# Titelpagina:

**Titel**: Plan van Aanpak  
**Verslagnummer**: 1  
**Verslag van**: Dean Vermeulen/Mitch Walravens  
 Poorterslaan 147  
 4561 ZM Hulst

**Email school**: MW155836@edu.rocwb.nl/D193753@edu.rocwb.nl

**Klas**: MED3A  
**GSM**: 0655972533/0683675080  
**Leerjaar**: 2015-2016

**Datum**:

**Handtekening Leerling: ………………………………**

**Bedrijf**: Voetbalsensat  
Axelsestraat 4  
4543 CJ Zaamslag

**Opdrachtgever**: Lieneke de Wolf

**-Handtekening: …………………………..**

**-Beoordeling: …………………………..**

**-Opmerking: …………………………..**

**BPV-docent**: Piet van Steen

-Handtekening: ……………………

Inhoudsopgave

[Titelpagina: 1](#_Toc420678608)

[Inleiding 3](#_Toc420678609)

[Algemeen 3](#_Toc420678610)

[Inhoud 3](#_Toc420678611)

[1. Achtergronden 4](#_Toc420678612)

[1.1 Kees Zorge: 4](#_Toc420678613)

[1.2 Huidige situatie 4](#_Toc420678614)

[1.3 Opdrachtgever 4](#_Toc420678615)

[1.4 Opdrachtnemer 4](#_Toc420678616)

[2. De projectopdracht 5](#_Toc420678617)

[2.1 Projectnaam 5](#_Toc420678618)

[2.2 Doel 5](#_Toc420678619)

[2.3 Resultaat 5](#_Toc420678620)

[3. Projectactiviteiten 6](#_Toc420678621)

[3.1 Standaard 6](#_Toc420678622)

[3.2 Initiatiefase 6](#_Toc420678623)

[3.3 Ontwerpfase 6](#_Toc420678624)

[3.4 Realisatiefase 6](#_Toc420678625)

[4. Projectgrenzen 7](#_Toc420678626)

[4.1 Projectgrenzen 7](#_Toc420678627)

[4.2 Bereik 7](#_Toc420678628)

[4.3 Randvoorwaarden & beperkingen 7](#_Toc420678629)

[5. Tussenresultaten 8](#_Toc420678630)

[5.1 Leerofferte 8](#_Toc420678631)

[5.2 Plan van Aanpak 8](#_Toc420678632)

[5.3 Concepten 8](#_Toc420678633)

[5.3 Functioneel Ontwerp 8](#_Toc420678634)

[5.4 Technisch Ontwerp 9](#_Toc420678635)

[5.5 Gerealiseerde Website 9](#_Toc420678636)

[6. Kwaliteit 10](#_Toc420678637)

[6.1 SCRUM 10](#_Toc420678638)

[6.2 Documentatie 11](#_Toc420678639)

[6.3 Controle 11](#_Toc420678640)

[7. De projectorganisatie 12](#_Toc420678641)

[7.1 Contactpersonen 12](#_Toc420678642)

[7.2 Communicatie 12](#_Toc420678643)

[8. Planning 13](#_Toc420678644)

[9. Kosten en baten 14](#_Toc420678645)

[10. Risico’s 15](#_Toc420678646)

# 

# Inleiding

## Algemeen

Dit Plan van Aanpak beschrijft het project Mobiele app.

Het Plan van Aanpak is tot stand gekomen na overleg met zowel interne als externe betrokkenen. De betrokken partijen zijn:

* Will Walravens als opdrachtgever van dit project
* Mitch Walravens als developer van dit project
* Dean Vermeulen als developer van dit project

## Inhoud

Dit Plan van Aanpak dient duidelijkheid te verschaffen voor de uitvoering van de realisatie van de uiteindelijke app. Het Plan van Aanpak bevat de hoofdstukken zoals aangegeven in de inhoudsopgave.

# 

# 

# 1. Achtergronden

We moeten dit project voor Voetbalsensatie een Mobile app gaan bouwen. Het bedrijf stuurt klanten op voetbalreis en sturen ze naar diverse landen. Het bedrijf wil een APP bouwen waarbij ze informatie krijgen over het bedrijf en over wat Voetbalsensatie precies doet.

