**i-Project -**

**HAN Arnhem**

**Plan van Aanpak**

Yakup Küçük -

Procesbegeleider

Maria Boes-Voet -

Professional Skills

Jorg Visch -

Productbegeleider

*Pr-IP-P4/15 2018*

E. Alper - 613525

D. Hengeveld - 616743

P. Ismaiel - 619856

S. Kurtovic - 555081

B. Slijkhuis - 619105

W. Smeltink - 604792

*April - 2019*

# **Inhoud**

[**Inhoud** 2](#_Toc6219092)

[**1. Inleiding** 3](#_Toc6219093)

[**2. Achtergrond van het project** 4](#_Toc6219094)

[**3. Doelstelling, opdracht en op te leveren resultaten voor het bedrijf en school** 5](#_Toc6219095)

[3.1 Doelstelling 5](#_Toc6219096)

[3.2 Opdracht 5](#_Toc6219097)

[3.3 Op te leveren resultaten 5](#_Toc6219098)

[3.3.1 Bedrijf 5](#_Toc6219099)

[3.3.2 School 5](#_Toc6219100)

[**4. Projectgrenzen** 6](#_Toc6219101)

[**5. Randvoorwaarden** 7](#_Toc6219102)

[**6. Op te leveren producten, kwaliteitseisen en uit te voeren activiteiten** 8](#_Toc6219103)

[6.1 Producten en uit te voeren activiteiten 8](#_Toc6219104)

[6.2 Product(en) en kwaliteitseis(en) 9](#_Toc6219105)

[**7. Ontwikkelmethoden** 10](#_Toc6219106)

[7.1 De belangrijkste kenmerken en uitgangspunten van SCRUM: 10](#_Toc6219107)

[7.2 Voordelen aan SCRUM: 10](#_Toc6219108)

[7.3 Nadelen aan SCRUM: 10](#_Toc6219109)

[**8. Projectorganisatie en communicatie** 11](#_Toc6219110)

[8.1 Deelnemers 11](#_Toc6219111)

[8.1.1 Studenten 11](#_Toc6219112)

[8.1.2 Docenten 11](#_Toc6219113)

[**9. Planning** 12](#_Toc6219114)

[9.1 PreGame 12](#_Toc6219115)

[9.2 Game 12](#_Toc6219116)

[9.3 Postgame 12](#_Toc6219117)

[9.4 Standaard Inrichting Sprint 13](#_Toc6219118)

[**10. Risico’s** 14](#_Toc6219119)

# 

# **1. Inleiding**

IConepts heeft het ontwerpen, bouwen en testen van een veilingsite uitbesteed aan studenten aan de HAN Informatie Communicate Academie (ICA).

Het doel van het Plan van Aanpak is dat alle partijen weten wat er van hun wordt verwacht gedurende het project. Het dient als beslisdocument voor de opdrachtgever en als richtlijn voor de projectgroep.

# 

# **2. Achtergrond van het project**

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

# 

# **3. Doelstelling, opdracht en op te leveren resultaten voor het bedrijf en school**

## 3.1 Doelstelling

Het doel van dit project is om het gat in de markt te vullen. Volgens IConcepts floreren de enkele grote bedrijven te erg omdat er weinig tot geen concurrentie is. Met hun eigen veilingsite willen ze deze concurrentie gaan bieden.

## 3.2 Opdracht

De opdracht is om een multi-user client-server prototype van de veilingsite EenmaalAndermaal te bouwen, dat voor testdoeleinden gebruikt zal worden door IConcepts, met de bedoeling om dit in latere stadia uit te bouwen tot het definitieve operationele systeem.

## 3.3 Op te leveren resultaten

Aan het eind van dit project verwachten wij de volgende resultaten op te hebben geleverd.

### 3.3.1 Bedrijf

1. Veilingsite voor de gebruiker (front-end)
2. Database waar klantgegevens, producten en biedingen in worden opgeslagen.
3. Beheeromgeving voor de beheerders van de database en medewerkers.

### 3.3.2 School

1. (Ind-TT) Tussentijdse verantwoording individuele projectbijdrage.

* Verslag met bewijsmateriaal, verantwoording en reflectie.

1. (Groep-TT) Tussentijdse verantwoording opgeleverde beroepsproducten.
   1. Presentatie
   2. Demonstratie
   3. Reviews
   4. Toelichting
2. (Ind-Eind) Eindverantwoording individuele projectbijdrage.

