvarlig .....      | 4 |
| Strukturering af feedback og vejledning .....         | 5 |
| Krav til projektet .....                              | 5 |
| Krav til projektets endelige aflevering .....         | 5 |
| Krav til markedsføringsvideo for projektet: .....     | 6 |
| Krav til projektplan.....                             | 7 |
| Krav til præsentation .....                           | 7 |

# Udfordringen

Hvordan kan et digitalt produkt hjælpe med at involvere unge mellem 20-25 år i et selvvalgt eksisterende velgørenhedsprojekt eller organisation?

Udfordringen eller behovet afdækkes via kvalitative brugerundersøgelser. På baggrund af målgruppens og projektindehavers behov og udfordringer, skal I designe og programmere en digital brugergrænseflade og producere indholdselementer. Indholdet implementeres i minimum 3 mediekkanaler (Fx. Web, sociale medier), hvoraf mindst et er kodet med html, css og javascript. En indholdsstrategi per medie udvikles.

Metoder, teorier og værktøjer der er undervist i på modul 4 SKAL inddrages, enten anvendes eller kunne argumenteres for fravalg. Se ItsLearning Modul 4 for undervisningens indhold. Anvendelse dokumenteres i leverancer og logbog.

Projektet er en obligatorisk studieaktivitet. At bestå projektet er altså en forudsætning for indstilling til 1 års prøven "Multimedieproduktion 2" (2. Semester eksamen).

Alle projekter skal desuden overholde studieordningen. Læs mere her.

[>Link til studiedokumenter, herunder studieordningen](#)

# Vigtige datoer

\*Bemærk at der kan forekomme ændringer, disse annonceret på itsLearning

## Kick-off

23/09/24 kl. 8.15

## Leverance 1: Projektplan

25/09/24 kl. 12.00

## Sprint pitch

01/10/24

## Midtvejspitch

09/10/24

## Endelig aflevering

01/11/24 kl. 12.00

## Præsentation

5/11/24 kl. 8.15

# Organisering

## Teamdannelse

Projektet er baseret på teamarbejde i 3-5 personers teams. Alle studerende på holdet skal være i et team. Det er en del af semestret og pensum at kunne indgå og arbejde i et team heraf konflikthåndtering og løsning. Teamene er på forhånd defineret og kan ikke ændres. Teams oversigt kan tilgås i projektmappen, se nedenfor under "Vigtige dokumenter og afleveringsmappe".

## Projektledere

Hvert team udpeger en projektleder. Den valgte projektleder, skal deltage i de planlagte projektledermøder, hvor der godkendes og diskuteres projektplan, proces og tvivlsspørgsmål afklares mv. I tilfælde af jeres projektleder ikke kan møde til et projektledermøde, skal et andet teammedlem substituere. Det er forventet at information som gives til møderne, deles med teamets medlemmer efter endt møde.

## Projektstyring

Hvert team udarbejder et scrumboard og arbejder efter SCRUM-metoden. Alle medlemmer i hvert team skal have en rolle.

## Arbejdsbelastning

Den totale arbejdsbyrde for denne projektperiode er planlagt til at være i **gennemsnitlig 42 timer pr.** studerende pr. uge inklusiv skemalagte aktiviteter, forberedelse og projektarbejde.

## Vigtige dokumenter og afleveringsmappe

Mappen "**Projekt 4 -delt**" (Projektmappen) indeholder mapper til aflevering af leverancer, oversigt over teams samt øvrige dokumenter.

[>Link til delt mappe](#)

## Vejleder til projektet og projektansvarlig

Andrea: [vici@ucl.dk](mailto:vici@ucl.dk)

Pernille: [pkc@ucl.dk](mailto:pkc@ucl.dk)

Thomas: [tbi@ucl.dk](mailto:tbi@ucl.dk) (projektansvarlig)

Jesper: [jfie@ucl.dk](mailto:jfie@ucl.dk)

Rasmus: [rfs@ucl.dk](mailto:rfs@ucl.dk)

## Strukturering af feedback og vejledning

Hver underviser har faste blokke af “feedback og vejledning”, hvor teamet selv skal opsøge hjælp efter behov. Disse vil foregå online via Discord og tidspunkter fremgår af skema “TimeEdit”.

Samtidigt er der også to obligatoriske milepæle “Sprint pitch” og “Midtvejspitch”, hvor teamet præsenterer status på projektet og får feedback herpå.

