



Groepswerk

IT-Organisation

LIAM VRANKEN
IBEN FRANS
SIMON MENTENS
BAVO BRUSSELAERS

INHOUDSTABEL

Inleiding	2
Wie zijn wij?.....	2
Wat doen we?.....	2
Kennismaking bedrijf	2
Wie zijn ze?.....	2
Wat doen ze?.....	2
Welk soort bedrijf is Shokudo?	2
Het Organigram	3
Waar is het IT-project gelegen?	4
ICT Afdeling.....	4
Positie van het project?.....	4
Huidige IT-infrastructuur?	4
Het process?	4
Core Business?.....	4
Werking van het project	5
Projectdoel en -scope	5
Projectaanpak	6
Agile en scrum methode	6
Voordelen.....	6
Nadelen.....	6
Aanpak project	6
1.Wat moet er gebeuren.....	6
2.Inschatten van de benodigde uren.	6
3.Functie verdeling.....	7
4.Overzicht van de Sprints.....	7
5.Risicoplan	7
Afspraken en opvolging	8

INLEIDING

WIE ZIJN WIJ?

Wij zijn een groep studenten Digitale Vormgeving met een passie voor sushi! Wij zijn developers met een hart en oog voor design. We gaan er voor zorgen dat een applicatie aangenaam is om naar te kijken en gebruiksvriendelijk is. Natuurlijk is voor ons dit even belangrijk als hoe functioneel deze is!

WAT DOEN WE?

Als groep zijn we grote voorstander van het digitaliseren van bestaande verouderde systemen. Wij willen graag de systemen makkelijker maken om te gebruiken. We gaan het opnemen van bestellingen moderniseren met dit Project.

KENNISMAKING BEDRIJF

WIE ZIJN ZE?

SHOKUDO is één van de absolute top sushi-restaurants in de Lage Landen. Al hun gerechten worden zorgvuldig bereid met kwalitatief hoogstaande producten. Het is hun absolute prioriteit u de best mogelijke ervaring te bieden. Daarom worden al hun gerechten vers en à la minute bereid: zo komen de verschillende smaken het best tot hun recht.

WAT DOEN ZE?

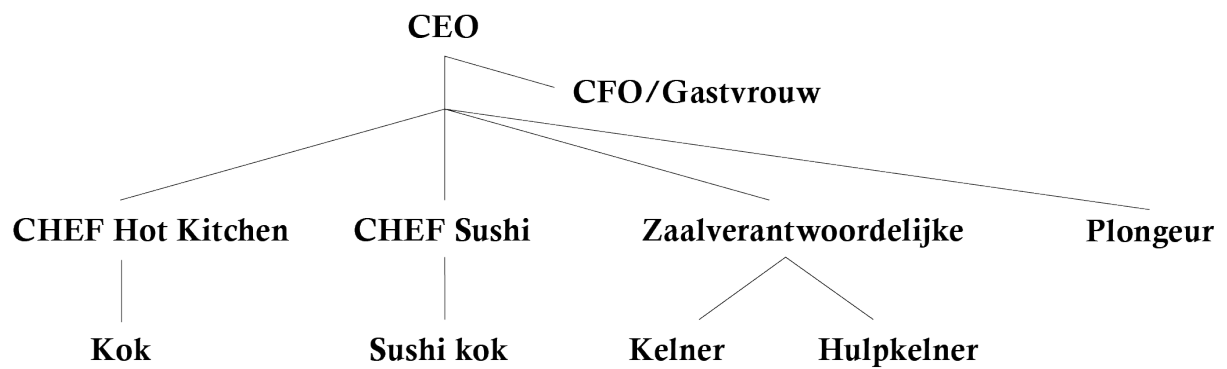
Ze zijn een sushi-restaurant die u proberen de best mogelijke sushi-ervaring aan te bieden. Zij doen dit door elke medewerker te selecteren op basis van zijn of haar uitmuntende persoonlijke en professionele kwaliteiten.

WELK SOORT BEDRIJF IS SHOKUDO?

Shokudo is een BVBA. Een besloten vennootschap met beperkte aansprakelijkheid. Omdat Shokudo geen heel groot bedrijf is, is dit de beste optie. Moest er een faillissement gebeuren, kunnen de schuldeiser het vermogen van de vennoten niet aanspreken, enkel kunnen ze aanspraak maken op het geïnvesteerde kapitaal.

HET ORGANIGRAM

Dit is het organigram van onze klant Shokudo. Wij als developers werken onder de opdracht van de CEO.



Dit is een functioneel (verticaal staf) diagram. We zien dat alle leiders op 1 zelfde lijn werken. Zei hebben communicatie tussen elkaar en sturen de werknemers die onder hun zitten aan. De CEO is op zelfstandige basis begonnen en stuurt iedereen aan met behulp van de CFO.