## 1.2 Huidige situatie

Er is momenteel een werkende site (www.Voetbalsensatie.nl ) met info + plus dat ze aan kunnen geven naar welke voetbalclub ze een wedstrijd willen gaan bekijken. Er moet een Mobile app komen waarin informatie staat over Voetbalsensatie, maar ook informatie over de Voetbalclubs, Accor hotels en luchthavens.

## 1.3 Opdrachtgever

Will Walravens is de opdrachtgever hij is tevens de contactpersoon voor dit project.

## 1.4 Opdrachtnemer

Voetbalsensatie regelt en verzorgt voetbalreizen online. Ze zien dat er steeds meer concurrenten gebruik gaan maken van een Mobile APP en het bedrijf wil hier niet op achter lopen. Ons doel is iedere mogelijkheid om informatie door te voeren en zoveel mogelijk bekendheid te creëren. Dat doen we zodat we meer mensen naar onze website kunnen krijgen. Voetbalsensatie weet hoe ze een voetbalreis moeten boeken en maken het voor de klanten helemaal top!

Onze relatie met opdrachtgevers stopt niet bij de oplevering van de Mobile APP. Integendeel, wij beschouwen dit als een tussenstop op weg naar nieuwe ontwikkelingen.

# 2. De projectopdracht

## 2.1 Projectnaam

Het project heet Voetbalsensatie Mobile APP. Dit we de naam gebruiken van het bedrijf zelf + dat hun zelf al een website hiervan hebben.

2.2 Doel

Het doel van het project is er om voor te zorgen dat er een nieuwe website komt. De website en huisstijl moeten aan het einde van de sprint alle beschreven functionaliteiten bevatten. Dan pas is het doel behaald.

Het doel van het project is er om voor te zorgen dat er een nieuwe Mobile APP komt. De Mobile APP en huisstijl moeten aan het einde van de sprint alles beschreven functionaliteiten bevatten. Dan pas is het doel behaald.

2.3 Resultaat

Uiteindelijk moet er een goed werkende en Nederlandstalige Mobile APP staan die Informatie heeft met stukken tekst. De kleuren die terug moeten komen zijn de Kleuren van de Huisstyl van de website kleur blauw van Voetbalsensatie, goede letterype en gebruik maken van tabs die open sliden voor de informatie over het bedrijf.

# 3. Projectactiviteiten

### **3.1 Standaard**

Dit zijn de activiteiten die gedaan moeten worden om het project succesvol af te ronden.

De standaardwerkzaamheden voor de website zijn:

## 3.2 Initiatiefase

* Plan van Aanpak
  + Verzamelen en bestuderen van informatie.
  + Gesprekken met de opdrachtgever en andere begeleiders voeren.
  + Maken van een concept Plan van Aanpak.
  + Bespreking van het concept Plan van Aanpak samen met de opdrachtgever.
  + Het maken van een definitief Plan van Aanpak.

**De standaardwerkzaamheden voor de website zijn:**

## 3.3 Ontwerpfase

* Functioneel ontwerp
  + Verzamelen en bestuderen van informatie,
  + Gesprekken met de opdrachtgever en andere begeleiders voeren,
  + Beschrijven onderdelen.
  + Analyses
  + Definitief functioneel ontwerp maken.
* Technisch ontwerp
  + Ontwerpen van concepten,
  + Bespreken van concepten met opdrachtgever en andere begeleiders,
  + Verder uitwerken van het goedgekeurde concept,
  + Maken van het definitieve technisch ontwerp.

## 3.4 Realisatiefase

* Het coderen van de functionaliteiten van de website
* Implementeren onderdelen.
* Website testen.

# 4. Projectgrenzen

4.1 Projectgrenzen

De website zal voldoen aan de eisen van de klant, zoals deze beschreven zijn in de leerofferte en dit plan van aanpak.

4.2 Bereik

De website zal in het Nederlands gerealiseerd worden. Tevens zal er een Mobile APP gemaakt worden zodat de informatie die op de website site ook te zien is via een APP.

De informatie die op de website staat zal allemaal afkomstig zijn van Will Walravens. De kleuren die er verplicht in de Mobile APP moeten zitten zijn blauw, wit en oranje. Heel dit project word gerealiseerd door enkel 2 developer. Bij vragen of benodigde hulp kunnen we terecht bij onze leraren Piet van Steen of Fedde van Gils

4.3 Randvoorwaarden & beperkingen

Indien in dit Plan van Aanpak tegenstrijdigheden staan ten opzichte van de opdrachtgever, gaat de oorspronkelijke opdracht voor, tenzij anders is afgesproken.

