



# Voorwoord

Op 28 januari hebben wij samen met de heer van de Woord van het ROC gesproken over onze volgende scrum opdracht. Deze opdracht wordt uitgevoerd voor het bedrijf Soundsharp. Soundsharp levert als een van de weinige bedrijven nog steeds MP3 spelers en hier verdienen ze nog steeds goed aan. Soundsharp wil graag een website gaande over hun Top 2000 na vele aanbevelingen van luisteraars. Helaas heeft het personeel van Soundsharp weinig tot geen kennis van het bouwen van websites.

Nu is het aan ons de taak om hier een werkend resultaat van op te leveren. Wij gaan ons best doen om de vraag van SoundSharp in vervulling te brengen.

Hengelo, 1 Februari 2019

# Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versienummer | Datum | Aanpassing | Auteur |
| 0.1 | 01-02-2019 | Begin document | Groep 2 |

Voeg via **Verwijzingen – Inhoudsopgave** een inhoudsopgave toe.

!! **Let op:** dat je gebruik maakt van Kop 1 en (eventueel) Kop 2

***Inhoudsopgave***

[*Voorwoord Mart 1*](#_gjdgxs)

[*Versiebeheer Kris 1*](#_30j0zll)

[*Inleiding coen 3*](#_1fob9te)

[*Achtergronden hans 4*](#_3znysh7)

[*Projectresultaat Mart 5*](#_2et92p0)

[*Projectactiviteiten Renzo 6*](#_tyjcwt)

[*Projectgrenzen Renzo 7*](#_3dy6vkm)

[*Tussenresultaten coen 8*](#_1t3h5sf)

[*Kwaliteitsbewaking Hans 9*](#_4d34og8)

[*Projectorganisatie Kris 10*](#_2s8eyo1)

[*Planning 11*](#_17dp8vu)

[*Kosten en Baten Kris 12*](#_3rdcrjn)

[*Risico hans 13*](#_26in1rg)

# Inleiding

In dit document wordt het project Soundsharp besproken. We gaan aan de hand van verschillende hoofdstukken bespreken wat de specificaties en benodigdheden voor dit project zijn.

Hiernaast bespreken we onder andere het projectresultaat de activiteiten van dit resultaat en de afspraken die we tijdens dit project hebben besproken.

Ook laten wij aan de hand van tussenresultaten zien hoe wij als groep 2 tewerk zijn gegaan.

Aan de hand van deze resultaten verkrijg je een soort lijn waar je als groep naar toewerkt voor het uiteindelijke eindresultaat.

Ga ervan uit dat het hiermee duidelijk schept door wie, wanneer en wat de kosten mogelijk kunnen zijn voor het project.

Tot slot. Wanneer onze product owner in overeenstemming is gekomen met ons als groep en groen licht heeft gegeven voor het starten van het project zullen wij hiermee direct aan de slag gaan.

# Achtergronden

## Aanleiding project

Op 28 januari is de heer van de Woord in opdracht van SoundSharp met ons, Groep 2, in contact gekomen. De heer van de Woord heeft een vraag bij ons neergelegd om een nieuwe top 2000 website te creëren. Zijn belangrijkste reden voor deze vraag was dat SoundSharp zelf geen kennis heeft om dit te kunnen. De opdracht is een nieuwe top 2000 website te creëren met alle functionaliteiten die SoundSharp wenst.

## Organisatie

Hieronder de gegevens van SoundSharp:

|  |  |
| --- | --- |
| Bedrijfsnaam | SoundSharp |
| Adres | Boschlaan 41 |
| Postcode | 2090 EL |
| Plaats | Staatsburg |
| Telefoonnummer | 0547-32 23 56 12 |
| Mail-adres | info@soundsharp.com |

# Projectresultaat

## Reden uitvoering

Deze opdracht wordt uitgevoerd in aanvraag van SoundSharp. Door groot verzoek van luisteraars is SoundSharp tot de conclusie gekomen een website te gaan willen ontwikkelen voor de Top 2000. Hier moet ook een database achter komen waar alle gegevens van de nummers in kunnen worden opgeslagen en opgehaald. Alhoewel SoundSharp hier dus geen personeel met de benodigde kennis over beschikt is deze opdracht aan ons uitbesteed.

