PL

Senad Kurtovic (555081)

EENMAAL ANDERMAAL

Plan van Aanpak

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc6159715)

[Achtergrond van het project 3](#_Toc6159716)

[Doelstelling, opdracht en resultaten 4](#_Toc6159717)

[Doelstelling 4](#_Toc6159718)

[Opdracht 4](#_Toc6159719)

[Resultaten 4](#_Toc6159720)

[Projectgrenzen 5](#_Toc6159721)

[Randvoorwaarden 6](#_Toc6159722)

[Producten, kwaliteitseisen, activiteiten 7](#_Toc6159723)

[Ontwikkelmethoden 8](#_Toc6159724)

[Kenmerken Scrum 8](#_Toc6159725)

[Gebeurtenissen Scrum 8](#_Toc6159726)

[Projectorganisatie en communicatie 9](#_Toc6159727)

[Werkafspraken 9](#_Toc6159728)

[Betrokkenen 9](#_Toc6159729)

[Planning 10](#_Toc6159730)

[PreGame 10](#_Toc6159731)

[Game 10](#_Toc6159732)

[postGame 10](#_Toc6159733)

[Risico’s 11](#_Toc6159734)

# Inleiding

Voor het bedrijf iConcepts zal er een veilingwebsite gemaakt worden, EenmaalAndermaal. In dit rapport, de Plan van Aanpak zullen een aantal zaken worden besproken.

In het hoofdstuk ‘Achtergrond van het project’ wordt uitleg gegeven over de specifieke redenen van het starten van EenmaalAndermaal. Waarom precies nu? In het volgende hoofdstuk zal de doelstelling van het project, wat de opdracht is en wat het de belangstellenden oplevert. Verder wordt in het hoofdstuk ‘Projectgrenzen’ besproken hoelang het project duurt, wat wel en niet gedaan wordt etc.

In de hoofdstuk ‘Randvoorwaarden’ zal er gekeken worden naar de randzaken waar het team buiten hun invloed mee te maken heeft. In het daaropvolgende hoofdstuk zullen alle op te leveren producten worden besproken, de kwaliteitseisen en hoe deze gerealiseerd wordt.

In de laatste 4 hoofdstukken worden de laatste belangrijke zaken besproken. In ‘Ontwikkelmethoden’ zal de gebruikte methode besproken worden. In ‘Projectorganisatie en communicatie’, hierin zal vooral besproken worden wat er gedaan wordt, hoe het gaat en wie betrokken is. In ‘Planning’ zal het project van begin tot eind uitgestippeld worden. In het laatste hoofdstuk ‘Risicio’s’ zullen alle mogelijke risico’s aan het licht komen.

# Achtergrond van het project

In dit hoofdstuk is te lezen over de redenen van het lanceren van EenmaalAndermaal.

iConcepts wil de veilingsite EenmaalAndermaal lanceren omdat zij een groei verwacht in de vraag naar gebruikte artikelen door de economische crisis. Verder ziet zij nu ook ruimte tussen de bestaande veilingsites voor een eigen aanpak en bijbehorend marktaandeel.

iConcepts kiest ervoor deze opdracht bij studenten van ICA uit te zetten omdat de verwachting is dat daarmee creatieve oplossingen bereikt worden, die een meerwaarde geven ten opzichte van concurrerende veilingsites.

# Doelstelling, opdracht en resultaten

In dit volgende hoofdstuk zal de doelstelling van het project, wat de opdracht is en wat het de belangstellenden oplevert besproken worden.

## Doelstelling

De doelstelling van het project is een mooie veilingsite die gebruikers laat bieden op voorwerpen van andere gebruikers. Op dit moment zijn er al een aantal veilingsites online maar zonder echte concurrentie, iConcepts wil deze gat vullen. Daarnaast is het een verduurzaming van de samenleving doordat er tweedehands artikelen worden verkocht.

## Opdracht

De opdracht van het project is om een veilingsite te realiseren die ervoor zorgt dat gebruikers hun artikelen tegen een minimale prijs online te koop zetten voor een bepaalde tijd. Aan het team de taak dit te realiseren met alles wat erbij komt kijken. Alle specificaties etc. zijn te vinden op onderwijsonline.

## Resultaten

Resultaten voor iConcepts :

* Een mooie werkende veilingsite

Resultaten voor team:

* Meer bekendheid in de omgeving door project
* Meer ervaring

Resultaten voor school:

# Projectgrenzen

In dit hoofdstuk worden praktische zaken rondom het project besproken.

Het project kent 8 volledige werkweken. Daarna is er in week 9 de formele afronding met de eindpresentatie aan iConcepts.

Tijdens het project werken we niet alleen aan de opdracht voor iConcepts. We werken ook aan onze eigen professionele ontwikkeling. Daarvoor reserveren we per saldo 1 dag (7,5 uur) per week. We besteden dus maximaal 30 uur per week aan de groepsproducten en de daaraan verwante projectactiviteiten.

We leveren een prototype op dat gebruikt kan worden voor testdoeleinden. Het hoeft nog niet volledig operationeel te zijn.