Om het project optimaal te laten verlopen is goed onderling contact, als duidelijke communicatie richting de klant van belang.

# 

# 5. Tussenresultaten

De projectleider voert een aantal activiteiten uit. Hierbij ontstaan allerlei tussenresultaten, ook wel ‘producten genoemd’. Het begrip tussenresultaat moet je in dit verband ruim zien en behoeft niet een voorwerp te zijn.

## 5.1 Leerofferte

De Leerofferte beschrijft de klant, het uitvoerend bedrijf en de organisatie hier van, de vraag van de klant, de gevonden oplossing, examendoelen, kosten en een globale planning.

## 5.2 Plan van Aanpak

Het plan van aanpak beschrijft de informatie van de leerofferte in detail.

## 5.3 Concepten

Ruwe formuleringen van de website. Het betreft dus geen definitieve versies, maar versies die nog afgewezen kunnen worden dan wel nog herschreven, geredigeerd, goedgekeurd of aangenomen dienen te worden

## 5.3 Functioneel Ontwerp

In het functioneel ontwerp komen de verschillende diagrammen waarin beschreven wordt hoe de applicatie werkt. Het Technisch Ontwerp en het Functioneel Ontwerp zullen in 1 document staan.

## 

## 5.4 Technisch Ontwerp

Het technisch ontwerp werkt de vraag van de klant uit. Hier staat de structuur van de pagina in de Mobile APP in, Het ontwerp van de pagina en de datastructuur. Het Technisch Ontwerp en het Functioneel Ontwerp zullen in 1 document staan.

## 5.5 Gerealiseerde Mobile APP

Na alle ontwerpfases zal er daadwerkelijk een realisatiefase komen. Hier gaan we de Mobile APP bouwen. Aan het eind van deze fase moet er een volledige werkende site staan. Dit is praktisch gezien niet het tussenresultaat maar het eindproduct.

# 6. Kwaliteit

De kwaliteit van het project is gebaseerd op de huidige infrastructuur van Mitch en Dean.

6.1 SCRUM  
Bij Tim\_Online werken we aan de hand van de SCRUM. Dat wil zeggen dat we werken in korte iteraties van 2-4 weken die een werkend product afleveren. Ook wel een sprint genoemd. Elke sprint worden er weer nieuwe offertes en een plan van aanpak gemaakt.

Bij dit project gaan we gebruik maken van de SCRUM-methode. De kern van Scrum is een disciplinair en zelfsturend team. Samen pakt het team het project op. Iedereen is betrokken bij het plannen, benoemen van blokkades en het verdelen van de taken. Daarbij gaat Scrum ervan uit dat de benodigde kennis in het team zelf aanwezig is. De Projectleider maakt samen met de klant een lijst van de eisen en taken. Dit noemen we ook wel een ‘User Story’. Daarbij is het de taak dat de belangrijkste features als eerste geïmplementeerd worden. Deze gaan vervolgens naar het team. Zij geeft gezamenlijk, van elke User Story, een inschatting van de hoeveelheid ontwikkelcapaciteit die nodig is.

De Story’s worden regelmatig met de opdrachtgever en het hele team besproken. Daardoor kan het team een betrouwbare inschatting afgeven en loopt het werk bijna nooit uit. U behaalt hiermee een gunstige Return On Investment.

**Iedere 2-4 weken is er sprake van een oplevering van een stuk werkende software.**De Scrum Methode is iteratief. Zo wordt er gewerkt in korte iteraties van twee tot maximaal vier weken, die ook wel ‘Sprints’ worden genoemd. Iedere Sprint wordt een werkend stuk/product opgeleverd.

Binnen de Sprint wordt al het werk gedaan wat in andere methoden over meerdere fasen verdeeld is. Door de korte iteraties heeft u als klant veel eerder inzicht in de voortgang van het project en blijven de business en het ontwikkelteam beter met elkaar 'aligned'.

6.2 Documentatie  
  
Op het moment werken we met een duidelijke mappen structuur. Dit wil zeggen dat elke projectleider alle officiële bestanden van zijn/haar project wekelijks moet updaten. Als dit niet gedaan wordt, zijn er consequenties. Hiermee wordt er voor gezorgd dat de status van het project altijd bekend is.