## Doelstellingen

De doelstellingen voor deze opdracht zijn, het maken van:

* de Top 2000 website;
* een database;
* een technisch ontwerp
* user stories;
* SQL scripts;
* een registratie/inlog functie op de website;
* een beheerdersfunctie;

De doelstellingen voor deze sprint zijn, het maken van:

* een database + model;

Alle progressie wordt bijgehouden in een GitHub repository.

## Eindresultaat

De richting van het eindresultaat is een werkende Top 2000 site die succesvol connectie kan maken met een database. Gebruikers moeten kunnen inloggen op de site en hetzelfde geld voor beheerders, tevens moeten beheerders ook wijzigingen kunnen toebrengen aan de Top 2000 lijst. Zodra deze resultaten behaald zijn en SoundSharp is tevreden met de oplevering, is het eindresultaat voor ons succesvol.

## Eisen

De volgende eisen hebben wij gesteld voor deze opdracht:

* gebruikersvriendelijk en duidelijke interface voor de end user;
* een beheerder moet kunnen inloggen en wijzigingen kunnen uitvoeren;
* een gebruiker moet zich kunnen registreren/inloggen en de Top 2000 lijst kunnen bekijken;

# Projectactiviteiten

## Voorbereiding

eerst gaan we de opdracht goed doorlezen en op internet informatie opdoen over het onderwerp en/of het project. als we allemaal het gevoel hebben dat we genoeg informatie hebben, dan gaan we bij elkaar zitten en overleggen om te kijken of we hetzelfde begrip van de opdracht hebben en eventuele vragen opschrijven.

als we alle vragen hebben uitgewerkt dan gaan we naar de werkgever en dan stellen we de vragen die we nog hadden. mochten er in dat process nog nieuwe vragen naar voren komen dan vragen we die ook. dan op het moment dat alles duidelijk is en de vragen zijn beantwoord is de tijd aangebroken om het plan van aanpak te maken .

###### in het plan van aanpak zetten we alle informatie over wat we gaan doen, hoe lang het zou moeten duren, wat het gaat kosten, enzovoort. dan gaan we overleggen over of alles klopt en op welke punten het plan van aanpak nog verbeterd kan worden. als we na overleg het er over eens zijn dat het plan van aanpak goed is, dan presenteren we het aan de werkgever. als hij hiermee akkoord gaat, dan kunnen we verder gaan naar het maken van de user stories.

###### daarin zetten we welke verwachtingen er zijn van de applicatie. dat houd in dat we realiseren welke personen iets zouden willen doen met de applicatie. en we schrijven op wat ze zouden moeten kunnen, wat ze zouden willen kunnen, en wat ze niet willen dat er gebeurt. daarna wordt het tijd voor het maken van het technisch ontwerp.

daarbij gaan we overleggen over hoe we het het beste kunnen doen, en dan gaan we een schets maken van hoe het er uit komt te zien en hoe het ongeveer zal werken. dat presenteren we dan aan de werkgever. bij vragen en/of opmerkingen kunnen we het technisch ontwerp aanpassen. die paar stappen herhalen we totdat de werkgever helemaal tevreden is.

op het moment dat alles is overlegd en alles is zoals de werkgever wil gaan we een testomgeving opzetten en dan kunnen we beginnen. de testomgeving zal bestaan uit een database en een C# applicatie op de localhost. hier kunnen we beginnen met het ontwikkelen van de daadwerkelijk applicatie.

## Database ontwerpen

eerst gaan een paar van ons een ontwerp maken voor de database en dan kunnen we daarna overleggen over wie dingen anders heeft gedaan en waarom die persoon het anders heeft gedaan. zo zullen we uiteindelijk de logica van elkaar inzien en op die manier de beste haalbare database hebben ontworpen. wanneer we het allemaal eens zijn kunnen we verder naar het testen.

dat houd in dat we een eerste versie van de daadwerkelijke database gaan maken. dan kunnen we er test regels in invoeren om te kijken of alles goed werkt en kunnen we overleggen over evntuele verbetereingen of problemen die we niet hadden zien aankomen. is het geval dat er problemen zijn gaan we een nieuw ontwerp maken waarbij we het probleem omzeilen en gaan we terug naar het ontwerpen.

