Plan van aanpak

Plan van aanpak

Stijn Bartraij – 591014, Bart Brendeke – 598674,Nick Evers – 597131 Daan Grob – 595192,Jaimy Heezen – 609228,Morten Pietersma – 559778

Versie:6.0

Course: IProject

Instituut: ICA

Docent: Ben van Hoof, Martijn Driessen & Helen Visser

Hogeschool Arnhem & Nijmegen

Datum: 20-4-2018

Groep 4

Inhoud

[1. Inleiding 2](#_Toc511910236)

[2. Context 3](#_Toc511910237)

[3. Aanleiding & doelstelling 4](#_Toc511910238)

[3.1 Aanleiding voor het project 4](#_Toc511910239)

[3.2 Doelstelling 4](#_Toc511910240)

[5. Tussenproducten 5](#_Toc511910241)

[5.1. School 5](#_Toc511910242)

[5.2. iConcepts 5](#_Toc511910243)

[6.Kwaliteitseisen 6](#_Toc511910244)

[6.1. feedback 6](#_Toc511910245)

[6.2.Testen 6](#_Toc511910246)

[6.3.Documentatie 6](#_Toc511910247)

[6.4.Definition of Done 6](#_Toc511910248)

[7. Projectgrenzen 7](#_Toc511910249)

[7.1. tijdsduur 7](#_Toc511910250)

[7.2. Wat behoort niet tot de opdracht 7](#_Toc511910251)

[8. Randvoorwaarden 8](#_Toc511910252)

[10. Projectorganisatie en communicatie 10](#_Toc511910253)

[10.1. Organisatie 10](#_Toc511910254)

[10.2. Coördinatie 10](#_Toc511910255)

[10.2.1. Vergaderen 10](#_Toc511910256)

[10.2.2. Dagelijkse afspraken 11](#_Toc511910257)

[10.3. Rollen en Afspraken 11](#_Toc511910258)

[11. planning 12](#_Toc511910259)

[12. Risico’s 13](#_Toc511910260)

[Bijlage 1: Definition of Done 14](#_Toc511910261)

[Bijlage 1.1: Definition of Done checklist 14](#_Toc511910262)

[Bijlage 2: Product backlog 15](#_Toc511910263)

# Inleiding

In de scriptie die voor u ligt, wordt het plan van aanpak toegelicht voor het project ‘EenmaalAndermaal’.

Dit project wordt uitgevoerd door het softwarebedrijf iConcepts, die zich door de jaren heen volledig heeft gefocust op het ontwerpen en implementeren van webapplicaties.

Het plan van aanpak is geschreven ter ondersteuning tijdens het proces voor het scrum team. Echter is het ook een bevestiging naar de opdrachtgever, dat de opdracht correct begrepen is.

In dit document wordt eerst de context beschreven van de opdracht ‘EenmaalAndermaal’. De aanleiding van het project en de doelstelling zullen ook beschreven worden, samen met de op te leveren resultaten.

Verder zal er aangegeven worden wat de randwaarden zijn en welke taken niet tot het project behoren. Vervolgens wordt er beschreven wat de op te leveren producten zijn, met de betreffende kwaliteitseisen. De gebruikte ontwikkelingsmethode zal ook worden toegelicht. Verder is er een planning te vinden en een overzicht van de erkende risico ’s tijdens het project.

# 2. Context

Het project speelt zich af binnen de Informatie en Communicatie Academie van de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen. Studenten moeten kunnen laten zien dat zij alle opgedane kennis in het propedeuse jaar, toe kunnen passen in het I-project.

Het I-project omvat de volgende opdracht:

Ontwerp, bouw en implementeer een webapplicatie, beheersomgeving en een database voor het bedrijf iConcepts.

iConcepts is een softwarebedrijf dat een gat in de markt heeft gezien. Dit zal worden toegelicht in hoofdstuk 3: ‘Aanleiding & doelstelling’.

# 3. Aanleiding & doelstelling

## 3.1 Aanleiding voor het project

Er zijn twee aanleidingen voor het project ‘EenmaalAndermaal’.

