**../../../../../../Users/mitch_walravens/Desktop**

****

Implementatieplan (1)  
Proeve van bekwaamheid

Dean Vermeulen / Mitch Walravens

Klas: Med 3A

2015-2016

Versie 1.0

Hierbij gaat u akkoord met de Implementatieplan:  
  
--------------------------------------

Inhoud

[Implementatieplan (1) 1](#_Toc453753251)

[1.Inleiding 3](#_Toc453753252)

[1.1 Context van het project 3](#_Toc453753253)

[1.2 Globale aanpak 3](#_Toc453753254)

[1.3 Structuur van document 3](#_Toc453753255)

[2. Beschrijving van technische installatie 2.1 Technische infrastructuur 4](#_Toc453753256)

[2.2 Bedrijfsstandaarden 4](#_Toc453753257)

[2.3 Beleid en richtlijnen 4](#_Toc453753258)

[3. Implementatiekosten 5](#_Toc453753259)

[4. Opleidingen 6](#_Toc453753260)

[4.1 Gebruikers 6](#_Toc453753261)

[4.2 Beheerders 6](#_Toc453753262)

[4.3 Aandachtsgebieden 6](#_Toc453753263)

[5. Testen 7](#_Toc453753264)

[5.1 Testomgeving 7](#_Toc453753265)

[5.2 Testplanning 7](#_Toc453753266)

[5.3 Testprocedure 8](#_Toc453753267)

[6. Implementatie 9](#_Toc453753268)

[6.1 Uitrol 9](#_Toc453753269)

[6.2 Fall-back 9](#_Toc453753270)

[7. Evaluatie 10](#_Toc453753271)

[8. Planning 11](#_Toc453753272)

## 1.Inleiding

### 1.1 Context van het project

We hebben een App gemaakt voor het bedrijf Voetbalsensatie. De opdrachtgever van dit project is Bart Nuijten, hij is tevens de contactpersoon.

De APP is een applicatie om mensen meer informatie te geven over de voetbal, op een snelle manier. De APP kan gebruikt worden om het competitie programma te zien, live scores, marktwaarden, gespeelde wedstrijden en de ranglijst van de competitie.

Dit is een implementatieplan voor het implementeren van de Voetbalsensatie APP. Het doel van deze implementatie is ervoor zorgen dat de opdrachtgever Bart Nuijten de applicatie kan gebruiken en begrijpt hoe deze werkt.

Voor meer informatie kunt u kijken in het plan van aanpak van het projectplan.

### 1.2 Globale aanpak

In dit plan wordt uitgelegd hoe wij deze applicatie willen implementeren aan de hand van de volgende punten:

* Beschrijving van technische installatie
* Kosten van de implementatie
* Het testen van de applicatie
* De implementatie van de applicatie
* Het evalueren van de implementatie
* De planning voor de implementatie

### 1.3 Structuur van document

Het document is opgedeeld in een aantal grote onderdelen. Dit zijn de hoofdstukken die zijn aangeduid met een volledig nummer (bijv. 1. en 2.). Wanneer we de hoofdstukken verder in stukken onderverdelen krijgt u natuurlijk grotere nummers (1.1.1, 1.3.5). We hebben de hoofdstukken gemaakt aan de hand van de belangrijke punten die we in hoofdstuk 1.2 besproken hebben.

### 2. Beschrijving van technische installatie 2.1 Technische infrastructuur

Deze software is ontwikkeld voor de IOS gebruikers op de mobiel. De ontwikkeling van de applicatie wordt uitgevoerd op computers met een IOS simulator. We testen het op verschillende IOS’en en iPhone soorten, van 4 tot en met de 6. Als de gebruiker de APP download, komt de APP komt op 1 IPhone te staan en heeft ook maar 1 gebruiker.

### 2.2 Bedrijfsstandaarden

Door de implementatie van de nieuwe APP zal het overzicht met de bedrijfsstandaarden niet worden aangepast. Tijdens de implementatie wordt er aangetoond welke procedures gevolgd moeten worden.

### 2.3 Beleid en richtlijnen

Het is de bedoeling bij het implementeren om te werken volgens het beleid van de praktijk. Bij het project implementeren zijn er geen richtlijnen waar wij ons aan kunnen houden. Er is ook nog geen beleid vastgesteld voor zulke bezigheden. Het is momenteel gewoon de bedoeling dat de APP in de appstore terecht komt, en hij zo te downloaden is op iedere iPhone. Zo kan de opdrachtgever hem downloaden en bekijken of het werkt.

