



Projectplan Cardan Coderen

Groep 6

Authors

Zakaria Tadmiri

Luuk Steijaert

Stakeholders

Carolina van Setten

Inhoudsopgave

1. Inleiding voor de lezer	3
2. Aanleiding.....	3
3. Doel van het project	3
4. Probleemdefinitie	4
5. GIT/Codeerpraktijken.....	5
5.1 Branches	5
5.2 Components.....	5
5.3 Javascript.....	5
6. Over de opdrachtgever.....	6
7. Planning/Aanpak.....	6
7.1 Planning	6
7.2 Trello	7
7.3 Figma.....	7
8. Communicatie/Werkafspraken	8
8.1 Te laat op school komen.	8
8.2 Afwezigheid door omstandigheden.	8
8.3 Projectbestanden.....	8
8.4 Voortgang gesprekken	8
8.5 Verkeerd begrepen eisen.....	8
8.6 Gebrek aan duidelijke beslissingen.....	8
9. Beperkingen.....	9
9.1 Kwaliteit beperkingen	9
9.2 Tijd beperkingen	9
10. Eindproduct.....	9

1. Inleiding voor de lezer

Dit projectplan bevat een uitgebreide uitleg van de doelstellingen, definities, planning en de manier waarop oplossingen worden geïmplementeerd.

2. Aanleiding

Na het opleveren van de eerste prototypes en designs heeft Cardan ons gevraagd om over te gaan tot de implementatiefase. Dit betekent dat wij de simulatie-tool functioneel moeten gaan uitwerken en de benodigde code moeten implementeren.

Cardan wil hun Ervaringsplein digitaliseren. Tot nu toe maakten zij gebruik van fysieke hulpmiddelen, zoals brillen die een visuele beperking simuleren en een knop waarmee blinde gebruikers websites kunnen navigeren. Deze hulpmiddelen werden ingezet om websites en apps te testen op toegankelijkheid volgens de WCAG-richtlijnen.

De uitdaging voor ons is om deze functionaliteiten digitaal beschikbaar te maken, zodat gebruikers via een online simulatie-tool dezelfde ervaring kunnen opdoen.

3. Doel van het project

Na het uitvoeren van de gebruiksanalyse richten we ons nu op de technische realisatie van het digitale Ervaringsplein. Het doel van dit project is om een functionele, digitale versie van de fysieke producten van Cardan te implementeren.

Deze digitale simulaties maken het mogelijk om toegankelijkheidsbeperkingen na te bootsen binnen websites en applicaties. We vertalen de inzichten uit de analyse naar een toegankelijke en gebruiksvriendelijke tool die voldoet aan de WCAG 2.2 AA-richtlijnen en aansluit bij de visuele identiteit van Cardan.

Het eindresultaat is een werkende webapplicatie waarmee gebruikers digitale toegankelijkheid kunnen ervaren en testen.

4. Probleemdefinitie

Cardan test momenteel de toegankelijkheid van websites en apps met behulp van fysieke hulpmiddelen, zoals simulatiebrillen en navigatieknoppen voor blinden. Hoewel deze aanpak effectief is, kent het enkele beperkingen:

- **Beperkte schaalbaarheid:**
De fysieke stations vereisen dat Cardan op locatie aanwezig is, wat tijdrovend en logistiek uitdagend is.
- **Geen internationale beschikbaarheid:**
Organisaties buiten Nederland kunnen de testervaring niet eenvoudig benutten.
- **Beperkt bereik:**
Alleen mensen die fysiek toegang hebben tot de stations kunnen de simulaties ervaren, wat de impact verkleint.

Om deze beperkingen te overwinnen, wil Cardan de teststations digitaliseren. De designs en prototypes zijn al reeds ontwikkeld. De volgende stap is het daadwerkelijk bouwen en implementeren van een digitale simulatie-omgeving op hun website. Deze omgeving moet voldoen aan:

- de WCAG 2.2 AA-richtlijnen,
- de huisstijl van Cardan volgen en
- beschikbaar zijn in het Engels.

Het doel is om een schaalbare, wereldwijd toegankelijke tool te ontwikkelen waarmee gebruikers de beperkingen kunnen ervaren en digitale toegankelijkheid beter kunnen begrijpen.

5. GIT/Codeerpraktijken

5.1 Branches

Het plan is om in verschillende branches te gaan werken om ons werk zo goed mogelijk te verdelen en geen conflicten te krijgen in git.

Door verschillende branches te maken zorg je ervoor dat je het overzicht behoud van elke pagina en dat er niet per ongeluk door twee personen tegelijkertijd aan de zelfde pagina wordt gewerkt. Hierdoor hou je alles goed bij.

We willen beginnen om per pagina 1 branch te gebruiken. Het project heeft een indeling van 5 verschillende stations. Dit betekent dat er sowieso 5 verschillende branches worden gemaakt voor elke pagina.

5.2 Components

Ook is het plan dat we wat zo genoemde componenten gaan maken. Dit zijn korte stukjes code die je overal op veel plekken terug vind. Denk hierbij aan een navigatiebalk, een footer, een header of andere veelvoorkomende stukjes die je telkens weer opnieuw kan gebruiken. Deze components worden gemakkelijk toegevoegd aan het project doormiddel van PHP.

5.3 Javascript

De meeste pagina's maken allemaal gebruik van Javascript. Elke pagina krijgt zijn eigen javascript script toegevoegd in het project. Hierdoor heb je niet een groot lang javascript file waardoor je snel het overzicht verliest welke variabelen bij welke pagina horen.