Ten eerste ziet iConcepts op de huidige markt een trend, namelijk dat huidige grote veilingsites

zonder enige vorm van serieuze concurrentie kunnen opereren. iConcepts wil hier dan ook op

inspelen door het lanceren van hun eigen platform. iConcepts heeft zelf de ontwerpen voor de webapplicatie gemaakt maar heeft niet de resources om zelfstandig deze site te ontwikkelen.

Hier komen wij als development team aan bod.

Ten tweede is het project een schoolopdracht, die uitgevoerd wordt door studenten. Het is de

bedoeling dat de betreffende studenten laten zien dat zij competent zijn om op de professionele

markt een opdracht uit te voeren. De studenten krijgen als tegenprestatie studiepunten voor hun opleiding.

## 3.2 Doelstelling

Tijdens het project zijn er verschillende doelstellingen, die hieronder te vinden zijn.

Er word per opdrachtgever een doel onderscheiden. Zo is het eerste doel voor iConcepts, het tweede doel is de opdracht die we van onze opleiding meekrijgen als laatste het derde doel is selfinterest je zit hier immers voor jezelf.

- Het eerste doel van de opdracht is een werkende website, database en beheeromgeving op te leveren die voldoet aan de wensen van de klant.

- Het tweede doel is om samen in een team samen te werken en te communiceren om tot bovenstaand eindresultaat te komen. Binnen de beschreven termijn in hoofdstuk 10: Planning.

-Het derde doel is simpel weg, dat de studenten hun studiepunten willen ontvangen.

4. opdracht en opleveren

De opdracht is om een veilingsite genaamd ‘EenmaalAndermaal’ te bouwen, waar gebruikers op voorwerpen kunnen bieden, voorwepen kunnen bekijken en een persoonlijk gebruiksprofiel kunnen bekijken/maken. Naast de website moet er ook een database achter de website draaien waar de gegevens van de website zoals biedingen en gebruikers inbewaard worden. Ook zal er een beheerapplicatie komen. De eisen voor de beheerapplicatie zullen echter door onszelf tijdens de vergaderingen met de product owner opgesteld moeten worden.

Tot zover de opdracht in het kort, in de hoofstukken hierna gaan we hier verder op in.

# Tussenproducten

Voor het project moeten er verschillende tussenproducten worden gemaakt. Dit geldt voor de opdrachtgever ‘iConcepts dan wel voor de opdrachtgever ‘HAN’.

## 5.1. School

Voor de HAN zijn de tussen producten het plan van aanpak, projectverslag en de producten van de eerste sprint. De producten van de eerste sprint zijn op dit moment nog niet bekend.

## 5.2. iConcepts

Voor iConcepts zijn er meerdere tussenproducten. Als eerste is er een plan van aanpak met betreffende bijlages. Daarnaast is er een website met de volgende features als tussenproducten:

* Een inlog/registreer systeem voor de gebruiker.
* Een veiling systeem waarmee gebruikers producten kunnen aanbieden en opbieden.
* Een zoek systeem waarmee een gebruiker op bepaalde producten kan filteren.

Een beheeromgeving waarmee de beheerder het volgende kan:

* Nog te bepalen.

# 6. Kwaliteitseisen

De projectgroep streeft naar een product van goede kwaliteit en de gehele groep is eindverantwoordelijk voor de waarborging van deze kwaliteit. In dit hoofdstuk gaan we er verder op in hoe we de kwaliteit van het product waarborgen.

## 6.1. feedback

Feedback is een goede manier van controle. Dit zorgt ervoor dat de groep gesynchroniseerd blijft met elkaar en de opdrachtgever. Nadat we intern iets hebben afgerond, wordt het intern eerst gecontroleerd en daarbij wordt dan feedback gegeven of het wordt helemaal goedgekeurd.

* **Feedback van de opdrachtgever**

Bij de wekelijkse meeting kunnen er vragen worden gesteld aan de opdrachtgever. De opdrachtgever kan antwoorden op onze vragen. Daarbuiten kan de opdrachtgever ook de kwaliteit van onze tussenproducten testen en goedkeuren.

* **Feedback van de scrum coach**

Bij de Weekly sitdown kunnen er vragen worden gesteld over de aanpak van ons product.