WAAR IS HET IT-PROJECT GELEGEN?

ICT AFDELING

Het is gelegen in de commerciële afdeling. De redenen hiervoor is omdat wij een uitbreiding gaan maken van de huidige software en dit komt in contact met de klanten. De klanten kunnen menu's bekijken, bestellen, betalen en meer via de tablets. Omdat het ervoor zorgt dat de mensen dan sneller bestellen zorgt dit voor een betere ervaring voor de klanten. Dit zorgt ervoor dat het bedrijf vervolgens gaat groeien.

POSITIE VAN HET PROJECT?

Het volgt model 1 -> ICT zijn de handen van het bedrijf. ICT zal enkel iets implementeren als het bedrijf dit nodig heeft of vraagt. De ICT directeur heeft enkel adviserende en uitvoerende macht. ICT kan worden uitbesteed.

HUIDIGE IT-INFRASTRUCTUUR?

Op het moment van spreken kunnen obers bestellingen invoeren. Zij kunnen ook de reservaties zien. Natuurlijk de volledige betalingen van alles kunnen ze wel zien. Meer is er nog niet geautomatiseerd.

Wij gaan dan hier een grote uitbreiding opdoen. Dit maakt heel veel van de handmatige processen geautomatiseerd.

HET PROCESS?

Het process zal worden uitgevoerd over meerdere afdelingen heen. Dit noemt een business process. Wij gaan het process semi-automatiseren. Bijna alles zal automatisch zijn, enkel het brengen van de tablets naar de tafels, het eten en drinken naar de klanten bezorgen is handmatig. Dit wordt natuurlijk goed opgevolgd om het te kunnen bijsturen.

CORE BUSINESS?

De core business van Shokudo is voeding. Ze maken gerechten klaar voor hun klanten in het restaurant of voor afhaling.

WERKING VAN HET PROJECT

De werking zal als volgt gebeuren.

Als de klant binnenkomt zal hij/zij bij een tafel gaan zitten begeleid door de ober. Vervolgens zullen ze een iPad krijgen waarop het volledige menu te zien is. Dit menu kan men ook makkelijk updaten. De klant kan zelf de bestelling plaatsen op de iPad. Als mensen meer informatie zouden willen over een gerecht kunnen ze dit vragen aan een ober. Nadat de bestelling is geplaatst zal dit meteen worden verstuurd, het eten naar de keuken en de dranken naar de bar. Onderliggende wordt alles bijgehouden in een databank wat de klanten hebben besteld voor de prijs. Natuurlijk kan de klant op elk gewenst moment ook extra drank of eten bestellen. De klant kan op elk gewenst moment ook betalen op de iPad.

PROJECTDOEL EN -SCOPE

Het probleem bij veel mensen is dat de obers soms traag zijn, niet goed de bestelling verstaan hebben en hierdoor er tijd verloren gaat. Wij gaan dit oplossen door het platform uit te breiden dat al bestaat.

Het doel is om een automatische bestellingsproces in te voeren bij het sushi restaurant Shokudo. Klanten kunnen via een iPad een bestelling plaatsen die direct naar de keuken wordt doorgestuurd zodat er geen ober moet langs komen. Door dit proces kan ook de klant gemakkelijk bij bestellen en achteraf kunnen betalen via de iPad.

Vervolgens gaan wij ook zorgen dat er geen papier meer wordt gebruikt voor de bestellingen. De klant zal een bestelling plaatsen via de iPad en hierna zal deze op een scherm in de keuken zichtbaar zijn. Hiervoor zorgen we dat dit restaurant staat voor milieuvriendelijk.

Binnen de scope

- Op maat gemaakte software voor op de iPad's. Dit is voor het bestellingsproces te automatiseren.
- Software voor het sturen van bestellingen naar de keuken en bar voor drank.

Out of scope

- Bestellingen automatisch gebracht naar de klanten.
- Niet de hele applicatie opnieuw schrijven (het is een uitbreiding)

PROJECTAANPAK

AGILE EN SCRUM METHODE

We maken gebruik van Agile, We hebben ons project verdeeld in 2 sprints. Zodanig dat we alle taken netjes kunnen ordenen. Scrum is een goede keuze want je kan een effectieve sprintplanning maken. Het zorgt ervoor dat je enkel bouwt wat je nodig hebt. Er is ook ruimte voor duidelijke communicatie. Het project is ook altijd in ontwikkeling.

VOORDELEN

- Oers kunnen veel feedback geven over de applicatie om het zo gebruiksvriendelijk mogelijk te maken.

NADELEN

- Feedback geven kost extra tijd en moeite voor het personeel van Shokudo.

AANPAK PROJECT

1.WAT MOET ER GEBEUREN.