## 3. Implementatiekosten

De kosten van de implementatie staan beschreven in de offerte van deze APP. In deze offerte is het bedrag van € 100,- begroot als kosten van de implementatie. De klant/opdrachtgever is akkoord gegaan met deze offerte op 26-04-2016.

Hieronder staat een verdieping in de opbouw van de begrote implementatiekosten.

Voor de implementatie van de applicatie zijn alle twee de ontwikkelaars, Dean Vermeulen , Mitch Walravens aanwezig.   
  
Hulpmiddelen betreffende de computers gebruiken we onze eigen laptops.  
De betreffende APP dient via één computer te worden geüpload in de APP Store.

Voordat de implementatie kan plaatsvinden, dient er met zorg een passend implementatieplan opgesteld te worden. De verwachte benodigde tijd is gebaseerd op voorgaande ervaringen met het opstellen van een implementatieplan en de complexiteit (deze is laag, maar zeer belangrijk) van de productie omgeving. Hieruit hebben wij een verwachting van 18 uur als benodigde tijd voor het opstellen, overleggen, plannen van het implementatieplan.

Als onderdeel van de implementatie neemt de opdrachtgever een acceptatietest af van de APP. Deze test wordt gebruikt om te bepalen of dat de opdrachtgever de APP accepteert. Zijn er op- en/of aanmerkingen aan de APP, dan komen deze aan het licht. Deze acceptatietest zal moeten worden opgesteld door Dean Vermeulen en Mitch Walravens, en worden uitgevoerd met de opdrachtgever.

Nadat de APP de acceptatietest heeft doorstaan en de opdrachtgever de applicatie heeft goedgekeurd, zal deze worden geïmplementeerd. De implementatie zal worden uitgevoerd conform dit implementatieplan waar de opdrachtgever mee akkoord is gegaan. Een tijd van 2 uur is verwacht voor de implementatie.

Uiteindelijk wanneer de implementatie is voltooid zal de implementatie samen met de opdrachtgever worden geëvalueerd. Dit zal worden verwerkt in een evaluatie rapport. Hiervoor is 2 uur verwacht.

Het totaal aantal verwachte uren voor de implementatie is 22 uur. Dat is 18 uur voor het implementatieplan, 2 uur voor de implementatie en 2 uur voor de afwerking/evaluatie van de implementatie.

Het uur tarief van WaVe Media is € 25,00.

Het live zetten van de APP bedraagt 100 euro om in de app store te zetten.

## 4. Opleidingen

### 4.1 Gebruikers

We leggen de opdrachtgever persoonlijk uit hoe de APP werkt. Dit zal ongeveer een half uur duren aangezien de APP eenvoudig in gebruik is en gemakkelijk is te begrijpen.

Wanneer er nieuwe functies worden toegevoegd aan de APP m.b.v. een update zullen wij er ook voor zorgen dat we even met de opdrachtgever bespreken hoe deze nieuwe functies werken. De andere gebruikers zullen zelf snel door hebben wat de app te bieden heeft, ook komt er in de beschrijving te staan wat de app allemaal voor functionaliteiten heeft.

### 4.2 Beheerders

De beheerders blijven Dean Vermeulen en Mitch Walravens, en wij zullen niet van extra informatie voorzien moeten worden. Dit is tevens ook afgesproken met de opdrachtgever.

### 4.3 Aandachtsgebieden

We verwachten dat de gebruikers niet tegen problemen zullen aanlopen, mocht dit wel het geval zijn, kan de gebruiker feedback achterlaten in de app store, en zullen wij deze informatie opnemen in de app.

## 5. Testen

### 5.1 Testomgeving

We testen de APP in xcode op de mac van Mitch Walravens. Dit is het beste programma om te testen, omdat we via dit programma het ook live moeten gaan zetten. We kunnen via dit programma ook verschillende iphone’s testen, en IOS versies.

### 5.2 Testplanning

Het testen voor de APP is al gebeurd voordat we de app gaan implementeren. We zouden eventueel meerdere gebruikers kunnen laten testen en kijken wat ze hier van vinden.

Deze testen zijn terug te vinden bij de MS project van KT2.

### 5.3 Testprocedure

Met het testen van de implementatie is een testprocedure nodig. Deze tests zullen namelijk worden uitgevoerd volgens een bepaalde procedure.