## 6.2.Testen

Ook zullen er tussentijds en bij de afsluiting testen worden uitgevoerd om de kwaliteit van het product te waarborgen.

## 6.3.Documentatie

Alle documentatie met betrekking tot het project wordt bewaard op googledrive zodat we er te allen tijde gezamenlijk op kunnen. Wanneer mensen uitvallen danwel ziek zijn leid daar het werk dus niet onder.

## 6.4.Definition of Done

Voordat iets echt af is moet het voldoen aan de checklist van de Definition of Done. Wat de Definition of Done is en waar producten zich aan moeten houden kun je vinden in Bijlage 1.

# 7. Projectgrenzen

## 7.1. tijdsduur

Het project heeft drie fases. De zogeheten “pregame”, “game” en “postgame” fase.

De pregame fase duurt 1 week en start op 16 april 2018.  
De game fase duurt 6 weken en start op 23 april 2018.

De postgame fase duurt 1 week en zal starten na afloop van de game fase.

Het totale project loopt van 16 april 2018 tot 13 juni 2018 (midden juni, dag kan afwijken)

De groepsleden zijn 4 dagen in de week op school bezig aan het project. De 5e dag wordt er thuis aan het persoonlijke onderdeel gewerkt.

De dag die thuis wordt gewerkt kan variëren wegens de aanwezigheid van docenten en product owners.

## 7.2. Wat behoort niet tot de opdracht

De onderstaande punten behoren niet tot de opdracht.

Het ontwerpen van een relationeel schema voor de database, dit is al gerealiseerd door iConcepts.  
Het documenteren en implementeren van server-side oplossingen voor de klant.  
Het onderhouden van de database/website nadat het product is opgeleverd op de afgesproken einddatum.

Het realiseren van veranderingen in de beheerdersomgeving/database/website na de afgesproken einddatum.

# 8. Randvoorwaarden

In dit hoofdstuk wordt gekeken naar voorwaarden waar aan moet worden voldaan om het project te laten slagen.

* Maken van een realistische planning (zie: hoofdstuk 10: Planning)
* Het Plan van Aanpak moet goedgekeurd zijn door de product owner
* Teamleden moeten hun afspraken nakomen.
* Teamleden moeten beschikbaar zijn voor bespreking/taakverdeling.
* Projectowner moet beschikbaar zijn voor bijeenkomsten.
* Begeleiders moeten beschikbaar zijn wanneer wij ze nodig hebben.
* Projectteam moet zich houden aan de deadlines.
* Teamleden moeten naast eventuele schoolopdrachten/tentamens beschikbaar zijn.

9. Ontwikkelmethoden

De gebruikte ontwikkelmethode binnen het I-project EenmaalAndermaal door het ontwikkelteam is

Scrum.

De kern van Scrum is een multidisciplinair en zelfsturend team. Binnen het team is dan ook

geen sprake meer van een project leider maar van een Scrum Master. De Scrum Master houdt aan

het begin van iedere dag een zogeheten “Daily Scrum” of “Daily standup” deze sessie duurt

maximaal 15 minuten en ieder teamlid legt hier de volgende 3 dingen uit aan de rest van het team:

Wat heb ik gedaan?   
Wat ga ik doen?   
Wat zijn de problemen?

Door deze manier van meeten wordt erin zeer korte tijd heel veel kennis uitgewisseld en werkt het team nauw samen.

Naast het team en de Scrum Master wordt nog een Product Owner onderscheiden. De Product

Owner maakt samen met klanten en stakeholders een lijst met eisen en taken. Deze lijst worden de user story’s genoemd, en wordt overhandigd aan het development team.

Vervolgens maakt het development team aan de hand van deze lijst een planning. Hierin wordt weergegeven hoeveel ontwikkelcapaciteit en tijd er nodig is. Door deze aanpak kan er een betrouwbare en nauwkeurige inschatting aan de Product Owner kenbaar worden gemaakt, waardoor het werk op tijd af komt en bijna nooit uitloopt.