# Randvoorwaarden

In dit hoofdstuk zal er gekeken worden naar de randzaken waar het team buiten hun invloed mee te maken krijgt.

Gedurende de looptijd van het project is er een geschikte werkruimte beschikbaar met toegang tot internet.

De te gebruiken server dient tenminste tijdens kantooruren beschikbaar te zijn.

De product owner en scrum coach zijn (los van elkaar) minimaal eens per week aanwezig bij overleg en ze zijn tussendoor bereikbaar voor vragen.

Er is toegang tot benodigde systemen. (OnderwijsOnline, iSAS, PluralSight).

# Producten, kwaliteitseisen, activiteiten

In dit hoofdstuk zullen de op te leveren producten getoond worden met de kwaliteitseisen en de activiteiten die hiervoor nodig zijn.

# Ontwikkelmethoden

In dit hoofdstuk wordt de gebruikte methode, scrum, verder toegelicht. (Bron: samenvatting van scrum).

SCRUM is een bepaalde manier van werken. SCRUM is erg geliefd omdat het wekelijkse (afhankelijk per project) afspraak momenten heeft. Hierdoor zal het mogelijk zijn op tijd aanpassing te doen.

## Kenmerken Scrum

De drie belangrijkste kenmerken zijn:

* Transparantie: alles wat er gedaan moet worden/is kan op ieder moment door elke betrokkenen bekeken worden.
* Inspectie: voortgang moet vaak worden geïnspecteerd. Kracht van scrum.
* Aanpassing: er is altijd ruimte voor aanpassing van het product.

Er zijn drie hoofdrolspelers:

* Product Owner 🡪 ‘Owns’ het product. Zorgt dat alles duidelijk is voor de betrokkenen.
* Scrum Master 🡪 coach in zelfsturing en zelforganisatie. Zorgt ervoor dat de principes van SCRUM goed worden gevolgd.
* Team 🡪 mogen zelf kiezen hoe ze het best kunnen/willen werken. Zorgen voor de realisatie van het product.

## Gebeurtenissen Scrum

* Daily Standup 🡪 dagelijkse meeting waarin een plan wordt gemaakt voor de komende 24 uur met het team en eventueel de PO en SM.
* Sprint 🡪 een afgesproken tijd waarin het team gaat werken aan de user stories. Deze worden gemaakt tijdens de Sprint Planning die plaats vindt op de eerste dag van de Sprint met de PO en het team.
* Sprint Retrospective 🡪 Deze meeting vindt plaatst op de laatste dag van de Sprint en is ook gelijk een terugblik op de afgelopen Sprint. Hier moet iedereen aanwezig zijn, de PO, SM en het team.
* Sprint Review 🡪 Deze meeting vindt ook plaats op de laatste dag van de Sprint en hier wordt het gerealiseerde werk getoond aan de PO.

# Projectorganisatie en communicatie

In dit hoofdstuk zal vooral besproken worden wat er gedaan wordt, hoe het gaat en wie betrokken is.

In dit project wordt er gewerkt volgens de SCRUM-methode. Tijdens het project zal er iedere dag een Daily Standup zijn met het team en eventueel de PO en SM. Verder zal er aan het einde van elke Sprint een Review en Retrospective meeting plaats vinden. Hier zullen de PO en SM ook bij aanwezig zijn.

## Werkafspraken

* Voordat iets als ‘klaar’ wordt gemarkeerd zal iedere betrokkenen hier even naar gekeken moeten hebben.
* Dagelijkse afspraken maken met betrekking tot de dag van vandaag.
* Realisatie moet reeël zijn.

## Betrokkenen

* iConcepts 🡪 opdrachtgever.
* Product Owner 🡪 Docent
* Scrum Master 🡪 Docent
* Development team 🡪 Groepje iProject.

# Planning

In dit hoofdstuk zijn de verschillende fases tijdens het project te zien en wat erbij hoort.

## PreGame

Bij het begin van het project is de fase ‘PreGame’. Hierin wordt vooral gekeken naar het project, wat er gedaan moet worden, hoe het zal moeten en of het haalbaar is. Daarnaast wordt er gekeken naar de backlog en de belangrijkste punten.

## Game

In deze fase wordt er in Sprints gewerkt naar de realisatie van het product. Hierin wordt per Sprint afspraken gemaakt en bekeken of het haalbaar is. Daarnaast wordt het iedere keer getest en getoond aan de PO.

## postGame

In deze fase worden alle puntjes op de i gezet. Hier wordt de systeemtest uitgevoerd en wordt alles klaar gemaakt voor de lancering.

# Risico’s

In het laatste hoofdstuk staan alle mogelijke risico’s die ondanks de genomen maatregelen, voorbereidingen toch nog voor kunnen komen.

Bij onvoorziene uitval van een lid van de projectgroep is er het risico dat we minder functionaliteit kunnen opleveren. Of de beoogde functionaliteit kan wel opgeleverd worden maar dan van minder hoge kwaliteit.

Bij een tekort aan vakinhoudelijke kennis in de projectgroep is er het risico dat we onvoldoende gelegenheid hebben om ons de benodigde kennis eigen te maken. Dit heeft dan effect op (de kwaliteit van) de op te leveren functionaliteit.