Projectleeswijzer  
**Sportschool SAAS**

**Versie 1.0.0**

Onderdeel van module: Hackaton   
Vervolg na dit project: Hackaton 2

**Samenvatting project**Tijdens Hackaton werkt de student systematisch aan opdrachten die in het teken staan van het ontwerpen en ontwikkelen van software naar de aanleiding van een klantenwens.

Hackaton 1 gaat over sportschool “De Kast”. Bij deze sportschool hebben ze verschillende faciliteiten maar een personeelstekort. Ze willen daarom dat al het receptie personeel kan bijspringen op de werkvloer.

**Versiebeheer**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1.0.0** | Bart Kuppeveld | Aug. 2022 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Meta-data van het project**

|  |  |
| --- | --- |
| SBU (klokuren) en doorlooptijden | 21 lesuren p.w. 3 weken |
| Voorkennis | NVT |
| Kerntaken/werkprocessen | Realiseert software |
| Werkvormen/Leeractiviteiten | Projectmatig |
| Gerelateerde modules |  |
| Technische omgevingen | * Naar eigen onderzoek |
| Groepsgrootte en groepskeuze | Individueel |
| Ontwikkelmethode | Scrum/agile |
| Leerdoelen |  |
| Softskills | Presenteren, communiceren |
| Op te leveren producten |  |
| Manier van oplevering | * Product review(s) * Retrospective(s) |
| Hulpbronnen | * <https://docs.microsoft.com/nl-nl/aspnet/core/data/ef-mvc/intro?view=aspnetcore-6.0> |
| Planning |  |
| Beoordeling |  |
| Mijlpalen/fases |  |

**Korte beschrijving van het project**

De module Hackaton staat in het teken van je examen. Met in totaal 6 zogeheten pressure cookers proberen wij de mentaliteit van het examen bij jullie te krijgen. Iedere Hackaton duurt 3 weken, iedere week staat in het teken van een andere discipline. De eerste week staat in het teken van het ontwerpen van de applicatie, dit doe je op functioneel en technisch niveau. De tweede staat in het teken van het ontwikkelen van een MVP (Minimal Viable Product). In de laatste fase optimaliseer je de applicatie (of het ontworpen onderdeel) door middel van testen. Vervolgens presenteer je de MVP in een filmpje.

Hackaton 1 gaat over sportschool “De Kast”. Bij deze sportschool hebben ze verschillende faciliteiten, maar een personeelstekort. Ze willen daarom dat al het receptiepersoneel kan bijspringen op de werkvloer. Er is dus gesproken over het weg automatiseren van de taken van de receptionist. De taken van de receptionist zijn als volgt:

* Het binnen laten van sporters naar aanleiding van hun abonnement type.
* Het inschrijven van cursussen.
* Het annuleren van abonnementen.
* Het maken van een afspraak met een personal coach.

De situatie is dat je bij “de Kast” 4 verschillende abonnementstypen hebt, namelijk: 1x per week, 2x per week, onbeperkt en een addendum op je abonnement dat je verschillende cursussen kan doen. Voor het gemak mag een prototype 3 cursussen bevatten namelijk, yoga, pilates en paaldansen.

**Wat verwacht de klant**

Een concept voor een oplossing over deze automatisering. Er is een budget van €2000,- voor eventuele hardware. We verwachten een Functioneel en een Technisch ontwerp over hoe je dit probleem gaat aanpakken, bij goedkeuring volgt een prototype zodat de klant een goed beeld krijgt van het concept en hoe het in zijn werk gaat. Het prototype is een “high-fidelity” prototype en hoeft dus niet af te zijn. Het idee moet getest worden op technisch en usability niveau.

## Fase 1 Plannen en ontwerpen

**Bewijslast**:

* Functioneel ontwerp
* Technisch ontwerp
* Akkoord leidinggevende

### **Werkprocessen**

- Stemt doelen en planning af met opdrachtgever/ leidinggevende/ belanghebbenden en vraagt door totdat deze zaken duidelijk zijn.

- Trekt logische conclusies uit de beschikbare informatie over de benodigde werkzaamheden en eventuele risico's.

- Stelt realistische doelen, prioriteiten en een realistisch tijdspad op voor de te realiseren software(onderdelen).

- Bewaakt de gestelde doelen en planning.

1. Doelen en planning zijn afgestemd met de opdrachtgever/ leidinggevende/ belanghebbenden.
2. Het (deel)ontwerp sluit aan op de geformuleerde eisen en wensen.

## Fase 2 realiseert onderdelen van software

### Bewijslast

* Git repo van het prototype
  + Code
  + Documentatie

### **Werkprocessen**

- Kiest de juiste materialen en middelen (gebruikersinterface, software/softwaretools - editors en compilers) en gebruikt deze effectief.

- Hanteert de code conventies volgens de voorgeschreven wijze.

- Realiseert software die netjes en goed leesbaar is.

- Realiseert de software nauwgezet conform de eisen uit opdracht en ontwerp.

- Presteert onder (tijds)druk en/of in een stressvolle omgeving effectief en productief.

- Werkt in het geval van integratie van assets samen met andere betrokkenen en stemt met hen een heldere taakverdeling af.

## Fase 3 Testen en verbeteren

### **Bewijslast**

* Een usability test
* Een technische test
* Rapportage van beide testen
* Een video waarin het product wordt uitgelegd

### **Werkprocessen**

- voert snel, correct en adequaat de testactiviteiten uit.

- interpreteert de testresultaten en trekt logische conclusies.

- legt testresultaten en conclusies nauwkeurig, duidelijk en conform bedrijfs- of beroepsstandaarden vast.

- analyseert systematisch alle beschikbare informatiebronnen voor de aan te passen software.

- toont technisch inzicht en abstractievermogen bij het interpreteren en vertalen van wensen, reacties, testresultaten en/of meldingen van opdrachtgever/ leidinggevende/ belanghebbenden naar realiseerbare verbetervoorstellen.

- stemt met opdrachtgever/ leidinggevende/ belanghebbenden duidelijk af welke werkzaamheden benodigd zijn, evenals een haalbare planning.

**Beoordeling van het project**

Zie beoordelingsformulier