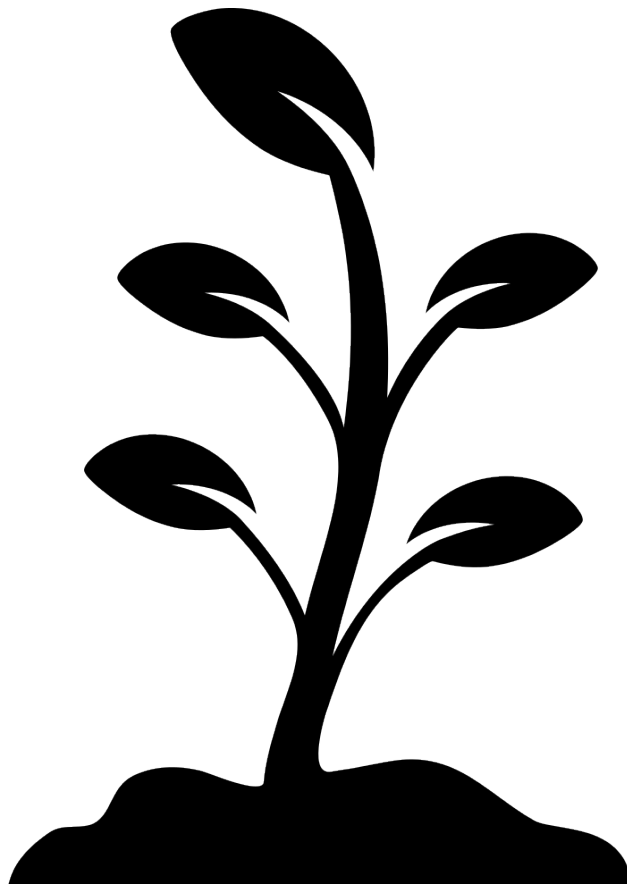


Plan van Aanpak

het cms voor iedereen

Dante Klijn



Contactgegevens

Student

Naam	Dante Klijn
Studentnummer	4565908
Academisch jaar	2023/2024
E-mail	dante.klijn@student.nhlstenden.com
Telefoonnummer	06123455

Onderwijsinstelling

Naam	NHL Stenden University of Applied Sciences
Course	HBO-ICT
Locatie	Rengerslaan 8-10, 8917 DD, Leeuwarden
Telefoonnummer	+31 (0)88 991 7000

Docentbegeleider

Naam	Stefan Rolink
Email	stefan.rolink@nhlstenden.com
Telefoonnummer	06123456

Afstudeercommissie

Email	afstuderenschoolofict@nhlstenden.com
-------	--------------------------------------

Examencommissie

Email	examencommissiehboict@nhlstenden.com
-------	--------------------------------------

Organisatie

Naam	Snakeware New Media B.V
Locatie	Veemarktplein 1, 8601 DA, Sneek
Telefoonnummer	06125349

Bedrijfsbegeleider (1)

Naam	Thom Koenders
Email	thom@snakeware.com
Telefoonnummer	+31 (0)6 13 09 18 51
Rol	Senior software developer

Versiebeheer

Versie	Datum	Veranderingen
0.1	7 November - 21 November, 2022	Eerste versie
0.2	21 November - Heden, 2022	Opzet aangepast richting beschrijving uit afstudeerhandleiding 2021-2022. Onderzoekopzet veranderd richting een HBO-ICT waardig onderzoek. Document herschreven in het Nederlands.

Lijst van tabellen

Hoofdstuk 1

Inleiding

In dit hoofdstuk wordt er een inleiding gegeven tot de opdracht en de context geschets waarin deze opdracht wordt uitgevoerd. Daarnaast worden de stakeholders beschreven en voorzien van hun plek in het project.

1.1 Organisatieomschrijving

Snakeware New Media B.V. (Snakeware) is een E-business bureau gevestigd in Nederland. Haar aangeboden diensten omvatten het adviseren, bouwen en onderhouden van digitale producties, met een focus op websites, webshops en mobiele apps (Snakeware, g.d.). Op het moment van schrijven telt Snakeware meer dan 60 werknemers elk met verschillende specialiteiten. Ze leveren services aan welbekende organisaties zoals DPG Media, Dekamarkt en Poiesz supermarkten.

Snakeware heeft een platform genaamd “Snakeware Cloud” dit platform is een contentmanagementsysteem (CMS) Waarmee ze digitale content kunnen leveren voor haar klanten. Alle klanten die via Snakeware hun webapplicatie hebben maken gebruik van het Snakeware Cloud platform.

pictogram referentie maken en misschien verschillende afdelingen in Snakeware

1.2 Context

Snakeware heeft een platform genaamd “Snakeware Cloud” dit platform is een contentmanagementsysteem (CMS) Waarmee ze digitale content kunnen leveren voor haar (grotere) klanten. Het huidige platform is ontworpen om webapplicaties voor grote klanten te ontwikkelen, hierom zijn er veel features en configuratie stappen wat het complex en duur maakt om een relatief kleine webapplicatie te maken voor kleinere klanten.

Dit zorgt er voor dat Snakeware zich niet kan vestigen in een markt met veel kleinere klanten, en hierdoor omzet mis loopt.

