

# Projectplan

## *Unr/lsd.*

Datum	:	02-09-2022
Versie	:	1.0
Status	:	Definitief
Auteur	:	Luc Swinkels

## Versie

Versie	Datum	Auteur(s)	Wijzigingen	Status
0.1	01-09-2022	Luc Swinkels	Opzet	Voorlopig
1.0	02-09-2022	Luc Swinkels	Eerste definitieve versie	Definitief

## Inhoudsopgave

1. Projectopdracht .....	4
1.1 Context .....	4
1.2 Doel van het project.....	4
1.3 De opdracht .....	5
1.4 Scope.....	5
1.5 Randvoorwaarden .....	5
1.6 Eindproducten.....	6
1.7 Onderzoeksvragen .....	6
2. Aanpak en Planning .....	7
2.1 Aanpak.....	7
2.2 Onderzoeksmethoden .....	7
2.3 Opdeling van het project.....	8
2.4 Tijdplan .....	8
3. Projectorganisatie.....	9
3.1 Teamleden.....	9
3.2 Communicatie.....	9
3.3 Configuratiemanagement .....	9
4. Financiën en Risico's .....	10
4.1 Kostenbudget.....	10
4.2 Risico's en uitwijkactiviteiten .....	10

# 1. Projectopdracht

## 1.1 Context

Unrld (afkorting voor Unreleased) is een nieuw muziekplatform wat artiesten een mogelijkheid geeft om met hun grootste fans te communiceren door verschillende “unreleased” muzieksnippets te laten horen, waar fans dan op kunnen reageren. Hiermee kunnen artiesten nieuwe dingen uitproberen en pijlen of hun fans het leuk zouden vinden. Ook dient dit platform als een bron van nieuws over andere ontwikkelingen waar de artiest mee bezig is en als verzameling van muziek die niet officieel uitgebracht is.

De opdracht houdt in; bouw een online platform voor muzikartiesten en fans waar ze met elkaar kunnen communiceren over nieuwe ideeën en muziek.

Deelproducten die hierbij kunnen komen kijken voor de student zijn o.a. een vorm van branding (kleuren, lettertypes, logo), een UI design van het prototype, en het daadwerkelijke prototype in de vorm van een moderne web app.

De aanleiding voor dit project is gekomen nadat er nog steeds geen officieel platform is voor onofficiële muziek en veel artiesten andere kanten in gaan met hun muziek waar fans dan door worden verrast. Ook kan het helpen om een soort “hype” te creëren voor nieuwe muziek wat zorgt voor extra inkomsten voor de artiest.

## 1.2 Doel van het project

In de muziekwereld zijn er voornamelijk platformen om officiële muziek te plaatsen als je een professionele artiest bent. Unrld wil dit oplossen door een optie aan te bieden aan zowel artiesten als fans, die juist in gaat op de onuitgebrachte muziek.

Dit project zal zich vormen op basis van de volgende hoofdvraag en 3 subvragen:

### **Hoe kunnen artiesten nieuwe muziek pijlen bij hun fans die nog niet af is?**

- Als artiesten een andere richting in gaan met hun muziek, hoe weten ze of het bij de fans gewaardeerd wordt?
- Hoe kunnen artiesten hype creëren rondom nieuwe muziekreleases?
- Vinden artiesten en fans het leuk als de fan een remix maakt van onuitgebrachte muziek van de artiest?

Het project kan breed aangepakt worden en er zijn toekomstige uitbreidingen mogelijk zoals integratie met bestaande muziekplatforms zoals Spotify om onuitgebrachte muziek te combineren met officiële muziek.

### 1.3 De opdracht

Bouw een online muziekplatform voor artiesten om onuitgebrachte muziek te laten horen aan fans om te kijken wat ze hiervan vinden. Maak gebruik van moderne technologieën en ondersteun het platform met de juiste huisstijl.

