



Verslag Challenge 3 – Hocus Pocus Horecadabra

Bedrijf: Surfside Poké

Studenten:

Bruce Dietz

Caio Goessens

Yasmine Boucharib

Keanu Molin

Docenten:

Meneer Backus

Mevrouw Kerckhoffs

Meneer Stegmann

Voorwoord

Challenge 3 is de tweede groepsopdracht van de opleiding. De opdracht van challenge 3 is het bouwen van een digitale menukaart in de vorm van een website. Voor deze opdracht is Surfside Poké in Maastricht gekozen als klant.

Met behulp van de website willen wij Surfside Poké een digitale menukaart aanbieden die makkelijk te bewerken is. Denk bijvoorbeeld in het geval dat een product niet meer wordt aangeboden, er een nieuw product bij komt of een prijs gewijzigd moet worden. Met behulp van deze challenge hebben wij een stap gezet naar een meer praktijkgerichte opdracht. Voor input voor de website is de manager van Surfside Poké geïnterviewd.

Maastricht, 20 oktober 2022

Inhoudsopgave

1. Inleiding	4
2. Oriëntatiefase	5
3. Lean board	9
3.1 Orientatie	6
3.2 Challenge doelen	9
3.3 Resultaten	9
3.4 Teamafspraken	10
3.5 Taken	11
3.6 Planning	11
4. Mood board	13
5. Story board	14
6. Strokenplanning	15
7. GitHub	16
Bijlage 1: samenwerkingscontract	17
Bijlage 2: logboek	19

1. Inleiding

Vrijwel iedereen gaat wel eens naar een restaurant of bestelt eten bij een afhaalrestaurant. Voordat besteld wordt, is de menukaart het eerste waarnaar gekeken wordt. Er zijn dan ook vele varianten van menukaarten.

In deze challenge wordt de menukaart van het restaurant Surfside Poké omgetoverd tot een digitale menukaart in de vorm van een website. Door middel van dit rapport wordt beschreven hoe de menukaart wordt omgezet naar een digitale versie.

Allereerst komen de oriëntatiefase, het lean board, mood board en story bord aan bod. Vervolgens een korte toelichting op de strokenplanning en daarna de link naar de GitHub repository waarin de code van de website terug te vinden is en waarmee de website kan worden bekeken. Tot slot het samenwerkingscontract en het logboek in de bijlage.

2. Oriëntatiefase

Allereerst is gekozen om een interview tutorial op YouTube te bekijken, waarna enkele vragen daarover zijn beantwoord en besproken. De URL, de vragen en antwoorden zijn hieronder terug te vinden. Nadat dit was afgerond, is nagedacht over welk restaurant en het interview zelf.

Surfside Poké is de klant voor deze challenge. Surfside Poké is een poké bowl restaurant op de markt in Maastricht. Surfside Poké maakt momenteel nog gebruik van een digitale menukaart in de vorm van een pdf-bestand. Surfside Poké heeft gevraagd of hiervoor een andere oplossing mogelijk is. Vandaar dat er is gekozen om een nieuwe digitale versie van de menukaart te maken in de vorm van een website die qua stijl vergelijkbaar is met de huidige menukaart. Onderdeel van de stijl is: tropisch, Hawaï stijl, turquoise, geel, oranje.

Surfside Poké website: <https://www.surfsidepoke.be>

Interview tutorial YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=HMQLA-TIAsk>

Interviewtechniek: <https://www.scribbr.nl/onderzoeksmethoden/interviewtechnieken/>

Hieronder volgen de vragen die naar aanleiding van de tutorial op YouTube zijn beantwoord en besproken:

Wat vonden we goed aan het interview?

- Er werd rustig gesproken.
- Er werd de tijd genomen voor het interview.
- Er werden open en inhoudelijke vragen gesteld.
- Perfect voorbeeld.
- Doorvragen was niet nodig.

Wat had beter gekund tijdens het interview?

- Misschien minder persoonlijke informatie.
- Het zou iets sneller kunnen. Er werd erg langzaam gesproken.

Wat nemen wij mee vanuit het filmpje naar ons eigen interview? Oftewel: wat hebben we hieraan gehad?

