*Plan van aanpak*

***Onderdeel:***

*Sectie 2 Secut*

*CMS & ELO*

***Klas:***

*B-ITB4-1e*

***Uitgevoerd door:***

*Jamie Fockert*

*Maikel Zuidema*

*Mark Kopenga*

*Rae van den Berg*

***Index***

*1: Achtergronden*, 3

*2: Projectopdracht*, 3

*3: Projectactiviteiten*, 4

*4: Producten*, 4

*5: Projectorganisatie*, 5

*6: Planning*, 6

*7: Omgaan met problemen*, 7

*8: Te gebruiken programma's, 9*

*1: Achtergronden*

Toen wij kozen om mee te doen aan Battle of the Schools 2017 wisten we niet dat we zo ver zouden komen met ons project van toen. Het bedrijf PlassBosinade was zeer tevreden met ons product en wilt het graag implementeren. Nu PlassBosinade duidelijk heeft gemaakt dat ze ons product graag willen, wouden wij het nog beter maken. Het project is aansluitend bij de opleiding omdat er veel programmeren bij komt kijken. Dit programmeren gebeurt in verschillende talen denk aan talen zoals HTML en CSS maar ook JavaScript, sass en json.

*2: Projectopdracht*

De project opdracht komt van het product dat we hebben gemaakt bij Battle of the schools. Deze website die we toen hebben gemaakt voor het bedrijf PlassBosinade willen we verder verbeteren. En dingen aan toevoegen zodat hij nog beter wordt. Het bedrijf PlassBosinade is al tevreden met de site zoals hij is maar wij vinden het nog niet goed genoeg en willen deze nog verder verbeteren.

*3: Projectactiviteiten*

Ons doel is de al bestaande site nog beter te maken en makkelijker in gebruik zonder verlies van functionaliteit. Verschillende dingen zouden kunnen zijn andere kleuren of verschillende knoppen die je direct naar de goede richting brengen. Een voorbeeld is de contactpagina die nu nog maar 2 mensen bevat, uiteindelijk zou die alle mensen moeten bevatten. Plannen die wij maken worden gedocumenteerd in een bestand, net zoals dingen die worden of zijn uitgevoerd. Deze bestanden worden bewaard en meegeleverd met ons uitproduct. In deze bestanden kunnen ook dingen worden gevonden zoals bepaalde aanpassingen en waarom deze zijn gedaan of waarom ze nodig waren. Ook de plekken van waar wij deze aanpassingen hebben gedaan wordt erin gezet. Een gedeelte van de documentatie zal zich bevinden in de weekstaten.

*4: Producten*

Terwijl wij bezig zijn met dit project zullen we tussendoor veranderingen documenteren. Dit zodat we kunnen aantonen wat we hebben gedaan en in welke stappen. Uiteindelijk willen we dat de al bestaande site nog beter wordt en nog makkelijker in gebruik. Alles kan later worden terug gevonden in documenten, waarin alles staat uitgelegd en hoe we het hebben gedaan.

*5: Projectorganisatie*

In dit project bevinden zich een drietal mensen die verschillende rollen vervullen meerdere taken zullen hebben en aanvullende kwaliteiten hebben. Hieronder zal per persoon kort worden uitgelegd wie welke specifieke rol heeft, wat ieders kwaliteiten zijn en wat er wordt verwacht van de desbetreffende persoon.

**Jamie Fockert**

Jamie gaat veel beslissen over de verschillende kleurenschema’s en tekst types. Zij is zeer behulpzaam en helpt graag, zelfstandig werken is echter geen probleem dit kan zij zeer goed. Jamie zet ons ook weer aan het werk mochten we afdwalen.

**Maikel Zuidema**

Maikel zal veel gaan over het beslissen van bepaalde functies en hoe deze moeten werken. Hij werkt graag samen en kan dit goed. Ook hij is goed in zelfstandig werken al houdt hij wel van een grapje tussendoor en een praatje. Maikel zal soms wat aansporing nodig zijn en wilt graag bevestiging op dingen.

**Mark Kopenga**

Mark is heel goed in het schrijven van code hij zal ons veel gaan helpen, en uitleggen hoe we dingen moeten aanpakken. Alle javascript zal grotendeels worden gedaan door Mark. Mark is een harde en snelle werker mits hij met rust gelaten kan worden. Bepaalde functies maken en implementeren zal in overleg gedaan worden met vooral Mark.

**Rae van den Berg**

Rae is de projectleider en zal een belangrijke rol spelen in het communicatie gedeelte. Ook het documenteren van alles hoort bij zijn rol. Helpen waar nodig is doet hij graag en vindt dit leuk om te doen. Ongecontroleerde dingen kunnen hem soms in een slecht humeur brengen, werken in een ruimte waar het luidruchtig is kan Rae slecht hij wordt snel afgeleid en gaat zich hieraan ergeren.

*6: Planning*

De totale projecttijd is nog niet bekent maar we gaan hieronder uit van 9 weken in totaal. Dit hele project heeft een zekere onzekerheidsfactoor, dit komt omdat PlassBosinade zo maar ineens kan zeggen dat ze het van ons overnemen. Dus we staan ook onder een zekere druk om dit project zo snel en zo goed mogelijk te doen. Terwijl fouten worden voorkomen en een professionele aanpak wordt gebruikt.

