|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titel Projectplan : CSGO Caseopening website | | Versie: 1.0  Bestandsnaam: projectplan-.docx |
|  | | Datum opgesteld: 5/24/2017 |
| Naam student of studenten | Jay van der Horst | Voor akkoord:  Datum: |
| Naam eventuele opdrachtgever  Contactgegevens | Jay van der Horst  Eigen opdrachtgever |  |
| Beknopte omschrijving | CSGO(game) Gamble website. Login met je steam account, voeg balance toe, open met dit balance cases en krijg daar uit wapen skins die je daarna kan vinden in je inventory en als je wilt deze weer kan verkopen. | |
| Gebruikte technologieën  bv JavaScript, Cordova, enz. | HTML, CSS, PHP, SQL, JS en libaries | |

## Inhoudsopgave

Inhoudsopgave 2

1. Inleiding 3

2. Vraagstelling en achtergrond 3

3. Aanleiding voor de start van het project 3

4. Doelstelling 3

5. Op te leveren resultaat/resultaten 3

6. Afbakening 3

7. Programma van Eisen 3

7.1 Randvoorwaarden 3

7.2 Functionele eisen 3

7.3 Operationele eisen 3

7.4 Ontwerpbeperkingen 4

8. Risicoanalyse 4

9. Randvoorwaarden voor de uitvoering van het project 4

10. Fasering en planning van tussenresultaten 4

11. Projectbeheersing 4

11.1 Tijd 4

11.2 Kwaliteit 5

11.3 Organisatie 5

11.4 Geld 5

11.5 Informatie 5

12. Gedetailleerde activiteitenplanning 5

## 1. Inleiding

[Beknopte toelichting op de indeling van het plan.]

Een project te maken, alleen en als doel een CSGO caseopening website. Ik ga hierin werken met meerdere technieken nieuw en oud. Ik wil er een stapje bovenop doen met dit project en ook API’s gaan verwerken in de website.

## 2. Vraagstelling en achtergrond

[De vraag, de wens, het probleem of ‘de uitdaging’ (van de opdrachtgever): wat is precies het verschil tussen ‘nu’ en ‘hoe je het graag wil’. Welke kansen zie je? Schets de achtergrond op basis van je situatie-analyse.]

De opdracht of de vraag word het maken van een CSGO caseopening website. De wens is in principe de vraag/ de opdracht. Er zijn nu nog geen problemen maar dat zou altijd kunnen veranderen. De uitdaging word het realiseren van de opdracht en het werken met de API’s.

## 3. Aanleiding voor de start van het project

[De vraag, de wens, het probleem of ‘de uitdaging’ (van de opdrachtgever): wat is precies het verschil tussen ‘nu’ en ‘hoe je het graag wil’. Welke kansen zie je? Schets de achtergrond op basis van je situatie-analyse.]

De opdracht of de vraag word het maken van een CSGO caseopening website. De wens is in principe de vraag/ de opdracht. Er zijn nu nog geen problemen maar dat zou altijd kunnen veranderen. De uitdaging word het realiseren van de opdracht en het werken met de API’s.

## 4. Doelstelling

[De doelstelling: wat wil je (de opdrachtgever) met het project bereiken? De doelstelling gaat meestal veel verder dan het resultaat dat jouw team gaat opleveren.]

Hij wilt omzet draaien met de opgeleverde website(geld verdienen) en mensen een eerlijke kans geven op wapen skins.

## 5. Op te leveren resultaat/resultaten

[Het projectresultaat: wat gaat je (team) maken en hoe draagt dit bij aan de doelstelling? Welke baten levert het op? Hoe ga je het inzetten zodat het bijdraagt aan je doelstelling? Benoem concreet wat het is, maak het ‘zichtbaar, ‘tastbaar’. Bestaat het resultaat uit verschillende onderdelen, benoem die dan en geef hun onderlinge relatie aan.]

Een CSGO weaponcase skins opening website. Er gaat gewerkt worden met meerdere technologieën en dit maakt samen dan het resultaat. Bijvoorbeeld: HTML, CSS, PHP, SQL, JS en verschillende libaries kunnen gaan gebruikt worden in dit project. HTML en CSS gaat vooral gebruikt worden als ‘front-end’ en natuurlijk ook voor styling. PHP en SQL gaat dan vooral gebruikt worden als ‘back-end’ en daarbij natuurlijk ook werken met de database. JS zal vooral gebruikt gaan worden voor de basis animaties, counters etc. De libaries kunnen geïmplementeerd worden om sommige delen iets ‘makkelijker te maken’. Met het makkelijker te maken van bedoel ik meer over de styling en misschien andere dingen.

