**Projekt definition**

Bakgrund: I kursen Ingenjörsmetodik ska vi bygga/programmera en robot tillsammans med en projektgrupp.

Syfte: Att bygga/programmera en robot som skall kunna tävla och vinna.

Mål:

Effektmål: Lär oss arbeta i grupp samt få en introduktion till programmering.

Resultatmål: Att vinna tävlingen.
Projektmål: Att lyckas med alla delmoment och få en fungerande robot. Att alla i gruppen är nöjda och glada!

Organisation:

Emelie: Projektledare, projektmedlem, projektgranskare, uppdragsgivare, stödgruppsansvarig.
Pavel: Hemsida-ansvarig, projektmedlem, projektgranskare.
Robin: Programmerings-ansvarig, projektmedlem, projektgranskare.

Henrietta: Schemaläggare, projektmedlem, projektgranskare.

Linus: Referensgrupp, projektmedlem, projektgranskare.

Intressenter:

Gruppmedlemmar är intresserade att projektet utförs på ett bra och effektivt sätt.

Klassen: Om gruppen misslyckas har de ingen motståndare.

Kursansvariga: Svårt att avgöra vad gruppen gjort.

Tid och resursplan:

**Handledning 2**

Att göra inför handledning 2:

* Invertering
* Projekthemsidan
* Wbs
* Programmera roboten att köra framåt, backa och sedan snurra runt.
* Reflektion
* Uppdateringar av arbetsschemat

Iteration 1 (måndag 15/09):

1. En grund till projekthemsidan
2. Uppdatering av arbetsschemat

Iteration 2(tisdag 16/09):

1. Programmera roboten att köra framåt, bakåt och sedan snurra runt.
2. Fortsätta med hemsidan

Iteration 3(onsdag 17/09):

1. Reflektion
2. Uppdatering av hemsidan och schema
3. Godkännande av samtliga dokument

Iteration 4(torsdag 18/09):

1. Extra utsatt tid om vi inte är klara med veckans uppgifter
2. Förberedande inför nästa iteration
3. Planering inför handledning 3 samt iterationer.

Handledning 3

Handledning 4

Kostnadsplan:

* Tid: Uppskatta hur mycket tid varje delmoment tar så man arbetar så effektivt som möjligt.
* Känslor: ser till att alla mår bra med sina uppgifter, att om de har svårigheter att alla hjälps åt.

Riskanalys:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 1(liten risk) | 2 | 3(stor risk) |
| Avhoppande gruppmedlemmar | x |  |  |
| Försenade gruppmedlemmar |  | x |  |
| Okontaktbara medlemmar |  | x |  |
| Felaktig tidsplanering |  |  | x |
| Material som försvinner | x |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Åtgärder:

* Avhoppande gruppmedlemmar: Håll bra kommunikation inom gruppen; varför vill du hoppa av projektet? Vad kan vi göra så att du inte vill hoppa av?
* Försenade gruppmedlemmar: Prick-system. Vid varje försening får man en prick. Efter 10 prickar får denna köpa glass/kakor till gruppen.
* Okontaktbara medlemmar: Svara inom 24h annars får du en prick!
* Felaktig tidsplanering: Uppdatera ofta och göra ändringar under tiden när vi lär oss hur lång tid saker tar.
* Material som försvinner: Förhoppningsvis försvinner inte dokument från Google drive. Om roboten försvinner får vi diskutera återgärd med handledare.

Förändringsplan:

Alla får föreslå förändringar, ansvarsposten godkänner och tar det med gruppen, majoriteten bestämmer om det går igenom. Förändringen kan ske vid nästa iteration, schemat anpassas beroende på vad förändringen är.

Dokumentplan:

Projektgruppen tar fram dokument tillsammans, eventuell indelning om det är flera dokument, som sedan sammansätts och granskas av gruppen. Projektledaren ansvarar för godkännande av dokument och sedan skicka in. Dokumenten arkiveras, distribueras och uppdateras via Google Drive.

Utbildningsplan:

1. Befintliga programmeringskunskaper delas under projektets gång: alla i gruppen ska förstå koden som skrivs. VIKTIGT! Det får ta den tid det tar.
2. Förklaring av hemsidan och dess funktioner.

Rapportering & granskningar:

Varje dag avslutas med ett kort möte där varje delaktig medlem berättar vad de åstadkommit under dagen, vad som eventuellt behöver mer tid och vad som ska göras vid nästa iteration.