Daarnaast maakt Scrum in tegenstelling tot de Waterval-methode gebruik van zogeheten Sprints die

2 tot 4 weken duren. De product owner bepaald voor iedere sprint wat de prioriteiten worden van de te ontwikkelen onderdelen.

Aan het eind van de sprint levert het ontwikkelteam een werkend stuk software op waar de Product Owner feedback op kan geven. Indien nodig zal de software in de eerstvolgende sprint daarna nog aangepast worden door het developmentteam, om het goed op de wensen van de Product Owner aan te laten sluiten. Door op deze manier te werken beschik je na afloop van het project over het product dat je nodig hebt en wilt.

# 10. Projectorganisatie en communicatie

In dit hoofdstuk geven we weer welke personen er deel uit maken van het project, wie welke rol speelt en welke afspraken er gemaakt zijn binnen de projectgroep en met iConcepts.

## 10.1. Organisatie

De volgende personen nemen deel aan het project:

|  |  |
| --- | --- |
| **Studenten** |  |
| Development Team Members | Bart Brendeke :  Mail: [BJ.Brendeke@student.han.nl](mailto:BJ.Brendeke@student.han.nl)  Nummer : 0655725590  Nick Evers:  Mail: [NR.Evers@student.han.nl](mailto:NR.Evers@student.han.nl)  Nummer: 0629197890  Daan Grob:  Mail: [D.Grob@student.han.nl](mailto:D.Grob@student.han.nl)  Nummer: 0620691433  Jaimy Heezen:  Mail: [J.Heezen1@student.han.nl](mailto:J.Heezen1@student.han.nl)  Nummer: 0634834906  Morten Pietersma:  Mail: [M.Pietersma@student.han.nl](mailto:M.Pietersma@student.han.nl)  Nummer: 0612762719 |
| **Docenten** |  |
| Scrum Coach | Ben van Hoof – [Ben.vanHoof@han.nl](mailto:Ben.vanHoof@han.nl) |
| Professional skills | Helen Visser – [Helen.Visser@han.nl](mailto:Helen.Visser@han.nl) |
| **iConcepts** |  |
| Product Owner | Martijn Driessen – [Martijn.Driessen@han.nl](mailto:Martijn.Driessen@han.nl) |

## 10.2. Coördinatie

Onderstaand staan gemaakte afspraken binnen de groep en met iConcepts met betrekking tot vergaderingen, urenverantwoordingen en contact.

## 10.2.1. Vergaderen

* Een dagelijkse Daily standup om kort te bespreken wat er gedaan is, gepland staat en of er obstakels verwacht worden deze wordt gehouden met de studenten va de

groep. Dit is dagelijks gepland om half 10.

* Een wekelijkse Weekly sitdown om de voortgang te bewaken. Deze vergadering

wordt elke week door een andere voorzitter gehouden. De voorzitter verzorgd deze

meeting. Deze Weekly sitdown wordt door de studenten gedaan en bijgewoond door

Ben van Hoof. De Weekly sitdown wordt elke Dinsdag gehouden.

* Er is wekelijkse hulp van Helen Visser. Helen helpt met het maken van documenten,

deze wekelijkse hulp is op elke woensdag.

* Er is ook een Wekelijkse vergadering met de product owner Martijn Driessen. Deze

wordt voorbereid door de voorzitter. Deze vergadering wordt elke donderdag gehouden.

De wekelijkse vergaderingen en hulp wordt gehouden in lokaal R27 00.08.

## 10.2.2. Dagelijkse afspraken

* Er wordt iedere werkdag om kwart over 9 begonnen.
* Vrijdag wordt er thuis gewerkt, tenzij anders besproken.
* Ziekmelden wordt op tijd bij de scrum master gedaan.
* Indien iemand ziek is, werkt diegene zoveel mogelijk thuis.
* Eerste op school zoekt een werkruimte en geeft dit door aan de rest.
* Later komen wordt voortijdig besproken met de Scrum master
* Te laat wordt verantwoord bij de Scrum master

## 10.3. Rollen en Afspraken

Aanspreek punt voor mail: Morten Pietersma

Planning: Morten Pietersma

Documenten controleren: Stijn Bartraij

Notulist:

* Week1: Stijn Bartraij
* Week2: Jaimy Heezen
* Week3: Nick Evers
* Week4: Bart Brendeke
* Week5: Daan Grob
* Week6: Morten Pietersma
* Week7: Nick Evers
* Week8: Daan Grob
* Week9: Stijn Bartraij

Voorzitter:

* Week1: Bart Brendeke
* Week2: Daan Grob
* Week3: Morten Pietersma
* Week4: Stijn Bartaij
* Week5: Nick Evers
* Week6: Jaimy Heezen
* Week7: Morten Pietersma
* Week8: Bart Brendeke
* Week9: Jaimy Heezen

# 11. planning

In dit hoofdstuk wordt kort de planning toegelicht en de gebruikte ontwikkelmethode beschreven.

Onderstaande planning zou iets kunnen variëren doordat de planning gemaakt is voordat de eerste vergadering plaats heeft gevonden.

Het development team gebruikt Scrum als ontwikkelmethode. Het project wordt met deze ontwikkelmethode opgedeeld in een aantal fasen, namelijk: “Pre game”, “game”, “Post game”.

Tijdens de Pre game wordt het plan van aanpak duidelijk gemaakt en zal dit gepresenteerd worden aan de opdrachtgever en de Product Owner. De planning wordt bewaakt door een back log met uit te voeren deelactiviteiten. Nadat een activiteit is voltooid, zal het team de activiteit reviewen en testen om vervolgens, wanneer de activiteit helemaal voltooid is als done afgevinkt kan worden.

De “game” bestaat uit drie sprints, elke sprint bestaat uit twee weken. Tijdens sprint worden er producten uit de product back log uitgewerkt, welke producten er in de sprint worden uitgewerkt is aan de Product Owner. Aan het einde van de sprint wordt de uitgewerkte producten gedemonstreerd aan de product owner, deze geeft dan feedback op de producten en verteld eventueel hoe hij het anders zou willen.

Na de “game” volgt er een "post game”, in deze fase worden de puntjes op de i gezet. Er vinden laatste testen op het product plaats. De documentatie wordt volledig gemaakt, en verbeterd waar nodig. Nadat dit is gebeurd geven wij een demonstratie van het volledige product.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Week | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Agenda item | Eerste ontmoeting. | Product owner kiest | | Demonstratie onderdelen | | Demonstratie onderdelen | | Volledige demonstratie |
|  |  | eerste onderdelen | | uit eerste sprint. | | uit tweede sprint. | |  |
|  | Doorspreken plan. | voor sprint. |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | Product owner kiest | | Product owner kiest | |  |
|  | Oplevering |  |  | nieuwe onderdelen. | | nieuwe onderdelen. | |  |
|  | PvA |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Onderzoekrapp. |  |  |  |  |  |  |  |
|  | pre game | |  | | --- | | sprint 1 | |  | sprint 2 |  | sprint 3 |  | post game |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | game |  |  |  |  |

# 12. Risico’s

In dit hoofdstuk worden een aantal mogelijke risico’s geïnventariseerd. Ook bekijken we hoe we de schade kunnen beperken. Er zijn veel algemene risico’s zoals een ongeval of het verlies van data. Daarnaast zijn er ook veel onvoorziene Risico’s waar je nu niet van weet dat het een risico factor is.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Risico | Kans | Impact | Tegenmaatregel | Uitwijkstrategie |
| Werk wordt niet goed opgeslagen | middel | middel | Automatisch opslaan | Zorgen dat je het opnieuw maakt en desnoods de planning aanpassen |
| Een project lid valt weg | klein | groot | niks | Bij elkaar komen en opnieuw een planning maken |
| Onverwachte zieke | middel | middel | niks | Planning aanpassen |
| Werk gaat verloren | klein | groot | Iedereen heeft een kopie van de bestanden | Overleggen en zorgen dat iedereen zorgt dat het werk weer terugkomt |
| Software crash | klein | middel | niks | Bedrijf achter de software contacteren |
| Te grote groep voor goede communicatie | middel | klein | Goed gestructureerd werken, eerlijkheid voor op. | Hergroeperen en nieuwe taken aanwijzen. |

# Bijlage 1: Definition of Done

In dit hoofdstuk zal de “Definition of Done” worden uitgewerkt. Definition of Done hierna DoD

genoemd kent 3 varianten:

- DoD checklist voor een User Story

- DoD checklist voor een Sprint

- DoD checklist voor een Release

Omdat wij iteratief software opleveren per sprint voegen wij de checklist voor sprint en release

samen tot 1 DoD checklist genaamd DoD checklist. De User Storys zijn door de product owner al

aangeleverd dus de DoD checklist voor een User Story zal niet worden gemaakt.

