

# Project 1

**WEBSITE** JEUGDLOCATIE-BOOKING.BE

*Webprogrammatie*



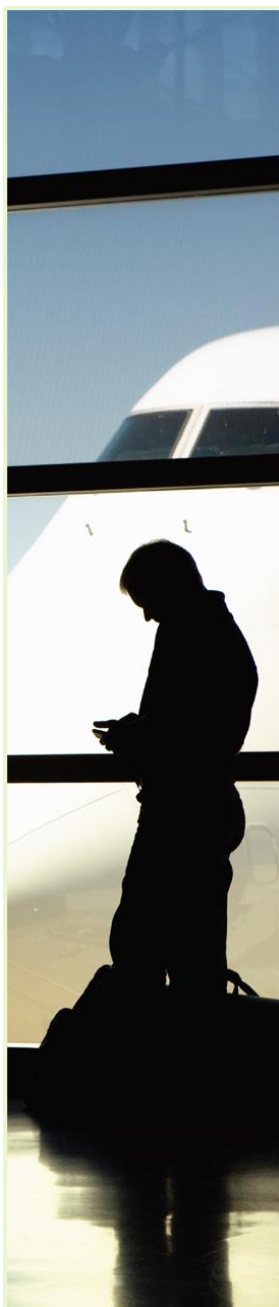
---

Technologiecampus Gent  
Gebroeders De Smetstraat 1  
9000 Gent

[www.odisee.be](http://www.odisee.be)  
09 265 86 10

[Kevin.Picalausa@odisee.be](mailto:Kevin.Picalausa@odisee.be)  
[Johan.donne@odisee.be](mailto:Johan.donne@odisee.be)

---



## Inhoudsopgave

Het project: samenvatting .....	3
Omschrijving .....	3
Doel .....	3
Doelpubliek .....	3
Samenwerking .....	3
Toekomst .....	3
Ontwikkelproces .....	4
Methodologie.....	4
Iteratieve planning.....	4
Backlog .....	4
Informatie architectuur.....	6
Prototype (wireframe).....	6
Design .....	7
Huisstijl.....	7
Compatibiliteit .....	7
Ontwikkeling .....	7
Database.....	7
Programming.....	8
Web-API.....	8
Praktisch .....	9
Huishoudelijk reglement .....	9
Evaluatiecriteria.....	9
Oplevering .....	9
Hosting .....	9

*“Jeugdlocatie-booking.be wil een vlot toegankelijk, gebruiksvriendelijk en betrouwbaar platform zijn.”*

## Het project: samenvatting

---

### Omschrijving

Voor jeugdwerkers is het vaak niet makkelijk om geschikte en beschikbare locatie te vinden voor hun activiteiten (kampen, cursussen, vormingsdagen, ...) alsook deze zelf te kunnen aanbieden. Jeugdlocatie-booking.be is opgericht om zich toe te spitsen op dit specifiek probleem.

### Doel

Jeugdlocatie-booking.be wil een vlot toegankelijk, gebruiksvriendelijk en betrouwbaar platform zijn, waarbij locaties beschikbaar gesteld en verhuurd kunnen worden.

Het beschikbaar stellen kan gebeuren door een zeer divers publiek. Opzoeken en huren zal als doelpubliek duidelijk jeugdwerk hebben.

Jeugdlocatie-booking.be zal een gemeenschappelijk platform zijn voor het beschikbaar stellen, opvolgen en beoordelen van locaties, waarbij zowel aanbieders als jeugdwerkers vlot hun digitale weg terugvinden.

De website zal gebruik maken van open data (datum, locatie, faciliteiten, ...) en zelf ook een API aanbieden om informatieoverdacht naar partners beschikbaar te maken.

### Doelpubliek

*Primair:*

- Jeugdwerk organisaties op zoek naar een locatie
- Personen of (jeugdwerk)organisaties die locaties aanbieden

### Samenwerking

Dit project steunt op een samenwerking met andere partnerprojecten binnen de jeugdwerk wereld. Er is een minimum van 2 partners (medestudenten) vereist.

### Toekomst

Een bijkomende doelstelling, toekomstgericht, zou kunnen zijn deze tool verder uit te breiden naar het Franstalige deel van België. Deze uitbreiding zit niet vervat in deze opgave.

## Ontwikkelproces

### Methodologie

Voor de ontwikkeling van deze website wordt aangeraden te werken via de agile methode (scrum) van software ontwikkeling. Agile staat voor 'lenig' en maakt hiermee duidelijk dat het hele proces zal kunnen opgevolgd en bijgestuurd worden. In dit geval neem je zelf beiden rollen op en ben je kritisch over je eigen planning en uitvoering.