6.3 Controle  
  
Het ontwerp, de code en de Mobile APP worden eerst nagekeken door de opdrachtnemer zelf en daarna door de klant, voor er verder aan gewerkt wordt. Deze controle gebeurt na elke wijziging. Dit verbeterd de kwaliteit.

# 

# 7. De projectorganisatie

## 7.1 Contactpersonen

Om tot een eenduidig resultaat te komen zal er een examen leerling aangesproken worden, welke zorg draagt voor de uitvoering van het geheel zoals het in dit Plan van Aanpak uitgewerkt is.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | Locatiegegevens | Projectfunctie/taak |
| **Will Walravens** | Adriaan Aertszoontraat 14 Geertruidenberg | Klant |
| **Mitch Walravens** | Adriaan Aertszoontraat 14 Geertruidenberg | contact persoon |
| **Dean Vermeulen** | Axelsestraat 4 Hulst | contact persoon |
|  |  |  |
|  |  |  |

## 7.2 Communicatie

Duidelijkheid in communicatie is noodzakelijk voor het slagen van een project. Daarom is het belangrijk dat er aangegeven wordt wie met wie communiceert over de verschillende onderwerpen.

Alle zaken die betrekking hebben op de voortgang van het project moeten gecommuniceerd worden met de projectleider. Hij draagt er zorg voor dat alle personen, die hiervan op de hoogte gesteld moeten worden, het bericht ontvangen. Bij afwezigheid zal de tweede projectleider of een collega zijn taak vervangen.

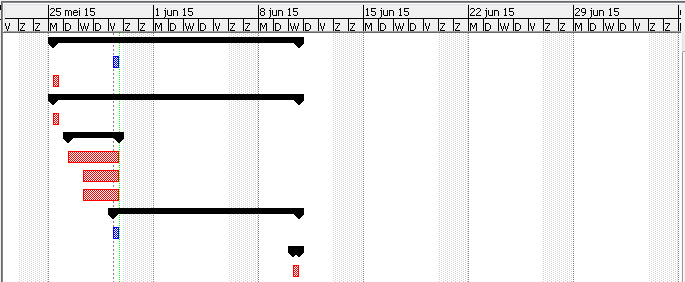
Financiële zaken zullen met de projectleider en met de klant gecommuniceerd moeten worden.

# 

# 8. Planning

Onderstaande tabel laat zien wat de planning is voor de activiteiten binnen dit project.





# 9. Kosten en baten

De gevraagde vergoeding zal worden ingezet voor aanschaf van middelen en inhuur van externe expertise in het primaire onderwijsproces van de studenten. Vergoeding wordt in geld voldaan.

|  |  |
| --- | --- |
| Mobile APP  Prijs per sprint | € 0,-  € 0,- |
| Overige kosten ( licenties, werkruimte, printpapier en overige facilit~~e~~iten ) | € 0,- |
| **Totaal bedrag:** | **€0,-** |

**Prijs per sprint**

Prijs per sprint is een vergoeding die word gevraagd voor elke sprint in het project. Een sprint duurt 2 tot maximaal 4 weken. Binnen deze tijd pakt het team een vooraf geselecteerde hoeveelheid werk op wat helemaal afgemaakt wordt. Het resultaat van elke sprint is een stukje werkende software. Daardoor is het product snel bruikbaar en krijgt het team snel feedback op het product en het proces.

**Overige kosten** (gebruikte materialen)

Voor het gebruik van licenties, de werkruimte, printpapier en alle andere faciliteiten waar wij kosten voor maken 0,- .

# 

# 10. Risico’s

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gevaar** | **Voorzorgsmaattregelen** | **Kans** | **Effect** | **Risico** |
| Afwezigheid projectleider | Altijd documentatie bijhouden, waardoor het project makkelijk opgepakt kan worden door andere mensen. | 2/10 | 9/10 | 18 |
| Testomgeving doet het niet. | Een stabiele testomgeving hebben \*met\* beheer. Een backup hebben. | 2/10 | 3/10 | 6 |
| Reactie van de klant te laat krijgen | Zorgen dat de klant snel reageert | 2/10 | 4/10 | 8 |
| Te laat sturen van documenten | Op tijd beginnen met de taken | 3/10 | 5/10 | 15 |

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.