

# Projectplan

Alternatief voor Lokalise

<b>Datum</b>	<b>:</b>	<b>7-2-2022</b>
<b>Versie</b>	<b>:</b>	<b>v1.1</b>
<b>Status</b>	<b>:</b>	<b>Bezig</b>
<b>Auteur</b>	<b>:</b>	<b>Jordi Franssen</b>

Versie	Datum	Auteur(s)	Wijzigingen	Status

**Verspreiding**

Versie	Datum	Aan

# Inhoud

<b>Projectinfo</b>	<b>4</b>
Probleemstelling en context	4
Context	4
Problemen en kansen	4
Opdrachtbeschrijving	5
Scope	6
Concepting	6
Design	6
Front-end development	6
Marketing en branding	6
Team en stakeholders	7
Team	7
Stakeholders	7
Opdrachtgever	7
Product owner	7
Communicatie	7
<b>Planning en management</b>	<b>8</b>
Fasering	8
Scrum	9
<b>Deliverables en taken</b>	<b>10</b>
Sprint 0	10
Conceptfase	10
Designfase	10
Realisatiefase	10
Testfase	10
Marketing en branding	10

# Projectinfo

## Probleemstelling en context

### Context

E-Sites is één van de negen agencies van Handpicked Agencies. Deze agency specialiseert zich in het ontwikkelen van complexe apps en websites. Deze apps en websites bevatten teksten en vertalingen en die moeten ergens opgeslagen en beheerd worden. Hiervoor gebruikt E-Sites Lokalise, een translation management tool. Lokalise kan door middel van API's geïntegreerd worden in allerlei apps, websites, games, design apps en meer. Lokalise heeft echter een aantal sterke nadelen die E-Sites aan wil pakken door zelf een alternatief te ontwikkelen.

### Problemen en kansen

#### Kosten:

E-Sites betaald momenteel \$1.440 dollar per jaar aan Lokalise om gebruik te maken van de service. Hier krijgen ze 5.000 “keys” voor terug en ze lopen al snel tegen die 5.000 aan. Upgraden naar 10.000 keys kan, maar dat gaat E-Sites \$2.760 dollar per jaar kosten. En ook 10.000 keys gaat niet genoeg zijn voor Esites. Met een eigen alternatief zal E-Sites die kosten aan Lokalise besparen.

#### Functionaliteit:

Lokalise werkt prima, alleen zijn er zaken die beter kunnen. De snelheid en gebruikersinteractie zou flink verbeterd kunnen worden. Ook willen ze het product makkelijker naar eigen hand kunnen zetten.

#### Monetize:

Mocht het lukken om een goed product weg te zetten, dan wil E-Sites het ook vermarkten en het bijvoorbeeld voor een veel scherpere prijs aanbieden dan Lokalise.



## Opdrachtbeschrijving

Het alternatief voor Lokalise is een *work in progress*. Een eerdere stagiair van Fontys heeft een eerste aanzet gedaan aan het project door een werkende backend op te leveren samen met een simpele front-end voor de interactie met de backend.

Om het alternatief af te maken moet er een front-end ontworpen en gerealiseerd worden. Een duidelijk concept is er nog niet. Er is dus nauwelijks nagedacht over de requirements voor het alternatief. Hier moet dus nog onderzoek voor gedaan worden.

De backend is alleen nog maar gemaakt met de intentie om een werkend product te hebben. Mocht uit onderzoek blijken dat er functies nodig zijn die aanpassingen aan de backend vereisen, dan moeten die aanpassingen dus nog gedaan worden.

Tot slot zou het top zijn als het eindproduct gelijk vermarktbaar is.

## Scope

Omdat er een vermarktbaar eindproduct opgeleverd moet worden, raakt het project meerdere vlakken.

## Concepting

Er komt een stukje concepting bij kijken omdat er nog onderzoek gedaan moet worden naar de verschillende functies en requirements van het eindproduct. Er moet gekeken worden naar hoe Lokalise nu ingezet wordt en wat er verbeterd kan worden aan de huidige situatie. Dit kan gedaan worden door library onderzoek uit te voeren naar wat Lokalise precies inhoudt. Daarnaast zijn er interviews met de gebruikers nodig om erachter te komen waar de huidige problemen precies liggen.

## Design

Er wordt gezegd dat Lokalise wat usability issues heeft. Door Lokalise te usabilitytesten kan achterhaald worden wat deze problemen zijn. Zo kan er rekening mee gehouden worden tijdens het ontwerpen van het alternatief. Daarnaast moet een designstandaard gekozen worden die bij de gebruikers in de smaak valt.