- Duidelijke vragen stellen
- Open vragen stellen
- Doorvragen waar nodig

Yasmine

Wat ik goed vond aan het interview?

- Er werd rustig gesproken.
- Het was heel duidelijk
- En je leerde zelf een beetje Engels van.

Wat had beter gekund tijdens het interview?

- Het was te langzaam
- Er konden meer vragen worden gesteld over het bedrijf zelf.

Welke twee vragen vond je goed?

- What are your weaknesses?
- Do you work well under pressure?

Bruce

Wat vond je goed aan het interview?

- Er worden duidelijke vragen gesteld.

Welke twee vragen vond je goed?

- What makes you a team player
- What are your weaknesses?

Wat zou er beter kunnen aan het interview?

- Er werd te langzaam gesproken.

Caio

Wat vond je goed aan het interview?

- Alles was duidelijk om mee te krijgen

Welke twee vragen vond je goed?

- How long have you been working at soft solutions?
- Why did you leave that job?

Wat zou er beter kunnen aan het interview?

- Sneller praten

Keanu

Wat vind je goed aan het interview?

- Er worden open vragen gesteld.
- Er zijn duidelijke antwoorden gegeven.
- Doorvragen was niet nodig.

Wat zou er beter kunnen aan het interview?

- Minder persoonlijke informatie geven.

Welke twee vragen vind je goed

- Hoe ben je over deze vacature te weten gekomen?
- Wat weet je al allemaal over het bedrijf?
- Wat heb je hiervoor al allemaal gedaan?

Hoe introduceren wij onszelf?

Wij zijn (Bruce, Caio en Yasmine) en doen de opleiding software engineering op Vista College. Voor onze opdracht moeten wij een website bouwen over een menukaart. In combinatie met het vak Nederlands moeten wij een interview doen bij een horecagelegenheid. We hebben voor jouw restaurant gekozen omdat het een prettige uitstraling en een relaxte sfeer heeft. Vandaar dat wij je willen vragen of wij 11 vragen mogen stellen. Ook duurt het interview maximaal 10 minuten. De antwoorden op de vragen worden puur en alleen voor onze opdracht gebruikt. Tijdens het interview zullen wij de antwoorden op de vragen noteren. De antwoorden verwerken wij volledig anoniem en worden verder nergens voor gebruikt. Als dat in orde is, beginnen we met de eerste vraag.

Introductie: Yasmine

Vragen stellen: Caio

Antwoorden noteren + check vragen: Bruce

Documentatie: Keanu

Houding tijdens het interview: relaxed, open, vriendelijk.

10 Interviewvragen

1. Wat voor een thema wilt u?

Een zomers/Haïtiaans thema

2. Welke kleuren wilt u?

Turquoise, oranje en lichtblauw

3. Wat voor een letter type/fonts?

Fedoka one

4. Hoe zou de website moeten functioneren?

Een online menu waarbij je op knoppen kan klikken. Vervolgens kun je de ingrediënten zien en de of het wel/niet geschikt is als je voor een bepaald product allergisch bent.

5. Moeten er foto's bij?

Ja, foto's van de gerechten moeten erbij.

6. Wat voor een soort foto's?

Van de Poké Bowls die je op de menukaart zelf kunt zien.

7. Wat is de inspiratie voor de menukaart?

Hawaiï en ik zou zelf de thema laten zoals het is op de originele menu kaart.

8. Welke ingrediënten vermelden jullie bij de gerechten?

De hoofdingrediënten en ingrediënten waar mensen allergisch voor kunnen zijn.

9. Welke allergenen informatie vermelden jullie?

We vermelden bij elk product de ingrediënten.

