**Plan van Aanpak**

Website voor spellenvereniging Het Donkere Heiligdom.

(ENG: Website for Boardgame Association Dark Sanctuary)

Email: info@donkereheiligdom.nl

# Inleiding

Het doel van dit plan is om de primaire doelstelling van de vereniging te realiseren voor het opzetten van een website met een digitaal ledenbeheer systeem. Deze website zal dienen als digitaal platform voor het bestuur om informatie te delen, communicatie te vergemakkelijken, en de sociale binding te versterken. Het initiatief om deze website op te zetten komt voort uit een schrijnende behoefte om de papieren administratie en verouderde archief te automatiseren, middels een digitaal en toegankelijk systeem via het internet. Zo zullen de leden en het bestuur in staat zijn om sneller aan gewenste informatie te komen, en biedt het de mogelijkheid om in korte tijd zowel de nodige wijzigingen, als aanmeldingen te verwerken.

Doelstelling

Het hoofddoel van dit project is om een functionele en gebruiksvriendelijke website te ontwikkelen dat TDS in staat stelt om informatie te delen, communicatie te vergemakkelijken, en sociale binding te versterken. Specifieke doelstellingen zijn onder meer:

* Het creëren van een centrale hub waar teamleden informatie kunnen vinden over teamactiviteiten, evenementen, en updates.
* Het faciliteren van communicatie en samenwerking tussen teamleden, zelfs als fysieke bijeenkomsten niet mogelijk zijn.
* Het behouden van de teamgeest en het versterken van de banden tussen teamleden, zelfs in tijden van verminderde activiteit.

Deze website zal dienen als een belangrijk instrument om de betrokkenheid en interactie binnen het team te verbeteren en de gemeenschappelijke belangen van de vereniging te bevorderen.

Scope

**Functionaliteiten**

De website zal voorzien worden van een responsief webdesign om een makkelijke gebruikerservaring te bieden op verschillende apparaten (desktop, tablet, mobiel). Dit wordt bereikt met HTML, CSS, en Javascript.

Het publieke deel bevat een hoofdpagina met algemene informatie, en sub-pagina’s voor het nieuws, activiteiten, en contactgegevens. Deze zijn te bereiken via een navigatiebalkje, welk met CSS en Javascript de nodige secties (sub-pagina’s) als een SPA zal inladen.

Het beveiligd ledendeel biedt toegang tot het digitaal ledenbestand en ledenprofielen, waarbij functies gekoppeld zijn aan hun bijbehorende toegangsniveaus (rechten). Hier kunnen profielgegevens bewerkt worden, en een nieuw discussiepanel bezocht worden. Beheerders kunnen hier accounts aanmaken, wijzigen, verwijderen, en nieuwe rechten toekennen aan leden (promoveren of degraderen).

**Budget, Tijd en Middelen**

Er is een ruim budget beschikbaar gesteld voor het maken van de website. Hier zit wel een korte ontwikkeltijd aan van 25 uur over een periode van 5 dagen. Verder zullen de volgende middelen gebruikt worden:

* Microsoft Visual Studio Code
* Microsoft Edge Chromium
* Microsoft Windows 11
* GitHub, Git Kraken
* ChatGPT 3.5

**Technologieën**

De website wordt zonder framework gemaakt met HTML5, CSS3, PHP 8.2 en Javascript. Verder wordt de website gehost op een lokale webserver, een XAMPP stack. Voor een latere productie omgeving is gekozen om de website bij Strato AG te laten hosten.

**Uitsluitingen**

Dit project bevat alleen de ontwikkeling van de website, waarop de volgende zaken zijn uitgesloten: Het maken van inhoud voor de website, Marketingactiviteiten.

**Projectorganisatie**

* Victor Gevers (Productowner)
* Spellenvereniging TDS (Stakeholder)
* Allen Pieter (Software Ontwikkelaar)
* John Doe (Examinator)

Planning

1. Create Member (PHP) 1u
2. Read Members (PHP) 1u
3. Update Member (PHP) 1u
4. Delete Member (Account sluiten) (PHP) 1u
5. Knopje om Account te sluiten (UI) 1u
6. Formulier om Accountgegevens bij te werken (UI) 20m
7. Profielpagina (UI) ?u
8. (Optioneel) Stemmen op Topics

Risicobeheer

Kwaliteitsborging

Communicatieplan

**Lijst met benodigdheden**

* Plan van Aanpak\*
* GitHub (met Git Kraken)
* XAMPP (Webserver & Database)
* Definition of Done
* Userstories
* Trello
* Burndown Chart
* Wireframes
* Class Diagram
* Entity Relationship Diagram
* Flowchart
* Testplan
* Acceptatietest (voor Straat, Usability-test, Monkey-test)
* Verbetervoorstel (Retrospective)