

Project Plan

Future media platforms

PSV Eindhoven

<<

*This template can be used for all projects. **Chapters or parts that are not applicable can be removed.***

Text in italic is background information and must be removed in the final version of your project plan.

Note that this is a template and can be changed for own purposes, e.g. you can adapt the layout to the layouts as used at the company of your internship.

For your project name, think of a name that highlights the most relevant aspect of your project, and specify whether it is about graduation internship or third year internship.

>>

Date	:	14/02/2022
Version	:	1.0
State	:	State
Author	:	Author

Content

1. Project assignment	3
1.1 Context	3
1.2 Goal of the project	3
1.3 Scope and preconditions	4
1.4 <i>Strategy</i>	4
1.5 <i>Research questions and methodology</i>	6
1.6 End products	7
2. Project organisation	8
2.1 Stakeholders and team members	8
2.2 Communication	9
3. <i>Activities and time plan</i>	10
3.1 Phases of the project	10
3.2 Time plan and milestones	10
4. Testing strategy and configuration management	11
4.1 Testing strategy	11
4.2 Test environment and required resources	11
4.3 Configuration management	11
5. Finances and risk	11
5.1 Project budget	11
5.2 Risk and mitigation	12

1. *Project assignment*

1.1 Context

PSV is een Nederlandse sportclub en met name bekend als voetbalclub.

PSV wil zijn fans en volgers op elk apparaat en op elk moment een goede en relevante ervaring bieden. PSV heeft momenteel een website en een op maat gemaakte app om dit te bieden, beide met hun eigen unieke kenmerken. De technologische ontwikkelingen gaan echter snel en er zijn inmiddels talloze mogelijkheden om digitale platformen op te zetten.

Verder ziet PSV dat het moeilijk is om de doelgroep jongeren tussen 18 en 24 jaar te bereiken en aan te trekken.

1.2 Goal of the project

Met deze opdracht is het doel om PSV een advies te geven over de mogelijkheden om de mediaplatformen samen te brengen op een plaats.

Het opzetten en onderhouden van een op maat gemaakte app vraagt relatief veel werk en investeringen, omdat je voor Android en iOS alles apart moet ontwikkelen. Tegelijkertijd nemen de mogelijkheden van mobiele websites toe. PSV vraagt zich daarom af hoe zij het beste hun digitale platformen kunnen organiseren met het oog op wat ze de fans en volgers willen bieden.

Preferred situation

PSV zou graag één mediaplatform willen hebben dat alles bevat wat de huidige platformen hebben, bruikbaar is op zoveel mogelijk devices, en goed(koop) te onderhouden is.

Advantages

Na afloop van dit project weet PSV of het technisch mogelijk is om hun verschillende mediaplatformen samen te voegen in één mediaplatform, hoe PSV dit het meest efficiënt kan uitvoeren en of dit überhaupt de moeite waard is.

Ook kan PSV met nieuwe technieken, features en trends de doelgroep van 18 tot 24 jaar beter bereiken en ze een betere of meer unieke ervaring geven.

1.3 Scope and preconditions

Inside scope:	Outside scope:
1. Een adviesrapport. In het rapport staat uitgelegd welke technologieën het meest geschikt zijn om te gebruiken voor PSV en hoe zij hiermee wellicht nieuwe mensen kunnen trekken.	1. Andere doelgroepen (jonger dan 18 jaar of ouder dan 25 jaar) onderzoeken. PSV heeft zelf al veel onderzoek gedaan naar deze doelgroepen en heeft al middelen om deze te bereiken en aan te trekken..
2. Een POC (Proof Of Concept). Het POC moet bewijzen dat de toegepaste technologieën support hebben voor bepaalde features die PSV in de huidige situatie gebruikt of van plan is te gebruiken in de toekomst (bijv. NFC, QR codes, etc.) en wat hierbij allemaal mogelijk is.	2. Er hoeft geen compleet platform ontwikkeld te worden. Een of meerdere POC's om aan te tonen dat het ontwikkelen van een relevant platform met de geadviseerde technologieën reëel is volstaat.
3. Een digitale oplossing dat jongeren tussen de 18 en 25 jaar motiveert (het mediaplatform of de huidige mediaplatformen?) van PSV te gebruiken	

1.4 Strategy

Voor dit project houden we een scrum methodiek aan. Omdat we met relatief veel POC's zullen werken is het fijn om deze in korte tijdsintervallen op te kunnen leveren in scrum sprints.

