2017

Plan van aanpak

Opdrachtgever:

Hogeshool van Arnhem en Nijmegen

Auteurs:

Mitch Dorrestijn

Ruud Mullenman

Sjoerd Scheffer

Course:

DWA project

Plaats en datum:

Arnhem, 09-11-17

Docenten:

Henk

Ingrid

Nog iemand

Versie:

1.0

Plan van aanpak

Achtergrondinformatie

Revisies

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datum | Versie | Beschrijving |
| 09-11-17 | 1.0 | Eerste opzet |

Voorwoord

Voor u ligt het plan van aanpak voor het eindproject van de DWA course. Dit plan van aanpak is geschreven in het kader van het eindproject van de DWA course. Gedurende dit project gaat ons team bezig met het maken van een fish-disease-analysis tool.

Bij dezen willen wij als team graag onze opdrachtgever Coen Burgers bedanken voor het gestelde vertrouwen in ons. Tevens willen wij de betreffende begeleiders van de Hogeschool van Arnhem en Nijmegen bedanken voor hun wijsheid en motiverende woorden die ons hebben geholpen om dit plan van aanpak tot een compleet geheel te maken.

Wij wensen u veel leesplezier toe. Mitch, Ruud, Sjoerd, Coen, Roy, Jaap.

9 november '17

Inhoudsopgave

[Inleiding 5](#_Toc497975507)

[Context 6](#_Toc497975508)

[Gerald Bassleer 6](#_Toc497975509)

[Aanleiding 7](#_Toc497975510)

[Doelstelling 8](#_Toc497975511)

[Projectgrenzen 9](#_Toc497975512)

[Tijd 9](#_Toc497975513)

[Ontwikkeling 9](#_Toc497975514)

[Oplevering 9](#_Toc497975515)

[Randvoorwaarden 10](#_Toc497975516)

[Op te leveren producten 11](#_Toc497975517)

[Op te leveren producten voor de opdrachtgever: 11](#_Toc497975518)

[Op te leveren producten voor de onderwijsinstelling: 11](#_Toc497975519)

[Ontwikkelmethodes 12](#_Toc497975520)

[Werkwijze en communicatie 13](#_Toc497975521)

[Communicatie 13](#_Toc497975522)

[Ontwikkelomgeving 13](#_Toc497975523)

[Groepsleden 13](#_Toc497975524)

[Overige groepsregels 14](#_Toc497975525)

[Planning 15](#_Toc497975526)

[Pre-game 15](#_Toc497975527)

[Game 15](#_Toc497975528)

[Postgame 15](#_Toc497975529)

[Deadline project plan en product backlog 15](#_Toc497975530)

[Deadline laatste versie project plan 15](#_Toc497975531)

[Deadline software guidebook, version 1 15](#_Toc497975532)

[Deadline software guidebook, version 2 15](#_Toc497975533)

[Deadline project 16](#_Toc497975534)

[Risico's 17](#_Toc497975535)

[Slot 18](#_Toc497975536)

[Literatuurlijst 19](#_Toc497975537)

Inleiding  
  
Onze opdrachtgever, Coen Burgers, heeft een passie voor vissen. Hij wil graag zijn kennis over vissen delen met de rest van de wereld.  
  
Voor onze opdrachtgever moet er een analyse systeem gemaakt worden waarin mensen gemakkelijk informatie kunnen vinden over vissenziektes, data te kunnen verzamelen en vinden over hun aquarium. Door een aantal vragen te beantwoorden kunnen gebruikers uitvinden wat er mis is met hun vis. Mochten ze dan meer informatie willen hebben dan kan er contact worden opgenomen met een expert.

In dit document beschrijven wij hoe wij dit systeem willen visualiseren en hoe wij dit gaan aanpakken.

Context  
  
Coen Burgers, onze opdrachtgever wil samen met Gerald Bassleer een applicatie realiseren die viseigenaren in staat stelt visziektes vast te stellen. Dit project wordt uitgevoerd door Sjoerd Scheffer, Ruud Mulleman, Mitch Dorrestijn, Coen Severein, Roy Meijer en Jaap Weijland. Wij zijn tweedejaars studenten en verantwoordelijk voor het opleveren van het eindproduct. De uitvoer en het eindresultaat van het project zal ook door deze school worden beoordeeld samen met de opdrachtgever.

