Projectplan | De Verzamelaar

BEROEPS1

Teamleden: Maddox de Rooij

Klas: D2D

Datum: 14/09/2023

Gemaakt door: Maddox de Rooij

Voorwoord

Door het maken van dit project gaan ik veel ervaring opdoen en ga ik veel leren. Ik hoop dat ik een zo goed mogelijke website kan maken voor de klant.

Inhoudsopgave

Inleiding

5 WH Vragen

Ik ben verantwoordelijk voor het ontwikkelen van de website voor De Verzamelaar, als individueel. We krijgen daarbij feedback van onze docent/opdrachtgever. De Vezamelaar heeft ons de opdracht gegeven om een webapplicatie te maken met als doel het promoten en verkopen van Games een dynamische website. Daarbij willen we verschillende functies bieden, zoals een Bestelling functie een pagina waar je informatie kan zien over het product.

Om deze webapplicatie te ontwikkelen, gebruiken we verschillende technieken, zoals HTML, CSS, Javascript, PHP en SQL. We vinden inspiratie en bronnen op diverse websites, zoals Funda, Adobe Color, FreeFrontend, W3Schools en andere bronnen. Bij het ontwikkelen van de website houden we rekening met de eisen, wensen en hulpmiddelen die in de opdrachtomschrijving zijn vermeld. Onze opdrachtgever, De Vezamelaar, heeft ons gevraagd om Bestellingen op te slaan in een database. We werken er hard aan om een goedwerkende en mooie website af te leveren die voldoet aan de eisen van De Vezamelaar.

We gaan hierbij ook git gebruiken en daarbij hoort natuurlijk github of een ander platform dus hierbij de git link:

Eisen

- Voorblad

- Index

- Samenvatting van het project /debriefing

- Planning (gebaseerd op bijvoorbeeld het SCRUM-board)

- Functioneel Ontwerp

o USE-case diagram

o Flowchart

o Wireframes

- Technisch Ontwerp

o Gebruikte technieken

o Database ontwerp (ERD)

o Back-up plan (Git)

- Oplevering informatie

o Wanneer wordt het project opgeleverd (deadline of de duur van het project)

o Hoe krijgt de klant het project opgeleverd

o Denk bijvoorbeeld aan een link naar de website of een .apk bestand voor Android applicaties

o Waar staat de source code en is die van de klant

o Waar is de database te vinden • Inlog informatie indien nodig

- Testen:

o Wat voor sort testen ga je doen

o In welke fase van het project ga je deze doen

o Door wie wordt er getest

o Hoe wordt dit inzichtelijk voor de klant

o Let op! Het Testrapport is een ander document, hier spreek je alleen af wat voor testing er gedaan gaat worden.

- De applicatie ziet er aantrekkelijk uit. Kleuren en visuals passen bij het gekozen onderwerp.

- Een object wordt beschreven in minstens 5 eigenschappen

Wensen

- Een aantrekkelijk logo dat past bij het gekozen onderwerp.

- Ieder item in de verzameling heft een eigen afbeelding

- Alle bestellingen kunnen worden getoond.

- Een optie om items toe te voegen via een formulier

Takenverdeling/Planning

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| TOT/DAG | TAAK | HOELANG? | KLAAR |
| 14 SEPTEMBER | Technisch ontwerp  Functioneel ontwerp  Voorblad | 2 uur | Nee |
| 15 SEPTEMBER | Grafisch ontwerp  Concurrentieonderzoek  Planning | 2 uur | Ja |
| 28 SEPTEMBER | Beginnen aan de HTML opmaak van alle paginas en beginnen aan de styling | 8 uur | Ja |
| 5 OCTOBER | Beginnen aan de database opzetten en beginnen met de bestel pagina | 4 uur | Ja |
| 12 OCTOBER | Bestel functie afmaken | 4 uur | Ja |
| 19 OCTOBER | Testen/ Laatste debugs | 4 uur | Ja |

Link van mijn scrumboard:

Takenlijst

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Takenlijst | Klaar | Taakverdeling |
| Projectplan Uitwerken | | |
| Functioneel Ontwerp | Nee | Maddox |
| Grafisch Ontwerp | Nee | Maddox |
| Technisch Ontwerp | Nee | Maddox |
| Website | | |
| Villa-Pagina | Nee | Maddox |
| Contact-Pagina | Nee | Nebi |
| Index-Pagina | Nee | Maddox |

Functioneel Ontwerp

Flowchart

A diagram of a company

Description automatically generated

UseCaseDiagram  A screenshot of a diagram

Description automatically generated

Wireframes

INDEX

A screenshot of a computer

Description automatically generated

GAME PAGE  
A screenshot of a computer

Description automatically generated

SHOP PAGE

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated

Grafisch Ontwerp

Concurentieonderzoek

Concurrenten die we hebben onderzocht:

GameHut (gamehut.nl) GameParadijs (gameparadijs.com) GameWorldOnline (gameworldonline.nl)

Analyse van concurrenten:

GameHut: a. Webdesign: Strak en modern, gebruiksvriendelijk navigatiesysteem. b. Aanbod: Breed scala aan games voor verschillende platforms en genres. c. Content: Gedetailleerde beschrijvingen, gameplay-video's en gebruikersrecensies. d. Marketing: Actief op sociale media, regelmatige nieuwsbrieven, affiliatieprogramma's. e. SEO: Sterke zoekmachine rankings voor belangrijke zoekwoorden.

GameParadijs: a. Webdesign: Aantrekkelijk ontwerp, intuïtieve gebruikersinterface. b. Aanbod: Grote selectie van zowel nieuwe als vintage games, inclusief zeldzame exemplaren. c. Content: Uitgebreide productinformatie, gameplay-demo's en retro game reviews. d. Marketing: Sterke aanwezigheid op sociale media, YouTube-kanaal met game-gerelateerde content, loyaliteitsprogramma. e. SEO: Hoge zoekmachine rankings, uitstekende zichtbaarheid.

GameWorldOnline: a. Webdesign: Modern en responsief ontwerp, geoptimaliseerd voor mobiel. b. Aanbod: Games voor alle grote platforms, inclusief pc, consoles en mobiele apparaten. c. Content: Korte beschrijvingen, trailers en klantbeoordelingen. d. Marketing: Actief op sociale media, regelmatige kortingsacties, blog over gamingnieuws. e. SEO: Goede zoekmachine rankings, continue optimalisatie.

Kansen en bedreigingen:

Kansen: a. Implementeer augmented reality (AR) of virtual reality (VR) om klanten een unieke game-ervaring te bieden. b. Breid het aanbod uit met exclusieve limited edition games of merchandise. c. Verbeter de klantenservice om de loyaliteit van klanten te vergroten.

Bedreigingen: a. Concurrenten kunnen hun online aanwezigheid en marketinginspanningen versterken. b. Veranderingen in de game-industrie, zoals nieuwe platforms of distributiemethoden, kunnen de marktdynamiek beïnvloeden. c. Toenemende concurrentie van grote e-commerceplatforms die ook games verkopen.

Unique Selling Points (USP's) van concurrenten:

GameHut: Brede selectie, uitstekende klantenservice, frequente kortingsacties.

GameParadijs: Zeldzame en vintage games, gepassioneerde gemeenschap, uitgebreide retrogamecollectie.

GameWorldOnline: Diverse platforms, regelmatige updates over gamingnieuws, mobielvriendelijke website.

Marketingstrategieën van concurrenten:

GameHut: Sociale media-promotie, nieuwsbrieven, affiliatieprogramma's met gamebloggers en YouTubers.

GameParadijs: Actieve betrokkenheid op sociale media, community-evenementen, YouTube-contentcreatie.

GameWorldOnline: Kortingsacties en promoties op sociale media, informatieve blogposts over de nieuwste game-releases.

Technisch Ontwerp

Ontwikkeltalen

Frontend: HTML: Structuur en opmaak van de website.

CSS: Stijlen en opmaak om de website visueel aantrekkelijk en gebruiksvriendelijk te maken.

JavaScript: Interactieve elementen en gebruikerservaring, zoals formuliervalidatie en dynamische content.

Backend: PHP: Server-side scriptingtaal om de logica van de web toepassing te verwerken, zoals het verwerken van formuliergegevens, interactie met de database en het genereren van dynamische content.

SQLite: Een lichtgewicht, serverloze en self-contained databasebeheersysteem dat wordt gebruikt voor het opslaan, ophalen en beheren van gegevens.

Architectuur: Gebruik het Model-View-Controller (MVC) patroon om een schaalbare en onderhoudbare structuur voor de toepassing te creëren. Model: Bevat de logica voor gegevensmanipulatie en interactie met de SQLite-database. View: Bestaat uit HTML, CSS en JavaScript om de gebruikersinterface en presentatielaag van de toepassing weer te geven. Controller: Bevat PHP-code om gebruikersinvoer te verwerken, interactie met het model en de juiste weergave te retourneren.

Oplevering-Informatie

Het wordt verwacht dat het project af is op de verwachte deadline de klant krijgt alle data van het project opgeleverd en een link naar de website de source code is te vinden op github de database is te vinden online en de inlog gegevens worden mee gestuurd met de link in een bestand