



PLAN VAN AANPAK_

Eenmaal Andermaal

9ine
16 april 2021

Documentinformatie

Auteurs	Martijn Engel, Michel van de Pest, Albert Jan Nap, Oktay Soy Turk, Manuel van den Beld, Bas Imthorn
Studentnummers	641465, 653354, 658929, 635692, 656821, 659481
Klas	ITA-1D/C
Docenten	Geert van Berkel, Arjen Huisman, Helen Visser
Vak	I-Project
Datum	14 mei 2021
Versie	0.3

Versie	Omschrijving
0.1	Generieke template aangemaakt.
0.1.1	Structuur van het document aangemaakt/ geschreven
0.2	Bewerken van hoofdstuknummering, contactenlijst, op te leveren producten, ontwikkelmethode, planning
0.3	Spelling in document aangepast, planning van dag naar project view, hoofdstuk 2 & 3 opnieuw beschreven, hoofdstuk 5 kritisch bewerkt: de taken smart ingericht.

Register

INHOUD

1	ACHTERGROND VAN HET PROJECT	5
2	DOELSTELLING, OPDRACHT EN OP TE LEVEREN RESULTATEN VOOR HET BEDRIJF EN SCHOOL	5
3	PROJECTGRENZEN.....	5
4	RANDVOORWAARDEN	6
5	OP TE LEVEREN PRODUCTEN EN KWALITEITSEISEN EN UIT TE VOEREN ACTIVITEITEN	7
6	ONTWIKKELMETHODEN	8
7	PROJECTORGANISATIE EN COMMUNICATIE.....	9
8	PLANNING	10
9	RISICO'S	11

INLEIDING

Het doel van dit plan van aanpak is om duidelijkheid te geven bij wat er allemaal gaat gebeuren tijdens dit project. De opdrachtgever van dit project is iConcepts. Het bedrijf wil graag een veilingwebsite beginnen, waarop gebruikers hun voorwerpen ten verkoop aanbieden en anderen bij opbod die voorwerpen kunnen kopen. De doelstelling van het bedrijf is om een voorlopige, dergelijk basis neer te leggen voor hun veilingssite.

Dit plan van aanpak bestaat uit de volgende onderdelen:

- Achtergrond van het project
- Doelstelling, opdracht en op te leveren resultaten voor het bedrijf en de school
- Projectgrenzen
- Randvoorwaarden
- Op te leveren producten en kwaliteitseisen en uit te voeren activiteiten
- Ontwikkelmethoden
- Projectorganisatie en communicatie
- Planning
- Risico's

1 ACHTERGROND VAN HET PROJECT

IConcept is een onderneming met een goede reputatie. Dit willen ze uitbreiden naar het internet. IConcepts heeft het idee dat er door de crisis een grote vraag is naar tweedehands producten. Dit is niet alleen gunstig voor mogelijke omzet maar ook goed voor het klimaat. Een andere reden dat iConcepts gekozen heeft deze weg in te slaan is gezien er weinig concurrentie is. Op het moment van schrijven is er één grote concurrent in het veld, *floreren*.

2 DOELSTELLING, OPDRACHT EN OP TE LEVEREN RESULTATEN VOOR HET BEDRIJF EN SCHOOL

IConcepts wil een veilingssite realiseren om het gat in de markt te vullen. De site moet de gebruiker de mogelijkheid bieden producten ten verkoop aan te bieden om andere gebruikers de mogelijkheid te geven een bod uit te brengen op het artikel.

Aan het eind van het traject wordt er verwacht een functionerende webapplicatie met bijbehorende database aan te leveren. De applicatie werkt namens afgesproken mijlpalen gedurende het project. Mochten er functionaliteiten niet uitwerkt zijn zal hier tijdens de eindoverdracht een opmerking over gemaakt worden met de reden hiervoor. Daarbij wordt er tussentijds documentatie aangeleverd ter verduidelijking van het traject. Alle documenten zijn aan het einde van het traject gebundeld ingeleverd. De bundel bestaat uit minimaal de volgende documenten: eindverslag, persoonlijkverslag, front-end-framework onderzoek en een high-level ontwerpdocument. Naast de documenten en het eindproduct houdt het team een demo van de webapplicatie. Dit gebeurt in vorm van een presentatie.

