

Plan van aanpak

OPDRACHT 5: PLAN VAN AANPAK EN DOCUMENTATIE

SEBRECHTS, STORM 1150989

WAAIJR, MAURICE 1150300

VOOIJIS, TEUN 1142151

HEEMSKERK, MITCH 1148589

Inhoudsopgave

PROJECT DOEL.....	2
SCOPE	2
DELIVERABLES	3
PRODUCT BREAKDOWN STRUCTURE EN WORK BREAKDOWN STRUCTURE	3
PROJECTRISICO'S EN KANSEN.....	5
VERANTWOORDING (VAN PLANNING (LOGBOEK) EN GEMAAKTE KEUZES)	6
HANDLEIDING (VOOR BEHEERDER EN GEBRUIKER)	7

Project doel

Ons project doel is vooral gericht op het **ontwikkelen van een interactieve escape room ervaring met leuke individuele puzzels**. Ook willen wij een unieke escape room die zich onderscheidt van andere groepjes hun escape room.

Met de websites willen we graag gebruiksvriendelijkheid, toegankelijk en een visueel ontwerp implementeren.

Ons individuele doel is om kennis op te doen op het gebied van web-ontwikkeling en hardware.

Scope

De scope valt in het project om **hardware ontwikkeling, het maken van een groepswebsite en een individuele website**. Daarmee moeten we ons ook focussen op de UX (gebruikers ervaring). Om dat te doen zijn we wel beperkt tot bepaalde web technologieën omdat we uitsluitend gebruik mogen maken van HTML, CSS en Javascript. Ook met de hardware hebben we 1 box gekregen met beperkende onderdelen (behalve met eigen uitgaven). Ook zijn we tijdgebonden met het inleveren van het project.

SMART (Specifiek, Meetbaar, Acceptabel, Realistisch, Tijdsgebonden)

Deliverables

Om deze module te halen hebben we bepaalde deliverables:

- Een **fysieke puzzel** (die een code genereert voor de escaperoom op de groepswebsite)
- **Groepswebsite** (een website waar de escape room te spelen is met de fysieke puzzels, ook moet je op de website naar de individuele websites kunnen gaan).
- De **individuele website** (met de stijl van de groepswebsite, op deze website zijn opdracht 4 t/m 10 te vinden van de module)
- **Styleguides** (voor de (individuele en groep) websites: kleurgebruik, lettertype etc., met feedback)
- **Project documenten** (met PVA, vergaderdocumenten, brainstormdocument, email 's, feedback enzovoort.)
- De **planning** (in een Gantt-chart vorm, met alle taken en proces erin).
- **Presentatie** (waarin we de puzzels, escape room en proces presenteren)

(ook is er nog een individueel gesprek met reflectie op zelf gestelde leerdoelen en de ontwikkeling van die doelen door het project heen)

Product breakdown Structure

1. Hardware Oplossing

- Elektronische Componenten
- Python code

6. Projectplanning en Management

- Gantt-chart
- Risicoanalyse (plan van aanpak)

2. Groepswebsite

- Hoofdpagina
- Toegang voor individuele websites
- Stijl- en Navigatie-elementen

7. Presentatie/reflectie

- Eindpresentatie
- Individueel Reflectiegesprek

3. Individuele Websites

- Uniek Ontwerp
- Content (tekst, afbeeldingen etc.)
- Interactieve Elementen

4. Documentatie en Rapporten

- Plan van Aanpak
- Vergaderdocumenten
- Brainstormdocumenten
- Professionele E-mails
- Feedbackdocumenten

5. Design

- Individuele Styleguide
- Groep styleguide

Work Breakdown Structure

1. Project Management

- 1.1 Plan van Aanpak opstellen
- 1.2 Wekelijkse vergaderingen (wisseling rol per vergadering)
- 1.3 Risicoanalyse en beheer

2. Ontwikkeling Hardware Oplossing

- 2.1 Ontwerp van de puzzels
- 2.2 Uitgewerkt op breadboard met elektrische componenten
- 2.3 Code programmeren

3. Ontwerp en Ontwikkeling Groepswebsite

- 3.1 Ontwerp lay-out en navigatie
- 3.2 Ontwikkeling front-end en backend
- 3.3 Beveiligingssysteem om naar de individuele websites te gaan

4. Individuele Websites

- 4.1 Ontwerp individuele website
- 4.2 Ontwikkeling content (tekst, afbeeldingen)
- 4.3 Implementatie interactieve elementen

5. Documentatie en Rapportage

- 5.1 Vergaderdocumenten (notulen en feedback)
- 5.2 Brainstormdocumenten maken
- 5.3 Opstellen feedback- en e-maildocumenten

6. Presentatie en reflectie

- 6.1 Eindpresentatie voorbereiden
- 6.2 Reflectie/leerdoelen voorbereiden

Projectrisico's

- Motivatie verlies door geen goede planning
- Teamgenoten die stoppen met de studie
- Onderschatting van benodigde tijd voor verschillende ontwikkelingen
- Vaardigen verschil tussen teamgenoten (elkaar verliezen met gesprekken)
- Slechte communicatie

Kansen

- Vaardigheidsontwikkeling: Kans voor teamleden om nieuwe vaardigheden te leren.
- Samenwerking: leren samen te werken met verschillende personen met verschillende vaardigheden.
- Creatief nadenken: kans om creatieve oplossingen te vinden voor puzzels.

Verantwoording (van planning (logboek) en gemaakte keuzes)

Handleiding (voor beheerder en gebruiker)