* Verslag met bewijsmateriaal, verantwoording en reflectie.

1. (Groep-Eind) Eindverantwoording opgeleverde beroepsproducten.
   1. Presentatie
   2. Demonstratie
   3. Toelichting

# 

# **4. Projectgrenzen**

Het goed afbakenen van projectgrenzen is noodzakelijk om een betrouwbare planning te kunnen maken.

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. Hiervoor 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.

# **5. Randvoorwaarden**

Om het project binnen het gestelde tijdspad uit te kunnen voeren dienen er aan een aantal randvoorwaarden voldaan te worden. Hieronder staan deze voorwaarden opgesomd:

1. Gedurende de looptijd van het project is er een geschikte werkruimte beschikbaar met toegang tot internet.
2. De te gebruiken server dient tenminste tijdens kantooruren beschikbaar te zijn.
3. De product owner en scrum coach zijn (los van elkaar) minimaal eens per week aanwezig bij overleg en ze zijn tussendoor bereikbaar voor vragen.
4. Er is toegang tot benodigde systemen. (OnderwijsOnline, iSAS, PluralSight)
5. Er is een mogelijkheid om minimaal 1 dag (7,5 uur) per werkweek (5 dagen) te werken aan de individuele opdrachten / verslagen.

# **6. Op te leveren producten, kwaliteitseisen en uit te voeren activiteiten**

## 6.1 Producten en uit te voeren activiteiten

Alle op te leveren producten. Dit zijn de producten die aan de opdrachtgever worden opgeleverd met beschrijving van het product zelf en de uit te voeren activiteiten per product.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Product*** | ***Beschrijving*** | ***Activiteiten*** |
| Plan van Aanpak | Het projectplan. | 1. Individueel maken 2. Bespreken 3. Eén versie maken |
| Veilingsite | De webapplicatie voor de gebruikers. | 1. Functioneel ontwerpen maken 2. Technisch ontwerp maken. 3. Realiseren 4. Testen |
| Beheeromgeving | De beheeromgeving voor de database en eventuele andere onderdelen van de website. |
| Database | De database voor de website met de producten klantgegevens en biedingen. |
| Testrapport | De rapportage over alle testcases en hun uitkomsten. | 1. Testcases opstellen 2. Testcases uitvoeren 3. Testcases rapporteren |
| Eindpresentatie | De presentatie/demonstratie voor iConcepts van de eindproducten na afronding van het project. | 1. Presentatie uitwerken 2. Presentatie oefenen 3. Presenteren |

## 

## 6.2 Product(en) en kwaliteitseis(en)

Alle op te leveren producten binnen dit project moeten voldoen aan overeengekomen kwaliteitseisen. De onderstaande tabel geeft per product aan wat de kwaliteitseis(en) van dat bijbehorende product is. Als er aan deze bijbehorende eis(en) wordt voldaan dan is het product van volwaardige kwaliteit.

|  |  |
| --- | --- |
| ***Producten*** | ***Kwaliteitseis(en)*** |
| PvA | 1. Kloppend met ICA Controlekaart 2. Kloppend met casus |
| Veilingsite  Beheeromgeving  Database | 1. Kloppend met casus 2. Kloppend met opdrachtomschrijving |
| Testrapport | 1. Kloppend met ICA Controlekaart 2. Volledige en kloppende testcases zoals gedefinieerd bij de course SAQ. |
| Eindpresentatie | 1. Presentatie gemaakt met aandacht aan de Prof. Skills course: Presenteren/Demonstreren. |

# **7. Ontwikkelmethoden**

Tijdens dit project wordt er met de ontwikkelmethode SCRUM gewerkt.

## 7.1 De belangrijkste kenmerken en uitgangspunten van SCRUM

* Werk in zogenaamde “Sprints”: verdeel je werk in regelmatige, vaste tijdspanne van bijvoorbeeld twee weken.
* Aan het eind van elke sprint is een increment klaar en kan worden getoond / gedemonstreerd.
* Plan alleen wat nodig is
* Als je op problemen stuit is dit niet erg maar probeer ze wel op te lossen.
* Kleine teams werken beter dan grote.
* Een team moet zelfstandig kunnen werken en is multifunctioneel.
* Een product owner heeft de visie op het product en bepaalt de prioriteit. Maar het team bepaalt de planning en hoe men dingen realiseert.
* Transparantie: iedereen moet alles weten, inclusief inkomsten en uitgaven.

