**../../../../../../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](#_Toc453763977)

[1.Inleiding 3](#_Toc453763978)

[1.1 Context van het project 3](#_Toc453763979)

[1.2 Globale aanpak 3](#_Toc453763980)

[1.3 Structuur van document 3](#_Toc453763981)

[2. Beschrijving van technische installatie 2.1 Technische infrastructuur 4](#_Toc453763982)

[2.2 Bedrijfsstandaarden 4](#_Toc453763983)

[2.3 Beleid en richtlijnen 4](#_Toc453763984)

[3. Implementatiekosten 5](#_Toc453763985)

[4. Opleidingen 6](#_Toc453763986)

[4.1 Gebruikers 6](#_Toc453763987)

[4.2 Beheerders 6](#_Toc453763988)

[4.3 Aandachtsgebieden 6](#_Toc453763989)

[5. Testen 7](#_Toc453763990)

[5.1 Testomgeving 7](#_Toc453763991)

[5.2 Testplanning 7](#_Toc453763992)

[5.3 Testprocedure 8](#_Toc453763993)

[6. Implementatie 9](#_Toc453763994)

[6.1 Uitrol 9](#_Toc453763995)

[6.2 Fall-back 9](#_Toc453763996)

[7. Evaluatie 10](#_Toc453763997)

[8. Planning 11](#_Toc453763998)

[8.1 Risico’s 11](#_Toc453763999)

## 1.Inleiding

### 1.1 Context van het project

We hebben een App gemaakt voor het bedrijf Sensatiereizen. 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 voetbal APP. Het doel van deze implementatie is ervoor zorgen dat de opdrachtgever Bart Nuijten de APP kan gebruiken en begrijpt hoe deze werkt.

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

### 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 APP 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 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 APP 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 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 88,27 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 kwartier tot 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. Er is een kerntaak 2 een Functionele Technische en Acceptatietest uitgevoerd. De App is deze onderdelen goed doorlopen, en daarom nu klaar voor het live zetten.   
Wel kunnen we nog een aantal gebruikers zoeken, en deze feedback vragen over de app. Dit zal terug te vinden zijn bij de gebruikers enquête.  
Zodra de app live staat zouden er eventueel nog testen kunnen worden uitgevoerd, zodat we zeker weten dat de app ook live werkt. De testen die we dan kunnen doen staan in de bijlagen testen.  
  
We kunnen geen planning maken wanneer deze test zullen worden uitgevoerd, omdat de opdrachtgever rond augustus de app pas live wilt hebben.

### 5.3 Testprocedure

Eerst zullen we nog een paar gebruikers vragen om feedback, zodat we zeker weten dat de app gebruiksvriendelijk is. Als we die test/feedback hebben, is de app klaar om live gezet te worden.  
Zodra de app live staat (rond augustus) zullen er nog een paar testen worden uitgevoerd.  
We zullen dan nogmaals een functionele / technische test uitvoeren. Zodat we zeker weten dat de app ook werkt in de live omgeving.

***Procedure van functionele Test***

In deze test word er getest of dat de implementatie wel voldoet aan de functionele eisen.

De gebruiker 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 wachtwoord vergeten
* Gebruiker kan Wachtwoord resetten
* Gebruiker kan Voetbalgegevens(API) bekijken
* Gebruiker kan Voorkeuren instellen over de competities die hij/zij wil zien

De functionele test is te vinden als bijlagen.

## 6. Implementatie

### 6.1 Uitrol

De uitrol begint door eerst uit te zoeken 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 app op juiste manier is geïnstalleerd. Deze controle doen we volgens het stappenplan die in het documenteren van het implementatieplan staat. Deze Uitrol zal door Mitch/Dean Gerealiseerd 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 een back-up van de bestaande versie van de APP hebben, wanneer deze aanwezig is, kan er vrij weinig fout gaan.

## 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.

Deze informatie zal pas vrijkomen na augustus, omdat de opdrachtgever dan de app pas live wilt hebben.

## 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 als bijlagen planning implementatie. De planning over het maken van de implementatie staat in de globale planning.

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

### 8.1 Risico’s

|  |  |
| --- | --- |
| Hieronder staan mogelijke risico’s en de gevolgen daarvan : |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gevaar** | **Voorzorgsmaatregelen** | **Kans** | **Effect** | **Risico** |
| Het apple id werkt niet. | Van te voren kijken of we  Een geldig werkende apple id  Hebben, en anders een nieuwe  Aanmaken/ aanvragen | 4/10 | 9/10 | 18 |
| Wifi verbinding verbreekt | Zorgen voor een stabiel  wifi netwerk. | 3/10 | 4/10 | 12 |
| Uploaden gaat fout App crasht | Zorgen voor een goede backup zodat we alsnog een goed  versie van de App hebben | 3/10 | 6/10 | 12 |

In de bovenstaande tabel staan de risico’s beschreven. Het gevaar zijn dingen die kunnen gebeuren die effect hebben op de voortgang van het project. De voorzorgsmaatregelen zijn manieren waarop het gevaar voorkomen kan worden. De kans, het effect en het risico laten zien of de kans op het gevaar groot of klein is, wat het effect van het gevaar is en wat het risico (kans x effect) is.

Wanneer het risico hoger is dan 20, zullen er in overleg met de projectleider.