

Plan van aanpak

- **Onderzoeksvragen**

We gaan naar verschillende hovenier websites kijken aangezien de klant duidelijk nog niet precies weet wat hij wilt, we gaan goed kijken naar doelgroepen zoals leeftijd en woonplaats. Bij woonplaats gaan we vooral kijken naar de omgeving kwa natuur en hoe groot alle tuinen enzo zijn. We gaan ook kijken hoe we een leuke slideshow in de website kunnen stoppen en zijn contact gegeven er duidelijk in kunnen brengen.

- **Overzicht producten**

2 prototypes die de we aan de klant kunnen laten zien, die gaan we maken met figma en die moeten uiterlijk (datum volgt nog) ingeleverd worden. Als de klant tevreden is met een van de 2 prototypes dan kunnen we verder.

- **Activiteitenoverzicht**

We gaan eerst beginnen met goed analyseren hoe een hoveniers website er uit ziet en luisteren naar wat de klant precies wilt, daarna gaan we precies bedenken wie wat en wanneer gaat doen zodat we een duidelijke planning hebben waar we ons aan kunnen houden. Zodra we dat hebben gaan we verder onderzoeken wat de klant allemaal wilt en gaan we dat ontwikkelen, tussendoor houden we goed contact met de klant en laten we duidelijk allemaal weten wat we allemaal hebben bedacht en wat de klant daarvan allemaal vind. Zodra de klant het ergens niet mee eens passen we dat meteen aan en als de klant overal helemaal tevreden mee is zullen we het eindresultaat presenteren.

- **Organisatie en taakverdeling**

Wij zijn de HTML-homies en wij zijn een groep van 4 mensen, wij hebben onze takenverdeling als volgend gedaan. We gaan beginnen met alle regels maken zodat dat meteen duidelijk is, we zorgen ervoor dat alles goed overlegd word van wie wat doet. Zodra we tot het echte programmeren komen zullen we goed duidelijk maken wat iedereen graag wilt doen en waar ze goed in zijn.

- **Risico analyse**

Ziektes, verslapen en meningsverschillen zouden het eventueel allemaal kunnen verstoren maar daarom zorgen we ervoor dat we goed contact zullen houden in het geval dat iemand ziek is en stel er is een meningsverschil zorgen we ervoor dat het allemaal goed overlegd word wat we precies die dag willen uitvoeren en alles goed met elkaar bespreken.

Afspraken

- 1) Lees de regels
- 2) Verander de regels niet
- 3) Niet andermans code verwijderen
- 4) Ziek zijn is geen excuus om je deel niet te maken
- 5) Optijd melden als je niet komt/ ziek bent
- 6) Optijd melden als je het niet afkrijgt
- 7) Vertel wat je aan het doen ben en gaat doen
- 8) Voordat je aan een nieuw punt gaat beginnen vraag aan je team genoten
- 9) Schrijf alles wat je doet in je logboek
- 10) Luister naar elkaar
- 11) **Neem je laptop mee naar huis (Dairyqueen)**

Onderzoekfase:

- Maak een analyse, wat vind je goed, wat zou jij anders doen?

Website mobiel	Wat vind ik goed?	Wat zou ik anders doen?
Amazon.nl	Beginpagina ziet er goed uit. Het laadt snel in en je kan producten makkelijk vinden.	Ik zou de beginpagina wel wat korter maken.
Ah.nl	Menu ziet er goed uit. Je kan de producten goed vinden door op de hamburgerknop te drukken. Het laadt ook snel in.	Ik zou de hamburgerknop aan de rechterkant van het scherm plaatsen.

- Wat is "mobile friendly" design?

Mobile friendly betekent dat je websites ontwerpt die werkend zijn op diverse mobielen, bijvoorbeeld smartphones en tablets. Dat betekent dat de website automatisch zichzelf aanpast aan de schermgrootte van het apparaat.

- Waar moet een "mobile friendly" website aan voldoen?

Een mobile friendly website moet voldoen aan dat het automatisch zichzelf aanpast aan schermgrootte. Ook moet het website snel inladen, en de inhoud moet goed zichtbaar zijn voor de klanten.