Gerald Bassleer  
Meer dan 38 jaar ervaring in de siervissen industrie als bioloog, vispathobioloog , eigenaar , directeur , CEO , groothandel, importeur / exporteur van siervissen , visgezondheidsmanager , trainer van het aquarium personeel, snelle toepassing van microscopisch onderzoek en diagnostische instrumenten , consultant voor verschillende bedrijven in verschillende landen , auteur, spreker , ontwikkelaar van Dr. Bassleers Biofish Food met Nutrikamenten , ex-President van OFI ( Ornamental Fish International, 2006-2016) . Publiceerde app. Fish Ziekten iOS en Android. Alsook de nieuwe e-course Aquariology (bij Global Pets Academy)

Momenteel besteedt hij veel tijd met reizen rond de wereld als ” The Flying Fish Doctor” en het geven van diensten aan de industrie om het welzijn en de gezondheid van siervissen te verbeteren!

# Aanleiding

De fish-disease-analysis tool wordt gemaakt in opdracht van Coen Burgers. Coen is in het verleden veel geld kwijtgeraakt door vissenziekten in zijn eigen aquarium. Zijn kennis over vissenziekten wil hij delen met de buitenwereld.

Volgens Burgers gaan mensen vaak niet goed met hun vissen om. Mensen kopen bijvoorbeeld een vis van duizend euro en bezuinigen vervolgens op visvoer waardoor de vis zich niet op zijn gemak voelt. Met de fish disease analysis tool wil Burgers voorkomen dat mensen deze fouten opnieuw maken. Wat daarbij vooral belangrijk is is dat het systeem makkelijk te gebruiken is en dat alle facetten van vissenziektes inzichtelijk zijn op één platform.

In het volgende figuur maken wij duidelijk wat er mogelijk moet zijn binnen het systeem:

|  |  |
| --- | --- |
| Als klant wil ik: | Als beheerder wil ik: |
| Snel informatie kunnen vinden | Analyses op basis van foto’s en filmpjes kunnen maken. |
| Alle facetten van vissenziekten samen krijgen op een platform. | Een flexibel beheersysteem. |
| Image classifiers zien om vissen te herkennen | Een meertalig systeem. |
| Producten zien die nuttig zijn voor mijn aquarium. | Kunnen chatten met klanten. |

Figuur 1: kort overzicht van de wensen.

Daarnaast zullen wij verschillende vaardigheden, die wij de afgelopen periode geleerd hebben, testen in een groot project. Daarbij komen de volgende competenties aan bod:

1. De student maakt op basis van een klantvraag, een product backlog, en onderhoudt die tijdens het project.
2. De student onderzoekt nieuwe ontwikkelingen m.b.t. (web)technieken en/of methoden op hun toepasbaarheid in het project.
3. De student maakt architectuur beslissingen voor de verspreiding van business-logic over server, clients en 3rd-party services, en een ontwerp maken voor de resulterende API’s.
4. De student realiseert een prototype van een realtime web-applicatie.
5. De student test de werking van het systeem op een gestructureerde en geautomatiseerde manier.
6. De student documenteert de technische aspecten van de applicatie ten behoeve van opvolgers.
7. De student opereert op professionele wijze qua communicatie, samenwerking en projectmatig werk.

# Doelstelling

Het doel is om een systeem te maken voor Coen Burgers waarmee makkelijk, snel en op een overzichtelijke manier informatie kan worden gevonden over verschillende vissenziektes. Mocht persoonlijk advies gewenst zijn moet er de mogelijkheid zijn om een chat op te kunnen starten met een expert waarbij foto’s en video’s verzonden kunnen worden.

Het probleem wat hiermee opgelost moet worden is dat mensen die voorheen niet goed nadachten over de leefomgeving van hun vis dit nu wel gaan doen.

Het CMS voor dit systeem is waarin in dit project de nadruk op wordt gelegd. Deze moet flexibel en gebruiksvriendelijk zijn. Via dit CMS-systeem moet een eventueel toekomstige projectgroep de site verder kunnen uitbreiden met bijvoorbeeld een extra taal.

# Projectgrenzen

Hieronder volgen de grenzen van het project. De grenzen zorgen ervoor dat de het voor de opdrachtgever duidelijk is wat hij wel en wat hij niet kan verwachten.

## Tijd

Formeel begint de sprint op 6 November, in deze week wordt het projectplan en de product backlog gemaakt. Vanaf 13 November begint de eerste sprint, op 19 januari 16:00 is de deadline voor het inleveren van het project. Op 22 januari is de laatste sprint review.

## Ontwikkeling

De applicatie zal getest worden op de volgende browsers. Andere browsers zullen niet ondersteund worden.