6. Over de opdrachtgever

Cardan, de opdrachtgever, hebben passie voor digitale toegankelijkheid. Als specialist op het gebied van digitale toegankelijkheid helpen ze iedereen bij het toegankelijk maken van websites, apps en andere onlinedienstverlening.

Ze bieden de volgende diensten:

- WCAG 2.2 onderzoeken
- Training op locatie
- Advies op maat
- Projectmanagement EAA/WDO
- Bewustwording

Carolina van Setten is onze stakeholder. Zij is Brand Manager en WCAG-specialist bij Cardan. Ze organiseert trainingen op locatie voor bedrijven en gaat zelf ook mee.

7. Planning/Aanpak

7.1 Planning

	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4
Dag 1	Briefing	Coderen	Coderen	Coderen
Dag 2	Project Plan	Coderen	Coderen	Coderen
Dag 3	Coderen	Coderen	Coderen	Coderen
Dag 4	Coderen	Coderen	Coderen	Vorbereiding
Dag 5	Coderen	Coderen	Coderen	Eindpresentatie

7.2 Trello

Trello wordt gebruikt om de voortgang van het project visueel te beheren en de planning te ondersteunen. Door kaarten (cards) te maken voor specifieke taken, kunnen we eenvoudig de status bijhouden, verantwoordelijkheden toewijzen en deadlines instellen. Deze sectie van het projectplan richt zich op het efficiënt gebruik van Trello voor het organiseren van taken en het garanderen van tijdige uitvoering:

- **Takenlijst:**
De belangrijkste taken en subtaken worden op Trello geplaatst, zodat het team duidelijk inzicht heeft in de te ondernemen acties.
- **Deadlines en Mijlpalen:**
Voor elke taak wordt een deadline ingesteld, zodat we de voortgang binnen het project kunnen volgen en belangrijke mijlpalen kunnen behalen.
- **Teamtoewijzing:**
Specifieke teamleden worden verantwoordelijk gesteld voor taken, wat zorgt voor transparantie en verantwoordelijkheidsgevoel binnen het team.
- **Statusupdates:**
Door regelmatig statusupdates en opmerkingen toe te voegen aan de Trello-kaarten, kunnen we snel zien waar we staan en eventuele obstakels tijdig aanpakken.

Trello zorgt voor een gestructureerde en transparante aanpak bij het uitvoeren van dit project, waardoor we de deadlines kunnen halen en efficiënt kunnen samenwerken.

Trello link: <https://trello.com/b/100Z2Kd0/project-development-groep-6>

7.3 Figma

De Figma designs die vorige project gecreëerd zijn moeten nu geïmplementeerd worden. Dus Figma zal vaak worden gebruikt nog om het product te vergelijken met de designs.

8. Communicatie/Werkafspraken

Dit is een lijst van werkafspraken en communicatieprotocol die we gaan aanhouden:

8.1 Te laat op school komen.

Als iemand na 09:15 op school arriveert, moet diegene dit melden in Discord. Gebeurt dit niet, dan krijgt diegene een strike. Bij twee strikes wordt een klacht ingediend bij de stakeholders.

8.2 Afwezigheid door omstandigheden.

a. Korte termijn afwezigheid (1 dag):

Dit moet, indien mogelijk, minimaal een dag van tevoren worden gemeld via Discord.

b. Lange termijn afwezigheid (meer dan 1 dag):

Dit moet eveneens via Discord worden aangegeven. Als de persoon beschikbaar is voor overleg, zal het team via Discord communiceren. Zo niet, dan wordt de werklust gelijkmatig verdeeld

8.3 Projectbestanden

Alle projectbestanden worden geüpload in Teams onder het tabblad "Bestanden". Dit zorgt voor een overzicht van het werk dat al door het team is uitgevoerd.

8.4 Voortgang gesprekken

Verplichte Trello-vergaderingen over de voortgang van het project vinden plaats op maandag en vrijdag.

8.5 Verkeerd begrepen eisen

Een misverstand over de eisen ontstaat vaak door een gebrek aan communicatie of wederzijds begrip. Dit kan worden opgelost door duidelijke en directe communicatie binnen het team en met de stakeholders.

8.6 Gebrek aan duidelijke beslissingen

Wanneer het team geen gezamenlijke overeenstemming bereikt over de productontwikkeling, kan dit worden opgelost door eerst individuele meningen te vormen, deze vervolgens te bespreken en tot een gezamenlijke beslissing te komen.

9. Beperkingen

9.1 Kwaliteit beperkingen

- Vereiste kwaliteitsnormen: Het project moet voldoen aan specifieke kwaliteitsnormen, wat de keuze van technologie of werkwijzen kan beperken.
- Test- en evaluatietijd: Het verkrijgen van voldoende tijd voor testen en kwaliteitscontrole kan een beperking zijn.

9.2 Tijd beperkingen

- Het project duurt **4 weken**.
- Specifieke deadlines moeten worden vastgesteld voor elke fase van het project, zoals ontwerp, ontwikkeling, testen en implementatie.
- Het project moet binnen een bepaalde tijdslimiet worden voltooid om ervoor te zorgen dat het in lijn is met de bedrijfsdoelen van het bedrijf.

10. Eindproduct

Het eindproduct is het prototype van de digitale versie van het Ervaringsplein van Cardan. Dit wordt later aan de bestaande website toegevoegd, waar mensen het proces van training op locatie online kunnen ervaren. Zo willen ze ervoor zorgen dat ze internationale gebruikers binnen kunnen halen.