### Iteratieve planning

Start het project met een duidelijke planning. De oplevering van de verschillende onderdelen zal iteratief gebeuren. Tijdens een iteratie wordt telkens aan een aantal delen uit de backlog (todo) gewerkt. Aan het einde van een iteratie zal je telkens een bruikbaar deel van het eindproduct afgewerkt hebben.

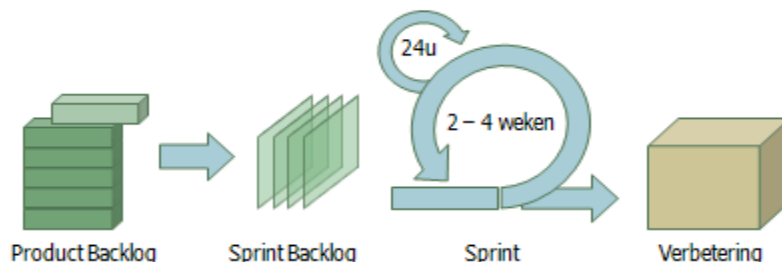
Op vooraf bepaalde tijdstippen kan de student vragen stellen over concrete bruikbare onderdelen. De vakdocent kan over deze onderdelen ook zelf opmerkingen formuleren vanuit een opdracht gevende rol.

**i** Omdat het gaat over een vakantieperiode zal per per vakdocent de beschikbaarheid op Toledo verschijnen. Gelieve hiermee rekening te houden bij feedback vragen.

### Backlog

Er wordt aanbevolen een lijst te maken met alle onderdelen die dienen verwerkt te worden in de website. Prioriteit geven aan de verschillende onderdelen is sterk aangeraden. Op deze manier kan een optimale tijdsindeling bekomen worden.

Tijdens een sprint (gemiddeld 2 tot 4 weken) kan er telkens een blok (dat samenhangt van werking) uit de backlog afgewerkt worden.



bron: naarvoren.nl

**i** Bovenstaand ontwikkelproces wordt aangeraden door de web-docenten, er is echter geen verplichtend karakter om op deze manier te ontwikkelen.

## Functionele analyse

De functionele analyse beschrijft alle functionaliteit die er in een project dient verwerkt te worden. In een website ontwerp staat de gebruiker centraal (UCD: User Centered Design). Je bekijkt de verschillende mogelijkheden binnen de website best vanuit de vooraf bepaalde doelgroepen met behulp van persona's.

### Persona

Een persona is een specifieke niet-bestaande vertegenwoordiger van je doelgroep. Wanneer er meerdere doelgroepen zijn, maken we meerdere persona's! Persona's krijgen een gezicht en een identiteit en brengen daarmee de factor mens terug in het ontwerpproces.

Bron: *blog.kissmetrics.com*

### Flow

De verschillende mogelijkheden binnen de website worden bekeken door de ogen van de persona's en omschreven in acties en deelacties per pagina. Dit geheel van acties om een doel te bereiken benoemen we als een usecase.

### Functionaliteit

Enkele vooraf bepaalde functionaliteiten:

#### ASPX pages

- Een gebruiker (persoon of organisatie) kan zich registreren op de website.

#### MVC pages

- Een bezoeker kan zonder in te loggen locaties ontdekken in een specifieke regio.
- Bij een zoekactie naar een locatie moet er zinvol kunnen gefilterd worden.
- Na het inloggen kan een gebruiker een locatie boeken voor een nader te bepalen datum.
- Na het inloggen kan een aanbieder de aanvraag goed of afkeuren.
- Na gebruik van de locatie kan een gebruiker een beoordeling toevoegen.
- Wanneer er geen geschikte locatie is in de buurt, kan deze op een partnersite gezocht worden, wanneer er daar beschikbaarheid is.
- Een gebruiker kan telkens een uitgebreide detailpagina raadplegen van de locatie.
- Een gebruiker kan inloggen en zijn/haar profiel aanpassen.
- ...