## 6. Afbakening

[Wat ga je NIET doen?’]

Tot nu toe is er geen afbakening.

## 7. Programma van Eisen

[Formuleer de eisen waaraan het resultaat in hoofdstuk 4 zal voldoen. Breng ze onder in categorieën en geef prioriteiten aan. Eisen moeten [SMART](http://www.carrieretijger.nl/functioneren/management/leidinggeven/doelen-stellen/smart) zijn. Dat betekent geen –er woorden als ‘klantvriendelijker’ of ‘aantrekkelijker’]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prioriteit | Categorie: Front-end | Prioriteit | Categorie: Back-end |
| Hoog  Hoog  Hoog  Hoog  Laag  Hoog  Hoog  Hoog  Laag | Styling  Art cases  Fortune spinner/animatie  Online drop  Facebook en Snapchat  Overzichtelijk  Makkelijk in gebruik  Inventory  Stats | Hoog  Hoog  Hoog  Hoog  Hoog  Hoog  Hoog  Laag  Hoog | Connectie database  Werkende database  CMS(Basic)  Online drop  Balance/ money  G2A Pay API  Steam login ( API )  Stats Player & Website  Inventory |

### 7.1 Randvoorwaarden

[‘Harde’ eisen vanuit de omgeving.]

Werkende website, met een werkende database en een CMS. ?

### 7.2 Functionele eisen

[Eisen waaraan het moet voldoen om bij te dragen aan de doelstelling van de opdrachtgever. Wat maakt het resultaat effectief en efficiënt in het gebruik?]

Fortune spinner/animatie om een wapenkist te laten spinnen en er een item kan gewonnen worden. Werkende database zodat je de wapenskins toe kan voegen aan een speler en deze dan ook beïnvloeden. Om het toe te voegen aan een speler heb je sowieso een login(Steam API ) nodig. Je moet de wapenkist openen met geld / balance en dit kan je door geld op je account zetten met bijv. IDEAL(G2A Pay API)

### 7.3 Operationele eisen

[Eisen die de gebruikers stellen; bedieningsgemak, aantrekkelijkheid.]

Styling voor een overzichtelijke website. Ook een website die makkelijk in gebruik is. Stats zodat mensen kunnen zien hoeveel wapenkisten er bijv. worden geopend en hoeveel zij er geopend hebben. Art van de wapenkisten om ze leuker de uit te laten zien zodat ze sneller of eerder willen openen. Online drop zodat ze zien wat andere mensen krijgen en zijzelf.

### 7.4 Ontwerpbeperkingen

[Eisen ingebracht door het ontwerpteam, vanuit je eigen visie op het vak of op ‘de wereld’.]

Facebook en Snapchat, zodat mensen de website kunnen premoten door bijvoorbeeld de website kunnen sharen op facebook en zo meer publiek aan te trekken.

## 8. Risicoanalyse

[Wat kan het resultaat in de weg staan? Waardoor kan de kwaliteit minder worden? Of welke onverwachte gebeurtenissen kunnen voor vertraging zorgen? Welke maatregelen neem je dan en wie is voor de uitvoering verantwoordelijk?]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Risico | Maatregel | Verantwoordelijk |
| Overbelasting  Wapenkisten problemen  API problemen | Dubbele database  Support  Backup API’s | Tech team  Support team  Tech team |

## 9. Randvoorwaarden voor de uitvoering van het project

[Benoem de afspraken. Het gaat hier om harde deadlines, beschikbaarheid van middelen en om beslissingsbevoegdheden.]

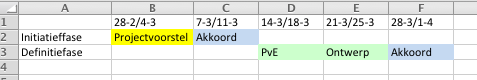
De website af hebben op deadline van het project. In dit geval dus de deadline van iProject. Alles mag gebruikt worden zolang het resultaat maar geleverd word. De vormgeving bijv. hangt volledig van de developer af. Geen messy code!

## 10. Fasering en planning van tussenresultaten

[Dit is de projectplanning. Hier geef je aan wat je in elke fase oplevert en de data voor de mijlpalen. Geef een einddatum voor oplevering van het resultaat door het projectteam en een datum waarop je akkoord verwacht van de opdrachtgever.