Er worden geen Scrum rollen aangewezen. Elk projectlid kan activiteiten/taken toevoegen aan de Product Backlog en Sprint Backlog. Voor elke sprint stellen we onze sprint doelen op.

In het begin zullen we iedere week een contactmoment met onze leraren en PSV zelf hebben. Iedere twee weken hebben we onze sprint oplevering voor PSV. Al na verloop van tijd minder frequente contactmomenten nodig zijn pakken we dat samen met de sprint oplevering elke twee weken. Dan is er dus elke twee weken een contactmoment/oplevering.

Trello wordt gebruikt als ons scrumboard. Hierin hebben de we onderdelen **Product Backlog - Sprint Backlog - On Hold - Doing - Review - Done**.

Alle taken in het Trello board worden gelabeld om goed bij te houden onder welke categorie de taak valt zoals research, design, development etc. en onder welke sprint de taak toebehoort. Zo kun je achteraf in de **Done** lijst nog terugkijken welke taken er in welke sprints zijn uitgevoerd.

Als een taak in het **Review** kopje staat leest een persoon het betreffende onderzoeksdocument door. Als het gaat om een POC wordt er getest of het goed werkt en of er een overduidelijke bugs of iets dergelijks in zitten.

1.5 Research questions and methodology

Hoofdvraag

1. Hoe leveren we de best mogelijke oplossing voor PSV om hun mediaplatformen kost- en tijd efficiënt te ontwikkelen en onderhouden?
2. Hoe leveren we de meest kost- en tijd efficiënte oplossing aan PSV om hun mediaplatformen te ontwikkelen en onderhouden?
3. Hoe leveren we de meest kost- en tijd efficiënte oplossing aan PSV om hun mediaplatformen te ontwikkelen en onderhouden zonder dat de huidige app en website functies verloren gaan?
4. Hoe leveren we de meest kost- en tijd efficiënte oplossing aan PSV om hun mediaplatformen te ontwikkelen en onderhouden zonder dat de huidige gebruikerservaring verslechtert?

Op welke manier kunnen de media platformen van PSV samen komen, en welke nieuwe technische oplossing zijn hierbij mogelijk?

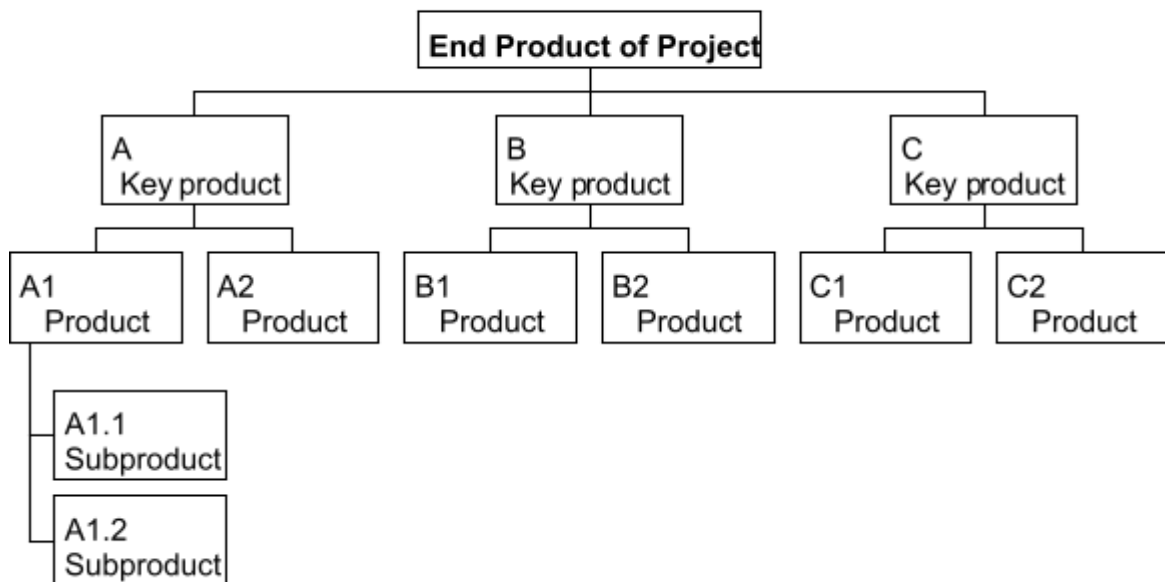
Deelvragen	Strategieën & Methoden
Hoe zijn de media platformen van PSV in de huidige situatie opgesteld? <i>(bijv. welke platformen heeft PSV? Van welke technologieën en services maken deze platformen gebruik?)</i>	Desktop - en veldonderzoek Expert interview, literatuur onderzoek, context mapping
Welke technologieën voldoen aan de criteria? <i>(bijv. welke technologieën hebben support voor de features die PSV op dit moment heeft of van plan is te implementeren? Welke technologieën zorgen ervoor dat het platform bruikbaar kan zijn op verschillende apparaten?)</i>	Desktop - en workshop onderzoek Literatuur onderzoek, POC, MoSCoW analysis
Hoe kan PSV de 18-24 jarige supporters bereiken?	Customer Journey