## Informatie architectuur

### Prototype (wireframe)

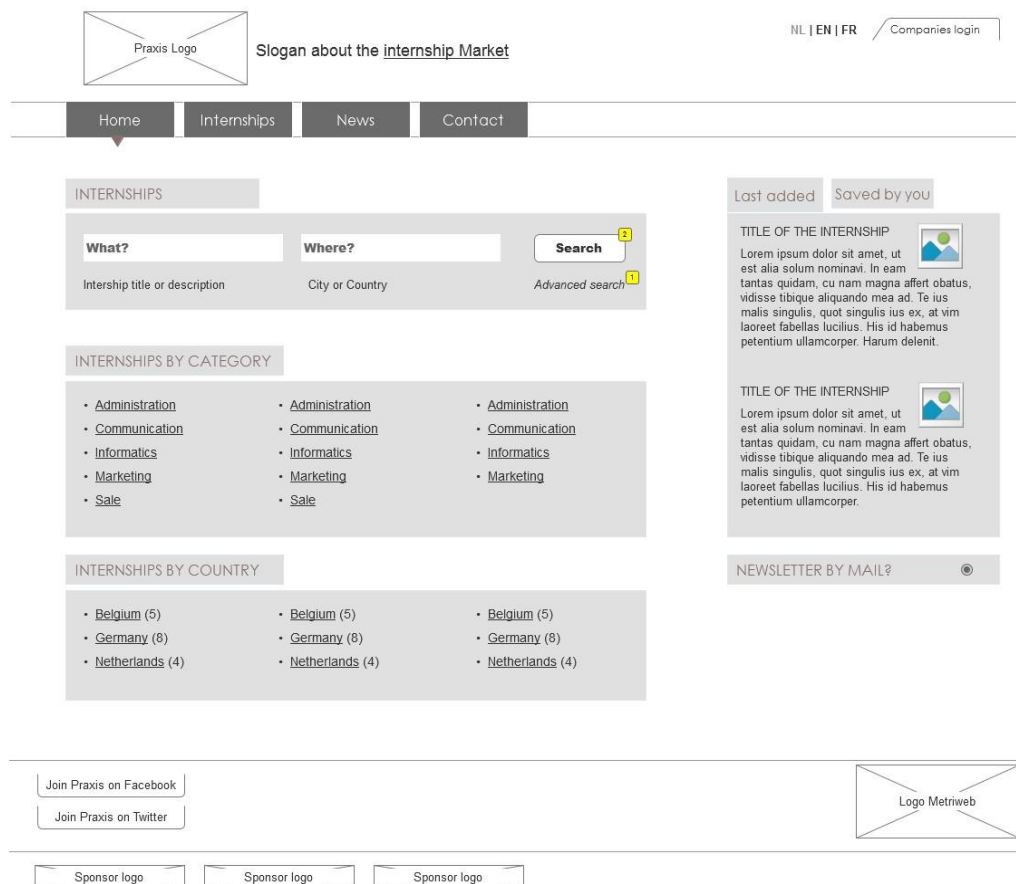
Een wireframe is een prototype van de website, uitgewerkt puur gericht op user experience (gebruiksvriendelijkheid). Dit model is een doorklikbaar geheel waarin de belangrijkste pagina's te bekijken zijn met dummy data.

Een prototype kan meerdere keren afgetoetst worden via mail of op afspraak met de vakdocenten (hou hierbij rekening met de beschikbaarheid: zie Toledo). Er is echter geen verplichting dit onderdeel afgewerkt af te leveren.

Het prototype toont aan:

- Wat voor soort pagina's de website heeft.
- Welke elementen de belangrijkste pagina's hebben.
- Op welke manier een bezoeker zijn doel kan bereiken.

Er zal gestreefd worden naar een duidelijke, intuïtieve navigatie.



» Illustratief voorbeeld

## Design

### Huisstijl

Er zal een logo aangeleverd worden (resources mapje), met bijhorend enkele basiskleuren en lettertype die dienen gebruikt te worden in de website om de pagina templates te kunnen uitwerken in HTML5 en CSS3.

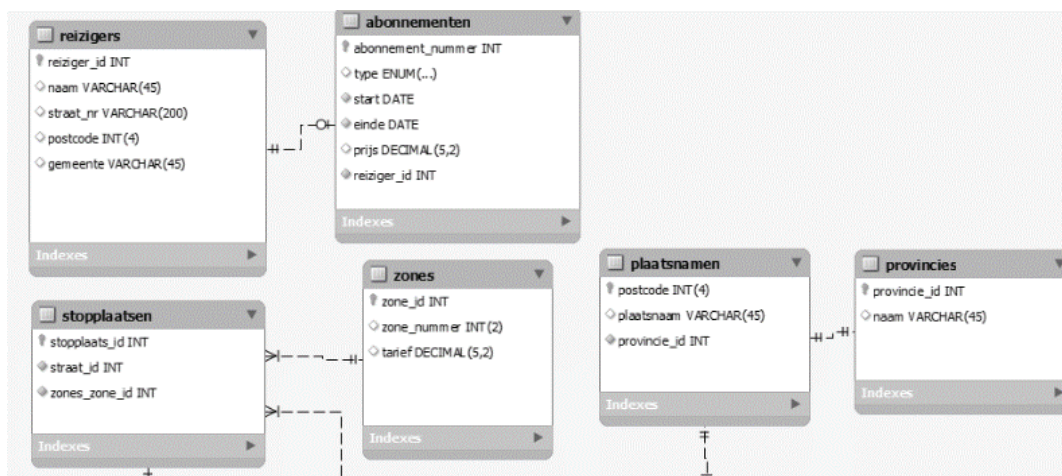
### Compatibiliteit

Cross-browser en cross-platform compatibiliteit zijn zeer belangrijk in dit proces. Er dient duidelijk aangegeven te worden tot welke versie van welke browser er support zal geleverd worden. Standaard wordt gekozen voor Edge 20+, IE9+, Chrome 38+ en Firefox 35+

## Ontwikkeling

### Database

Het database design speelt een belangrijke rol in de uitwerken van het project. Er dient sterk nagedacht te worden over de data opslag en welke gegevens er wensen bewaard te worden. Na een normalisatie tot 3NF zal er een database plan behouden worden dat dient als basis.