## De applicatie ontwerpen

als we een werkende database hebben kunnen we verder gaan naar het ontwikkelen van de daadwerkelijke applicatie. we zullen eerst een paar knoppen en/of invoervakken maken en gaan werken een de functionaliteit.

###### eerst kunnen we beginnen met het maken van het inlogscherm waar je een account kan aanmaken of inloggen op een aangemaakt account en die linken aan de database om te kijken of de inloggegevens kloppen en welke gedefinieerde rollen er bij de ingelogde persoon horen. op die manier kunnen we zien welke acties de ingelogde persoon mag uitvoeren.

daarna gaan we de pagina maken waar je nummers kan toevoegen, verwijderen of aanpassen. dit gaat gebeuren op een aparte pagina waar alleen ingelogde gebruikers met de rol van beheerder hebben naartoe kunnen gaan.

###### daarna gaan we bezig met de pagina waar je de Top-2000 lijst kan zien. deze pagina is zichtbaar voor iedereen en dus ook gebruikers die niet zijn ingelogd. op deze pagina moet van elk nummer in de lijst de titel en de artiest zichtbaar zijn. als extra kunnen we ook eventueel de albumart zichtbaar maken.

wanneer de applicatie redelijk goed werkt zullen we samen naar de code kijken om te overleggen over wat sneller of meer betrouwbaar zou kunnen worden. zo kunnen we de code nog enkele keren verbeteren totdat we het er over eens zijn dat de code ongeveer zo goed als als het zou kunnen worden en alle problemen en foutjes verholpen zijn.

daarna gaan we overleggen over het soort van thema dat de applicatie krijgt als in termen van styling. zo gaan we bijvoorbeeld overleggen over de kleuren, randen, lettertypes en meer onderwerpen in die categorie. daarna kunnen we nog iets meer aan de styling doen om alles er aantrekkelijker en gebruiksvriendelijker te maken. en dan zal de applicatie zo goed als klaar zijn.

dan gaan we naar de laatste stap: we laten de werkgever het eindresultaat laten zien en als hij er tevreden mee is dan gaan we het implementeren en/of uitbrengen.

# Projectgrenzen

we gaan door tot de werkgever tevreden is met wat we opleveren. dat houd in dat de applicatie zo werkt als afgesproken. of er wel: de database is ontworpen. beheerders kunnen accounts en nummers toevoegen, verwijderen of bewerken. iedereen inclusief ongeregistreerde gebruikers kunnen van de Top-2000 lijst alle nummers zien met de titel en auteur van het nummer. ook zullen we de styling van de applicatie gebruiksvriendelijk maken en ervoor zorgen dat alles er verzorgd uitziet.

eventueel zouden we de albumart er ook bij kunnen zetten, maar dat is geen primaire behoefte. wanneer er tijd over is zouden we ook meer tijd kunnen steken in het stylen van de applicatie.

we gaan echter niet zelf de nummers die in de Top-2000 komen toevoegen, dat is de taak van één of meer van de beheerders. ook wordt het domein niet door ons geregeld of onderhouden, dat zal de werkgever zelf moeten doen.

hiermee zullen we beginnen op Maandag 9 Februari 2019. we gokken er mee bezig te zijn tot geschat Vrijdag 5 Juli 2019.

* Geef het maximale budget aan (indien bekend)

# Tussenresultaten

Op basis van de tussenresultaten ontstaan de projectactiviteiten. De activiteiten zullen niet voor elke onderdeel apart een tussenresultaat vormen. Wij als groep 2 zullen enkele resultaten hiervan ook doorkoppelen naar onze opdrachtgever Soundsharp. Hiermee zorgen wij ervoor dat het gedurende tijd van het project duidelijk wordt gecommuniceerd door beide partijen om hiermee tot een goed eindresultaat te komen.

hieronder bespreken we de tussenresultaten die van belang zijn van het project Soundsharp.

