|  |
| --- |
|  |
| Plan van Aanpak |
|  |
| WEAR |

**WEAR**

**Bas Overvoorde**

February 8, 2018

Auteurs: Kees Elsman, Tim van Gool

Plan van Aanpak

WEAR

Contents

[Achtergronden 2](#_Toc507659049)

[Projectopdracht 2](#_Toc507659050)

[Projectgrenzen 3](#_Toc507659051)

[Producten 4](#_Toc507659052)

[Kwaliteit 5](#_Toc507659053)

[Projectorganisatie 5](#_Toc507659054)

[Organisatie 5](#_Toc507659055)

[Informatie 5](#_Toc507659056)

[Planning 6](#_Toc507659057)

[Kosten en baten 6](#_Toc507659058)

[Kosten 6](#_Toc507659059)

[Baten 6](#_Toc507659060)

[Risico’s 6](#_Toc507659061)

# Achtergronden

WEAR is een startup bedrijf van Bas Overvoorde gevestigd in Tilburg. WEAR gaat als tussenpersoon dienen tussen webshop en gebruiker op het gebied van kleding. Het project wat wij gaan maken is de app die deze verbinding mogelijk maakt. Met deze app kan de gebruiker inloggen, een lijst met favoriete kleding artikelen maken, Verschillende webshops tegelijk doorzoeken en vanuit de app naar de webshop gaan om een product te bestellen. De doelgroep van deze app is jongeren/jong volwassenen. De reden dat wij deze app gaan maken is omdat er, voor deze specifieke doelgroep, nog geen ander alternatief bestaat. De opdrachtgever is Bas Overvoorde.

# Projectopdracht

De opdracht is het maken van een app die zowel op Android en IOS gebruikt kan worden. Binnen deze app kan de gebruiker een account aanmaken of ervoor kiezen om in te loggen met Twitter of Facebook. Als de gebruiker is ingelogd kan deze vervolgens een keuze maken tussen dames en heren kleding en daarna specifiek op kledingstukken(bv. Shirt, Broek). Ook kan de gebruiker een verzameling van favorieten aanleggen en deze inzien.

# Projectgrenzen

Start datum project: 05-02-2018

Eind datum project: 23-03-2018

Voor de app is het de bedoeling dat wij de app bouwen ( log in, favorieten, zoek functie, profiel) Het is niet de bedoeling dat wij ook de koppeling leggen tussen app en webshop d.m.v. een API. Het project is klaar als de volgende punten verwerkt zijn in de app:

* Login scherm met opties voor Facebook/Twitter login.
* Registreet scherm waar de gebruiker een nieuwe account aan kan maken.
* Home scherm met de keuze voor Man/Vrouw.
* Zoek scherm voor kleding stukken met de volgende specificaties:
  + Kleur
  + Maat
  + Prijs
  + Merk
  + Model
* Profiel pagina voor gebruiker.
* Algemene voorwaarden pagina.
* Pagina voor favorieten van gebruiker.
* Laadscherm volgens huisstijl.
* Pagina voor laatst bekeken items.

