

Project Plan

Future media platforms

PSV Eindhoven



Date	:	14/02/2022
Version	:	3.0
State	:	State
Author	:	Dary van Sleuwen, Rick van Wijk, Kimberly Huggers, Sem Sodermans, Max Kroeze

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>	5
2. Project organisation	7
2.1 Stakeholders and team members	7
2.2 Communication	8
3. <i>Activities and time plan</i>	9
3.1 Time plan and milestones	9
4. Testing strategy and configuration management	10
4.1 Testing strategy	10
4.2 Configuration management	10
5. Risks	11
5.1 Risk and mitigation	11

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. De technologische ontwikkelingen gaan echter snel en er zijn inmiddels talloze mogelijkheden om digitale platformen op te zetten.

1.2 Goal of the project

Het doel van dit project is het opnieuw bedenken van de app en kijken wat er met een PSV app mogelijk moet kunnen zijn. Hierbij kun je denken wat voor unieke functionaliteiten de app moeten hebben ten opzichte van de uitgebreide website.

Daarnaast is het belangrijk voor PSV om een advies te krijgen over hoe deze functionaliteiten opgezet moeten worden zodat deze goed met werken en future proof zijn.

Preferred situation

In de ideale situatie wordt PSV voorzien van een app die relevante functionaliteiten bevat, deze vlekkeloos met backend systemen werken en uit wat voor technieken of frameworks de backend systemen moeten bestaan.

Advantages

Door ervoor te zorgen dat de app niet een tweede website is en relevante features biedt, krijgt de een PSV fan een gebruikerservaring die ergens nuttig voor is.

1.3 Scope and preconditions

Inside scope:	Outside scope:
1. Een adviesrapport. In het rapport staat uitgelegd welke technologieën het meest geschikt zijn om de functionaliteiten mee te ontwikkelen, te implementeren en te onderhouden.	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.
2. POC's (Proof Of Concept). POC's moeten 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.	
3. Een platform ontwerpen dat meerwaarde geeft aan de stakeholders.	

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

App vraagstuk

1. Hoe kunnen we ervoor zorgen dat de app relevante functionaliteiten heeft en uniek is ten opzichte van de huidige PSV website en dus geen tweede versie van de website is?

Technische vraagstuk van het project

1. Hoe moeten al deze nieuwe of toekomstige functionaliteiten technisch werken en welke systemen gaan hiermee gemoeid?

Hoofdvraag

Hoe kunnen we de app van PSV uniek en aantrekkelijk maken zodat deze nuttig is voor PSV supporters?

Design Challenge

Ontwerp een oplossing voor de PSV app om de gebruikers/fans van PSV in staat te stellen om de functionaliteiten waar zij behoeften aan hebben te gaan gebruiken.

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>Customer journey, trend onderzoek</p>
<p>Waar hebben de gebruikers/fans van PSV behoeften aan?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wie zijn de doelgroep en gebruikers van PSV? 	<p>Veldonderzoek, empathy mapping, persona's, interviews</p>
<p>Welke nieuwe functionaliteiten komen bij deze behoeften kijken?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hoe moeten deze functionaliteiten technisch werken zowel frontend als backend? 	<p>Brainstorming</p>

2. Project organisation

2.1 Stakeholders and team members

Team members	Role, interests and functions	Availability
Dary van Sleuwen.	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 Sodermans	Design & voornamelijk development	Beschikbaar op maandag, dinsdag, woensdag & vrijdag
Rick van Wijk	Design & Development	Beschikbaar op maandag, dinsdag, woensdag & vrijdag

Stakeholders	Role
PSV	Product Owner
PSV sponsors	Sponsors van de club staan zichtbaar op de PSV mediaplatformen
PSV supporters	Gebruikers v.d. PSV media platformen
Simac	ICT Partner - managed PSV media platformen

Contacts (PSV)	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

- 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		
Di	X			
Wo	X	X		X
Do			X	
Vr	X *	X		X

* afhankelijk van de activiteiten in deze week

3. *Activities and time plan*

3.1 *Time plan and milestones*

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*

Voor dit project zal geen specifieke testmethode gebruikt worden aangezien er geen plan is om een app te maken van hoogwaardige kwaliteit dat klaar moet zijn voor productie.

Wel gaan we voor het testen en valideren van bepaalde technieken door POC's maken. Deze kunnen dan ook direct als advies worden gebruikt naar PSV toe.

4.2 *Configuration management*

GitHub wordt gebruikt als Version Management System. Binnen 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. Risks

5.1 Risk and mitigation

Risk	Prevention activities	Mitigation activities
1 Covid-19 maakt het onmogelijk af te spreken op locatie	-	Online samenwerken via MS Teams
2 Covid-19 maakt het onmogelijk met gebruikers te praten of testen op locatie	-	Online tools gebruiken om dit toch mogelijk te maken (MS Teams bijv. of andere digitale communicatieplatformen)