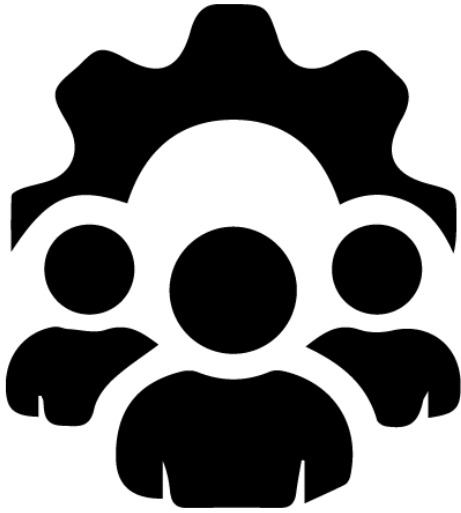


Projectplan - development project

Groep 9



Okan Uzer

Berkan Hergül

Thijs Kuijpers

Versiebeheer

Version	Status	Date	Changes
1		5/9/2025	

Inhoud

1. Context en achtergrond
2. Opdrachtgever en team
3. Doelstellingen
4. Functionele en technische requirements
5. Scope en deliverables
6. Planning
7. Kaders en risicomanagement
8. Communicatie en rapportage
9. Checklist aan het einde
10. Werkafspraken

1. Context en Achtergrond

In ons nieuwe project ontwikkelen we een responsieve website met interactieve games om deelnemers op een speelse manier te laten oefenen met webontwikkeling en toegankelijkheid. Hiermee passen we de kennis uit de development-lessen (HTML/CSS, JavaScript, Git) en UX-lessen (prototyping, gebruikerstesten) direct toe.

2. Opdrachtgever en Team

- **Opdrachtgever:** Cardan
- **Projectteam:**
 - Front-end developers
 - UX-designers
 - Testers

3. Doelstellingen

1. Ontwikkelen van een gebruiksvriendelijke website met minimaal drie interactieve games.
2. Volledig inhoudelijk en toegankelijk (WCAG-conform) bouwen.
3. Git inzetten voor versiebeheer en samenwerking.
4. UX-proces doorlopen: prototype maken, gebruikerstests uitvoeren, feedback verwerken.
5. Opleveren van projectdocumentatie en presentatiemateriaal.

4. Functionele en Technische Requirements

- **HTML/CSS:**
 - Inhoudelijke markup, flexbox/grid, responsive design.
- **JavaScript:**
 - Minimaal drie games met logica: bijvoorbeeld quiz, memory, drag-and-drop.
 - Toetsenbord- en schermlezerondersteuning.
- **UX:**
 - Low-fidelity wireframes → high-fidelity prototype (bijv. Figma).
 - Gebruikerstest met minimaal 5 deelnemers per ronde.
- **Git:**
 - Branch-strategie (feature branches, develop, main), regelmatige commits, pull requests.
- **Overig:**
 - Minimumbrowser-support (Chrome, Firefox, Edge, Safari).

5. Scope en Deliverables

Deliverable	Beschrijving	Deadline
Wireframes	Schetsen van homepage en game-pagina's	Week 1
Prototype	Interactieve prototype in Figma	Week 2
Ustertest 1	Resultaten eerste testronde + aanbevelingen	Week 2/3
Ontwikkel-omgeving & Git-repo	Geconfigureerd met README en branching-beleid	Week 1
Eerste versie (feedback)	Basisstructuur + één afgewerkte game	Week 2/3
Tweede versie	verbeterpunten	Week 3
Eindproduct	Volledige website + drie games, getest en gedocumenteerd	Week 4
Projectdocumentatie & Presentatie	Technisch ontwerp, testverslagen, UX-verslag, slides	Week 4

6. Planning

Fase 1 – Vooronderzoek & Concept (Week 1)

- Kick-off meeting
- Begin projectplan
- Wireframes opstellen
- Git opzetten

Fase 2 – UX-ontwerp & Prototype (Week 2–3)

- Wireframes opstellen
- Figma design beginnen
- Gebruikerstesten ronde 1 plannen en uitvoeren
- Feedback projectplan vragen

Fase 3 – Ontwikkeling (Week 3)

- Opzetten projectstructuur (HTML/CSS/JS-build)
- Ontwikkelen van game 1 + deploy test-omgeving
- Readme opstellen
- Feedback eerste versie

Fase 4 – Testen & Oplevering (Week 3-4)

- Feedback implementeren
- Opleveren van de definitieve website
- Documentatie en presentatie voorbereiden
- Eindpresentatie aan opdrachtgever

7. Kaders & Risicomanagement

Risico	Kans	Impact	Mitigatie
Onvoldoende testdeelnemers	Middel	Middel	Vroegtijdig werven, meerdere kanalen aanspreken
Technische complexiteit van games	Laag	Hoog	Scope per game afbakenen, eenvoudig beginnen

Verstoringen in Git-workflow	Laag	Middel	Werken in verschillende files
Deadlines niet haalbaar	Middel	Hoog	Wekelijkse voortgangcheck, buffer inplannen

8. Communicatie & Rapportage

- **Scrums:** Wekelijkse stand-ups
- **Sprint-demo's:** Na elke fase een korte demo
- **Documentatie:** Word - Readme
- **Stakeholderupdates:** Tweemaal (midden en eind)

9. Checklist aan het Einde

- Wireframes en prototype afgerond
- Gebruikerstest uitgevoerd
- Alle drie games functioneel en toegankelijk
- Git
- Technische en UX-documentatie compleet
- Eindpresentatie en evaluatie gereed

10. Werkafspraken

1. We gebruiken WhatsApp als communicatiemiddel.
2. Ben je te laat of afwezig; communiceer dit op tijd (vóór 09:00) via WhatsApp.
3. Houd je werk volgens planning bij, mocht het niet lukken; communiceer dit.
4. We houden elkaar op de hoogte van onze werkzaamheden.
5. We helpen elkaar waar nodig en bespreken problemen waar we niet zelf uitkomen.
6. Drie keer niet aan de afspraken houden betekend dat je uit de groep wordt gezet.