# 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**: Voetbalsensatie  
Axelsestraat 4  
4543 CJ Zaamslag

**Opdrachtgever**: Will Walravens

**-Handtekening: …………………………..**

**-Beoordeling: …………………………..**

**-Opmerking: …………………………..**

**BPV-docent**: Piet van Steen

-Handtekening: ……………………

Inhoudsopgave

[Titelpagina: 1](#_Toc443645728)

[Inleiding 2](#_Toc443645729)

[Algemeen 2](#_Toc443645730)

[Inhoud 3](#_Toc443645731)

[1. Achtergronden 3](#_Toc443645732)

[1.2 Huidige situatie 3](#_Toc443645733)

[1.3 Opdrachtgever 4](#_Toc443645734)

[1.4 Opdrachtnemer 4](#_Toc443645735)

[2. De projectopdracht 5](#_Toc443645736)

[2.1 Projectnaam 5](#_Toc443645737)

[2.2 Doel 5](#_Toc443645738)

[2.3 Resultaat 5](#_Toc443645739)

[3. Projectactiviteiten 6](#_Toc443645740)

[3.1 Standaard 6](#_Toc443645741)

[3.2 Initiatiefase 6](#_Toc443645742)

[3.3 Ontwerpfase 6](#_Toc443645743)

[3.4 Realisatiefase 6](#_Toc443645744)

[4. Projectgrenzen 7](#_Toc443645745)

[4.1 Projectgrenzen 7](#_Toc443645746)

[4.2 Bereik 7](#_Toc443645747)

[4.3 Randvoorwaarden & beperkingen 7](#_Toc443645748)

[5. Tussenresultaten 8](#_Toc443645749)

[5.1 Leerofferte 8](#_Toc443645750)

[5.2 Plan van Aanpak 8](#_Toc443645751)

[5.3 Concepten 8](#_Toc443645752)

[5.3 Functioneel Ontwerp 8](#_Toc443645753)

[5.4 Technisch Ontwerp 9](#_Toc443645754)

[5.5 Gerealiseerde Mobile APP 9](#_Toc443645755)

[6. Kwaliteit 10](#_Toc443645756)

[6.2 Documentatie 10](#_Toc443645757)

[6.3 Controle 10](#_Toc443645758)

[7. De projectorganisatie 11](#_Toc443645759)

[7.1 Contactpersonen 11](#_Toc443645760)

[7.2 Communicatie 11](#_Toc443645761)

[8. Planning 12](#_Toc443645762)

[9. Kosten en baten 14](#_Toc443645763)

[10. Risico’s 15](#_Toc443645764)

# 

# 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 voor dit project Voetbalsensatie een Mobiele app gaan bouwen. Het bedrijf stuurt klanten op voetbalreis naar diverse landen. Dit bedrijf wilt een APP waarbij de klanten informatie krijgen over het bedrijf (voetbalsensatie) maar ook informatie over de wedstrijd waar ze naar toe zijn.

## 1.2 Huidige situatie

Er is momenteel een werkende website (www.Voetbalsensatie.nl ). Hier op is informatie te vinden over de wedstrijden etc, plus klanten kunnen hier aangeven naar welke voetbalclub ze 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 blijven. Ons doel is zoveel mogelijk informatie door te voeren en zoveel mogelijk bekendheid creëren. Dat doen ze zodat ze meer mensen naar de 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. We gebruiken de naam van het bedrijf zelf + de naam van de website hiervan is voetbalsensatie.

2.2 Doel

Het doel van het project is er om voor te zorgen dat er een nieuwe mobile app komt. De app moet informatie over de website geven en de voetbalwedstrijden die hun aanbieden. De mobile app en huisstijl moeten aan het einde van de sprint alle 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 Huisstijl, de website kleur blauw van Voetbalsensatie, goede lettertype 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.
  + 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,
  + Beschrijven onderdelen.
  + Analyses
  + Definitief functioneel ontwerp maken.
* Technisch ontwerp
  + Ontwerpen van concepten,
  + Bespreken van concepten met opdrachtgever,
  + Verder uitwerken van het goedgekeurde concept,
  + Maken van het definitieve technisch ontwerp.

