Plan van Aanpak

SoundSharp

Leereenheid: SoundSharp

Versienummer: 1.0

Auteur(s): Nyma Dolat  
Datum: 29/11/2016

# Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Datum | Versie | Wijziging | Wie |
| 28/11/2016 | 0.1 | Alles ingevuld | Nyma |
| 29/11/2016 | 1.0 | Antwoorden aangepast | Nyma |
|  |  |  |  |

Inhoudsopgave

[Versiebeheer 2](#_Toc468175014)

[Inleiding 4](#_Toc468175015)

[Achtergrond 4](#_Toc468175016)

[Doelstelling 4](#_Toc468175017)

[Opdracht 4](#_Toc468175018)

[Projectactiviteiten 4](#_Toc468175019)

[Projectgrenzen en randvoorwaarden 4](#_Toc468175020)

[Producten 4](#_Toc468175021)

[Kwaliteit 4](#_Toc468175022)

[Projectorganisatie 4](#_Toc468175023)

[Planning 5](#_Toc468175024)

[Kosten en Baten 5](#_Toc468175025)

[Akkoord leidinggevende/Projectleider 5](#_Toc468175026)

# Inleiding

Dit document geeft in een kort overzicht weer hoe ik, als opdrachtnemer, deze opdracht ga aanpakken. Ik zal duidelijk maken met welke middelen ik ga werken en wat de doorlooptijd is voor dit project.

# Achtergrond

Tibor Kleinman speelt de rol als opdrachtgever. En de opdracht die gegeven is om een Console Application te maken in C# die de voorraad van MP3s kan bijhouden, aanpassen, verwijderen

# Doelstelling

De opdrachtgever wilt een Console Application hebben die de voorraad kan bijhouden van MP3 spelers, MP3 spelers toevoegen, verwijderen en de voorraad aanpassen. Ook moet het beveiligd zijn door in te loggen met een wachtwoord en naam zodat niet iedereen bij alle gegevens kan. De doelstelling is uiteindelijk dat het een overzicht brengt van de MP3 spelers voor de opdrachtgever.

# Opdracht

De opdrachtnemer ben ik: Nyma Dolatkhahnejad. De opdrachtgever is: Tibor Kleinman. Hier bij speel ik de rol als Junior Application Developer bij BuildIT. En ik ga voor het bedrijf SoundSharp een voorraad registratie app maken. Ik krijg een nauwkeurig uitgewerkt stappenplan waarin de functionele en technische eisen in staan. Ik voer deze stappen nauwkeurig uit en zorg dat alles naar de git gaat zodat de opdrachtgever kan zien wat de vooruitgang is.

# Projectactiviteiten

Documentatie maken;  
Documentatie bespreken (vaste afspraak elke maandag om 11;15);  
Documentatie aanpassen (als het nodig is);  
Opdrachten lezen (beginnen bij 1, afwerken tot 15);  
Virtuele omgeving opzetten (Visual Studio etc.);  
Opdracht bespreken met opdrachtgever;  
Onmogelijkheden bespreken;  
Opdracht opleveren (zie afspraak);  
Documentatie opleveren;  
Zorgen dat de GitHub up-to-date is voor de opdrachtgever zodat die alles kan bijhouden wat nodig is.

# Projectgrenzen en randvoorwaarden

Alle opdrachten die gegeven worden (1 t/m 15) maken. Opdrachten die niet mogelijk zijn bespreken met opdrachtgever.

# Producten

Documentatie: Plan van Aanpak, Realisatie documentatie. Functioneel ontwerp, technisch ontwerp.

# Kwaliteit

Een gesprek met de opdrachtgever aan gaan om te kijken wat er wel mogelijk is en wat er niet mogelijk is.

# Projectorganisatie

De verantwoordelijkheden gaan naar mij (de opdrachtnemer; Nyma). Ik moet er voor zorgen dat de communicatie tussen de opdrachtgever goed gaat. Ook hebben we elke maanden een vaste afspraak om 11:15.

# Planning

Zie bijgeleverde strokenplanning.

# Kosten en Baten

Niet van toepassing.

# Akkoord leidinggevende/Projectleider

|  |  |
| --- | --- |
| Naam |  |
| Datum |  |
| Handtekening |  |