Deelvragen	Strategieën & Methoden
<p>Hoe zijn de media platformen van PSV in de huidige situatie opgesteld?</p> <p><i>(bijv. welke platformen heeft PSV? Van welke technologieën en services maken deze platformen gebruik?)</i></p>	<p>Desktop - en veldonderzoek</p> <p>Expert interview, literatuur onderzoek, context mapping</p>
<p>Welke technologieën voldoen aan de criteria?</p> <p><i>(bijv. welke technologieën hebben support voor de features die PSV op dit moment heeft of van plan is te implementeren? Welke technologieën zorgen ervoor dat het platform bruikbaar kan zijn op verschillende apparaten?)</i></p>	<p>Desktop - en workshop onderzoek</p> <p>Literatuur onderzoek, POC, MoSCoW analysis</p>
<p>Wat zijn media trends op het gebied van techniek en hoe kunnen deze ingezet worden voor PSV?</p>	<p>Literatuur onderzoek, trend analyse, benchmark creation</p>
<p>Hoe kan de doorlooptijd bij de catering in de stadions verbeterd worden</p>	

1.6 End products

<< A Product Breakdown Structure (PBS) lists the end products that you realize, including a description of each product. In software engineering, the products are more than just the project plan and the application itself. E.g., requirements documents, architecture documents, research reports and test reports are all end products. These are all important products that are required for effective handover. They are also necessary for further maintenance and follow up-projects. The PBS can change during the course of the project.>>

Project Breakdown Structure (PBS)



2. Project organisation

2.1 Stakeholders and team members

<<Indicate all stakeholders and team members for your project. For each stakeholder indicate the role for your project. Note that the role that a person has for your project is different from the function the person has. E.g., someone with the function “department manager of department X” can have the role of product owner for your project.

Team members	Role, interests and functions	Availability
Dary van Sleeuwen.	Design & Development	Beschikbaar op maandag, dinsdag, woensdag & vrijdag
Max Kroeze	Contactpersoon voor PSV. UI, UX. Gebruikersonderzoeken uitvoeren.	Beschikbaar op maandag, dinsdag, woensdag & vrijdag
Kimberly Huggers	Notulist. Design & Development	Beschikbaar op maandag, dinsdag, woensdag & vrijdag
Sem Soderman	Design & voornamelijk development	Beschikbaar op maandag, dinsdag, woensdag & vrijdag
Rick van Wijk	Design & Development	Beschikbaar op maandag, dinsdag, woensdag & vrijdag

Stakeholders	Contact information	Availability
Joeri Verbossen	Email: j.vandermeulen@psv.nl Telefoon: 0682572638	Beschikbaar op vrijdag
Jorgen van der Meulen	Email: j.verbossen@psv.nl	Beschikbaar op vrijdag

2.2 Communication

<< Indicate the meetings and other channels of communication that you have established, or that you use for your project. Think of communication with all stakeholders including company supervisor, teachers, etc.

In which manner does each communication take place? Think of the goals, the location (or whether it should be online), the timing and frequency, and the attendee list>>

- MS Teams wordt gebruikt als online communicatiemiddel (chatten, videobellen)
- Google Drive wordt gebruikt als file storage voor het project
- 2-3 stand-ups (afhankelijk van de omstandigheden) per week. Er wordt ernaar gestreefd om iedere stand-up maximaal een halfuur te laten duren.
- Stand-ups starten online om 09:00 en op locatie om 09:30
- Tijdens een stand-up vertelt elk projectlid één voor één wat hij/zij uitgevoerd heeft sinds de laatste bespreking, of ze tegen problemen zijn aangelopen en of ze verder kunnen of juist hulp nodig hebben.
- Elke week is er een meeting met onze semester coach om onze voortgang te bespreken
- In de oriënterende fase is er wekelijks een meeting met de opdrachtgever. Na deze fase is er om de twee weken een meeting.