## Bijlage 1.1: Definition of Done checklist

- De functionaliteit beschreven in de User Story is behaald.

- Er zijn geen vragen meer naar de Product owner over het te ontwikkelen deel.

- De code is af en overzichtelijk.

- Software is getest op minimaal 2 browsers.

- Minimaal 2 projectleden hebben op individuele systemen bekeken hoe de site functioneert.

- De site functioneert naar behoren.

- Alle bugs zijn gerepareerd.

- Alle Documenten zijn gechecked op spelling, grammatica en inhoud door minimaal 1 teamlid.

- “to do’s” zijn klaar.

- De product owner geeft aan of het volgens zijn wens is.

# Bijlage 2: Product backlog

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nummer** | **Thema** | **User Story** | **Notities** | **Prioriteit** | **Status** | **Verwachte tijd** |
| 1 | Webpagina | Als gast wil ik een stijlvolle homepage die relevante informatie uitlicht en daarmee uitnodigt om vaker terug te komen |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 2 | Webpagina | Als gast wil ik interessante en diverse veilingen kunnen bekijken op de homepage, zodat ik uitgenodigd word om rond te kijken |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 3 | Webpagina | Als gast wil ik door de rubriekenboom geholpen worden om gericht naar voorwerpen te navigeren die ik op dat moment wil zien |  |  | Niet begonnen | ?? |
| 4 | Webpagina | Als gast wil ik gemakkelijk door de site kunnen navigeren zonder dat ik het overzicht kwijtraak |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 5 | Webpagina | Als gast wil ik kunnen zoeken op (meerdere) keywords om snel bepaalde voorwerpen te kunnen vinden |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 6 | Webpagina | Als gast wil ik veilingen kunnen filteren op prijsrange zodat ik geen rommel of onbetaalbare voorwerpen hoef te zien |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 7 | Webpagina | Als gast wil ik veilingen kunnen filteren op afstand zodat ik voorwerpen bij me in de buurt kan vinden |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 8 | Webpagina | Als gast wil ik mijzelf kunnen registreren zodat ik later mee kan bieden en evt. kan veilen |  |  | Niet begonnen | 1-3 dagen |
| 9 | Webpagina | Als gast wil ik de website goed kunnen gebruiken op al mijn devices om overal veilingen te kunnen bekijken. |  |  | Niet begonnen | 3-4 dagen |
| 10 | Beheeromgeving | Als beheerder wil ik dat gebruikeraccounts worden geverifieerd, zodat de kans op nepaccounts wordt verkleind |  |  | Niet begonnen | 2 dagen |
| 11 | Webpagina | Als gebruiker wil ik dat de site zich aanpast aan mijn voorkeuren en gedrag zodat ik optimaal word bediend met voor mij interessante veilingen |  |  | Niet begonnen | 3 dagen, mogelijk meer |
| 12 | Webpagina,  Database(?) | Als gebruiker wil ik kunnen inloggen zodat ik meer interactie met de site kan hebben |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 13 | Webpagina,  Database(?) | Als gebruiker wil ik kunnen uitloggen zodat anderen niet met mijn account kunnen werken |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 14 | Webpagina,  Database(?) | Als gebruiker wil ik een nieuw wachtwoord kunnen opgeven wanneer ik het wachtwoord ben vergeten |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 15 | Webpagina | Als gebruiker wil ik een indruk krijgen van de betrouwbaarheid van verkoper, om zo te bepalen om mee te bieden op een voorwerp |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 16 | Webpagina,  Database | Als gebruiker wil ik voldoende details van een veiling kunnen bekijken om te beslissen of ik een bod wil uitbrengen |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 17 | Webpagina,  Database | Als