1.3 Aanleiding

Het huidige platform is 21 jaar oud en er is veel functionaliteit in de loop der jaren aan vast geplakt. Dit heeft ervoor gezorgd dat de onderliggende datastructuur erg complex is geworden. Het kost nu erg veel tijd en geld om nieuwe functionaliteiten in het CMS te maken omdat het zo erg complexe datastructuur heeft. In de loop van het ontwikkel proces zijn tijdens de ontwikkelingen van de features (de toen nog niet bestaande) best practices toegepast,

niet duidelijk wat hiermee bedoelt word. examen commissie: Het lijkt oninteressant om dat (de uitleg dus ook) terug te zien in de uitvoering

hierdoor is de logica sterk gekoppeld met de database.(hier moet misschien meer over uitgeled worden in een ander hoofdstuk)

Hierom wilt Snakeware dat er een nieuwe datastructuur komt met daar bij een nieuwe applicatie. Omdat er een nieuwe datastructuur moet komen en de logica van het oude systeem nauw verbonden is met de datastructuur is het niet mogelijk om de oude code opnieuw te kunnen gebruiken. Dit platform moet een grote hoeveelheid potentiële kleine klanten kunnen ondersteunen naast de grotere klanten van Snakeware.

misschien het project een code naam geven zodat er makkelijk naar gewezen kan worden

1.4 Opdrachtschrijving

De voorgestelde opdracht is om een proof of concept te maken van dit systeem (dat beschreven staat in hoofdstuk 5) met als focus het datamodel. Omdat er nog geen concreet datamodel en systeemarchitectuur is zal dit onderzocht/ontworpen moeten worden.

De opdracht omvat het achterhalen van de requirements, ontwerpen en ontwikkelen van het proof of concept met als focus een nieuw datamodel, met de essentiële functionaliteiten. Omdat dit een proof of concept project is, wordt er gebruikgemaakt van gekwalificeerde interne stakeholders die de wensen van de klanten kunnen vertegenwoordigen om hier de functionele requirements uit op te halen.

Er wordt een nieuwe CMS API gebouwd, hiervoor wordt een geschikt datamodel ontworpen om de data goed te kunnen encapsuleren. De user journeys worden getest door middel van postman workflows om hier mee aan te tonen dat in de toekomst (na de afstudeer periode) een gebruiker deze acties kan uitvoeren via een graphical user interface (GUI).

De data van dit systeem wordt dan getoond op een front-end, zodat de eindgebruiker dan de content kan in lezen en er mee kan interacteren. Er zal expliciet gefocust worden op de CMS API en de database van dit systeem.

Het doel van het proof of concept is dat er aangetoond kan worden dat door het gebruiken van een nieuw datamodel en nieuwe systeemarchitectuur ook services verleend kunnen worden aan kleinere klanten.

Opdracht afbakenen?

1.5 Stakeholders

examen commissie: *Mits je serieus onderzoek doet naar de requirements met je "gequalificeerde interne stakeholders" zou het mogelijk moet zijn je opdracht te kaderen en concreet te maken wat er gemaakt moet gaan worden voor de PoC. Toch denken wij dat het verstandig is om ook een met de eindgebruikers te praten. maak de opdracht niet te groot en niet te klein*

Wie zijn er betrokken bij dit project? Verwijzen naar bijlage?

1.5.1 Interne Stakeholders

1.5.2 Externe Stakeholders

1.5.3 Invloeds- en belangenmatrix

1.5.4 Relatie tussen stakeholders

1.6 Leeswijzer

Wat wordt er beschreven in dit document? In elk hoofdstuk?

Hoofdstuk 2

Projectresultaat

2.1 Probleemstelling

Probleemstelling op projectniveau

<https://www.scribbr.nl/starten-met-je-scriptie/verschil-tussen-probleemstelling-hoofdvraag-onderzoeksvraag-en-doelstelling/>

2.2 Doelstelling

Doelstelling(en) op projectniveau

<https://www.workingrebelz.nl/kennisbank/wat-is-een-doelstelling/>

2.3 Deliverables

Alle deliverables. Wat zit daar in? Voor wie? Definition of Done?

Hoofdstuk 3

Onderzoek

examen commissie *Tip: voor je onderzoek kan het misschien ook niet zijn om te kijken naar systeem van de concurrenten of open-source oplossingen, daarin zitten vast ook bruikbare requirements. Zo'n available product analysis past mooi in je technisch ontwerp!*

Onderzoeksopzet

<https://www.scribbr.nl/onderzoeksmethoden/onderzoeksopzet/>

3.1 Onderzoeksdoelstelling

Inzoomen op doelstelling van onderzoek

3.2 Hoofd- en deelvragen

Duidelijk maken

3.3 Onderzoeksmethoden

Waarom deze methode? Betrouwbaarheid? Validiteit?

3.4 Planning

Plaats binnen het project. Eigen planning

Hoofdstuk 4

Projectactiviteiten

Uitzetten naar SDLC. Globaal overzicht

4.1 Plan van Aanpak

4.2 Onderzoek

Uitzetten naar Verhoeven fasen

4.3 Product

Competenties laten terug komen

Ontwerpen, realiseren, testen, terug koppelen

4.4 Eindpresentatie

4.5 Oplevering

Oplevering van product en kennis

4.6 Doorlopende activiteiten

Contact met docentbegeleider. Intervisie momenten. Bedrijfsbegeleider. Logbook

Hoofdstuk 5

Projectgrenzen

5.1 Afbakening

Wat wel, wat niet?

5.2 Definition of done

5.3 Randvoorwaarden

Hoofdstuk 6

Kwaliteitsbewaking

6.1 Scrum of One

6.2 Code reviews

6.3 Versiebeheer

6.4 Software testing

6.5 Continuous Integration

6.6 User testing

Hoofdstuk 7

Planning

7.1 Projectfasen

7.1.1 Voorbereidingsfase

7.1.2 Realisatiefase

7.2 Deadlines

7.3 Calamiteiten

7.4 Vrije dagen

7.5 Overzicht