Indeling v.d. week

	Op locatie	Stand-up	Portfolio	Meeting coach/PSV
Ma	X	X		
Di				
Wo	X	X		X
Do			X	
Vr	X *	X		X

* afhankelijk van de activiteiten in deze week

3. Activities and time plan

3.1 Phases of the project

<< Describe the main phases of your project. Even in a scrum project, you should specify at least the components at the beginning and end phases like problem analysis in the beginning, as well as handover, evaluation, reflection, and wrap up at the end.

Zie de onderstaande tabel

3.2 Time plan and milestones

<< For a waterfall project you can indicate the phases and milestones below (can be adapted as required).

For an agile project, describe how the artefacts are planned. E.g., length of sprint (with justification), organization of stand up, demo, retrospective.

>>

De sprints zullen ieder 2 weken duren. Sprint 0 zal hoogstwaarschijnlijk 3 weken duren, afhankelijk van de feedback op het projectplan.

Aan het eind van iedere sprint, worden de sprint deliverables gepresenteerd aan de opdrachtgever.

Sprints	Activiteiten	Start date	Finish date	Week
0	Oriëntatie/Scoping/Empathize/Define	07-02	25-02	1/2/3
-	Vakantie	28-02	04-03	-
1	Empathize/Define	07-03	18-03	4/5
2	Ideate/Prototype/Test	21-03	01-04	5/6
3	Ideate/Prototype/Test & Retrospective	04-04	15-04	7/8
4	Ideate/Prototype/Test	18-04	22-04	9
-	International Project - Preparation week	25-04	29-04	10
-	Vakantie	02-05	06-05	-
-	International Project - Pressure cooker project(s)	09-05	13-05	11
5	Afronding/Oplevering/Reflection	16-05	27-05	12

4. Testing strategy and configuration management

4.1 Testing strategy

<<Which testing strategy do you envision? E.g., on which levels will testing take place? Consider that you could choose unit, component, integration, system, or acceptance testing.

Justify your strategy, and also set goals where relevant. E.g., percentage code coverage for the relevant unit tests. For each of the planned tests, indicate what will be automated and what not.

Also think of quality testing setups like, e.g., Sonarqube.

>>

Unit testen wordt niet ingezet tijdens dit project aangezien er geen plan is om een app te maken van hoogwaardige kwaliteit dat klaar moet zijn voor productie

.

4.2 Test environment and required resources

<< Describe the test environment. E.g., do you envision a DTAP (Development, Testing, Acceptance, Production) environment. Can you make use of a CI/CD environment or will you develop your own?

It often helps to use a picture to visualize the test environment.

If you already know, describe which resources are required for realization and testing. Think of hardware, cloud environments and specific tooling required for development and testing.

>>

n.v.t.

4.3 Configuration management

<< Describe the project approach with respect to version management (e.g. your GIT repository). This might include things like tooling, branching strategy, promotion-, release- and baseline strategy.

Also, when relevant, think of a mechanism to deal with change requests and problem reports.>>

- GitLab/GitHub wordt gebruikt als Version Management System. Binnen GitLab/GitHub maken we een groep of organisatie aan waarin we al onze POC's zetten in aparte repositories. Zo zijn alle POC's apart van elkaar opgezet maar wel "gewrapped" in één omgeving.

5. Finances and risk

5.1 Project budget

<< If specific budget is required for your project, indicate it here, and also what needs to be done to get budget approval. Think of hardware, applications, libraries, development environments, etc.

Regular costs that have already been covered, like an internship compensation, do not need to be mentioned. >>

5.2 Risk and mitigation

<< Investigate and define all risks affecting the project. For each risk indicate what has been done, or will be done during the project, to prevent the risk from being actualized, and define the mitigation actions, such as what you plan to do if the risk actually eventuates. Think both from an organizational perspective about risks (e.g. sudden unavailability of the company mentor) and also from a content perspective (e.g. what happens if your research shows that it is a better to purchase an application than to develop it as a major part of your internship).

In a more elaborate version, you can also label the risks with their chance of occurrence and impact. The advice is to focus on risks that have both a real chance of eventuating and some considerable impact. Direct risks, like what to do if your company supervisor is not available anymore, should always be described, as they have happened in the past quite regularly. >>

Risk	Prevention activities	Mitigation activities
1		
2		
3		