Bouwen van een systeem

Projectdefinitie

*“Het maken van een digitaal punten systeem.”*

**Algemeen**

Titel: Bouwen van een systeem

Periode: 7 & 8

EC’s: 15

**Projectgroep**

Naam: Pepijn Boessenkool

Studentnummer: 358495

Email: boes1400@nhl.nl

Naam: Vashand Manka

Studentnummer: 301086  
Email: mank1400@nhl.nl

Naam: Arjan Sibma

Studentnummer: 241431

Email: [sibm1100@nhl.nl](mailto:sibm1100@nhl.nl)

**Begeleider**

Naam: Frederik Jan van der Meulen

Functie: Docent Business IT & Management

Email: [meulenf@nhl.nl](mailto:meulenf@nhl.nl)

**Stakeholders**

Organisatie: NHL Hogeschool

Contactpersoon: Jeane Vermaas

Email: jeane.vermaas@nhl.nl

Organisatie: Cormet

Contactpersoon: …

Email: …

Datum: 29 Maart ’16

Versie: 1.0

Inhoudsopgave

[1. Opdrachtomschrijving 4](#_Toc447022237)

[2. Stakeholders 5](#_Toc447022238)

[2.1. Waarde voor de stakeholders 5](#_Toc447022239)

[3. Reden voor ontstaan project 6](#_Toc447022240)

[3.1. Informatiebehoefte 6](#_Toc447022241)

[4. Deliverables 7](#_Toc447022242)

[5. Planning 8](#_Toc447022243)

# Opdrachtomschrijving

In opdracht van de NHL Hogeschool en Cormet wordt er gewerkt aan een prototype voor een puntensysteem voor de koffiecorners in de NHL welken vallen onder Cormet.

De opdracht bevat de volgende te realiseren functionaliteiten:

* Een connectie leggen tussen een test pas en een NFC-reader,
* Mogelijkheid om punten te sparen op de pas,
* Aantal punten en overige informatie visueel weergeven,
* Het proces inrichten (Hoe gaat het proces eruitzien?)

Het proces zou dus als volgt beschreven kunnen worden:

Gebruiker bestelt een bakje koffie bij de medewerker van Cormet(medewerker). De medewerker bereid het bakje koffie. De medewerker vraagt de gebruiker om te betalen. De gebruiker betaald. Vervolgens vraagt de medewerker aan gebruiker of hij/zij punten spaart. De gebruiker bevestigt dit. Medewerker overhandigt een pasjeslezer aan gebruiker. Gebruiker haalt zijn pasje over de lezer heen. Op een schermpje wordt het aantal punten getoond.

Wanneer het prototype werkt en de opdrachtgevers tevreden zijn, zal er gewerkt worden aan een prototype in een mobiele applicatie. In deze mobiele applicatie kunnen meerdere functionaliteiten worden opgenomen zoals het sparen van punten, het weergeven van punten en het afschrijven van punten. Mogelijk zal de test pas vervangen worden door een mobiel.

Het prototype of een mobiele applicatie zal uiteindelijk de huidige stempelkaarten vervangen.

Het digitaliseren van de stempelkaart kent een aantal belangrijke voordelen:

* Er wordt een gezamenlijke pas gebruikt voor het sparen van de punten. Nu gebruiken de klanten twee verschillende stempelkaarten.
* Inzicht in koop- en interessegedrag. Voor relevante vraag en aanbod.
* Opschalen van faciliteiten eten en drinken.
* Connectie met de klant. Gevoel dat er wordt geluisterd naar de klant.
* Imago wordt bevorderd.

De nadelen van het digitaliseren van de stempelkaart zijn de volgenden:

* Kosten nieuwe digitale pasjes.
* Beheerkosten.
* Het systeem wordt niet geaccepteerd. De klant wil niet werken met nog een pasje of mobiele applicatie.

# Stakeholders

Zie onderstaand tabel voor de stakeholders van het project.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Stakeholder** | **Persoon** | **Telefoonnummer** | **Emailadres** |
| NHL Hogeschool | Jeane Vermaas | 0628303456 | Jeane.vermaas@nhl.nl |
| Courmet | Nader in te vullen | Nader in te vullen | Nader in te vullen |
| Projectgroep | Pepijn Boessenkool Arjan Sibma  Vashand Manka | 0653127243  0625404345  0639658365 | Boes1400@nhl.nl  [Sibm1100@nhl.nl](mailto:Sibm1100@nhl.nl)  Mank1200@nhl.nl |

## Waarde voor de stakeholders

Voor de NHL Hogeschool draagt het project bij aan ontwikkelen en vernieuwen. Daarnaast faciliteert het de kernklanten van de school: studenten, docenten en overige medewerkers. Ook krijgt de school een beeld van de uitgaven van zijn kernklanten.