Sprint 1:

- Budget bespreken
- Huisstijl van Shokudo opnemen
- Wireframes maken

Sprint 2:

- Feedback op wireframes toepassen
- Prototypes maken
- Kleur/iconen bespreken

Sprint 3:

- Feedback prototypes toepassen
- Visuaaldesign maken

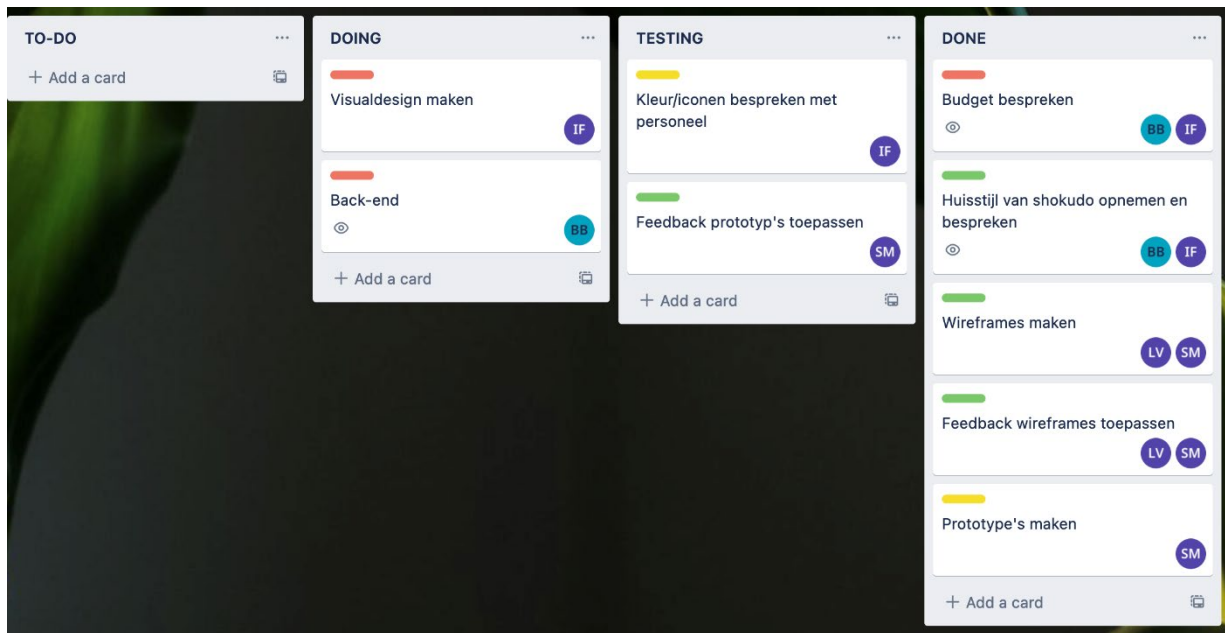
2.INSCHATTEN VAN DE BENODIGDE UREN.

- Sprint 1 gaan we ongeveer 3.5 FTE's voor nodig hebben, dit komt overeen met 140 uur.
- Sprint 2 gaan we 3 FTE's voor nodig hebben, dit komt overeen met 120 uur.
- Sprint 3 gaan we 3 FTE's voor nodig hebben, dit komt overeen met 120 uur.

3.FUNCTIE VERDELING

Iben Frans	Scrummaster/developer	Fulltime
Bavo Brusselaers	Developer/tester	Fulltime
Liam Vranken	Developer/designer	Fulltime
Simon Mertens	Designer/tester	Fulltime

4.OVERZICHT VAN DE SPRINTS



5.RISICOPLAN

Risiconummer	Omschrijving	Kans	Maatregelen
1	Geen motivatie projectleden	Hoog	Voorkomen: projectleden niet demotiveren door tijdsdruk of te veel taken te geven
2	Slechte communicatie	Klein	Gebruik maken van verscheidene communicatiekanalen bv. Teams
3	Afspraken niet nakomen	Klein	Voorkomen: Op voorhand afspraken maken en een agreement opstellen
4	Ziekte projectleden	Klein	Corrigeren: We proberen dit als team op te lossen door met het hele team wat extra uren te presteren

AFSPRAKEN EN OPVOLGING

Om te beginnen zijn we in de les op ons concept gekomen hier hadden we ook al een online meeting gepland zodat we met zijn allen aan de PowerPoint konden werken.

In deze meeting is alles heel soepel verlopen, ook waren we allemaal tevreden met de PowerPoint dus konden we de PowerPoint inleveren en ook de meeting stopzetten.

In de tweede groepsworkles op school zijn we begonnen met het word document hier hadden we onze layout al gemaakt, op het einde van deze les hebben we ook opnieuw een online meeting afspraak geregeld.

Als laatste meeting hebben we niet alles klaargekregen dus hebben we een takenverdeling gedaan met een deadline aangezien we de meeting gingen afsluiten.