Hiervoor zullen meerdere stappen worden uitgevoerd. Denk aan research, user testing, UX/UI design, UX testing, en development.

Functionele eisen van het prototype zijn:

- De gebruiker moet de app op een website kunnen bezoeken

Er zijn verder geen niet-functionele eisen.

### 1.4 Scope

Tot het project behoort:	Tot het project behoort niet:
1 Onderzoek naar bestaande muziekplatformen en hun impact op artiesten	1 Low fidelity prototype in de vorm van clickable UI design
2 Progressieve web app gebouwd met moderne technologieën (Hi-Fi prototype)	2 Live/online integratie van het prototype (prototype wordt lokaal gebouwd en gedemonstreerd)
3 Branding (Logo, huisstijl, naam)	3 Businessmodel (hoe kan het platform geld verdienen)
4 UI design	4 Marketingstrategie

### 1.5 Randvoorwaarden

- Het prototype moet modern schaalbaar zijn en dus wordt er gebruik gemaakt van React als JavaScript framework.

## 1.6 Eindproducten

Voor dit project dienen er de volgende eindproducten opgeleverd te worden:

- Onderzoeksdocument (hoofd en subvragen)
- Huisstijl (kleur, logo, fonts)
- UI design (d.m.v. Adobe XD)
- App prototype (web-app d.m.v. React)
- Prototype UX test (usertesting web-app)

## 1.7 Onderzoeksvragen

### Hoofdvraag:

- Hoe kunnen artiesten nieuwe muziek pijlen bij hun fans die nog niet af is?

### Deelvragen:

- Als artiesten een andere richting in gaan met hun muziek, hoe weten ze of het bij de fans gewaardeerd wordt?
- Hoe kunnen artiesten hype creëren rondom nieuwe muziekreleases?
- Vinden artiesten en fans het leuk als de fan een remix maakt van onuitgebrachte muziek van de artiest?

## 2. Aanpak en Planning

### 2.1 Aanpak

Omdat het een individueel project is wat loopt over een periode van 3-4 weken zal er geen gebruik gemaakt worden van SCRUM-methodiek. Wel zal er een planning gemaakt worden die aangehouden wordt.

Voor de development structuur zal er gebruik worden gemaakt van Git waar de code wordt bijgehouden. Hier worden commits gemaakt op een duidelijke manier via de [conventional commits](#) methode.

#### 2.1.1 Testaanpak

Testen van het prototype zal gedaan worden via standaard usertesting waar ik gebruikers de app laat doorlopen en verschillende acties laat uitvoeren vanuit een fan perspectief. Ook zal de stakeholder zelf aan het einde wat tests uitvoeren om het artiestenperspectief te testen. Dit wordt dan geanalyseerd en gedocumenteerd in een testdocument.

Voor tussentijdse tests zal ik ook feedback vragen aan docenten, met name op UI design gebied om ervoor te zorgen dat de UX van de web app goed is.

### 2.2 Onderzoeksmethoden

Voor de onderzoeksvragen zal ik gebruik maken van CMD methods.

Het grootste deel van het onderzoek zal bieb-onderzoek zijn, in de vorm van literatuurstudie en trendanalyses. Dit onderzoek heeft betrekking tot de volgende onderzoeksvragen:

- Hoe kunnen artiesten nieuwe muziek pijlen bij hun fans die nog niet af is?
- Als artiesten een andere richting in gaan met hun muziek, hoe weten ze of het bij de fans gewaardeerd wordt?
- Hoe kunnen artiesten hype creëren rondom nieuwe muziekreleases?
- Vinden artiesten en fans het leuk als de fan een remix maakt van onuitgebrachte muziek van de artiest?

Ook wordt er gebruik gemaakt van labonderzoek in de vorm van usability testing, door verschillende gebruikers een design/UX prototype te laten testen. Dit zal van toepassing zijn op de volgende onderzoeksvragen:

- Wat is de ervaring van de gebruiker bij standaardhandelingen binnen de app?
- Hoe gaat een gebruiker om met onduidelijkheden?
- Is er een verschil tussen doelgroepen in de manier waarop de app gebruikt wordt?