# Producten

Tijdens het ontwikkel proces zullen wij verschillende producten opleveren:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Document | Werkproces | Omschrijving |
| Interview met opdrachtgever uitgewerkt. | 1.1 | Een verslag van het interview met de opdrachtgever. |
| Hernieuwde opdracht | 1.1 | Opnieuw uitgewerkte opdracht met feedback van opdrachtgever. |
| Offerte | 1.1 | Kostenberekening voor het project. |
| Prototype’s (Wireframes) | 1.1 | Uitgewerkte tekeningen die de loop van de applicatie aangeven. |
| Plan van Aanpak | 1.2 | Plan van aanpak voor het project. |
| Planning | 1.2 | Planning voor het verloop van het project. |
| Functioneel ontwerp | 1.3 | Document met alle functionele eisen van de applicatie. |
| Use Case Diagrammen | 1.3 | Use case diagram over de functies van de applicatie. |
| Use Case Templates | 1.3 | Use case templates over de functies van de applicatie. |
| Technisch ontwerp | 1.4 | Document met alle technische eisen van de applicatie. |
| Modeldictionary | 1.4 | Overzicht waarin staat welke class wat doet. |
| Klassendiagram | 1.4 | Overzicht van alle classes en de relaties met elkaar. |
| Datadictionary | 1.4 | Overzicht van alle data die gebruikt word in de applicatie |
| Sequentiediagrammen | 1.4 | Diagram die de verloop van functies uit de applicatie laat zien. |
| Taakverdeling Ontwikkelomgeving | 1.5 | Overzicht over wie wat doet om de ontwikkel omgeving in te richten. |
| Materialen lijst | 1.5 | Lijst met alle benodigde materialen ( soft- en hardware) |
| Back-up procedure | 1.5 | Procedure voor het veilig back-uppen van documenten en hoe je deze terug kan halen. |
| Database onderzoek | 2.1 | Onderzoek over de mogelijkheden die er zijn voor database gebruik met conclusie. |
| Database ontwerp | 2.1 | Ontwerp voor de database, genormaliseerd. |
| Database | 2.1 | De gemaakte database op basis van het database ontwerp. |
| Procedure voor aanleveren gegevens | 2.1 | Procedure over hoe men toegang krijgt tot de database en hoe deze zijn/haar ontwikkel omgeving in moet richten. |
| Taakverdeling realiseren applicatie | 2.2 | Taakverdeling voor het ontwikkelen van de applicatie. |
| Materialen- en middelenlijst realiseren applicatie | 2.2 | Lijst met alle hard- en software die nodig zijn voor het realiseren van de applicatie. |
| Klassendiagram vanuit VS | 2.2 | Gegenereerd klassendiagram vanuit visual studio. |
| Werkende Solution | 2.2 | Gebouwde applicatie. |
| Technisch testplan | 2.3 | Document met alle technische testen . |
| Lijst met test tools | 2.3 | Lijst met tools die gebruikt worden voor het testen van de applicatie. |
| Implementatieplan | 3.1 | Document waar het plan word beschreven om de gemaakte applicatie te implementeren bij de opdrachtgever. |
| Acceptatietest | 3.2 | Test waar alle eisen in staat waar het programma aan moet voldoen. |
| Verslag test | 3.2 | Uitgewerkt verslag op basis van de feedback over de acceptatie test. |
| Evaluatie rapport | 3.4 | Einde verslag waarin het verloop van het project word beschreven. |

# Kwaliteit

De teamleden hebben verschillende manieren om ervoor te zorgen dat dit programma en alle intermediairs van goede kwaliteit zijn. Voor het programma zelf zal het team een test uitvoeren die door een van de eigen medewerkers van het bedrijf wordt uitgevoerd. De teamleden kunnen dus feedback krijgen over wat er moet worden gewijzigd voordat ze de volledige versie van het programma vrijlaten. De teamleden zullen ook een functionele test uitvoeren, met deze test zullen ze ervoor zorgen dat alles werkt zoals het zou moeten zijn en er zijn helemaal geen insecten wanneer ze het product starten. Het programma wordt gemaakt in Microsoft Visual Studio 2017.

De teamleden volgen een checklist om ervoor te zorgen dat alles in fasen wordt gecreëerd, om te zorgen voor een snelle en effectieve workflow. Op deze manier kunnen ze de cliënt updates eenvoudig op de hoogte brengen van de voortgang van het programma.

# Projectorganisatie

## Organisatie

Het project word uitgevoerd door 2 teamleden. Dit zijn:

Naam: Kees Elsman

Adres: Lijster 56, 5161ST SPRANG-CAPELLE

Email: [d209639@edu.rocwb.nl](mailto:d209639@edu.rocwb.nl)

Telefoon: 0637279434

Naam: Tim van Gool

Adres: Hof 101, 5103KK DONGEN

Email: [tg118711@edu.rocwb.nl](mailto:tg118711@edu.rocwb.nl) / [timvangool@hotmail.com](mailto:timvangool@hotmail.com)

Telefoon: 0640259002

Beiden kunnen ten alle tijden bereikt worden op de hierboven genoemde telefoon nummers en email adressen.

## Informatie

Communicatie met de opdrachtgever word gedaan via email en WhatsApp. Dit geldt ook voor de communicatie binnen de project groep. Dagelijks word er binnen de project groep overlegt over de stand van zaken, wat er nog gedaan moet worden en wat ar al af is.

# Planning

Zie bijlage 1, Planning

# Kosten en baten

## Kosten

Zie bijlage 2, Offerte

## Baten

De grootste baat die de opdracht gever heeft met de realisatie van dit project is dat deze een werkende webshop waar op verder ontwikkelt kan worden indien nodig.

# Risico’s

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Risico** | **1-10** | **Omschrijving** | **Oplossing** |
| Intern:  Iemand valt uit door ziekte | 5 | Iemand kan 1(of meerdere dagen) niet aanwezig zijn omdat deze persoon ziek is. | Alle documenten online zetten aan het eind van de dag zodat iemand de taak kan voortzetten. |
| Intern:  Internet valt weg | 5 | Het internet op school valt uit. | Thuis verder werken na school evt. kijken of je een taak kan doen waar je geen internet voor nodig hebt |
| Extern: |  |  |  |