

Projectplan

Design Modulair Contentmanagement systeem



**blue[®]
dragon**

SUCH AN AGENCY

Versie

Versie	Datum	Auteur(s)	Wijzigingen	Status
1.0	29/08/2022	Schneider, Thom T.F.A.	N.v.t	Start projectplan
1.1	08/09/2022	Schneider, Thom T.F.A.	PBS Toegevoegd	Start projectplan
1.2	12/09/2022	Schneider, Thom T.F.A.	Feedback verwerkt	Afronding projectplan
1.3	19/09/2022	Schneider, Thom T.F.A.	Feedback verwerkt	Afronding projectplan

Verspreiding

Versie	Datum	Aan
1.0	05/09/2022	Janssen, Olaf O.T.A.
1.1	09/09/2022	Verreijt Stefan
1.2	13/09/2022	Janssen, Olaf O.T.A.
1.3	15/09/2022	Janssen, Olaf O.T.A.

Inhoudsopgave

1. Projectopdracht.....	4
1.1 Context	4
1.2 Doel van het project	4
1.3 De opdracht.....	4
1.4 Scope	5
1.5 Product Breakdown Structure	5
1.6 Onderzoeksvragen.....	6
2. Aanpak en Planning	7
2.1 Aanpak	7
2.1.1 Testaanpak.....	7
2.2 Onderzoeksmethoden	8
2.3 Opdeling van het project	9
2.4 Tijdplan.....	9
3. Projectorganisatie	10
3.1 Communicatie	10
4. Financiën en Risico's.....	11
4.1 Risico's en uitwijkactiviteiten	11

1. Projectopdracht

1.1 Context

De opdracht wordt uitgevoerd voor het bedrijf Blue dragon. Blue Dragon is een all-you-can-communicate marketing agency die bedrijven helpt tot grote hoogte te laten stijgen. Ze produceren een reeks producten en diensten met een hoogwaardige grafische vormgeving, dit doen ze op het raakvlak van creativiteit, technologie en connectiviteit. Blue dragon is veel meer dan alleen een online marketingbureau. Blue dragon zorgt ervoor dat klanten online duidelijker en krachtiger aanwezig zijn.

Naast online productie en activatie, social mediamanagement en SEO bieden ze nog veel meer aan. Zo kunt u ook bij Blue dragon terecht voor design en contentcreatie maar ook voor databasemanagement en gamification. Op dit moment is Blue dragon een modulair content managementsysteem aan het ontwikkelen dat ze kunnen bieden als professionele tegenhanger voor bijvoorbeeld WordPress. De digitale oplossingen die dit bedrijf biedt passen heel goed bij mijn opleiding richting Media & Design.

1.2 Doel van het project

Het doel van het project is dat er een gebruiksvriendelijke User interface moet komen voor een modulair content managementsysteem, omdat tijdens de ontwikkeling van dit beheersysteem enkel is nagedacht over de technische vereisten en nog niet bekeken is vanuit een gebruikersperspectief. Mijn taak voor deze opdracht is ervoor zorgen dat de user interface van dit systeem gebruikersvriendelijk wordt.

1.3 De opdracht

De aanleiding dat Blue Dragon een eigen CMS ontwikkeld heeft is dat bestaande CMS zoals Wordpress open source plugins gebruiken. Zo kan het voorkomen dat deze plugins niet meer verder gesupport worden of zelfs verwijderd worden door de ontwikkelaar. Een andere aanleiding voor het maken van een eigen CMS is de schaalbaarheid zodat het systeem makkelijk kan uitbreiden. Ook is het veiliger dan bijvoorbeeld een Wordpress website omdat deze nogal vaak gehackt worden.

Daarom is Blue Dragon een eigen CMS gaan ontwikkelen zodat ze niet meer afhankelijk zijn van de open source plugins. Dit is ook gelijk een unique selling point voor dit systeem, omdat de gebruiker dan niet hoeft te vrezen dat er bepaalde dingen verloren gaan doordat een plugin niet meer gebruikt kan worden.

Tijdens de ontwikkeling van dit Blue Dragon CMS is er nog niet gedacht aan gebruiksvriendelijkheid omdat er op dit moment nog geen vraag naar was, de klanten hiervan wilde de aanpassingen door Blue Dragon laten uitvoeren. Dit systeem wordt zowel intern gebruikt door de developers als door de klanten van Blue Dragon.

De opdracht is dat ik een gebruiksvriendelijke user interface ga ontwerpen en realiseren voor het content managementsysteem van Blue dragon.

