

Team 05 - Acest
Project Plan - V1.0
Door: Dani van der Mijl

Inhoudsopgave

1. Intro:.....	3
1.1 Doelstelling.....	3
1.2 Omschrijving Project.....	3
2. Taken/Leden :.....	4
2.1. taken Leden van het team	4
2.2. Benodigdheden.....	4
3. Fasering	4
3.1. Project Planning	4

1. Intro:

1.1 Over het project

Acest is een upside down gebaseerde kamer voor elke leeftijd. In deze kamer kan de gebruiker lopen door een kamer met een fijne ruimte sfeer die leuke ontdekkingen op je laat wachten.

1.2 Samenvatting

In dit document zal ik de taken en rollen van ons team uitleggen en de planning van dit project laten zien.

2. Taken en rollen:

2.1 De taken en rollen

Acest is een upside down gebaseerde kamer voor elke leeftijd. In deze kamer kan de gebruiker lopen door een kamer met een fijne ruimte sfeer die leuke ontdekkingen op je laat wachten.

2.2 Documentatie leveren

Alle documentatie zal via mijn github ingeleverd worden. Hierdoor is het makkelijk bereikbaar voor mij en de docenten. Je zal hier alles in terug kunnen vinden alles is dus te vinden op 1 plek.

3. Fasering:

3.1 Project Planning

Dit project wordt opgedeeld in 3 sprints. Een 0-sprint die bedoeld is voor onderzoek en voorbereidingen, sprint 1 en 2 gelden voor het ontwerp en realisatie en in sprint 3 wordt het eindproduct afgerond en verwacht.

Hier onder staat een schema met de planning voor dit project.

Planning samenwerkingsproject Radicale kunstspeeltuin.

Elke dinsdag (behalve 22/11) op de Factory, condensatorweg 36.

Project week	datum	activiteit
2.1	Di 22/11	Kickoff op Dintelstraat 15, Amsterdam Briefing project, kennismaken team, voorbereiding en diverse start opdrachten en bezoek opdrachtgever
2.2	Di 29/11	Werken in scrumteam
2.3	Di 6/12	0-sprint presentatie houden: scrumteam en docenten Rollen scrummaster (SM) en product owner (PO) verdelen Productbacklog updaten Sprintplanning meeting houden
2.4	Di 13/12	Werken in scrumteam
2.5	Di 20/12	Sprint 1 presentatie: scrumteam en docenten Sprint review meeting: scrumteam en stakeholders Sprint retrospective meeting: scrumteam Rollen SM en PO voor sprint 2 eventueel herverdelen Productbacklog updaten Sprintplanning meeting houden
2.6	Di 10/1	Werken in scrumteam
2.7	Di 17/1	Sprint 2 presentatie: scrumteam en docenten Sprint review meeting: scrumteam en stakeholders Sprint retrospective meeting: scrumteam Rollen SM en PO voor sprint 3 eventueel herverdelen Productbacklog updaten Sprintplanning meeting houden
2.8	Di 24/1	Doorloop RV en videoregistratie van de beleving
2.9	Di 31/1	Eindpresentatie

Planning SD, keuzedeel input output:

Project week	datum	activiteit
2.1	ma 21/11	Start module 6 Radicale kunstspeeltuin en keuzedeel special input output
	vr 25/11	Projectplan en onderzoeksverslag
2.2	ma 28/11 vr 2/12	Verder onderzoek naar input en output devices en maken onderzoeksverslag
2.3	ma 5/12	Voorbereiden, aandeel SD, sprint 0 presentatie op 6/12 Keuzedeel D1-K1-W1 Onderzoekt nieuwe vormen van input en/of output
	vr 9/12	Functioneel- en technisch ontwerp
2.4	ma 12/12 vr 16/12	Verder werken aan userstories in sprint 1
2.5	ma 19/12	Voorbereiden, aandeel SD, sprint 1 presentatie op 20/12. Keuzedeel D1-K1-W2 Bereid de realisatie voor en D1-K2 -W2 programmeert (onderdelen van) de applicatie of game met bijzondere input en/of output
	vr 23/12	Kerstprogramma opleiding SD
2.6	ma 9/1	Ma-brede studiedag (geen les)
	vr 13/1	Realisatie applicatie of game met bijzondere input en/of output
2.7	ma 16/1	Voorbereiden, aandeel SD, sprint 2 presentatie op 17/1.