

Overblik — nøgledatoer (obligatorisk)

- Kick-off: 14/11/25 kl. 8.15
- Midtvejspitch: 28/11/25
- Endelig aflevering: 12/12/25 kl. 13.00
- Aflevering til klient: 15/12/25 kl. 13.00
- Eksamen (ordinær): 15/01/26 – 16/01/26

Tidsrummet i planen

Uge 46 = 14/11/2025–17/11/2025 (kort uge pga. start fredag)

Uge 47 = 18/11–24/11

Uge 48 = 25/11–01/12 (midtvejspitch 28/11)

Uge 49 = 02/12–08/12

Uge 50 = 09/12–12/12 (aflevering 12/12)

Uge 51 = 13/12–15/12 (klientaflevering 15/12)

Hurtig forklaring af rækkefølgen

Kort:

1) Organisering & setup → 2) interessent- + risikoanalyse → 3) Research (brugere, målgruppe, brand) → 4) Kravspecifikation & Product Backlog → 5) Iterative sprints (design → udvikling → test) → 6) Afslutning & aflevering

Begrundelse:

Interessent- og risikoanalyse tidligt sikrer, at backlog og prioriteringer er realistiske. Brugerundersøgelser planlægges fra start og gennemføres hurtigt, så indsigterne former user stories og prototype. Design og udvikling køres iterativt i korte SCRUM-sprints op til midtvejspitch og efterfølgende frem mod aflevering.

Hvem gør hvad? (rollefordeling)

Scrum Master: Dicte

- Styrer daglige check-ins (daily Scrum), scrumboard, sprint planning, retros.

Developers: Tiffany, Josefine & Dicte

- Styrer sprint backlog, ansvarlig for definition of done.

Alle udarbejder selv procesportfolio og egen JS-video.

SMART-mål

Inden 12. december 2025 udvikler og afleverer vi:

- En online fungerende interaktiv prototype, kodet i HTML, CSS og JavaScript
- En indholdsstrategi + minimum 3 færdige SoMe opslag
- Et designsystem i Figma
- En akademisk rapport (max 48.000 anslag)
- En klientrapport (max 4 normalsider)
- Samt alle påkrævede SCRUM-dokumenter og individuelle JS-videoer

Formålet er at skabe en digital løsning, der tydeliggør Hesselgaards events og skaber værdi for klienten.

UGE-FOR-UGE: Helt konkret plan

UGE 46 — 14/11–17/11 (Kick-off-uge)

Mål: organisering, roller, værktøjer, projektkrav og første backlog-udkast. Klar til research i uge 47.

◆ Deltag i Kick-off (14/11)

Formål: Fælles forståelse af case, krav, leverancer.

Output: Feltnoter

◆ Udarbejd og underskriv Teamkontrakt (Dag 1)

Formål: afklare roller, ansvar og samarbejdsregler.

Handlinger: skriv aftaler om mødefrekvens, konflikthåndtering, kommunikation, arbejdstimer og rollefordeling

Output: Teamkontrakt underskrevet af alle.

◆ Opsætning af samarbejdsværktøjer (Dag 1)

Handlinger:

- Opret Figma teamfile
- Opret delt mappe (Drive/OneDrive)

- Opret GitHub repo
 - Opret Trello til SCRUM
- Output:** Linksamling til alle platforme.

◆ Interessentanalyse + håndteringsplan (Dag 1)

Handler:

- Identificér interessenter (klient, målgruppe, undervisere, team)
- Lav interessentmatrix + håndtering

Output: Interessentanalyse (doc).

◆ Risikoanalyse (Dag 1)

Handler:

- Identificér risici
- Vurdér sandsynlighed + konsekvens (1–5)
- Skab nødplaner

Output: Risiko-register.

◆ Start logbog (Dag 3)

Handler:

- Opret dokument (Dicte)
- Logbog opdateres under Daily Scrum

Output: Logbog med dokumentation af alle startfaser.

◆ Lav udkast til Scrumboard + Product Backlog (Dag 3)

Formål: samle ALLE krav fra projektbeskrivelsen.