## 7.2 Voordelen van SCRUM

● Een zelfsturend team met een optimaal resultaat.

● Een realistische sprint planning.

● Effectief werken en duidelijke communicatie.

● Het project is altijd in ontwikkeling.

● Het zorgt ervoor dat je enkel bouwt wat je nodig hebt.

## 7.3 Nadelen van SCRUM

● SCRUM is soms verwarrend.

● Sommige sprints kunnen als inhoudsloos worden beschouwd.

# **8. Projectorganisatie en communicatie**

## 8.1 Deelnemers

### 8.1.1 Studenten

Hieronder is een tabel weergeven van de studenten in de projectgroep

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam*** | ***Student-***  ***nr*** | ***E-mail*** | ***Telefoon*** |
| Erkan Alper | 613525 | E.Alper@student.han.nl |  |
| Dani Hengeveld | 616743 | D.Hengeveld@student.han.nl | +31 6 13998136 |
| Peiwand Ismaiel | 619856 | P.Ismaiel@student.han.nl |  |
| Senad Kurtovic | 555081 | S.Kurtovic@student.han.nl |  |
| Bas Slijkhuis | 619105 | B.Slijkhuis@student.han.nl |  |
| Wesley Smeltink | 604792 | W.Smeltink@student.han.nl |  |

### 8.1.2 Docenten

Hieronder is een tabel weergeven van de overige betrokkenen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Naam*** | ***Afkorting*** | ***Functie*** | ***E-mail*** |
| Yakup Küçük | kcky | Procesbegeleider | Yakup.Kucuk@han.nl |
| Maria Boes-Voet | boesm | Prof. Skills | Maria.Boes@han.nl |
| Jorg Visch | vschj | Productbegeleider | Jorg.Visch@han.nl |

# **9. Planning**

## 9.1 PreGame

Hier wordt het voorbereidend onderzoek gedaan en overigens de high level architectuur en het high level design bepaald. Met high level architectuur worden de globale softwarecomponenten in beeld gebracht: welke servers zijn er? Hoe zijn ze aan elkaar verbonden? Welke softwaresystemen worden gebruikt? Welke stakeholders zijn er en hoe kunnen ze het systeem gebruiken? Zijn er afhankelijkheden van andere systemen? Welke zaken moeten goed worden beveiligd? Welke componenten hebben we nodig?

## 9.2 Game

Hier wordt de applicatie (front en back-end) ontwikkelt. In 3 sprints zal er steeds een nieuw stuk aan het product worden aangebouwd, op dusdanige wijze dat er steeds een werkend product wordt opgeleverd (iteratief incrementeel). Het loopt van analyseren, ontwerpkeuzes maken en vastleggen, het uitprogrammeren volgens ontwerp tot aan het testen of de software voldoet aan de specificaties.

## 9.3 Postgame

Hier wordt een systeemtest uitgevoerd om alle specificaties na te lopen. Wat was er afgesproken in het Plan van Aanpak en in hoeverre is het beloofde resultaat behaald?

Verder wordt ook alle bijbehorende documentatie gecompleteerd.

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 

## 9.4 Standaard Inrichting Sprint

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Onderdeel | Doel | Deelnemers | Wanneer |
| Sprint Planning Meeting | Bepalen van het doel van de aankomende sprint en het maken van een plan om dit doel te halen. | Product Owner  Development team | Eerste dag van de sprint |
| Daily Standup | Een staande meeting waarin een plan wordt gemaakt voor komende 24 uur waarin activiteiten van teamleden op elkaar zijn afgestemd. De meeting zorgt voor snelle besluitvorming, afstemming en kennis van het totale project. | Development team  Scrum Coach  Product owner (incidenteel) | Iedere werkdag |
| Sprint Retrospective Meeting | Reflecteren op de afgelopen sprint op het gebied van mensen, gelopen proces, faciliteiten en middelen. | Scrum Coach  Scrum Master Development team | Laatste dag van de sprint |
| Sprint Review Meeting | Laatste dag van de sprint. | Product Owner  Development team | Laatste dag van de sprint |

# **10. Risico’s**

* 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.