

P8.1 - Hotelkamerschoonmaakplanapp

10 mei 2021 – Frans de Boer – fdeboer@rocfrieseport.nl

? Taakomschrijving

Als vakantiehuisjesverhuurder heb ik verschillende schoonmakers en het plannen hiervan is erg onoverzichtelijk. Om dit beter en efficiënter te doen is er een programma nodig om dit te beheren.

In het programma wil ik als verhuurder aan kunnen geven dat een klein toilet in 10 minuten schoongemaakt kan worden, en een groot toilet in 20 minuten. Zo ook voor een kleine en een grote keuken, slaapkamer met 1 of 2 losse bedden, of juist een tweepersoonsbed. Elke variant moet aangemaakt kunnen worden in het systeem. Per variant kan ik aangeven hoeveel tijd een schoonmaker daar ongeveer voor krijgt.

Bij het toevoegen van de huisjes kan ik aangeven wat voor elementen er in het huisje zitten. Als ik dan ga plannen wat een schoonmaker moet doen, komt er automatisch uitrollen hoeveel werk er is voor de betreffende schoonmaker.

Een schoonmaker kan maximaal 5 uren werken, want de huisjes zijn pas om 11 uur leeg, en worden vanaf 16:00 uur weer verhuurd. Met deze applicatie zie ik dus snel of ik 1 of meer schoonmakers nodig heb.

De schoonmaker kan ook inloggen, zo kan deze persoon exact zien welke huisjes op de planning staan en welke onderdelen in de huisjes gedaan moeten worden.

Komt de schoonmaker schade of slijtage tegen, denk aan een kapot raam of een krasje in een deur, dan kan de schoonmaker hier een melding van maken. Ik kan dit als beheerder weer terugzien in het dashboard en bepalen of er direct een monteur heen moet, of dat ik er binnenkort een schilder heen stuur om het te herstellen.

Per schoon te maken huisje kan ik op de planning naast de standaard schoonmaakzaken ook een vrij in te vullen veld meegeven. Stel ik weet dat de gast jarig is in de verhuurde periode, dan kan ik de schoonmaker een extra taak geven om verjaardagsversiering op te hangen. Ook kan ik rond Pasen voorstellen om paasdecoratie te plaatsen. Hieraan kan ik ook tijd koppelen die meegenomen wordt in de planning.

In het dashboard zie ik als beheerder precies welke onderdelen klaar zijn en hoe ver mijn schoonmakers zijn. Elke kamer die klaar is kan ik de gast van op de hoogte stellen dat ze al eerder kunnen inchecken.

Beheerders/eigenaren van kamers/huizen moeten per huis aan kunnen geven wat er gedaan moet worden (vaste patronen). Eventueel moeten er extra dingetjes aan toegevoegd kunnen worden zoals een vermelding om de kerstdecoratie te plaatsen voor de gasten.

- Per geplande schoonmaak kunnen extra taken toegevoegd worden + tijdsindicatie
- Schoonmakers (interieurverzorg(st)ers) kunnen met de applicatie naar een huisje gaan en de schoonmaakronde uitvoeren. Per gedane taak geven ze aan dat de taak gedaan is.
- Schoonmakers kunnen snel een schade of vermissing melden in de app. Bijvoorbeeld dat er een krasje in de verf van een kozijn zit. Dat is een niet kritieke schade, waar niet direct actie op ondernomen hoeft te worden, maar ook niet vergeten moet worden.

- Beheerders krijgen inzicht in staat van onderhoud en kunnen daarop herstelwerkzaamheden inplannen.



Werkwijze

Jullie projectgroep gaat in gesprek met de product-owner. Tijdens dit gesprek zorg je dat de opdracht helder is en controleer je of je hebt begrepen wat de product-owner echt wil. Je werkt dit uit in een projectplan. Dit projectplan moet goedgekeurd worden.

Er wordt op papier geschetst hoe de applicatie er schematisch uit komt te zien. De verschillende schetsen worden als team besproken en er wordt een definitieve variant ontwikkeld en voorgelegd aan de product-owner. Overtuig de product-owner van jullie voorstel. De product-owner zal na de presentaties ook aangeven welke applicatie-indeling hij het beste vindt, en waarom hij dat vindt.

Aan de hand van het definitieve prototype gaan jullie alle onderdelen in blokken opdelen en programmeren. Later worden de blokken samengevoegd tot een werkende applicatie.

Elk onderdeel van de applicatie bevat realistische content. Er zal dus geen “blabla” of “lorum ipsum” in het project naar voren komen. Je kunt deze teksten en content laten controleren bij je product-owner.

De code staat altijd op een online versiebeheeromgeving zoals bijvoorbeeld git.

De applicatie wordt werkend op een door de product-owner geregelde device opgeleverd. Zorg zelf tijdig voor het aanvragen en krijgen van deze device.

Sprintdoelen

In je projectplan krijg je projectdoelstellingen, waarin je voor elke sprint doelen opstelt. Deze doelen komen ook terug in je review-retro-documenten. Hieronder staat een klein voorbeeld waarbij is aangegeven wat er in sprint 1 en 5 opgeleverd moet worden. De overige sprints mogen jullie zelf invullen.

Voorbeeld:

Sprint 1 – projectplan + FO

Sprint 2 – zelf in te vullen

Sprint 3

Sprint 4

Sprint 5 – oplevering



Te beoordelen onderdelen

- Projectplan
- Functioneel ontwerp (use-case-diagram + use-case-tabel)
- Technisch ontwerp
- Testplan

- Testscenario's
- Werkende applicatie
- Databasedictionary
- Versiebeheeromgeving
- Code-bestanden
- Presentatie aan de klasgenoten!
- Deugdelijk ingevulde review/retro-bestanden



Handige bronnen

- Softwareprogramma Adobe XD
- Boek Programmeren Backend 2de druk
- Boek Software Developer 1ste druk



Verantwoording

Voor de verantwoording wordt er gekeken naar de rubric en het kwalificatiedossier (KD).

Er wordt beoordeeld op de volgende thema's en items van de rubric:

Oplevering

- Klantgericht
- Proces
- Planning
- Standup
- Beroepscompetentie
- Samenwerken
- Beroepshouding

Het project heeft raakvlak met de volgende onderdelen van het kwalificatiedossier Applicatie- en mediaontwikkelaar (crebonr: 95311, 95699):

B1-K1: Levert een bijdrage aan het ontwikkeltraject:

- X B1-K1-W1: Stelt de opdracht vast
- X B1-K1-W2: Levert een bijdrage aan het projectplan
- X B1-K1-W3: Levert een bijdrage aan het ontwerp
- X B1-K1-W4: Bereidt de realisatie voor

B1-K2: Realiseert en test (onderdelen van) een product

- X B1-K2-W1: Realiseert (onderdelen van) een product
- ☐ B1-K2-W2: Test het ontwikkelde product

B1-K3: Levert een product op

- X B1-K3-W1: Optimaliseert het product
- X B1-K3-W2: Levert het product op
- ☐ B1-K3-W3: Evalueert het opgeleverde product

P1-K1: Onderhoudt en beheert de applicatie

☐ P1-K1-W1: Onderhoudt een applicatie

☐ P1-K1-W2: Beheert gegevens