Klant gesprek 18-02-2015 (woensdag)

Opzet om onduidelijkheden weg te werken. Onduidelijkheden bespreken met de klant: vragen stellen enzo (handig om gesprek op te nemen met mobiel)

Eisen aan het gesprek:

* Klant uitnodigen: via een e-mail
* Een vergader agenda mee sturen
* Je werkt de agenda uit via notulen
* Notulen bespreken in volgende vergadering
* Vergadering iedere week

Agenda:

Datum, genodigde, onderwerp

Agendapunten:

1. Opening
2. Agendapunten
3. Notulen
4. Mededelingen
5. …
6. …
7. Planning
8. Volgende vergadering afspraak maken
9. Rondvraag
10. Afsluiting

Voorbeeld “volgende vergadering”:

Vergadering 23 feb 2015

Genodigden: Karel, …

Onderwerp: onduidelijkheden van de opdracht

Agenda:

1. Opening
2. Agendapunten
3. Notulen (nvt)
4. Mededelingen (bv een tijdstip veranderen voor een vergadering ofzo)
5. Onduidelijkheden
6. Planning
7. Volgende vergadering
8. Rondvraag
9. Afsluiting

Notulen:

* Notulen horen bij een vergadering
* Moeten goedgekeurd worden door de klant
* Daarin staan keuzes
* “staat het niet in de notulen, klant heeft gelijk”
* In notulen staan ook afspraken (bv. “Maandag 16 feb 2015 inleveren Eisen- en wensenlijst door Karel.”)

Rollen:

* Klant: opdrachtgever, weet niets van programmeren, functioneel bekend (hij weet hoe de website/game eruit moet zien). Hij speelt een rol bij de Eisen- en wensenlijst, Plan van Aanpak en Functioneel Ontwerp (FO). Voert ook acceptatietest uit (moet voldoende zijn!).
* Designer: ontwerper, bij **web** is hij belangrijk bij: de schermen. Bij **game** bij: spelbedenker
* Baas, afdelingshoofd: techneut (iemand die van programmeren af weet), speelt een rol bij: FO, TO en beveiliging. Voert uit systeemtest (bij de oplevering).
* Tester: zet de testomgeving op, speelt een rol bij: testen.
* Voorzitter van de vergadering: …
* Notulist: …
* Programmeur: programmeur test zich zelf.
* Documentalist: Houd documenten bij en slaat ze ergens op.
* Ontwerper: …
* Databasebeheerder: …