Handler: gennemlæs projektbeskrivelse → skriv hvert krav som backlog item.

Output: Produkt backlog med product goal.

◆ KWHL-chart (Dag 3)

Formål: fastlæg hvad vi ved, mangler at vide, og hvordan vi får viden.

Output: KWHL-chart til brug i researchplanen.

◆ Opdater Product Backlog + Planlæg sprints + sprint backlog 1 (Dag 3)

Formål: skabe en realistisk og struktureret plan for hele projektperioden baseret på en nedbrydning af arbejdet og fælles estimater.

Handler:

- Udarbejd WBS (Work Breakdown Structure)

- Estimer tidsforbrug for opgaver med Delphi-metoden
- Inddel opgaver i sprints baseret på estimater
- Udvikle sprint backlog 1 og tilhørende scrumboard

Output: Scrumboard for sprint 1.

Succes-kriterier uge 46:

Teamkontrakt, værktøjer opsat, backlog, interessent- og risikoanalyse, Scrumboard

UGE 47 — 18/11–24/11 (Research & lo-fi forberedelse)

Mål: gennemfør flere typer research, analyser data og skab første grundlag for konceptet.

Desk research ud fra KWHL, (Dag 1–3)

Formål: Opbygge en teoretisk og empirisk forståelse af:

- hvem målgruppen er (personer der deltager i mindre events, retreats, workshops, teambuilding osv. eller virksomhedsejere, eventskabere og foredragsholdere)
 - deres adfærd på SoMe
 - deres booking-adfærd
 - deres præferencer for æstetik, storytelling og digitale touchpoints (website)
 - forventninger til eventsteder
- Hesselgaard Glamping som virksomhed + konkurrenter
 - deres værdier, mission
 - trends og tendenser inden for branchen

Handlinger:

- Undersøg rapporter fra VisitDenmark, Danmarks Statistik, Danske Konferencecentre, DUF eller andet?
- Kortlæg trends: slow living, boutique ophold, mikro-events, visuel storytelling i naturbaserede oplevelser?
- Afdæk typiske motivationsfaktorer (fx natur, ro, eksklusivitet, æstetik)
- Undersøg konkurrenter og inspirationssites (andre glampingsteder, retreats, eventlokationer)

Output: Et samlet Desk Research-dokument med “Key insights”, citater, relevante tal og info.

Analyse af virksomhed (BMC) (Dag 1–3)

Formål: Få en forståelse for forretningen og hvordan vi skaber værdi for den.

Output: Alle indsigter struktureret i en Business Model Canva

◆ Udarbejd interviewguide (Dag 1–2)

Formål: afdække behov hos målgruppen (og evt. klienten) via primær data.

Output: Semistruktureret interviewguide.

◆ Rekrutter interviewpersoner (Dag 1–3)

Output: Liste over aftalte interviews med målgruppe.

◆ Gennemfør kvalitative interviews (Dag 3–5)

Handler: 1 interviewer + 1 observatør, optag (samtykke).

Output: Rå optagelser + noter.

◆ Udarbejd spørgeskema (Dag 1–3)

Formål: afdække behov hos målgruppen (og evt. klienten) via primær data.

Output: Kvalitativt spørgeskema

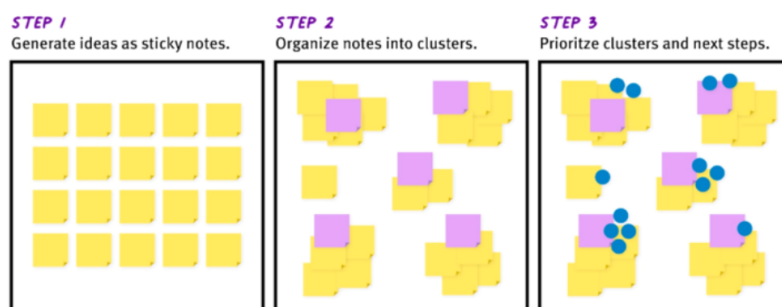
◆ Distribution af spørgeskema (Dag 1–3)

Output: Spørgeskema på relevante platforme og respondenter.