1. Microsoft Edge 14+
2. Google Chrome 54+
3. Mozilla Firefox 50+
4. Safari 11+

## Oplevering

1. Het installeren van de applicatie op een server valt buiten de opdracht
2. Deze versie van de applicatie is een prototype
3. Documentatie eisen zijn relatief laag, er wordt een Software Guidebook gemaakt dit bevat de informatie die toekomstige software developers nodig hebben om het product te onderhouden of uitbreiden

# Randvoorwaarden

Om dit project successvol af te ronden moeten er aan een aantal eisen voldaan worden, dit zijn:

1. Er moet een lokaal beschikbaar zijn om in te werken.
2. Er moet een server beschikbaar zijn.
3. De begeleidende docent moet beschikbaar zijn om eventuele vragen te beantwoorden.
4. Er is vooraf duidelijk gecommuniceerd wat er wel en wat er niet gemaakt wordt.

Zaken die voor dit project gaan zijn:

1. Overige schoolopdrachten/herkansingen/assegements. Hierbij gaat de herkansing voor maak het leren voor de herkansing niet.
2. Lessen die gepland staan tijdens dit project.

Eisen voor het succesvol afronden van het project:

1. De wensen van Coen Burgers en de school moeten duidelijk geformuleerd worden.
2. Vragen moeten gesteld kunnen worden aa de begeleidende docenten.
3. Er is een ruimte beschikbaar gesteld voor het maken van het product.
4. Er moet een rustige werksfeer zijn zonder teveel overlast.
5. Coen Burgers moet ons de materialen aanleveren die nodig zijn om het systeem te kunnen visualiseren (denk aan foto’s etc).

# Op te leveren producten

Het probleem dat onze oprachtgever heeft met de fish-disease-analysis tool is dat er nog geen complete, dergelijke basis is voor de code waarbij, in een later stadium, het systeem mee aangepast kan worden. Om deze redenen moeten er een aantal producten worden opgeleverd om de fish-disease-analysis succesvol in zijn eerste fase te laten draaien. Hieronder is te lezen om welke producten dit gaat en wat ze inhouden.

## Op te leveren producten voor de opdrachtgever:

**[Content hier beschrijven]**

## Op te leveren producten voor de onderwijsinstelling:

**[Content hier beschrijven]**

**[Hieronder WBS plaatsen waar alle op te leveren producten worden opgebroken]**  
**[MoSCoW lijst hier plaatsen]**  
**[RACI lijst hier plaatsen]**  
**[Definition of Done]**

# Ontwikkelmethodes

Tijdens dit project maken wij gebruik van de scrum methode. Dit houdt in dat we om de twee weken werkende producten opleveren.  
  
We beginnen met een startweek, ook wel PreGame genoemd, waarin we vooral onderzoeken verrichten. Vervolgens hebben we 4 sprints van 2 weken, ook wel Game genoemd, waarin we delen van de op te leveren producten maken. Als afsluiting hebben we de afsluitweek, ook wel PostGame genoemd, waarin we de producten testen, opleveren en presenteren. Het project is in totaal dus 10 weken. Aan het begin van elke week discussiëren we over de producten die gemaakt moeten worden en aan het eind van de week de voortgang van ieders gemaakte werk. Tevens is er ook een korte dagelijkse teamsessie om eventuele problemen te bespreken.

# Werkwijze en communicatie

Coen Burgers kan zich inhoudelijk niet bezig houden met de details. Ook heeft hij niet de technische kennis om zeer inhoudelijk op implementatie in te gaan. Om toch tot een goed eindresultaat te komen gaan wij, met onze groep, de Scrum methode toepassen. Dit houdt in dat we in korte tijdsintervallen van 2 weken (zgn. Sprints) werkende producten opleveren. Vanuit de hogeschool van Arnhem en Nijmegen is er een product-owner aan ons gekoppeld die de eisen en wensen van verschillende stakeholders meeneemt en prioriteert. Bij de product-owner kunnen we functionele en technische vragen stellen.

## Communicatie

Wij werken 5 dagen per week aan het op te leveren systeem. Wij werken aan dit systeem in lokaal [lokaalnummer]. In princiepe werkt ieder groepslid minimaal 7,5 uur per dag aan het systeem. Dit urenaantal kan voor sommige mensen wat afwijken in verband met het openbaar vervoer. Onderdelen van de gemaakte producten delen we op GitHub, hiervoor maken we git-branches aan volgens de gitflow. Ook hebben wij als team een Whatsapp groep aangemaakt die 24/7 bereikbaar is. Daarnaast houden wij dagelijks een logboek bij en notulen van elke vergadering. Op deze manier kunnen er geen misverstanden ontstaan.

## Ontwikkelomgeving

Op het moment van schrijven is er nog geen ontwikkelomgeving beschikbaar. Daarom maken wij als team de producten eerst lokaal op onze laptop. Als het tijd wordt voor een ontwikkelomeving zullen wij dit vroegtijdig aangeven bij onze product-owner.

## Groepsleden

Voor vragen of opmerkingen aan groepsleden of begeleidende docenten hebben we hieronder de contactgegevens van onze projectgroep neergezet.