## 3.4 Realisatiefase

* Het coderen van de functionaliteiten van de APP
* Implementeren onderdelen.
* APP testen.

# 4. Projectgrenzen

4.1 Projectgrenzen

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

4.2 Bereik

De app 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 developers. 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, 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 app. 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.

## 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.

## 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.

6.2 Documentatie  
  
Op het moment werken we met een duidelijke mappen structuur. Dit wil zeggen dat elke projectlid 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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Naam** | Locatiegegevens | Projectfunctie/taak |
| **Will Walravens** | Adriaan Aertszoontraat 14 Geertruidenberg | Klant |
| **Mitch Walravens** | Adriaan Aertszoontraat 14 Geertruidenberg | contact persoon |
| **Dean Vermeulen** | Poorterslaan 147 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.

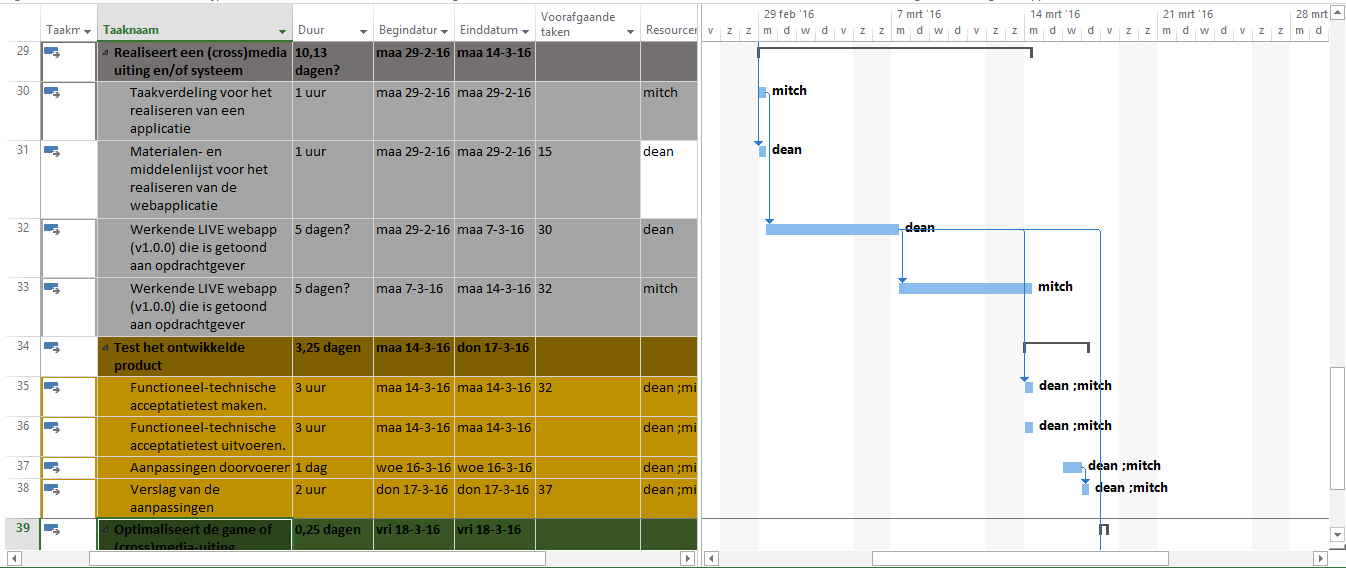
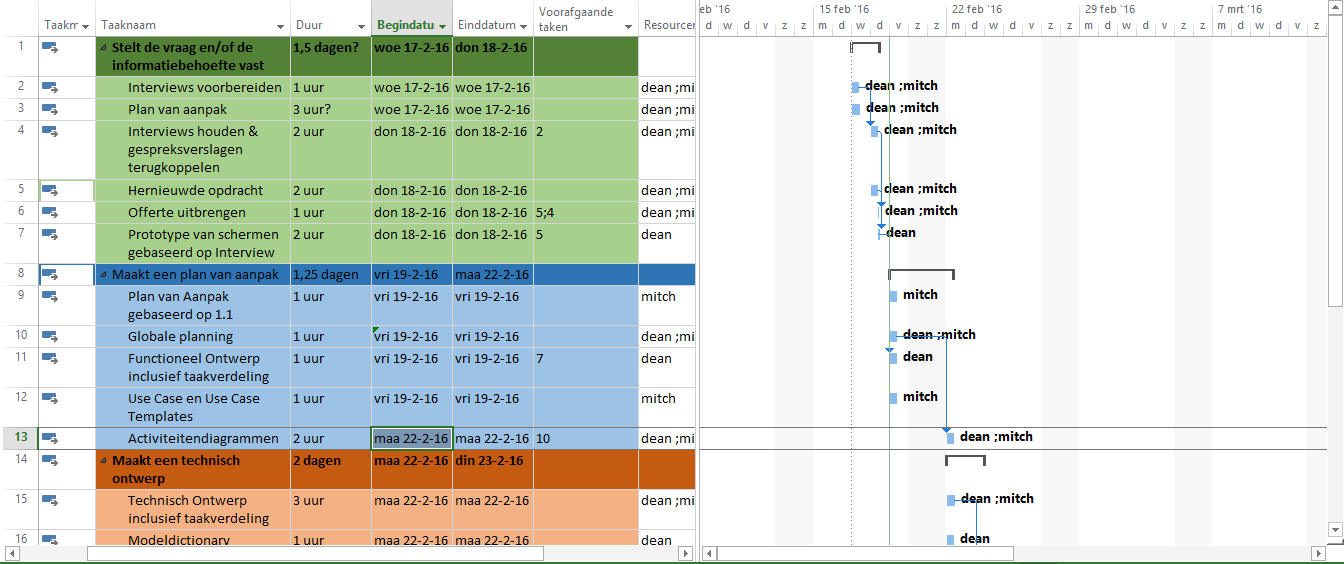
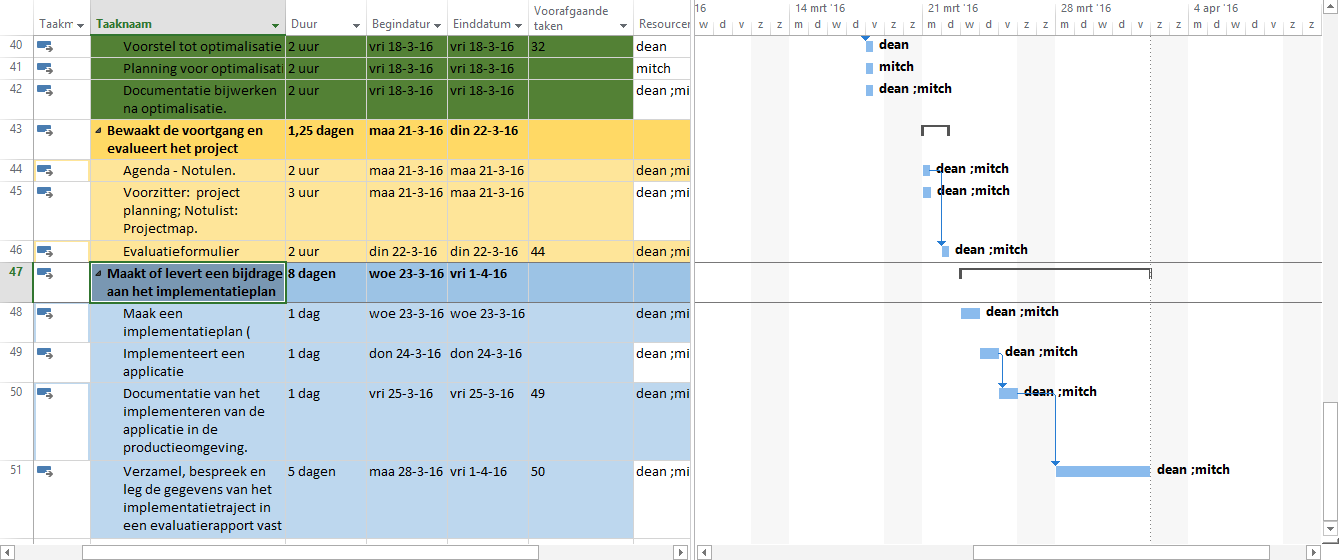
Alle zaken die betrekking hebben op de voortgang van het project moeten gecommuniceerd worden met de projectleider. Hij draagt er zorg voor dat alle personen, die hiervan op de hoogte gesteld moeten worden, het bericht ontvangen. Bij afwezigheid zal de tweede projectleider of een collega zijn taak vervangen.