» Illustratief voorbeeld

**i** Het database geheel dient uitgewerkt worden in MSSQL in combinatie met LINQ2SQL. Voor filteren en opzoeken van data gegevens dient verplicht gebruik gemaakt te worden van LINQ, waar relevant met behulp van lambda expressies.

## Programming

Ontwikkeling en uitwerking van de website gebeurt op maat in de programmeertaal C# binnen het ASP.NET framework. Het geheel wordt uitgewerkt volgens het M (model) V (view) C (controller) principe. Er zal een duidelijke afscheiding zijn tussen de data (gegevens) en het visueel geheel (HTML/CSS). De link hiertussen wordt verzorgd door controllers.

Het registratie gedeelte wordt gevraagd in Webforms (ASPX pages) te ontwikkelen binnen hetzelfde project en met dezelfde lay-out.

## Web-API

Stel je eigen data beschikbaar via een Web-API. Consumeer en verwerk de Web-API van 2 mede-studenten in je webapplicatie. Bij een zoekactie naar locaties in de buurt die geen of weinig resultaten oplevert op je eigen data, haal je extra locaties van de partnerwebsites binnen. Een locatie boeken op de partnerwebsite dient eveneens mogelijk te zijn via een redirect. Hou er rekening mee dat bepaalde data gevoelig is en dus niet publiek beschikbaar mag gesteld worden.

## Pagina's:

### Front-end

- Homepage (helder overzicht wat de site te bieden heeft)
- Login
- Registratie
- Locatie zoeken (specifiek zoeken en boeken van een locatie)
- FAQ (Frequently Asked Questions)
- Partners (Uitleg en technische informatie om de data te delen - Web API)
- Contact

### Back-end (persoon of (jeugdwerk) organisatie)

- Profiel
- Locatie aanbieden (stapsgewijs invoeren, bewerken, verwijderen v.d. beschikbaarheid)
- Verhuur aanvraag goedkeuren (duidelijk overzicht van de locaties met aanvraag tot verhuur)
- Overzicht (duidelijk overzicht van de gehuurde en te huur aangeboden locaties)
- Beoordelingen (na verhuur toevoegen van een beoordeling op criteria gebaseerd)



Het is aangeraden te werken met prioriteiten (schaal van 1 tot en met 5). De zwaarste prioriteiten geef je in de mate van het mogelijke voorrang (tijdsgebonden).



## Praktisch

---

### Huishoudelijk reglement

Neem grondig de richtlijnen van het document “huishoudelijk reglement webvakken” door, vooral de delen 1.1 Plagiaat en 1.2 Uploaden.

Let op: het is niet omdat jullie partnersites zijn, dat jullie samen mogen coderen; het blijft individueel werk. Er mogen enkel afspraken gemaakt worden m.b.t. de API.

### Evaluatiecriteria

Neem grondig het generieke document ‘evaluatiecriteria projecten.pdf’ op Toledo door; daar staan alle richtlijnen in. Hou mededelingen op Toledo met verduidelijkingen of bijsturingen in de gaten.

Zorg voor een correcte foutafhandeling en een sluitende beveiliging; hier zal veel belang aan gehecht worden bij de verbetering.

Ontbreken of flagrant onvoldoende gebruik van één van de gevraagde technieken kan ertoe leiden dat je 0/20 krijgt voor het volledige project.

## Oplevering

---

De volledige code van je project wordt als upload via Toledo verwacht ten laatste **maandag 13 juni** om **20u** voor studenten met een examenwissel naar **EP2**.

Studenten die deelnemen in **EP3** worden verwacht te uploaden ten laatste op **maandag 15 augustus** om **20u**. Dit is dan ook het moment waarop de applicatie op webpanel online beschikbaar is. Tijdens het mondeling examen zal deze versie van de webapplicatie online getest worden.

## Hosting

---

Je project dient gepubliceerd te worden op je persoonlijke webspace (**ikdoeict.net**). Het publiceren van je webapplicatie maakt een belangrijk deel uit van de opgave. Voeg de exacte URL van je registratie, publiek en admin gedeelte toe in een readme.txt bestand.



Webpanel: <https://webpanel.ikdoeict.be> // Vragen: <http://helpdesk.ikdoeict.be>  
Minimum ASP.NET versie 4.5 ondersteuning.