Groepsleden:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Naam: | Email: | Telefoon: |
| Mitch Dorrestijn | M.Dorrestijn1@student.han.nl | +31 6 81043855 |
| Ruud mullenman |  |  |
| Sjoerd Scheffer |  |  |
| Coen |  |  |

Figuur 2: groepsleden overzicht

Contactpersonen:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Naam: | Email: | Telefoon: | Functie |
| Coen Burgers |  |  |  |
| Robert |  |  |  |
| Profesional Skills |  |  |  |

Figuur 3: Contactpersonen overzicht

## Overige groepsregels

Natuurlijk hebben wij binnen onze groep een aantal regels opgesteld. Op deze manier weet iedereen waar hij aan toe is en wordt het niet zo gaotisch. De regels die wij hebben opgesteld zijn:

1. Kom op tijd,
2. Gebruik tabs en geen spaties bij het schrijven van code,
3. We zijn minimaal aanwezig van 8:45 t/m 16:45,
4. De dagelijkse Scrum meeting start om 9:30,
5. We gebruiken Word voor het opleveren van documenten,
6. Pauzes zijn van 12:00 uur tot ongeveer 13:00 uur,
7. We gebruiken een laag streepje in plaats van spaties in namen van documenten,
8. Ruud houdt de opdrachtgever op de hoogte over de voortgang,
9. Sjoerd doet de spellingscontrole,
10. We maken als team Git-brances aan volgens de git-flow,
11. Elke teamgenoot mag niet meer dan twee items in progress hebben,
12. Elke teamgenoot wordt geacht het Scrum-bord bij te houden,
13. De onderlinge Whatsapp gesprekken houden we zakelijk.

# Planning

Aanvankelijk van de ontwikkelingsmethode kan er een planning worden gemaakt. Dit project wordt gemaakt door middel van de scrum methode dit houdt voor de planning in dat er een pre-game, game en postgame is. Scrum is een methode die, in tegenstelling tot de waterfall methode, van dag tot dag veranderd kan worden. Een concrete planning is dus ook niet mogelijk. Echter kunnen vaste gebeurtenissen worden gedocumenteerd.

## Pre-game

In de pre-game zal het Plan van Aanpak en de product backlog worden gerealiseerd. De pre-game is week 1 van het project en loopt van 06-11-2017 t/m 10-11-2017.

## Game

De game bestaat uit meerdere sprints, in het geval van dit project zijn er dat vier. De sprints starten met een sprint planning meeting met de product owner. Elke sprint zijn er 2 momenten voor overleg met de project coach. Deze momenten staan momenteel op: de helft van week 1 van de sprint, de helft van week 2 van de sprint. Voordat deze gesprekken met de project coach gebeuren is het de bedoeling dat de personal retrospectieve word ingeleverd. Aan het einde van de sprint is de sprint review meeting met de product owner.

* Sprint 1: 13-11-2017 t/m 27-11-2017.
* Sprint 2: 28-11-2017 t/m 11-12-2017.
* Sprint 3: 12-12-2017 t/m 08-12-2017.
* Sprint 4: 09-01-2018 t/m 22-01-2018.

## Postgame

Voorlopig is het nog niet duidelijk of er echt een postgame is. //navragen

## Deadline project plan en product backlog

De deadline is voor 10-11-2017. Zowel het project plan en de product backlog moeten worden ingeleverd via de mail bij zowel de product owner en de project coach.

## Deadline laatste versie project plan

De deadline is voor 17-11-2017. De op feedback bijgewerkte project plan moet nog een keer worden ingeleverd op deze datum.

## Deadline software guidebook, version 1

De deadline is voor 08-12-2017. De eerste versie van het software guidebook moet worden ingeleverd.

## Deadline software guidebook, version 2

De deadline is voor 22-12-2017. De tweede versie van het software guidebook moet worden ingeleverd. Deadline voltooide software guidebook. De deadline is voor 19-01-2018. Het voltooide software guidebook moet worden ingeleverd voor 16:00 uur.

## Deadline project

De deadline is voor 19-01-2018. Al het werk van ons zal individueel moeten worden ingeleverd op deze dag voor 16:00 uur op ISAS.

# Risico's

Geen enkel project zonder risico. Daarom is het van belang dat wij ons ervan bewust zijn dat deze risico’s worden ingeschat. Hierbij moeten wij ook kijken naar wat we kunnen doen als we ergens tegenaan lopen. In figuur 5 is daarom onze risico-analysetabel te zien.   
**[risico analyse tabel hier plaatsen]**

# Slot

**[Slot hier plaatsen]**

# Literatuurlijst

**[Literatuurlijst hier plaatsen]**