**Plan van Aanpak**

Op <DATUM> zullen wij ons Plan van Aanpak opleveren, als belangrijkste zaak de eisen die door Soundsharp met ons zijn besproken. in dit Plan van Aanpak beschrijven wij duidelijk hoe het project verloopt.

**Functioneel ontwerp**

Het functionele ontwerp zorgt voor een overzicht van alle functies die als eis zijn opgesteld door de klant. Dit ontwerp is gebaseerd op een gesprek met Soundsharp. Door overleg met onze groepsleden zullen wij hiervoor ook een ontwerp voordragen aan Soundsharp.

**De realisatie**

Tijdens het realiseren zullen wij regelmatig testen uitvoeren om te kijken of onze applicatie naar behoren werkt. Aan het eind van deze realisatie gaan wij als groep 2 nog eens goed testen om bij het opleveren de werking van de applicatie te garanderen.

**De implementatie**

Zodra onze testen hebben weergegeven dat wij voldoen aan de eisen en juiste werking gaan wij over op het maken van een testomgeving. Deze omgeving stellen wij in om te zorgen dat Soundsharp hun eigen testen ook kunnen uitvoeren. Tijdens deze testen zullen wij als Groep 2 paraat staan voor eventuele problemen die kunnen ontstaan.

zodra de testomgeving is goedgekeurd wordt deze overgezet naar de uiteindelijke omgeving.

# Kwaliteitsbewaking

Om de kwaliteit van het projectresultaat te bewaken, hebben we enkele punten die van belang zijn bij het bouwen van de website. Om dit te garanderen zullen wij vaak gesprekken voeren om de voortgang van het project te peilen. Dit zorgt ervoor dat we snel en tijdig weten als het fout gaat. Zou kunnen wij ook snel handelen om het weer op schema te krijgen.

Verder zullen wij vaak terugkoppeling vragen aan de opdrachtgever. Dit om te zorgen dat wij voldoen aan de eisen/wensen van de opdrachtgever.

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# Projectorganisatie - Kris Seinen

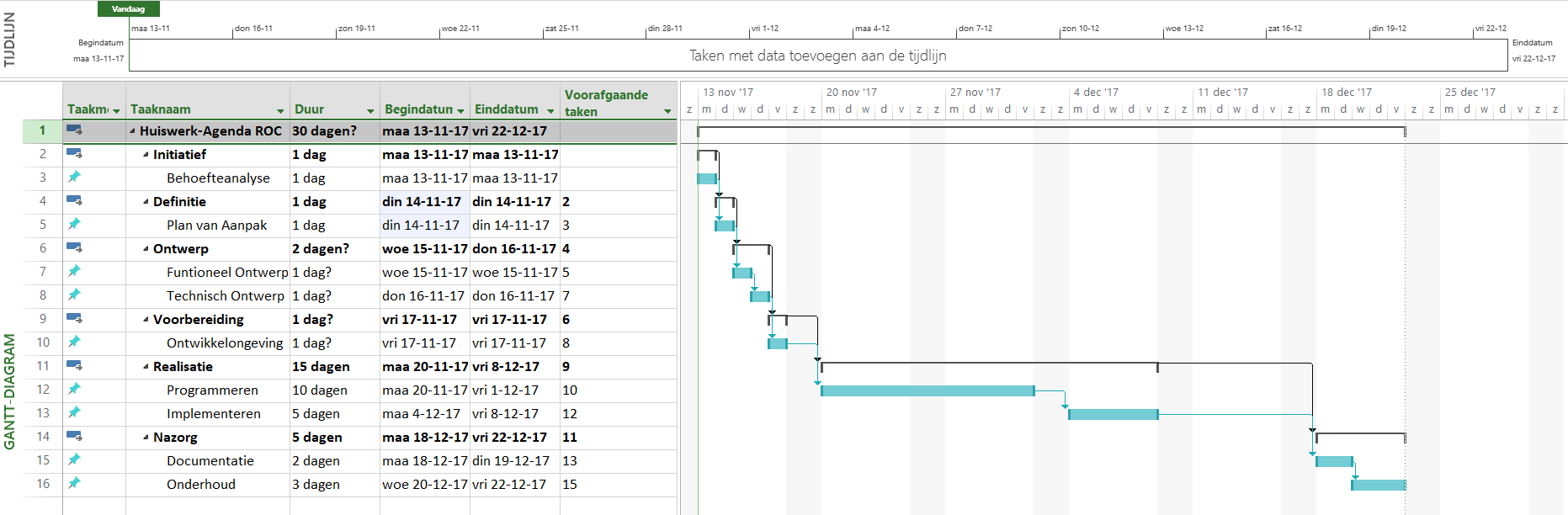
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Naam | Functie | Taak | Mail |
| Kris Seinen | Scrummaster | Programmeren - Leider | kseinen01@student.rocvantwente.nl |
| Renzo Gerritzen | Programmeur | Programmeren | rgerritzen01@student.rocvantwente.nl |
| Mart Rupert | Programmeur | Programmeren | mrupert01@student.rocvantwente.nl |
| Hans Muns | Programmeur | Programmeren | mmuns01@student.rocvantwente.nl |
| Coen van Dillen | Programmeur | Programmeren | cvandillen01@student.rocvantwente.nl |