## 2.3 Opdeling van het project

Het project kan in 3 fases worden ingedeeld. Let op dat dit grote lijnen zijn en mogelijk kunnen veranderen.

### Research

Het begin van het project zal voornamelijk bestaan uit het onderzoek doen naar mogelijkheden en eisen / wensen. Hier wordt de probleemanalyse gedaan en gekeken naar het gewenste eindproduct van het project.

### Design

Zodra er een duidelijk concept met is kan er worden gewerkt aan het design. Dit gaat zowel om een huisstijl als een UI design.

Tijdens het designproces worden er verschillende tests uitgevoerd en feedback gevraagd.

### Development

Hoogstwaarschijnlijk het langste onderdeel van het project. Hier ga ik met React de web-app ontwikkelen.

Alle documentatie wordt tussentijds bijgehouden.

## 2.4 Tijdplan

### Week 1

- Concept bedenken
- Projectplan opstellen

### Week 2

- Onderzoek doen over hoofd & subvragen
- Huisstijl ontwikkelen
- MoSCoW-model prototype-functionaliteiten maken
- UI design maken

### Week 3

- Ontwikkelen prototype web-app op basis van MoSCoW-model

### Week 4

- UX testing prototype & aanpassingen doorvoeren aan prototype
- Afronden documentatie

Fasering	Start	Gereed
Research	Week 2	Week 2
Design	Week 2	Week 3
Development	Week 3	Week 4



## 3. Projectorganisatie

### 3.1 Teamleden

Naam	Rol/taken	Beschikbaarheid
Luc Swinkels	Student, uitvoerder van dit project	Maandag & Vrijdag online via Teams, Dinsdag/Woensdag/Donderdag op locatie Strijp TQ4.1
Joris Ariëns	Docent, feedback leveren op UX/UI	Maandag & Vrijdag online via Teams, Dinsdag/Woensdag/Donderdag op locatie Strijp TQ4.1
Erik Heijligers	Docent, semestercoach, feedback leveren op projectvoortgang	Maandag & Vrijdag online via Teams, Dinsdag/Woensdag/Donderdag op locatie Strijp TQ4.1
Woody Veneman	Muzikant, docent, stakeholder, testpersoon	Online via Teams (Agenda onbekend)

### 3.2 Communicatie

Via Teams zal ik online communicatie met de stakeholder over algemene functionaliteit van de app en verschillende functies testen vanuit een artiesten perspectief.

Communicatie zal met docenten zowel online als op locatie plaatsvinden voor regelmatige feedbackmomenten. Hiernaast heb ik ook af en toe gesprekken met medestudenten over het project om te zien in welke fase van het project zij zitten.

Elke Dinsdag worden er online presentaties gegeven door mij en medestudenten over voortgang van het project.

Voor user testing zal ik zowel online als op locatie medestudenten en vrienden die geïnteresseerd zijn in muziek benaderen om het prototype te testen vanuit een fan perspectief.

### 3.3 Configuratiemanagement

Er zal gebruik worden gemaakt van een Git-repository met een master en development branche.

Ook worden er voor verschillende features branches aangemaakt die dan een voor een in de development branche gaan. Zodra er een grote versie gereleased kan worden, zal die vanuit de development branche gemerged worden met de master branche.

## 4. Financiën en Risico's

### 4.1 Kostenbudget

Er hoeft geen rekening gehouden te worden met extra kosten voor dit project.

### 4.2 Risico's en uitwijkactiviteiten

Risico	Activiteiten ter voorkoming opgenomen in plan
Er gebeurt iets met de student waardoor deze niet verder kan met het project.	Documentatie wordt regelmatig bijgehouden gedurende het project waardoor geïnteresseerden op de hoogte kunnen blijven.