10. Welke vegetarische/veganistische opties zijn er?

Topping:

Classy chicken (vegetarische kip)1

Tasty tofu

Volcano chicken (vegetarische kip)

Sauzen:

Ponzu fresh

Shoyu soy

Sweet teriyaki

Sesam sauce

11. Welke talen?

Engels/Nederlands/Frans

3. Leanboard

3.1 Oriëntatie

- Interview tutorial video bekeken.
- Video samen besproken.
- Introductie voorbereid voor het interview
- Vragen voorbereid voor het interview.
- Taken voor de interview onderling verdeeld
- Op zoek naar Restaurant/café
- Interview: Surfside Poké Bowl
- Vragen gesteld aan medewerker

3.2 Challenge doelen

De challenge doelen zijn onderverdeeld in een technisch en niet-technisch doel en per persoon in onderstaande tabel:

	Technisch doel	Niet-technisch doel
Keanu	Leren werken met DrawSQL	Schema's en logboeken leren maken.
Yasmine	Meer leren over HTML en CSS. Ik wil graag veel oefenen met de divs en classes.	Product laten voldoen aan de voorwaarden en verwachtingen van de klant.
Bruce	Beter leren met Affinity werken	Beter werken in een team.
Caio	Parallax scrolling beter kunnen beheersen.	Beter werken in een team.

3.3 Resultaten

Het doel is om een menukaart te maken in de vorm van een website in een periode van 8 dagen met onderstaande criteria, die voor ruim 95% overeenkomt met het thema van de huidige menukaart en website van Surfside Poké.

Een resultaat van 100% is inclusief een Engelse en Franse versie. Afhankelijk van de tijd, is niet zeker of deze gerealiseerd kunnen worden.

Criteria:

- Menukaart in de vorm van een website
- Hawaï stijl/thema, op basis van huidig thema
- Nederlandse/Engelse en eventueel Franse versie
- Ingrediënten/allergenen pagina
- Ingrediënten keuzetabel
- Prijs bij de producten
- Besteloverzicht/totaalprijs
- Contact icoontjes en links

3.4 Teamafspraken

Namen van de projectleden + e-mailadressen:

1. Keanu Molin – 0629130000 - 208545@vistacollege.nl
2. Yasmine Boucharib – 512684@vistacollege.nl
3. Bruce Dietz - 513077@vistacollege.nl
4. Caio Goessens - 513601@vistacollege.nl

Groepsregels:

- **Doelstelling:** Het maken van een digitale menu kaart die voldoet aan de wensen van de klant.
- **Werktijden:** We werken elke dag, met uitzondering van dinsdag, aan het projectverslag.
- **Vergadertijden:** we vergaderen elke dag tijdens de ingeroosterde tijd voor de challenge.
- **Afspraken communicatie:** we hebben een Teams groep waar we elkaar de documenten door sturen.
- **Afspraken aanwezigheid:** we verwachten dat iedereen aangeeft dat hij/zij afwezig is/zal zijn en dat hij/zij aangeeft of er iets aan de challenge wordt gedaan.
- **Afspraken documenten delen:** we sturen de documenten/bronnen door in de teams groep en GitHub.
- **Procedure bij niet-nakomen afspraken:** als iemand de afspraken niet nakomt dan zullen we het bespreken met de docent.

Taakverdeling:

- **Voorzitter:** Caio taak > houdt de leiding tijdens vergaderingen, begint elke ochtend de stand-up.
- **Afmaker:** Bruce taak > kijkt alles na nadat we iets afhebben.
- **Waarschuwer:** Keanu taak > houdt ons aan de geplande planning.
- **Groepswerker:** Yasmine taak > regelt dat iedereen zijn zegje kan doen en zorgt voor een goede sfeer.
- **Bedenker:** allemaal
- **Taak:** iedereen komt met een idee.

Akkoord gemaakte afspraken:

Keanu Molin

Yasmine Boucharib

Bruce Dietz

Caio Goessens

3.4 Taken

- Lean board
 - o Orientatie
 - o Doelen
 - o Resultaten
 - o Teamafspraken
 - o Taken
- Mood board
- Story board
- Uitzoeken hoe je een interview doet
- Interview opstellen
- Klant interviewen
- Planning maken
- Strokenplanning
- Samenwerkingsovereenkomst
- GitHub aanmaken
- Website bouwen
 - o Basis lay-out
 - o Parallax scrolling
 - o Thema toepassen
 - o Afbeeldingen invoegen
- Website testen
- Verslag maken + bijwerken
- Pagina's vertalen naar Engels en eventueel ook Frans
- Contact icoontje die je linken naar een website.
- Website testen
- Website laten checken
- Website presenteren
- Verslag + website inleveren

3.5 Planning

Hieronder volgt een globale planning van de activiteiten per week. Een gedetailleerde planning van deze challenge is terug te vinden in het strokenplanning Excel-bestand.