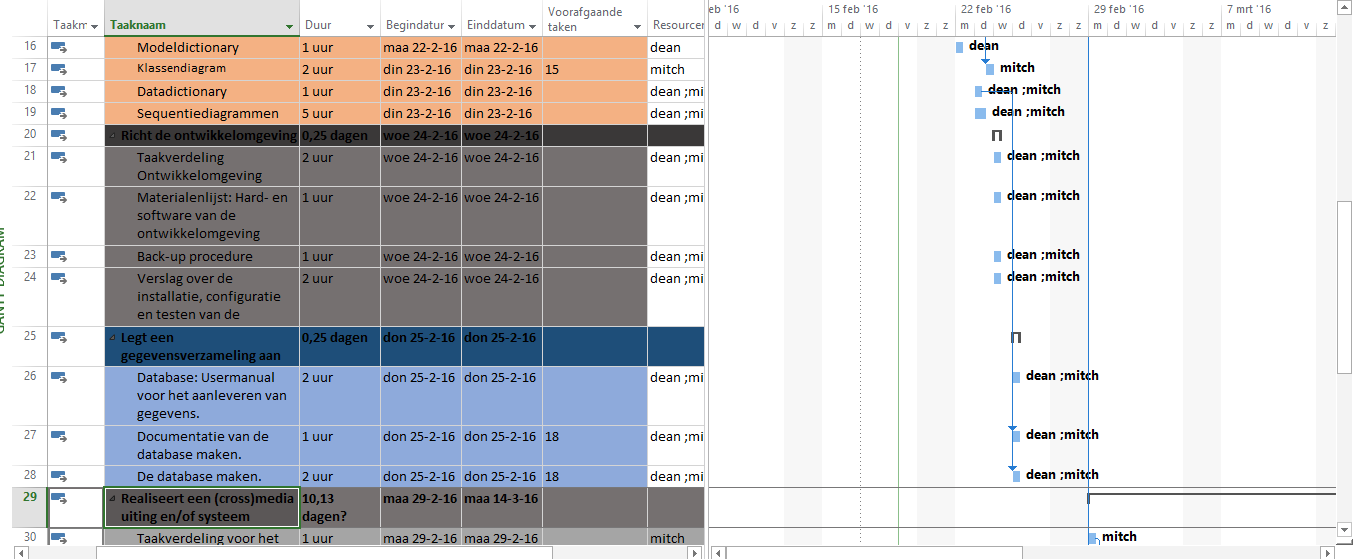
Financiële zaken zullen met de projectleider en met de klant gecommuniceerd moeten worden.

# 

# 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 | € 0,- |
| Overige kosten ( licenties, werkruimte, printpapier en overige facilit~~e~~iten ) | € 0,- |
| **Totaal bedrag:** | **€0,-** |

**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.