***Week 1***

Afspraken maken hoe we dingen aanpakken en maken van benodigde documenten zoals plan van aanpak en een Exel sheet waarin we aanwezigheid en veranderingen kunnen zetten.

***Week 2***

Maken mindweb en bespreken wat precies te veranderen en toe te voegen aan de al bestaande website. Na het bespreken beginnen te scrummen en in kaart brengen waarmee begonnen wordt en waar prioriteiten liggen voor nieuwe functies.

***Week 3***

Scrummen en bespreken wat we hebben gedaan en wat we gaan doen.

***Week 4***

Scrummen en bespreken wat we hebben gedaan en wat we gaan doen.

***Week 5***

Scrummen en bespreken wat we hebben gedaan en wat we gaan doen.

***Week 6***

Scrummen en bespreken wat we hebben gedaan en wat we gaan doen.

***Week 7***

Scrummen en bespreken wat we hebben gedaan en wat we gaan doen.

***Week 8***

Laatste dingen aanpassen laatste keer scrummen, maken presentatie.

***Week 9***

Presentatie en oplevering product.

*7: Omgaan met problemen*

Bij een project zijn er altijd factoren waar niet aan ontkomen kan worden denk hierbij aan ziekte of uitval. Wij hebben afgesproken dat er tijdens dit project overlegd zal worden als er iemand niet kan komen omdat deze ergens heen moet of ziek is. Hieronder meer uitleg over de verschillende soorten verzuim en de eventuele maatregelen of oplossingen die genomen kunnen worden.

Ziekte:

Bij ziekte laat de desbetreffende persoon dit weten en wordt er gekeken naar een oplossing voor de afwezigheid van deze persoon. Een van de keuzes zou kunnen zijn om de zieke alsnog een beetje werk te laten doen van huis uit, echter is dit alleen mogelijk als de persoon hiertoe ook in staat is en mee akkoord gaat. De taken van de afwezige zullen worden opgevangen door de andere projectleden of worden op een ander moment door de afwezige gemaakt zodat er geen achterstand ontstaat. Ziekte zal worden genoteerd en de persoon zal er op worden aangesproken. Bij een tweede keer ziek zijn wordt er een melding van gemaakt.

Afwezigheid:

Als een persoon een bepaalde datum er niet aanwezig kan zijn omdat deze dan afspraken heeft moet er worden overlegd met de anderen of dit mogelijk is en welke taken worden verschoven, overgenomen of thuis worden gemaakt door de persoon zelf. Als het voorkomt dat de persoon meerdere keren niet aanwezig kan zijn door afspraken wordt hij/zij hierop aangesproken en een melding zal worden gemaakt. Verwacht wordt dan dat de afspraken worden verzet of dat de openstaande taken door deze persoon op andere momenten alsnog worden gemaakt. Wordt er aan beide van deze dingen niet voldaan dan wordt er een melding gedaan.

Ongeoorloofd verzuim:

Bij afwezigheid zonder opgave van reden of zonder medeweten van een van de projectdeelnemers wordt er een melding gemaakt en wordt dit genoteerd. Bij twee keer afwezig zijn zonder reden wordt deze persoon uit het project gezet. Als dit gebeurt wordt er overlegd en gekeken naar taken die anderen opzich moeten nemen.

Klem zitten:

In het geval dat er niet verder kan worden gewerkt om wat voor reden dan ook. Wordt er een derde partij ingeschakeld om eventueel mee te kijken en denken naar een oplossing zodat werk snel kan worden hervat. Hierdoor wordt verkomen dat er achterstand op wordt gelopen.

*8: Te gebruiken programma’s.*

Hieronder een opsomming van de verwachte programma’s die wij gaan gebruiken bij dit project. Deze programma’s zijn gekozen omdat deze de samenwerking vergroten en makkelijker maakt, net zoals uitwisselen van code.

Texteditor: Bij voorkeur Atom of Visueel Code dit omdat deze zeer goed samenwerken met het programma gitKraken.

GitHub: Hier uploaden wij de veranderingen naartoe zodat ieder persoon van ons team er simpel en gemakkelijk bij kan.

GitKraken: Dit programma zou je kunnen zien als de tussenpersoon voor jouw texteditor en GitHub. Wat GitKraken doet is kijken of jij veranderingen hebt gemaakt in de geopende code van jouw project. En als er een verandering wordt gemaakt door bijvoorbeeld extra code te schrijven ziet GitKraken dit. Je kan dan iets doen genaamd “Stage all changes” wat de opdracht klaar maakt voor verzenden en daarna te “Pushen”. Wat dit doet is de veranderingen direct doorvoeren op GitHub zodat alles up to date blijft en is. Ook als jijzelf een oudere versie hebt zonder de laatste veranderingen kan je kiezen om te “Pullen” wat dit doet is de laatste versie van GitHub halen en de veranderingen toevoegen in de code.