3 PROJECTGRENZEN

Het project heeft een duur van 9 weken. Gedurende deze 9 weken maakt het team een veiling webapplicatie. In dit hoofdstuk staan echter ook de grenzen beschreven waar de taken stoppen en de mogelijke functionaliteiten die niet uitgewerkt gaan worden. Zo is de applicatie als de bijbehorende documenten geschreven in het Nederlands. Worden er kaarten vanuit de bijgeleverde database ingeladen, externa bestanden kunnen batch gewijs op de pagina terecht komen, dit zal eerst op de database *gepushed* moeten worden voordat het op de web applicatie zichtbaar zal zijn. De applicatie wordt statisch statisch aangeleverd. Dit betekent dat het een op zichzelf staande applicatie is. Betalingen zijn niet inbegrepen in dit pakket. De database zal aangeleverd worden met de vooraf aangeleverde dataset, voor de rest is er geen data aanwezig.

4 RANDVOORWAARDEN

Voor het project zijn er een aantal essentiële benodigdheden om de veilingsite vlekkeloos in elkaar te zetten.

De verwachting is dat de product owner betrokken bij het project op weekdays beschikbaar is van 09:00 – 17:00 voor eventuele vragen en onduidelijkheden. Tijdens deze samenwerking zijn er ook van iConcept verwachtingen. Zo wordt er verwacht dat iConcepts een webserver ter beschikking stelt om op te werken en dat de communicatie voorspoedig gaat.

5 OP TE LEVEREN PRODUCTEN EN KWALITEITSEISEN EN UIT TE VOEREN ACTIVITEITEN

In de tabel hieronder staat beschreven hoe ieder product opgeleverd gaat worden en wat de kwaliteitseisen ervan zijn.

Product	Productkwaliteitseisen	Benodigde activiteiten om te komen tot het product	Proceskwaliteit
Eindproduct	Reageert in minimaal 4 seconde met maximaal 2 major bugs.	De implantatie van de user-stories per sprint.	Oplevering en goedkeuring van tussenproducten door opdrachtgever aan het einde van iedere sprint
Code	Volledige (geslaagde) unittests. Relevant commentaar bij functies, codetaken voldoen aan definition of done	Uitprogrammeren van de webapplicatie Schrijven van de unittest	Iedere commit wordt door minimaal één ander teamlid geëvalueerd
Database	Logische tabellen met begrijpelijke structuur		
Persoonlijk verslag	Overzichtelijk document met alle taken die een teamlid heeft uitgevoerd per teamlid	Het maken van het verslag Het bijhouden van je bezigheden	Elk teamlid houdt zijn eigen taken en handelingen bij
Eindverslag	Alle activiteiten en handelingen van het team staan duidelijk beschreven		
Front-End Onderzoek	Overzichtelijke weergave van front-end frameworks met de specificaties	Tabel maken met voor- en nadelen per framework	Onderzoek naar mogelijke frameworks en de specificaties
High Level Design	Overzichtelijke styling waar de pagina aan moet voldoen	Maken van een moodboard	Onderzoek doen naar stijlen en kleurpatronen
High Level architectuur onderzoek	Visuele weergave van de architectuur van het project.		Onderzoeken hoe een architectuur plaatje in elkaar zit
Presentatie	Presentatie waarin het proces en het eindresultaat duidelijk wordt toegelicht	Een werkende demo	Elk teamlid heeft kort aan wat zijn bijdragen tijdens het project is geweest

6 ONTWIKKELMETHODEN

Tijdens het traject wordt er in groepsverband gewerkt aan het product. Om dit zo soepel mogelijk te laten verlopen met goede communicatie wordt er gebruik gemaakt van de scrum methode. Scrum is een methode die ondersteuning biedt tijdens een traject. Hieronder staan voorbeelden van handelingen die tijdens het project gebruikt zullen worden om een alleen een helder beeld te behouden hoe het traject verloopt.

Sprint Planning: wordt gehouden om het werk te selecteren dat moet worden gedaan voor de aankomende sprint. De product owner legt de inhoud van de user stories uit die samen de inhoud van de Product Backlog bepalen (wat moet er gebeuren?). Ook wordt bepaald hoe de uitvoering van de user stories zal plaatsvinden (hoe pakken we het aan?). Deze taak valt onder de verantwoordelijkheid van het Development Team.

Daily scrum: (ca. 15 min) is een korte vergadering die het team elke dag houdt.

Ieder teamlid beantwoordt drie vragen:

- 1) Wat heb ik gedaan sinds gisteren?
- 2) Wat ga ik vandaag doen?
- 3) Wat zijn mijn belemmeringen?

Sprint Review: wordt gebruikt om te laten zien welk werk is uitgevoerd in deze sprint.

Sprint Retrospective: een terugblik op de afgelopen sprint. Deze retrospective wordt gebruikt om procesverbeteringen door te voeren, twee vragen staan hierbij centraal:

- 1) Wat ging goed tijdens de sprint?
- 2) Wat kan worden verbeterd voor de volgende sprint?