Je kunt in plaats van onderstaande tabel ook een balkenplanning in Excel maken. Zet op de bovenste rij de start- en einddata van de weken. Zet in de eerste kolom de fase. Geef de rij een kleur vanaf de startdatum van de fase tot aan de einddatum. Geef de periode die de opdrachtgever heeft voor bestudering en accordering een andere kleur. Zet de resultaten waaraan gewerkt wordt in de cel.]

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Fase | (Tussen)resultaten/  producten | Startdatum | Einddatum | Datum akkoord opdracht-gever |
| 1. Initiatieffase | Project voorstel en het idee | Begin project | Eind eerste week | / |
| 2. Definitiefase | Hoe gaat het project gedaan worden en met wat | Begin project | Eind eerste week | / |
| 3. Ontwerpfase | Documentatie en ontwerp van de website. Hoe en wat gaat het zijn. | Begin Project | Eind tweede week | / |
| 4. Voorbereidingsfase | Voorbereiden op het bouwen van de website. Wat hebben we nodig. | Eind eerste week | Eind tweede week | / |
| 5. Realisatiefase | Het daadwerkelijke maken van de website. (Basis neerzetten) | Eind tweede week | Eind vierde week | / |
| 6. Implementatie/  nazorg/evaluatie | ‘Kersje op de taart’ wat kan er nog beter. Extra vormgeving etc. en de afronding | Eind vierde week | Einde van het project | / |



## 11. Projectbeheersing

### 11.1 Tijd

[Wat ga je doen om de tijd te bewaken? Hoe check je of je voor- of achterloopt? Welke marges bouw je in om vertragingen op te vangen? Geef aan hoe je de Activiteitenplanning in Deel D gebruikt om de voortgang te bewaken.]

Gebruik maken van een planning in de agenda. Wat ga je de eerste week doen etc. Ook een wekker zetten met een melding. (reminders) en als je achter komt te liggen met een onderdeel, de planning deels veranderen.

### 11.2 Kwaliteit

[Beschrijf hoe je de kwaliteit gaat beheersen. Welke methodes kun je inzetten om tussentijds te toetsen of je resultaten aan het Programma van Eisen gaan voldoen?]

Test personen, zoals familie en vrienden. Ook kan je natuurlijk mensen om hun mening vragen en vragen om feedback.

### 11.3 Organisatie

[Organisatie betekent welke deskundigheid heb je nodig om het project uit te voeren met de beschreven kwaliteit en hoeveel capaciteit (werkuren) is er nodig om de gestelde deadlines te halen? Wie gaat wat doen?]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wie | Functie | Verantwoordelijkheid | Bevoegdheid |
| Jay van der Horst | [opdrachtgever] | [tijdige communicatie met projectleider, tijdig akkoord op tussenresultaten] | [afkeuren van tussenresultaten] |
| Jay van der Horst | [projectleider] | [tijdige oplevering tussenresultaten] | [verschuiven capaciteit] |

### 11.5 Informatie

[Voeg een beknopt informatieplan in. Hier beschrijf je hoe je met de opdrachtgever communiceert en binnen het projectteam. Formuleer afspraken over bronnen- en versiebeheer. Gebruik je een online samenwerkingstool, beschrijf dan de afspraken voor het gebruik daarvan. Wie heeft welke rechten?

Zet alle belanghebbende partijen in een tabel en geef aan wat welke bevoegdheid zij hebben over de informatie die je hen stuurt. ]

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wie | Akkoord geven | Advies geven | Op de hoogte zijn |
| Jay van der Horst | Jay van der Horst | Jay van der Horst | Jay van der Horst |

## 12. Gedetailleerde activiteitenplanning

[De activiteitenplanning is een gedetailleerde uitwerking van de projectplanning. Maak deze bij voorkeur in speciale projectmanagementsoftware. Maar een eenvoudige planning kun je ook in excel maken. Verwijs vanuit je projectplan naar deze activiteitenplanning. Je kunt ook een screendump van je planning in het document voegen als je graag alle onderdelen van het projectplan in één document wilt hebben. Nadat de opdrachtgever het projectplan, met deze eerste versie van de activiteitenplanning heeft goedgekeurd, houd je zelf de voortgang bij in je planningsdocument. Onderstaand voorbeeld is gemaakt met [Omniplan, planningssoftware voor Mac](http://www.omnigroup.com/products/omniplan/).

Sinds ik alleen werk en snap wat hier moet gebeuren. Verwijs ik weer naar 10 – Fasering en planning van tussenresultaten sinds daar duidelijk genoeg de planning staat en wat er gaat gebeuren.

