

plan van aanpak foodfast

Tim Reniers, Kenley Strik, groep 10



8 februari 2018

winexpertise, Peter strik

Sikkelstraat 2, Oosterhout

Inhoud

[1. Inleiding 2](#_Toc505844661)

[2. Achtergronden 2](#_Toc505844662)

[3. Doelstellingen 2](#_Toc505844663)

[4. Projectopdrachten 2](#_Toc505844664)

[5. Projectactiviteiten 2](#_Toc505844665)

[6. Projectgrenzen 2](#_Toc505844666)

[7. Producten 2](#_Toc505844667)

[8. Kwaliteit 2](#_Toc505844668)

[9. Projectorganisatie 2](#_Toc505844669)

[10. Producten 2](#_Toc505844670)

[11. Kwaliteit 2](#_Toc505844671)

[12. Projectorganisatie 2](#_Toc505844672)

[13. Planning 2](#_Toc505844673)

[14. Kosten en baten 2](#_Toc505844674)

[15. Risico’s 2](#_Toc505844675)

[16 Ten slotte 2](#_Toc505844676)

# 1. Inleiding

# 2. Achtergronden

# 3. Doelstellingen

De reden dat het project foodfast gaat worden ontwikkeld is omdat de opdrachtgever met een innovatief idee kwam voor deze app. Er zijn wel apps met het zelfde principe maar niet met de zelfde uitvoering. Het uiteindelijke doel is om geld te verdienen doormiddel van advertenties.

# 4. Projectopdrachten

# 5. Projectactiviteiten

# 6. Projectgrenzen

In de applicatie worden de volgende punten verwerkt:

‘Blokken’ met fastfood restaurants  
 Als er op een van de ‘blokken’ word gedrukt, word er een route aangemaakt naar de dichtstbijzijnde keten.

De ‘blokken’ moeten kunnen worden toegevoegd aan favorieten.

De meest recent bezochte keten moet bovenaan worden gezet.

Een optie om ‘blokken’ toe te voegen

Een hamburger menu met de opties  
 Favorieten – een scherm waar je je favorieten ketens kan zien.  
 Help – een scherm waar standaard informatie in staat en een FAQ

Advertenties op de plaats van sommige blokken

# 7. Producten

# 8. Kwaliteit

# 9. Projectorganisatie

# 10. Producten

# 11. Kwaliteit

# 12. Projectorganisatie

# 13. Planning

# 14. Kosten en baten

# 15. Risico’s

# 16 Ten slotte