Er zijn verschillende testen die uitgevoerd kunnen worden en dat zijn, Technisch, functioneel en Acceptatietest.

Voor deze implementatie hebben wij in overleg met onze opdrachtgever gekozen voor een functionele test.

***Procedure van functionele Test***

In deze test word er getest of dat de implementatie wel voldoet aan de functionele eisen. Veel vragen zijn ook echt terug te vinden uit de Acceptatietest, maar ook uit de eerdere Functionele test die we hebben behandeld.

De opdrachtgever zal testen of de app voldoet aan de volgende vereiste functionaliteiten:

* Gebruiker kan een nieuwe account aanmaken
* Gebruiker kan Inloggen
* Gebruiker kan uitloggen
* Gebruiker kan Wacthwoord resetten
* Gebruiker kan Voetbalgegevens(API) bekijken
* Gebruiker kan Vookeuren instellen over de competitties die hij/zij wil zien

Voor iedere functionaliteit zal de opdrachtgever dit moeten testen in het Acceptatietest, waarin dit ook naar voren komt.

## 6. Implementatie

### 6.1 Uitrol

De uitrol begint door eerst te onderzoeken hoe we vanuit Ionic dit live kunnen gaan zetten. Waarbij je in de command line de volgende commando moet invullen: Ionic Deploy –release

Vervolgens begin je aan het implementeren in Xcode, als het goed is heb je ook een map waarin de Xcode file op staat. Platformen ->Ios-> Myapp.xcodeproj.

Vervolgens controleren we of de applicatie op juiste manier is geïnstalleerd. Door de applicatie kort te testen. Deze Uitrol zal door Mitch Gearealiseerd worden.

### 6.2 Fall-back

Voor de implementatie van de APP moet er rekening worden gehouden met de mogelijk om terug te vallen als de implementatie mislukt.

We zorgen ervoor dat we, voordat we starten met de installatie, een herstelpunt aanmaken in Mac.

Hierna maken we een back-up van de bestaande versie van de APP, wanneer deze aanwezig is, en installeren we de nieuwste versie.

Dit zorgt ervoor dat we normaal gesproken de vorige versie van de APP kunnen terugzetten wanneer dat nodig is.

### 6.2 Live

Met het Live gaan van de app moeten we bepaalde gegevens toevoegen in de ITunes Connect. Dit word verder uitgelegd in het documenteren van implementeren.

## 7. Evaluatie

Nadat de implementatie voltooid is zullen Dean Vermeulen en Mitch Walravens samen een overleg gaan houden over het verloop van de implementatie. Het is de bedoeling dat we ieder hoofdstuk van het implementatieplan bespreken en bepalen wat er goed ging, wat er fout ging en wat we de volgende keer anders gaan doen.

Hierna zullen we al deze informatie verzamelen in een evaluatierapport zodat we later nog eens kunnen kijken of het ook daadwerkelijk verbeterd is.

## 8. Planning

Als onderdeel van het implementatieplan kan de planning natuurlijk niet ontbreken. In dit hoofdstuk staat de planning voor de implementatie beschreven. Deze planning is een enige mate terug te vinden in de MS-Projects planning die voor KT1 is gemaakt.

Deze planning zal zich beperken tot meeste onderdelen van de implementatie en enkele risico’s die aanwezig zijn tijdens dit implementatie proces.

### 8.1 Risico’s

|  |  |
| --- | --- |
| Hieronder staan een enkele mogelijk risico’s en de gevolgen daarvan.   **Risico omschrijving** | **Gevolg** |
| **De USB-stick met de applicatie is kapot.** | De applicatie zal opnieuw op een andere USB-stick geplaatst moeten worden. |
| **De productieomgeving is in gebruik.** | Zolang er gebruik wordt gemaakt van de productie omgevingen, kan de implementatie niet plaatsvinden. |
| **Er is geen back-up gemaakt van de productieomgeving.** | Als er geen back-up van de productieomgeving is gemaakt, kan deze ernstig aangetast worden. |
| **De applicatie conflicteert met andere software in de productie omgeving.** | Er zal onderzocht moeten worden wat de oorzaak is en hoe deze verholpen kan worden. |
| **De opdrachtgever verzuimt.** | Als e opdrachtgever niet aanwezig is, kan de implementatie niet plaatsvinden. |