Voor Cormet draagt het project bij aan ontwikkelen en vernieuwen. Het gebruiksvriendelijker maken van het puntenspaarsysteem zal de klanten van Cormet te goede doen.

Voor de projectgroep draagt het project bij aan de zelfontwikkeling en aan het opdoen van ervaring. De projectgroep bestaat uit een drietal IT studenten welken weinig ervaring hebben met het realiseren van ‘echte’ software.

# Reden voor ontstaan project

De NHL en de afdeling faciliteiten is momenteel druk bezig met innovatieve ideeën implementeren en de school verder te innoveren. Hier is de nieuwe koffiebar in de centrale hal een goed voorbeeld van. Er is veel drijf om de faciliteiten van De NHL verder op te schalen om alle studenten te kunnen voorzien van een duidelijke informatievoorziening. Doelstelling is hier het aansluiten op de studenten en de behoeftes die bij deze studenten spelen.

Voor de koffiebar is besloten om samen met Cormet te kijken naar de digitale mogelijkheden die zowel financiële als imago bevorderende effecten zullen hebben. Hier is het idee ontstaan om een brede studentenapplicatie te ontwikkelen. Ook zijn er andere initiatieven ontstaan zoals het digitaliseren van de spaarkaart die voorheen bij de koffiebar gebruikt werd. Deze initiatieven zijn mede ontstaan door informatiebehoeftes die bestaan bij de NHL en Cormet. Deze zullen in detail worden beschreven.

## Informatiebehoefte

De NHL en Cormet delen beide de behoefte om inzicht te krijgen in koop- en interessegedrag van studenten binnen de NHL. Momenteel is deze informatie niet voldoende beschikbaar, en ook hier lijkt een mobiele applicatie waarbinnen studenten te onderscheiden zijn een goede manier om deze informatiebehoefte (deels) te voldoen.

Er bestaat een grote behoefte om met de studenten aan te kunnen sluiten bij de NHL en Cormet. Hiervoor is relevante informatie nodig over de studenten en waar deze door worden aangetrokken. Sociale media en smartphones zijn uitstekende middelen om deze studenten te bereiken en deze informatie op te doen.

# Deliverables

Aan het eind van het project worden producten opgeleverd. Aangezien er eerst gewerkt wordt aan een prototype en er vervolgens mogelijk gewerkt wordt aan een vervolg product worden de deliverables opgesplitst in *definitief* en *mogelijk*.

|  |  |
| --- | --- |
| **Deliverables** | |
| **Definitief** | **Mogelijk** |
| Projectdefinitie | Mobiele applicatie waarin: het aantal punten worden weergegeven, punten worden opgespaard, punten kunnen worden afgeschreven en overige informatie kan worden getoond. |
| Processchema |
| Functioneel ontwerp |
| Datamodel |
| Planning |
| Test documentatie |  |
| Software product prototype |  |
| Broncode software |  |
| Aanbevelingen over het beheer |  |
| Handleidingen |  |

# Planning

Het project zal uitgevoerd worden volgens SCRUM. Dit betekent dat de opdrachtgevers een relatief grote rol spelen bij het project. Zodra de opdracht is vastgesteld zal de projectgroep alle te realiseren functionaliteiten formuleren. Vervolgens zullen de functionaliteiten geordend worden op mate van urgentie. Dit gebeurt in samenwerking met de opdrachtgevers.

Het verloop van het project wordt opgedeeld in sprints. Een sprint bevat een periode van twee weken waarin de projectgroep werkt aan vooraf vastgestelde functionaliteiten. Aan het eind van elke sprint wordt er een demo gegeven waarin de gerealiseerde functionaliteiten getoond worden. Na de demo worden nieuwe functionaliteiten gekozen waaraan gewerkt zal worden in de volgende sprint.

Om deze redenen is er geen vaste planning. SCRUM werkt iteratief. Er wordt actief een taskboard bijgehouden op Trello (www.trello.com). Mocht de lezer interesse hebben om het taskboard in te zien, neem dan contact op met de projectgroep.