Uiteraard moet er een ontwerp gemaakt worden in Figma of Adobe XD o.i.d. Tot slot moet het ontwerp getest worden voordat het gerealiseerd wordt.

## Front-end development

Het ontwerp moet uitgewerkt worden tot een werkende front-end. Hiervoor moet eerst onderzocht worden welke technieken en frameworks het beste werken. Vervolgens vindt de realisatiefase plaats en tot slot de testfase. Het eindproduct is hierna af.

## Marketing en branding

De opdrachtgever wil het alternatief uiteindelijk op de markt brengen. Er moet dus een manier bedacht en uitgewerkt worden zodat potentiële klanten met het product in aanraking komen. Er zou zo een customer journey bedacht kunnen worden en zeer waarschijnlijk is er een website nodig waar het product wordt aangeboden.

Ook moet er nog naar branding gekeken worden. Zo heeft het nieuwe alternatief een logo nodig en meer. De over-all uitstraling is al grotendeels tot stand gekomen in de designfase.

## Team en stakeholders

### Team

Jordi Franssen - Stagiair

Functies binnen het project:

- Concept designer
- UX/UI designer
- Front-end developer

### Stakeholders

#### Opdrachtgever

E-Sites is zelf opdrachtgever van dit project.

#### Product owner

Bas van Kuijck - Lead mobile developer

Functies binnen het project:

- Projectbeheer

### Communicatie

Wekelijks heb ik een voortgangsgesprek met mijn stagebegeleider vanuit E-Sites. Daarnaast is mijn inhoudelijke begeleider ook altijd beschikbaar op kantoor en anders via Slack

# Planning en management

## Fasering

Het project is in feite opgedeeld in standaard fases zoals ik gewend ben. Dit komt ook redelijk overeen met de onderdelen die in de scope zijn besproken.

Verwachte fases binnen het project op chronologische volgorde:

- Conceptfase
- Designfase
- Realisatiefase
- Testfase
- Marketing en branding

Voor de conceptfase wil ik gebruik maken van de Double Diamond methode. Deze methode bestaat zelf uit vier verschillende fases. De methode staat bekend om zijn divergerende en convergerende denkwijze. De Double Diamond bestaat uit:

- De Discover fase, waarin divergerend insights worden gevonden van de problemen die er zijn.
- De Define fase, waarin convergerend een probleem wordt geformuleerd vanuit de insight die in de Discoverfase zijn ontdekt.
- De Develop fase, waarin op een divergerende manier verschillende oplossingen worden bedacht.
- De Deliver fase, waarin op een convergerende manier oplossingen worden uitgekozen en getest.

De stage bestaat uit 18 weken. De eerste twee weken zijn gereserveerd om het projectplan op te stellen en de opdracht te definiëren. De deadline voor het portfolio is begin week 17 dus het project moet uiterlijk in week 16 zijn afgerond. Zo houden we 14 weken over. Een sprint duurt twee weken. Dat betekent dat er totaal zeven sprints zijn voor de uitwerking van het project.

Sprint	Fase	Datum begin-eind
0	Projectplan	
1	Concept / Designfase	
2	Realisatiefase	
3	Realisatiefase	
4	Realisatie / Testfase	



5	Marketing en branding	
6	Marketing en branding	

## Scrum

E-Sites maakt volop gebruik van scrum. Hiermee ben ik al bekend vanuit de opleiding. Uiteraard pas ik dit ook voor dit project toe. Scrumboards worden bijgehouden in Jira.

# Deliverables en taken

In chronologische volgorde

## Sprint 0

- Projectplan
- Scrumboard (gehele project)
- Logboek (gehele project)

## Conceptfase

- Discoverfase
  1. Doelgroeponderzoek
  2. Marktonderzoek
  3. Interviews
- Definefase
  1. Design Challenge
  2. How-Might-We's(HMW)
  3. Brainstormsessie
  4. Mindmap
- Developfase
  1. Requirements en userstories
- Develiverfase
  1. Wireframes/Proof of Concepts

## Designfase

- Onderzoek designstandaard
- Kleuronderzoek
- Prototype en ontwerp in XD/Figma
- Usabilitytest

## Realisatiefase

- Onderzoek te gebruiken technieken/frameworks etc.
- Opstellen technische requirements.
- Technische proof of concepts
- Minimum viable product
- Eindproduct

## Testfase

- Geen idee eigenlijk
- Securitytest

## Marketing en branding

- Customer journeys
- Logo design
- Place to sell
- Andere media ontwerpen/realiseren