

Projectplan

Portfolio



1. Projectopdracht

1.1 De opdracht

Voor deze opdracht maak ik een portfolio waarin mijn vaardigheden en ervaringen naar voren komen. Het portfolio bevat relevante documenten die hun vaardigheden en kwalificaties aantonen. Het portfolio moet op een professionele manier worden georganiseerd, waarbij rekening wordt gehouden met de doelstellingen en waarbij ik mijn kwalificaties en expertise zo goed mogelijk kan laten zien.

1.2 Doel van de opdracht

Het doel van het maken van een portfolio is om mijn vaardigheden, ervaringen en prestaties onder de aandacht te brengen.

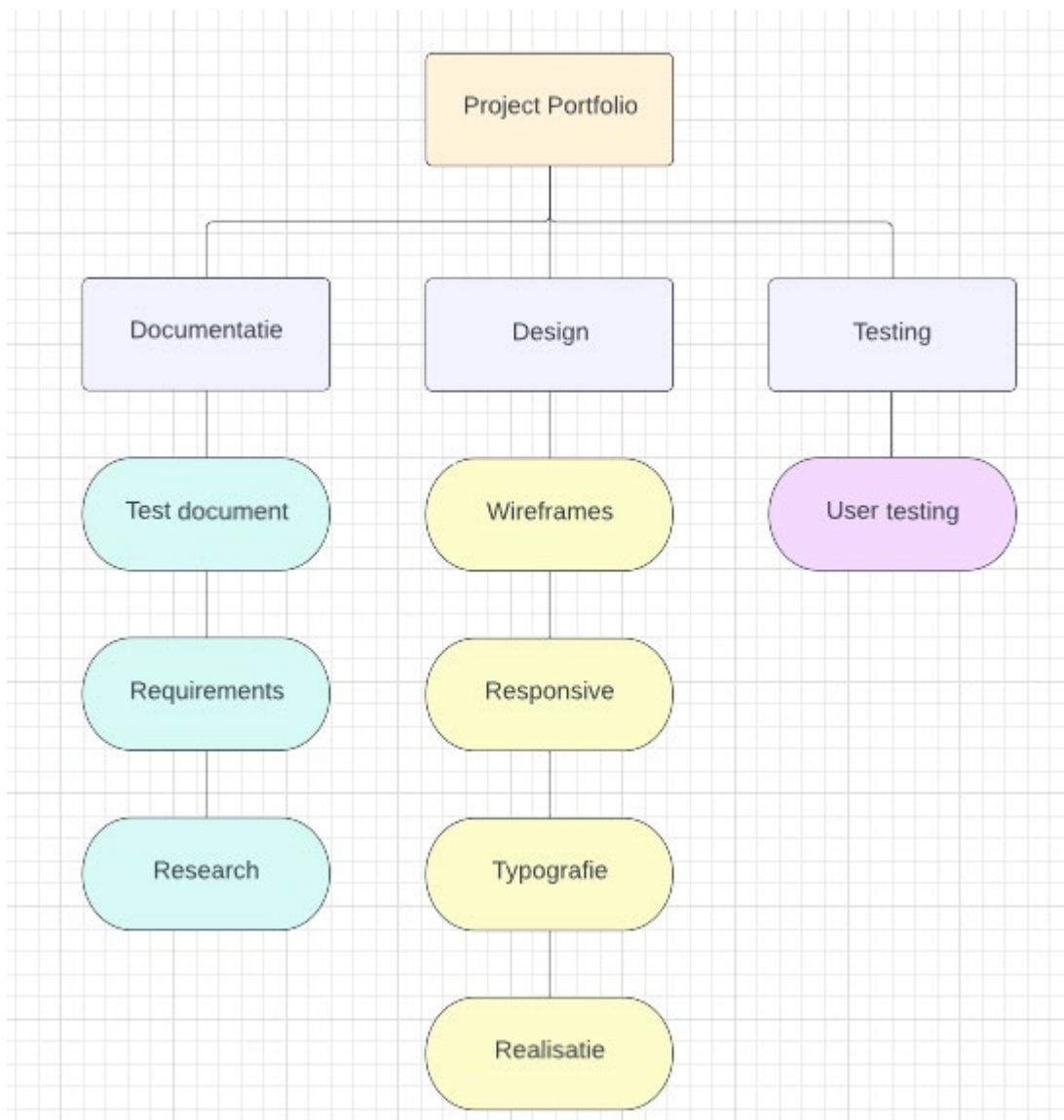
1.3 Scope

Categorie	Taak	Must	Should	Could	Won't
Documenten	Research designtechnieken	X			
	Testplan	X			
	Projectplan	X			
Design Portfolio	Wireframes	X			
	Mock up maken	X			
	Gebruiksvriendelijke navigatie	X			
	Responsive design		X		
	Content kunnen tonen	X			
	Contact info		X		
Code	Git	X			
	Leesbare code		X		
	Efficiënte code		X		

1.4 Onderzoeksvraag

Welke ontwerpelementen en kenmerken moet ik in mijn portfolio website opnemen om mijn schoolprojecten effectief en duidelijk te kunnen presenteren?