# Planning

(Boek Projectmanagement - pagina 148)

Verdeel de activiteiten onder in verschillende fases, zorgt voor veel meer overzicht.

* Klopt de planning met de activiteiten uit hoofdstuk 3?
* Is een overzichtelijke strokenplanning (computerplanning) aanwezig?
* Is de planning realistisch? Is de planning besproken met de mensen die hem moeten uitvoeren?
* Is rekening gehouden met vertragende besluitvorming?

Voorbeeld van de planning gemaakt in MS-Projects

# Kosten en Baten - Kris Seinen

De kosten die dit project met zich meebrengt worden onderverdeeld in uren (resources), hardware en software. Onderstaand tabel

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Resources** | **Uurloon (€)** | **Uren** | **Totalen (€)** | **Opmerkingen** |
| Projectleider | 70 | 40 | 2800 | PL zal 25% per week variabel inzetbaar zijn |
| Applicatie ontwikkelaar 1 | 40 | 160 | 6400 |  |
| Applicatie ontwikkelaar 2 | 40 | 160 | 6400 |  |
| Applicatie ontwikkelaar 3 | 40 | 160 | 6400 |  |
| Applicatie ontwikkelaar 4 | 40 | 160 | 6400 |  |
| Totaal |  |  | 28400 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Software | kosten (€) | aantal | Totalen (€) | Opmerkingen |
| Licenties | 1500 | 1 | 1500 |  |
| Totaal |  |  | 1500 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Hardware | kosten (€) | aantal | Totalen (€) | Opmerkingen |
| Uitbreiding 8Gb | 250 | 1 | 250 |  |
| Totaal |  |  | 250 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| overig | Kosten /week (€) | aantal | Totalen (€) | Opmerkingen |
| Huur werkruimte | 400 | 4 | 1600 |  |
| Totaal |  |  | 1600 |  |

Vanwege de vergaande automatisering zal er 1 fte komen te vervallen wat een besparing oplevert van € 40.000.= per jaar. Bijkomende voordelen gaan zijn wanneer dit pakket verkocht kan worden aan derden. Hiervoor is nog geen inschatting gemaakt.

# Risico

De risico's van dit project worden verdeeld in 3 categorieën. Bij elk risico is er een tegenmaatregel die getroffen kan worden.

High (H) – Heeft grote impact op het project

Medium (M) - Heeft gemiddeld impact op het project

Low (L) - Heeft weinig impact op het project

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Risico | Gevolg | Impact | Tegenmaatregel |
| Veel ziekte bij groepsleden | Te laat opleveren | H | Overwerken |
| Kennistekort | Slechte kwaliteit | M | Overwerken om te leren |
| Onduidelijkheid ontwerp | Verkeerde functionaliteit | L | Veel contact met de opdrachtgever |

De hierboven opgeschreven risico's hebben invloed op de kwaliteit en doorlooptijd van het project. Het tijdig waarnemen en oplossen heeft daarmee ook de hoogste prioriteit.