Week 1:

- Lean board
- Mood board
- Story board

- Interview opstellen
- Klant interviewen
- Planning maken
- Strokenplanning
- Samenwerkingsovereenkomst
- GitHub aanmaken

Week 2:

- Website bouwen
 - o Basis lay-out
 - o Parallax scrolling
 - o Thema toepassen
 - o Afbeeldingen invoegen
- Website testen
- Verslag maken/bijwerken

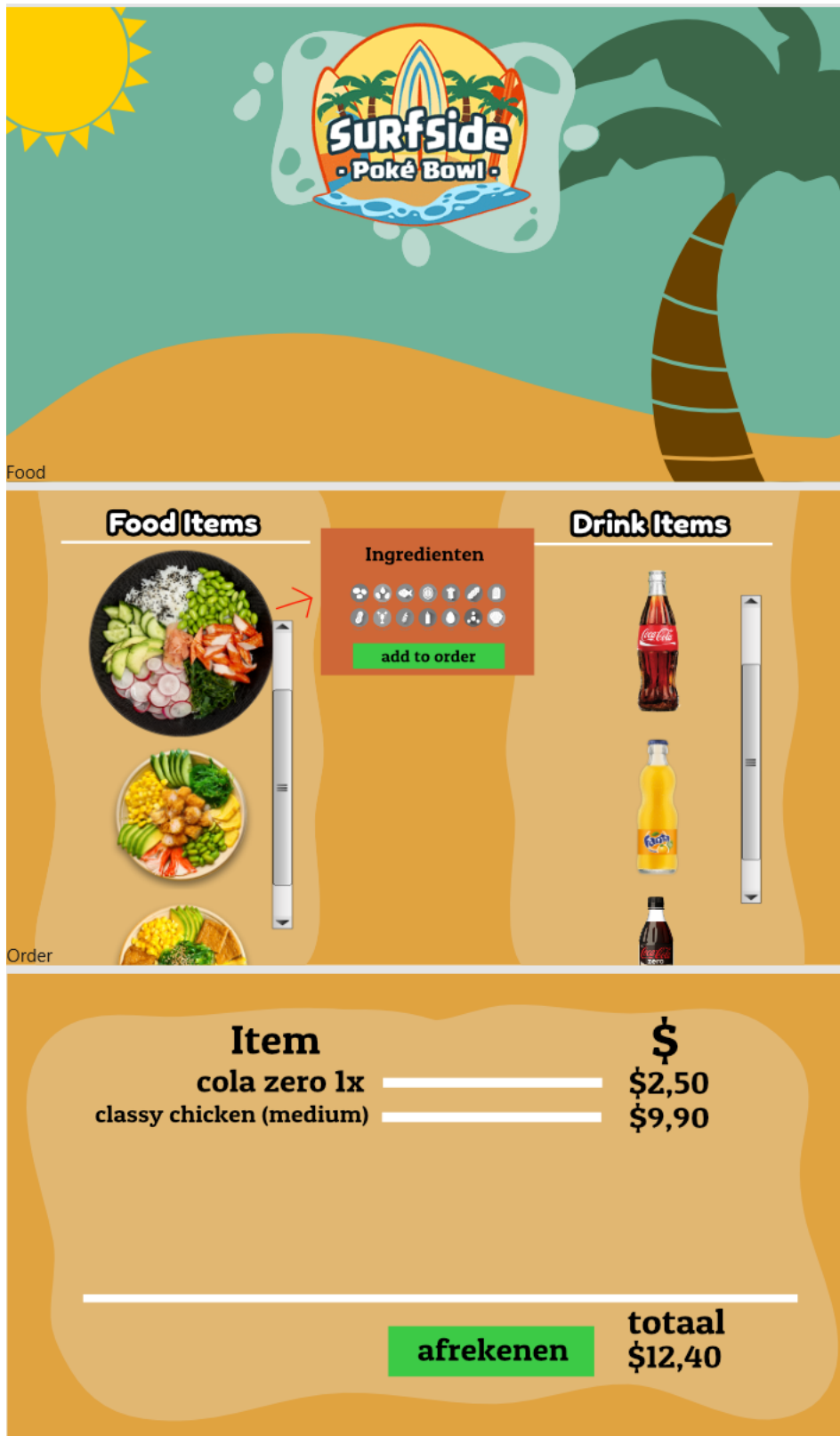
Week 3:

- Website afmaken
- Pagina's vertalen naar Engels en eventueel ook Frans
- Website testen
- Website laten checken
- Website presenteren
- Verslag + website inleveren

4. Moodboard



5. Story board



6. Strokenplanning

Zie strokenplanning in het Excel bestand voor een gedetailleerde planning.

7. GitHub

URL naar de GitHub repository: <https://github.com/BruceVista/challenge3.git>

Bijlage 1: samenwerkingscontract

Bij het maken van een plan van aanpak verdeel je van tevoren de rollen. Je legt de taken en verantwoordelijkheden vast in een samenwerkingscontract. Hierdoor is het helder wat de afspraken en verwachtingen zijn en is de kans groter dat het project slaagt. Het samenwerkingscontract stel je samen op en alle projectleden ondertekenen het.

Samenwerken, jouw rol binnen de groep

Elke groep is anders, ieder mens is anders. Om goed met elkaar te kunnen samenwerken, is het verstandig om bij de start te bepalen welke rol je hebt in het projectteam. Mensen nemen in een team vaak dezelfde rol op zich. De ene persoon neemt bijvoorbeeld het initiatief om alles te regelen, terwijl een ander zorgt voor een goede sfeer binnen de groep. De Britse onderzoeker Belbin heeft onderzocht hoe mensen samenwerken en welke rollen vaak voorkomen:

- 1. Voorzitter:** neemt de leiding van de groep op zich. Luistert naar anderen en zorgt ervoor dat de groepsdoelen worden behaald.
- 2. Afmaker:** de persoon die het werk altijd afmaakt. Is perfectionistisch, systematisch en voelt zich sterk verantwoordelijk.
- 3. Waarschuwer:** de persoon die het proces en de tijd bewaakt.
- 4. Groepswerker:** houdt de groep bij elkaar, kan met iedereen overweg en zorgt voor een positieve sfeer. Heeft geen duidelijke eigen mening.
- 5. Bedenker:** de creatieveling die veel weet en steeds met nieuwe ideeën komt.

Format samenwerkingscontract	
Namen van de projectleden +e-mailadres	1. Keanu Molin 208545@vistacollege.nl
	2. Yasmine Boucharib 512684@vistacollege.nl
	3. Caio Goessens 513601@vistacollege.nl
	4. Bruce Dietz 513077@vistacollege.nl

Groepsregels	
Doelstelling	Het maken van een digitale menu kaart die voldoet aan de wens van de klant.
Werktijden	We werken aan het projectverslag elke dag behalve dinsdag. Iedereen doet zijn taak individueel.
Vergadertijden	We vergaderen elke dag aan de eind van de dag.
Afspraken communicatie	We hebben een Teams groep waar we elkaar de documenten door sturen.
Afspraken aanwezigheid	We verwachten dat iedereen aangeeft dat ze afwezig zijn en dat ze aangeven of ze kunnen werken of niet.
Afspraken documenten delen	We sturen de documenten/bronnen door de teams groep

Procedure bij niet-nakomen afspraken	Als iemand de afspraken niet nakomt dan zullen het bespreken met de docent.
--------------------------------------	---

Taakverdeling	
Rollen	Voorzitter: Caio taak: Houd de leiding tijdens vergaderingen, begint elke ochtend de stand-up.
	Afmaker: Bruce taak: Kijkt alles na nadat we iets afhebben
	Waarschuwer Keanu taak: Houd ons aan de geplande planning
	Groepswerker: Yasmine taak: Regelt dat iedereen zijn eigen woord heeft en houd een goede sfeer.
	Bedenker: Allemaal Taak: Iedereen komt met een idee

Akkoord gemaakte afspraken	
Namen, datum, handtekening	1.Keanu Molin
	2.Yasmine Boucharib
	3. Bruce Dietz
	4. Caio Goessens
	20-10-2022

Bijlage 2: logboek