Endvidere vil der efter endt projekt gives feedback på hele projekt 4 leverancen (fremgår af itslearning for tidspunkt).

# Krav til projektet

## Krav til projektets endelige aflevering

**Afleveres:** i projektmappen & Wiseflow (se “Endelig aflevering” ovenfor under “vigtige datoer”)

Der afleveres en PDF med links, dokumentation og præsentation.

**PDF'en skal indeholde (herunder også krav til projektet):**

Forside :

- Team nr., navne, holdnummer og kontaktoplysninger.
- Følgende links** skal være tilgængelige på forside:
  - Løsningen
    - Fungerende online interaktiv prototype (HTML, CSS, JAVASCRIPT)
    - Indhold (video og medier)
  - Link til Scrumboard
  - Kildekode (eg. HTML, CSS, JAVASCRIPT) i et link til Github
  - Individuelle videoer (tilgængelige online), 3-6 minutter pr.person, hvor JS koden forklares, hvert medlem forklarer egen kode del, som indeholder hele pensum. Dvs. er der 4 i gruppen, så er der 4 forskellige kodeafsnit, der hver især indeholder hele JS pensum.
  - Figma link med Design System
  - Logbog med visuel procesdokumentation inkl. interviewguide, testplaner og andet som viser processen.
  - Markedsføringsvideo (se punktet “Krav til markedsføringsvideo for projektet” nedenfor)
  - Links til jeres individuelle opdaterede procesportfolier, der dokumenterer proces fra start til slut med eget bidrag (eg. research, skitser, links til prototyper,

eksperimenter, test etc.) samt en refleksion over læring med eksempel på forbedring.

På efterfølgende sider af PDF'en (intet max eller minimum i antal sider) skal I visuelt præsentere og dokumentere jeres løsning og indeholde følgende:

- Skærbilleder af jeres løsning (prototype samt indhold)
- Beskrivelse af løsningen, værdikæden for brugerne og klienten (max. 1 normalside)
- Informationsgrafik der opsummerer research og indsigter
- Business Model Canvas for jeres løsning/koncept
- User goals
- Scenario Mapping
- User-flows
- Udvalgte UI-patterns og research på disse
- Information Architecture (IA)
- Eksempler på copy
- Den visuelle kommunikation
- Udvalgte testresultater (inkl. Testplaner)
- Indholdsstrategi(er)

**Bemærk:** Videoer og alle andre produkter skal også afleveres på WiseFlow og ikke kun som links.

Mangler du et eller flere af disse krav, eller et eller flere af dine links ikke virker, kan du ikke bestå projektet/eksamen.

## Krav til markedsføringsvideo for projektet:

**Afleveres:** *WiseFlow, sammen med den endelige aflevering ovenfor*

Som en del af jeres projekt skal I producere en video (minimum 2 minutter varighed), hvor I præsenterer jeres projekt for at fremme det til et bredere publikum. Videoen skal tydeligt forklare projektets formål, målgruppe og produkterne. I bør bruge visuelle elementer, såsom grafik, billeder og korte klip, for at gøre præsentationen engagerende og informativ. Sørg for, at videoen er professionelt udført og klar til at blive delt på sociale medier eller andre platforme. Videoformat: mp4 (H.264).

## Krav til projektplan

**Afleveres:** *projektmappen (se “Leverance 1: Projektplan” ovenfor under “vigtige datoer)*

- Udfyldt foreløbig projektplan
- Scrumboard - link dertil
- Interessentanalyse
- Risikoanalyse
- Teamkontrakt
- Link til log-bog for projektstyring

## Krav til præsentation

**Afleveres: Projektmappen - Præsentationen (PowerPoint, PDF eller lignende) afleveres i projektmappen senest kl.8:00, på denne dag (se ovenfor under “vigtige datoer).**

I forbereder 10 minutters præsentation, hvor I præsenterer jeres løsning med faglig argumentation for valg. Resten af holdet vil være til stede samt underviser. Hvert teammedlem skal præsentere en del af projektet. Der vil være omkring 10 minutters evaluering fra holdet og undervisere. Som udgangspunkt vil faglig feedback fra undervisere foregå efterfølgende ved Læring – feedback dag. Præsentationsrækkefølge skabes på dagen.

Alle skal være tilstede og præsentationen er en del af opgaven