1.5 Pbs structure



1.6 Aanpak

Agile Scrum Methode

Tijdens mijn stageperiode gaat mijn voorkeur uit naar de agile scrum methode, ik heb hiervoor gekozen omdat ik dan verspillingen voorkom doordat ik het gehele project in kleine taken deel die ik afzonderlijk kan afronden. Ook heb ik hiervoor gekozen omdat ik al wel eens vaker met deze methode heb gewerkt. Voor deze methode ga ik gebruik maken van een programma genaamd "Trello".

Trello is een programma waar ik gemakkelijk scrum boards kan aan maken en managen. Het scrum board wat ik ga maken kent verschillende fases, deze fases worden aangemaakt zodat ik een beter overzicht heb in wat de status is van verschillende taken.

- Product Backlog: Hierin komt een volledige collectie te staan van taken die ik wil gaan uitvoeren.
- Sprint Backlog: Hierin komen en taken te staan die ik af wil hebben, deze krijgen ook een deadline.
- To Do: Hierin komen alle en taken die ik nog moet uitvoeren.
- Doing: Hierin komen alle en taken waar ik mee bezig ben.
- Review: Hierin komen alle taken die afwachten op een feedback.
- Done: Hierin komen alle taken die klaar zijn.

Dubble Diamond model

Het Double Diamond model is een visuele weergave van het design thinking proces dat organisaties gebruiken om complexe problemen op te lossen. Het is een hulpmiddel om teams door een creatief probleemoplossingsproces te leiden. Het model verdeelt het proces in vier afzonderlijke fasen: Ontdekken, Definieren, Ontwikkelen en Opleveren. Elke fase bestaat uit twee afzonderlijke fasen - vandaar de vier "diamanten" van het model.

- De Discover-fase is gericht op het begrijpen van het probleem. Dit omvat onderzoek naar het probleem en het identificeren van gebruikersbehoeften. Het doel is een diepgaand begrip van het probleem te krijgen en potentiële oplossingen te identificeren.
- De Definieer-fase is gericht op het definiëren van het probleem. Dit omvat het ontwikkelen van een gedeeld begrip van het probleem en het schetsen van de projectdoelen. Het doel is het creëren van een duidelijke en gedeelde visie op het probleem en het gewenste resultaat.
- De ontwikkelingsfase is gericht op het verkennen van oplossingen. Dit omvat brainstormen, prototyping en het testen van ideeën. Het doel is om mogelijke oplossingen voor het probleem te ontwikkelen.
- De Deliver-fase is gericht op het implementeren van oplossingen. Dit omvat het creëren van een definitief product of dienst en het op de markt brengen ervan. Het doel is een levensvatbare oplossing voor het probleem te leveren.

1.7 Onderzoeksmethode

Tijdens dit project ga ik de CMD-onderzoeksmethode gebruiken. Ik heb voor deze methode gekozen omdat het een goede manier biedt om de verschillende overeenkomsten tussen onderzoeksmethoden te begrijpen, zodat ik een geschikte methode of combinatie van methodes kan kiezen.



1.8 Tijd planning

Datum	Omschrijving	Fase
Week 1 (06-02-23 t/m 10-02-23)	Projectplan opstellen, Trello aanmaken, Onderzoeksvragen formuleren, Requirements opstellen	Ontdek fase
Week 2 (13-02-23 t/m 17-02-23)	Onderzoek doen naar verschillende designtechnieken, Wireframes opmaken, mockup maken, Iteraties documenteren	Definieer fase
Week 3 (20-02-23 t/m 24-02-23)	Voorjaarsvakantie	
Week 4 (27-02-23 t/m 03-03-23)	Trello updaten, Content plaatsen/updaten	Ontwikkel fase
Week 5 (06-03-23 t/m 10-03-23)	Testen, oplevering project	Oplever fase
Deadline 10 maart		

