**Kontrakten er udarbejdet i forhold til de 5R´er (Rammer, Relationer, Roller og Regler)**

Semester, hold og projekt oplysninger:

| SEMESTER OG HOLD |
| --- |
|  | 2.semester | DK - MMOE242DK - MMOE241 |  |

| NAVN PÅ PROJEKT |
| --- |
| Projekt 4- Brugergrænseflade og digitalt indholdOrganisation: Dyrenes Beskyttelse |

Gruppemedlemmers personlige oplysninger:

| FOR- OG EFTERNAVN PÅ GRUPPEMEDLEMMER |
| --- |
| 1. | Helena Lenskjold |
| 2. | Anja Kristensen |
| 3. | Sandra Rømer-Enemark |
| 4. | Jakob Hauritz |
| 5. | Justine Kayser |

| KONTAKT INFORMATION |
| --- |
| 1. | E-mail | lenskjold2000@gmail.com | Mobil nr. | +45 6178 9526 |
| 2. | E-mail | kristensen.anja78@gmail.com | Mobil nr. | +45 4220 8736 |
| 3. | E-mail | Sandra@vasab.dk | Mobil nr. | +45 3020 5461 |
| 4. | E-mail | jw.hauritz@gmail.com | Mobil nr. | +45 5279 5055 |

| 5. | E-mail | justinekayser@gmail.com | Mobil nr. | +45 93918211 |
| --- | --- | --- | --- | --- |

Rammer (Afklaring og bearbejdelse af organisatoriske rammer omkring gruppen)

| HVORDAN ER VI ORGANISERET, OG HVAD ER VORES ANSVAR? (Ex. Hvilket medie gør vi brug af til deling og organisering af dokumenter / filer) |
| --- |
| Google Drive, Messenger, Figma, GitHub |

| HVAD ER VORES KOMPETENCER / HVAD ER VI GODE TIL? |
| --- |
| **Anja**: rapport, overblik/planlægning (tidsstyring), indesign, illustrator, kodning, idéudvikling, at arbejde på forskellige tidspunkter af døgnet, **Helena**: God til at skabe digitalt indhold, arbejde i indesign/adobe generelt, god til at formulere på skrift, og god til idéudvikling. **Jakob**: Figma & Kodning. **Sandra**: god til at komme med ideer og inputs. Figma.**Justine**: Github, Figma, html, css, planlægning |

| HVAD KAN VI IKKE, OG HVAD ER VI TVIVLENDE OVERFOR. HVORDAN LØSER VI DETTE SOM GRUPPE? |
| --- |
| **Helena**: Ikke så stærk til JavaScript. Kan ikke arbejde, hvis arbejdsmiljøet ikke er positivt. **Løsning**: at nogen hjælper, hvis ikke jeg selv kan løse det. God kommunikation.**Sandra:** kan have svært med kodning, og kan hurtigt blive forvirret i diverse programmer.**Anja:** Figma, Adobe After Effects - har brug for hjælp til at komme videre ved løsning af opgaver. Kan de basale ting. Lærer ofte bedst ved “sidemands-oplæring”.**Justine:** Kan ikke arbejde godt hvis der ikke er god overblik og kommunikation. Ikke så godt til adobe after effects og javascript. Skal se mere på indesign - er blivet lidt usikker med den **Løsning: At hjælpe hinanden**  |

| HVOR OG HVORNÅR ARBEJDER VI? (Mødetidspunkt og sted) |
| --- |
| Blandet, både online og fysisk.  |

Relationer (Ønsker til relationer til omverdenen og internt i gruppen)

| HVORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION INTERNT I GRUPPEN VÆRE? |
| --- |
| Messenger |

| HVORDAN SKAL SAMARBEJDE OG KOMMUNIKATION MED OMVERDEN VÆRE? |
| --- |
| Kommunikation til omverdenen foregår via mail, og kun fra én i gruppen. |

| HVORDAN TRÆFFES BESLUTNINGER I GRUPPEN?  |
| --- |
| Demokratisk Hvis der er en opgave INGEN vil have, så må der trækkes lod om hvem der får den. Dog med hjælp fra andre til at løse opgaven, så man ikke står helt alene med opgaven. |

| HVORDAN HÅNDTERES KONFLIKTER INTERNT I GRUPPEN? |
| --- |
| Man tager den først op en og en, derefter på gruppe, til sidst er det med hjælp fra studievejleder |

Retning (Afklaring/belysning af projektets mål – gruppens visioner/mål)

| HVAD ER GRUPPENS MÅL / DELMÅL? (Forventningsafstemning) |
| --- |
| * Et produkt vi er stolte af / gennemarbejdet produkt
* Opnå personlig læring ift. eksamen
 |

| HVAD SKAL DER TIL FOR AT NÅ MÅLENE? |
| --- |
| * Alle deltager aktivt, og bidrager med hvad de kan
* Et overblik over, hvem der gerne vil lære hvad
* Åbent og god kommunikation
 |

| HVILKEN NIVEAU AF KVALITET ARBEJDES DER EFTER AT OPNÅ? |
| --- |
| * Et koncentreret niveau, hvor vi opnår et resultat, der er tilfredsstillende
 |

| HVAD SKAL DER TIL FOR AT OPNÅ DEN ØNSKEDE KVALITET? |
| --- |
| * At alle bidrager, og arbejder sammen samt sparrer med hinanden
* Konstruktiv kritik
* Feedback fra gruppemedlemmerne
 |

Roller (Afklaring af gruppen rollesammensætning i forhold til ansvar og kompetencer)

| HVEM ER PROJEKTLEDER I GRUPPEN? |
| --- |
| Navn: | Helena Lenskjold |

| HVAD ER PROJEKTLEDERENS ANSVAR? |
| --- |
| * Skabe overblik
* Sikre god kommunikation
* Skabe et godt arbejdsmiljø
 |

| HVAD ER GRUPPENS ANSVAR OVERFOR PROJEKTLEDEREN? |
| --- |
| * Respektere og lytte
 |

| HVORDAN ER SPILLEREGLERNE FOR OPRETHOLDELSE AF EN GOD GRUPPE DYNAMIC? (Ex. Vi vil have en god omgangstone, alle har initiativ pligt, alle skal udvise respekt til hinanden, alle skal dele ud af sin erfaring etc.) |
| --- |
| * Sundt arbejdsmiljø
* Kommunikation
* Udvise respekt for hinanden
* Man svarer på de beskeder der sendes, eller reagerer
 |

Regler (Adfærd – spilleregler der skal gælde internt i gruppen)

| SAMLET OVERSIGT OVER GRUPPENS INTERNE SPILLEREGLER: (Ex. Mødetidspunkt, mødepligt, kommunikation, deling af filer/dokumenter, møder, håndtering af konflikter etc.) |
| --- |
| Vi arbejder både fysisk og online. Der er mødepligt de dage, hvor det er obligatorisk at møde op. Den daglige kommunikation foregår på Messenger. Deling af filer/dokumenter foregår primært på Google Drive og Figma. Hvis der skrives på Discord - send besked til gruppen i Messenger.Besvarelse af beskeder inden for en dag.  |

| HVAD ER KONSEKVENSEN AF BRUD PÅ GRUPPENS INTERNE SPILLEREGLER? |
| --- |
| * Kage
* Hvis man ikke kommunikerer så skal man acceptere hvis man får tildelt opgaver eller der bliver lavet andre beslutninger
 |



 Anja Kristensen 

 Jakob Werner Hauritz

| (Underskrift) | (Underskrift) | (Underskrift) | (Underskrift) | (Underskrift) |
| --- | --- | --- | --- | --- |