

Projektplan

Projektets rammer

- Case
 - Udvikling af digital tilstedeværelse for Hesselgaard (Glamping + events)
- Formål
 - Skabe en samlet platform, der integrerer overnatning, events og æstetik
- Metoder
 - SCRUM, kvalitative brugerundersøgelser, pesumteorier fra 2. semester.
- Team
 - 2-4 medlemmer, selvorganiseret.
- Arbejdsbelastning
 - Ca. 42 timer pr. studerende pr. uge

Milepæle og deadlines

Milepæl	Dato	Resultat
Kick-off	14/11 - 25 kl. 8.15	Projektstart, teamdannelse
Mitvejspitch	28/11 - 25	Status Præsentation, feedback fra vejledere
Endelig aflevering	12/12/25 kl. 13.00	Rapport + digitale produktioner på WiseFlow
Aflevering til klient	15/12/25 kl. 13.00	Klientrapport + links sendt til bibi@hesselgaard.dk
Eksamen (ordinær)	15 eller 16 /01-26	Mundtlig eksamen (procesportfolio, rapport, produktioner)
Eksamen 2. forsøg	29/01/26 (aflevering) / 12/02/26 (eksamen)	Revideret aflevering
Eksamen 3. forsøg	Næste semester	Ordinær eksamensperiode

Resultat

Akademisk rapport

- Max 48.000 anslag, afleveres som PDF i InDesign.
- Skal indeholde:
 - Teori og metode fra pensum.
 - Links på forsiden: Scrumboard, digitale produktioner, JS-videoer, prototype (Github), designsystem (Figma), procesportfolier.
- Navngivning: TEAMNUMMER_UCL_E2025.pdf.

Digitale produktioner

- Interaktiv prototype (HTML, CSS, JS) online + Github.
- Individuelle JS-videoer (3–6 min pr. person).
- Min. 3 sociale medieopslag + indholdsstrategi.
- Designsystem i Figma (åben fil).
- Klientrapport (max 4 sider, visuel og salgbar).

Projektstyring

- Projektplan (SCRUM backlog, sprintplaner).
- Interessentanalyse.
- Risikoanalyse.
- Gruppekontrakt.

Klientmaterialer

- Klientrapport.
- Links til prototype, designsystem, sociale medier, JS-videoer.

Eksamen

- Individuel, mundtlig (30 min):
 - 5 min præsentation (forbedring af valgfrit område).
 - 15 min eksamination (teori, pensum, projekt).
 - 10 min votering.