7 PROJECTORGANISATIE EN COMMUNICATIE

Tijdens het traject is een goede communicatie cruciaal. Hieronder staan een aantal gegevens waarop ieder te bereiken is.

- Arjen Huisman - Arjen.Huisman@han.nl - productbegeleider
- Geert van Berkel – Geert.vanBerkel@han.nl - procesbegeleider
- Helen Visser – Helen.Visser@han.nl - professional skills

Teamleden:

- Martijn Engel – MB.engel@student.han.nl – student
- Bas Imthorn – BC.Imthorn@student.han.nl – student
- Oktay Soyuturk – o.soyturk@student.han.nl – student
- Albert Jan Nap – AJ.Nap@student.han.nl – student
- Manuel van den Beld – m.vandenbeld@student.han.nl - student
- Mitchel van de Pest – mc.vandepest@student.han.nl - student

Er zal eens in de week contact zijn met de traject coaches om de vooruitgang te bespreken en om onduidelijkheden helder te maken. Naast het overleg met de stakeholders zal er iedere dag een vast moment zijn dat we als team bij een komen om de vooruitgang te bespreken. Deze bijeenkomst duurt 15 minuten.

Rolverdeling:

- Scrum-master, verantwoordelijk voor het inplannen van contact momenten tussen coaches en teamleden, scrum-master neemt ook de leiding tijdens de daily sprints.
- Notulist, verantwoordelijk voor het bijhouden wat er tijdens meetings gezegd wordt.
- Logger, verantwoordelijk voor het bijhouden van het groepsproces.
- Voorzitter, begeleid de vergaderingen en zorgt dat deze in juiste banen stromen.

- Martijn Engel: scrum-master
- Bas Imthorn: Notulist
- Oktay Soyuturk: teamlid
- Albert Jan Nap: Logger
- Manuel van den Beld: Voorzitter
- Mitch van de Pest: teamlid

8 PLANNING

Gedurende het traject wordt er gewerkt naar de realisatie van een webapplicatie. Dit bestaat uit 3 fases: de Pre-game, sprints en de Post-game. Tijdens iedere fase wordt er naar de dod (definition of done) gewerkt. Doordat iedere fase werk is aan het volbrengen van de dod loopt iedere fase in op een nieuw trajectfase.

- Pre-game – voorbereidingsfase;
- Sprints – realisatiefase;
- Post-game – Nazorgfase;

Pre-Game

Tijdens de Pre-Game werkt het team aan documentatie om de product owner een indicatie te hoe het team gedurende het traject te werkt gaat, welke stijlen, kleuren, typografie, datastructuur en framework er gebruikt wordt voor de applicatie. Documenten die aangeleverd zijn aan het eind van de pre-game zijn: Plan van aanpak, High level design, High level architectuur en het front-end frame onderzoek.

Sprints

Iedere sprint start met een Sprint planning. Tijdens deze planning is besproken wat het doel is van de aankomende sprint en wat de Dod is. Daarbij start je de dag met een Daily standup. Hierbij spreekt iedereen uit wat er gebeurd is de vorige dag en wat hij die dag gaat doen. Ook vinden er speciale meetings plaats tijdens een sprint; deze meetings variëren van Retrospective en Kwaliteit reviews. Tijdens een Retrospective komt het development team bij een om te bespreken wat er in de sprint goed ging en wat eventuele verbeteringen kunnen zijn voor de volgende sprint. Bij Kwaliteit reviews Wanneer een teamlid zijn taak heeft afgerond, gaat hij samen met een ander teamlid zijn stuk code over. Zo wordt er feedback gegeven waarop de taak weer aangepast zou kunnen worden.

Post-Game

Tot slot eindigt het traject met de post-game. In deze fase ben je bezig het project af te ronden. Zo werk je aan het schrijven van tests om de geschreven code te controleren, controleer je of alle dod's afgerond zijn en wordt er een demo gemaakt om de opdrachtgever een duidelijk en overzichtelijk beeld te geven hoe het eindresultaat functioneert.

9 RISICO'S

Alle niet te beïnvloeden scenario's die zich voor kunnen doen gedurende het traject met de uitwijkriching.

Risico	Kans (groot-middel-klein)	Impact (groot-middel-klein)	Uitwijkstrategie
Een actor test positief voor corona.	Middel	Middel	(Teamlid): zijn taken worden verdeeld over de rest van de teamleden. (PO/SC): bij uitzonderlijke vragen zullen we Geert van Berkel de vragen stellen.

OPEN UP
NEW **HAN** UNIVERSITY
OF APPLIED SCIENCES
HORIZONS.