

Projekt 4 - Brugergrænseflade og digitalt indhold – v2

Udfordringen.....	2
Vigtige datoer	3
Kick-off.....	3
Midtvejspitch.....	3
Endelig aflevering	3
Præsentation	3
Organisering.....	4
Teamdannelse.....	4
Arbejdsbelastning	4
Vigtige dokumenter og afleveringsmappe	4
Vejledere til projektet.....	4
Strukturering af feedback og vejledning	5
Krav til projektet	6
Generelle krav til projektet	6
Krav til den akademiske rapport	6
Krav til digitale produktioner.....	7
Krav til projektplan.....	8
Krav til præsentation	8

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.

Metoder, teorier og værktøjer der er undervist i på modul 4 SKAL inddrages, enten anvendes eller kunne argumenteres for fravalg (mundtligt). 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](#)

Den akademiske rapport skal følge de akademiske formalia – se under *Vigtige dokumenter og afleveringsmappe* længere nede.

Vigtige datoer

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

Kick-off

24/09/25 kl. 8.15

Midtvejspitch

03/10/25 (ændring kan forekomme, se skema)

Endelig aflevering

27/10/25 kl. 12.00

Præsentation

28/10/25

Organisering

Teamdannelse

Projektet er baseret på teamarbejde i 2-4 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".

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](#)

[>Link til Akademisk metode](#)

[>Link til Generativ AI på UCL](#)

Vejledere til projektet

Freja : fima@ucl.dk

Pernille: pkc@ucl.dk

Thomas: tbi@ucl.dk (ansvarlig)

Jesper: jfe@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 én obligatorisk milepæl “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

Generelle krav til projektet

Er man ikke til stede ved én af de følgende aktiviteter uden specifik godkendelse af teamet og underviseren i har til aktiviteten, skal man lave en erstatningsopgave:

- ☐ Kick-off
- ☐ Midvejspitch
- ☐ Præsentationer
- ☐ Læring-feedback
- ☐ Aktiv gruppedeltagelse

Krav til den akademiske rapport

Afleveres: Wiseflow som besvarelse

Der er følgende krav til den akademiske rapport:

- ☐ Den akademiske rapport skal følge de akademiske formalia
- ☐ Jeres akademiske rapport skal laves i InDesign og afleveres som PDF fil.
- ☐ Rapporten må MAXimalt være 20 normalsider
- ☐ I skal bruge metoder og teorier fra 2.semesters pensum. Tjek itslearning for at se hvad I har haft.
- ☐ Rapporten skal navngives på følgende måde: TEAMNUMMER_UCL_SEMESTER.pdf
Eksempel: Team1_UCL_F2025.pdf
- ☐ **Følgende links** skal være tilgængelige på forside:
 - Link til løsningen
 - Fungerende online interaktiv prototype (HTML, CSS, JAVASCRIPT)
 - Indhold (video og medier)
 - Link til Scrumboard
 - Link til kildekode (eg. HTML, CSS, JAVASCRIPT) i et link til Github
 - Link til 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.
 - Link til Figma med Design System
 - Link til logbog med visuel procesdokumentation inkl. interviewguide, testplaner og andet som viser processen.
 - 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.

Bemærk: Videoer og alle andre produkter skal også afleveres på WiseFlow og ikke kun som links. Det vedlægges som .zip-fil, som skal navngives på følgende måde: TEAMNUMMER_UCL_SEMESTER.zip
Eksempel: **Team1_UCL_F2025.zip**

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 digitale produktioner

Afleveres: Som ekstramateriale i Wiseflow

Digitale produktioner udviklet på baggrund af fyldestgørende research:

- ☐ Designe og udvikle en fungerende online interaktiv prototype (HTML, CSS, JAVASCRIPT)
- ☐ Udvikle minimum tre eksempler på indhold til sociale medier, med tilhørende indholdsstrategi

Krav til projektplan

Afleveres: Som ekstramateriale i Wiseflow

- ☐ Scrumboard - link dertil
- ☐ Interessentanalyse
- ☐ Risikoanalyse
- ☐ Teamkontrakt
- ☐ Link til log-bog for projektstyring

Krav til præsentation

I forbereder 10 minutters præsentation, hvor I præsenterer jeres løsning med faglig argumentation for valg. Inkluder overvejelser omkring de designvalg, I har taget – fx hvilke visuelle virkemidler, I har gjort brug af, og hvilke overvejelser I har gjort jer i forhold til brugervenlighed. 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 dagen.

Præsentationsrækkefølge skabes på dagen.

Alle skal være tilstede og præsentationen er en del af opgaven