gebruiker wil ik op een voorwerp kunnen bieden zodat ik deze mogelijk kan aanschaffen |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 18 | Webpagina,  Database | Als gebruiker wil ik contact op kunnen nemen met de verkoper van een voorwerp, zodat ik mijn probleem kan voorleggen |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 19 | Webpagina,  Database | Als gebruiker wil ik op de hoogte worden gehouden van de status van een veiling, zodat ik eventueel naar vergelijkbare voorwerpen op zoek kan gaan |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 20 | Webpagina,  Database | Als gebruiker wil ik een verkoper worden om daarna zelf voorwerpen aan te kunnen bieden |  |  | Niet begonnen | 2-3 |
| 21 | Webpagina,  Database | Als verkoper wil ik zelf voorwerpen kunnen aanbieden zodat deze kunnen worden geveild |  |  | Niet begonnen | 2 dagen |
| 22 | Webpagina | Als verkoper wil ik mijn eigen veilingen eenvoudig in de gaten kunnen houden om snel te kunnen handelen |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 23 | Webpagina | Als verkoper wil ik op de hoogte gebracht worden wanneer mijn veiling beeindigd is, zodat ik afspraken kan maken met een eventuele winnaar |  |  | Niet begonnen | 1 dag |
| 24 | Webpagina,  Database | Als koper wil ik de verkoper beoordelen om hem feedback te geven op de afhandeling van de gewonnen veiling |  |  | Niet begonnen | 2 dagen |
| 25 | Beheeromgeving,  Database | Als beheerder wil ik veilingen kunnen blokkeren wanneer deze zich niet aan de voorschriften houden |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 26 | Beheeromgeving | Als beheerder wil ik gebruikers kunnen blokkeren wanneer deze zich niet aan de voorschriften houden |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 27 | Webpagina,  Database | Als beheerder wil ik dat veilingen op tijd sluiten zodat de site niet vol loopt |  |  | Niet begonnen | 1-3 dagen |
| 28 | ?? | Als beheerder wil ik de rubriekenboom compleet gevuld hebben, zodat ik een goed beeld kan schetsen van de navigatiestructuur |  |  | Niet begonnen | 3 dagen |
| 29 | Webpagina | Als beheerder wil ik dat de website veilig genoeg is zodat bindende financiele transacties kunnen worden gedaan |  |  | Niet begonnen | 2 dagen |
| 30 | Beheeromgeving | Als beheerder wil ik een overzichtelijke logging en presentatie daarvan zodat in de gaten kan houden of de site operationeel betrouwbaar is |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 31 | Beheeromgeving(?) | Als beheerder wil ik zien hoe de website op bedrijfsniveau presteert, zodat ik de strategie daarop kan aanpassen |  |  | Niet begonnen | 2-3 dagen |
| 32 | Webpagina,  Database | Als gebruiker wil ik mijn profiel kunnen aanpassen zodat ik mijn gegevens up-to-date kan kouden |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 33 | Webpagina | Als bezoeker wil ik een duidelijke en professionele weergave van meldingen en vereisten om de vervolgactie te bepalen. |  |  | Niet begonnen | 1-3 dagen |
| 34 | Webpagina,  Database | Als klant van iConcepts wil ik al mijn eigen voorwerpen batchgewijs op de site veilen, zodat ik een goede indruk van de website kan krijgen |  |  | Niet begonnen | 2-3 dagen |
| 35 | ?? | Als klant van iConcepts wil ik de website kunnen bekijken op de aangereikte server om de voortgang te allen tijde in de gaten te kunnen houden |  |  | Niet begonnen | 1-3 dagen |
| 36 | Beheeromgeving | Als beheerder wil ik de rubriekenboom kunnen beheren door het toevoegen, verwijderen, sorteren, hernoemen en/of uitfaseren van rubriekenboom |  |  | Niet begonnen | 1-2 dagen |
| 37 | Projectverslag | Invidvidueel per team lid voor de HAN. Om ons aandeel aan te tonen. |  |  |  |  |