◆ Transskribering + tematisk analyse (Dag 5–6)

Formål: identificere behov, frustrationer, motivationsfaktorer.

Output: Affinity diagram + 5–7 key insights.



<https://www.nngroup.com/articles/affinity-diagram/>

◆ Udarbejd personas (Dag 6–7)

Formål: gøre målgruppen håndgribelig.

Handler:

- Definér demografi, baggrund, motivation, udfordringer / frustrationer
- Definér user goals på baggrund af analyse

Output: 2 personas (primær og sekundær) + senarie og user goals

◆ **Skriv user stories + opdater backlog (Dag 6-7)**

Formål: Oversæt indsigter til konkrete krav.

Handler: Skriv user stories (high- & low level) baseret på user goals.

Eksempel: *Som person der gerne vil booke både event og overnatning vil jeg kunne se en samlet løsning (event + glamping) så jeg kan booke begge dele i ét flow uden at skifte mellem flere sider.*

Output: opdateret Product Backlog baseret på data.

◆ **Udarbejd User Flows (Dag 6-7)**

Formål: skabe en klar forståelse af navigationen og sikre, at hele brugerrejsen er logisk.

Handler:

- Lav task flows for centrale funktioner på baggrund af user goals.
- Kortlæg alternative veje
- Notér databehov, state changes og fejlscenarier

Output: UX Flow board i Figma (evt. 4-6 flows)

◆ **Lav wireframes baseret på User flow (Dag 7)**

Handler:

- Husk at overvej, hvor der kan bruges JS for at opfylde pensum.
- Sikre at layoutet kan understøttes af teori.

Output: lo-fi wireframes i figma med user flows

◆ **Begynd akademisk rapport (Dag 6-7)**

Handler: Begynd indledning, metodeafsnit og analyseafsnit

◆ **Logbog (hele ugen)**

Output: Dokumentation af research.

Succes-kriterier uge 47:

Interviews gennemført, analyseret, personas, user stories, opdateret backlog, lo-fi skitser.

UGE 48 — 25/11–01/12 (Lo-fi → hi-fi + Midtvejspitch 28/11)

Mål: færdiggør koncept, lav lo-fi → hi-fi, forbered midtvejspitch.

◆ Idéudvikling + udvælgelse af koncept (Dag 1)

Output: Beslutning om endeligt koncept.

◆ Visual research (Dag 1)

Output: Moodboards

◆ Udvikl styletile (Dag 1–2)

Formål: sikre ensartet visuel retning baseret på Hesselgaards identitet.

Indhold i styletilet:

- Tone of voice
- Typografi
- Farver (primær, sekundær, accent)
- Ikoner
- Fotostil
- Grafiske elementer
- Eksempler på UI (knapper, cards, overlays)

Output: Styletile i Figma → bruges som fundament for designsystemet.

◆ Opret designsystem (start) (Dag 1–3)

Handler: farver, typografi, knapper, komponenter, layout-grids.

Output: Begyndende Figma design system.

◆ Udarbejd indholdsstrategi (Dag 1–3)

Formål: skabe grundlag for de tre opslag og for kommunikationsretningen generelt.

Output: indholdsstrategi.

◆ Præproduktion til content (Dag 3–5)

Formål: planlægge det indhold der skal produceres i uge 49.

Handler:

- Skriv manus + storyboard til evt. video
- Planlæg foto/optagelser (lokationer, lys, materialer)
- Lav scripts / voiceover tekst
- Book evt. udstyr

Output: Content-præproduktionsmappe.

◆ **Lav hi-fi prototype i Figma (første del) (Dag 2–4)**

Handler:

- Integrere Style tile i wireframe og tilpas begge indbyrdes.
- Lav copywriting på baggrund af TOV og fokus på kommunikationsmodeller fra 1. semester.
- Sikre at designet kan understøttes af teori.

Output: Hi-fi prototype klar til test.

UPS Dette punkt er nice to have før pitch!

◆ **Forbered midtvejspitch (Dag 3–4)**

Handler: slides med: research → indsigter → koncept → lo-fi/hi-fi.

Output: Pitch-fremlæggelse.

◆ **Midtvejspitch (28/11)**

Output: Feedback-noter → opdater backlog.

◆ **Efter-pitch justering (Dag 5–7)**

Handler: implementér feedback fra pitch.

Output: opdateret prototype + backlog.

◆ **Start udvikling i HTML/CSS/JS (Dag 6–7)**

Handler: Fælles standarder aftales og opgaver fordeles.

Output: Repo med første kodeopbygning (struktur, header/footer, CSS-variabler).

◆ **Logbog**

Output: Dokumentation af pitch & udviklingsstart.

Succes-kriterier uge 48:

Pitch gennemført, koncept fastlagt, design system startet, hi-fi prototype første version, udvikling igangsat.

UGE 49 — 02/12–08/12 (Udvikling, test, SoMe indhold)

Mål: bygge fungerende prototype, lave SoMe indhold, gennemføre brugertests.

◆ Produktion af SoMe-content (Dag 1–3)

Formål: producere råmateriale.

Handlinger:

- Fotooptagelser eller videooptagelser
- Optag evt. voiceover
- Indsamling af naturbilleder fra Hesselgaards materiale

Output: råmateriale til postproduktion.

◆ Færdiggør prototype til test (Dag 1–3)

Handlinger: JS funktioner, interaktioner, navigation, eventoversigt, bookingflow.

Output: fungerende prototype i Figma.

◆ Udarbejd testplan og -script for usability tests (eller andet) (Dag 1–2)

Output: Testscript + taskliste + succeskriterier.

◆ Gennemfør 5 brugertests (Dag 3)

Output: Noter + liste over største usability-problemer.

◆ Implementér rettelser (Dag 3–6)

Output: Forbedret prototype.

◆ Udvikl prototype (Dag 6)

Handlinger: JS funktioner, interaktioner, navigation, eventoversigt, bookingflow.

Output: Semi-fungerende prototype hostet online.

◆ postproduktion 3 SoMe opslag (Dag 3–7)

Formål: færdiggøre alt content.

Handlinger:

- klipning
- color grading
- lydforbedring

- grafik + tekst overlays
 - formatér til Reels/Story/FB/LinkedIn alt efter strategi
- Output:** 3 endelige opslag.

◆ Færdiggør designsystem (Dag 4–7)

Output: Endeligt Figma design system med komponenter.

◆ Logbog

Output: Dokumentation af test, rettelser og SoMe.

Succes-kriterier uge 49:

Brugertests gennemført, prototype forbedret, SoMe færdig, design system færdigt.

UGE 50 — 09/12–12/12 (Afslutning & aflevering)

Mål: færdiggør prototype, rapport, JS-videoer og pak afleveringen korrekt.

Mål: færdiggør klientmaterialer og send dem.

◆ Færdiggør prototype (Dag 1)

Output: Endelig funktionel version online + link testet.

◆ Optag individuelle kodevideoer (Dag 1–2)

Output: 3–6 min video per person uploadet online.

◆ Saml alle links (Dag 2)

Output: link-dokument klar til rapportforside.

◆ Færdiggør klientrapport (max 4 normalsider) (Dag 1–2)

Output: PDF med visualiseringer og links.

◆ Færdiggør akademisk rapport i InDesign (Dag 1–3)

Handler: metodeafsnit, resultater, teori, valg/fravalg.

Output: Rapport udkast → færdig PDF.

◆ Saml ekstramateriale i ZIP (Dag 3)

Output: TEAMNUMMER_UCL_E25.zip.

◆ **Aflevering i WiseFlow (12/12 kl.13)**

Output: Kvittering.

◆ **Send materialer til klient (12/12)**

Handler: mail til bibi@hesselgaard.dk, cc jfje@ucl.dk + team.

Output: Bekræftet sendt mail.

Succes-kriterier uge 50:

Alt afleveret, alle links virker, rapport er korrekt.