1.4 Scope

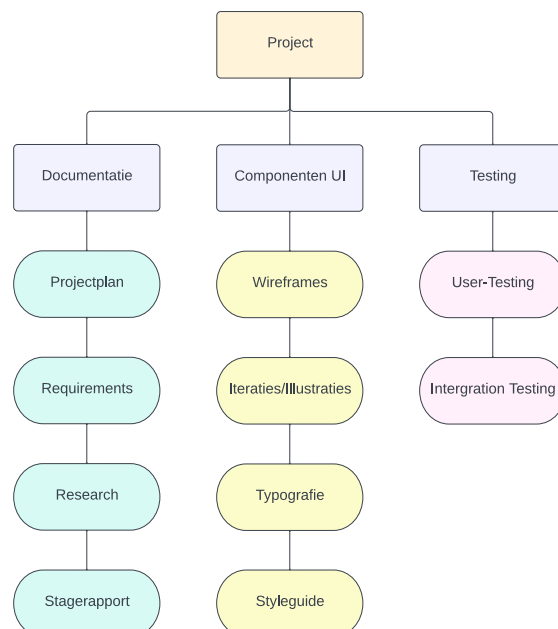
Moscow-Analyse

Voor dit project ga ik aan de slag met de Moscow Methode, ik heb voor deze methode gekozen omdat ik dan meer overzicht krijg over het project. Zo krijg ik duidelijk te zien wat als eerste gedaan moet worden, binnen welke termijn en waarom. Met het toekennen van prioriteiten aan eisen wordt dit project beter hanteerbaar en wordt er sneller naar de deadline toegewerkt.

Categorie	Taak	Must	Should	Could	Won't
Styleguide	Bestuderen Styleguide	X			
	Ontwerpen Styleguide	X			
	Iteraties Styleguide	X			
Componenten UI	Componenten UI Bestuderen	X			
	Componenten UI Ontwikkelen	X			
UX	User Testing		X		
	User Stories		X		
Resterend	Implementeren nieuwe UI	X			
	Tutorial maken voor de nieuwe UI				X

1.5 Product Breakdown Structure

Ik heb hieronder een product breakdown structure (PBS) gemaakt. De Product Breakdown Structure (PBS) is de hiërarchische structuur van producten en dingen die dit project nodig heeft om te slagen, of resultaten die het project zal opleveren. De PBS vormt als het ware een blauwprint waarin alle fysieke componenten van een bepaald product of systeem in overweging zijn genomen.



1.6 Onderzoeksvragen

Tijdens mijn stageperiode ga ik veel onderzoek doen naar bepaalde vraagstukken die ik heb. Ik heb samen met mijn bedrijfsbegeleider en wat collega's de opdracht goed doorgenomen en wat vragen opgesteld. Uiteindelijk heb ik een hoofdvraag en wat secundaire vragen kunnen formuleren.

Design Challenge: Ontwerp een gebruiksvriendelijke user interface voor het CMS van Blue Dragon.

Hoofdvraag

- Op welke manier kan ik het ontwerp van het content managementsysteem van Blue Dragon optimaliseren, zodat de gebruikservaring voor de eindgebruikers wordt verbeterd?

Secundaire vragen

- Hoe kan ik het systeem van Blue Dragon Gebruiksvriendelijk maken?
- Wat zijn de wensen en eisen van de verschillende stakeholders?
- Wat is het meest geschikte framework wat voldoet aan de gestelde eisen voor het CMS van Blue Dragon?
- Wat zijn soortgelijke producten en wat zijn hier de unique selling points hiervan?

2. Aanpak en Planning

2.1 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 alle user stories en taken die ik wil gaan uitvoeren.

Sprint Backlog: Hierin komen alle user stories en taken te staan die ik af wil hebben, deze krijgen ook een deadline.

To Do: Hierin komen alle user stories en taken die ik nog moet uitvoeren.

Doing: Hierin komen alle user stories en taken waar ik mee bezig ben.

Review: Hierin komen alle user stories en taken die afwachten op een feedback.

Done: Hierin komen alle user stories en taken die klaar zijn.

Meer informatie over de Scrum methode: <https://watisscrum.nl/wat-is-scrum-werken/>

UCD Methode

Bij UCD worden gebruikers door ontwerpteams betrokken bij het ontwerpproces. In dit proces wordt gebruik gemaakt van verschillende onderzoek/ontwerpstechnieken om voor gebruikers zeer bruikbare en toegankelijke producten te maken. Ontwerpers gebruiken een combinatie van onderzoeksmethoden en hulpmiddelen als enquêtes en interviews. Ook worden er generatieve methoden gebruikt zoals brainstormen om inzicht te krijgen in de behoeften van gebruikers. Ik heb gekozen voor de User Centered Design methode omdat ik hier al mee heb gewerkt en omdat het een goede methode is die past bij mijn project.

2.1.1 Testaanpak

Het testen wordt gedaan in de vorm van code reviews, deze code reviews worden lokaal gehouden of op Git. Hiervoor is gekozen omdat het voor structuur zorgt en er opmerkingen kunnen worden geplaatst die van belang kunnen zijn in de toekomst.

2.2 Onderzoeksmethoden

Tijdens mijn stageproject 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.

Library:

- Voor dit onderzoek gedeelte ga ik een product analysis doen om te kijken wat voor een UI al bestaan en hoe ik iets uniek kan maken. Ik ga ook onderzoek doen naar wat het meest geschikte framework is om te gebruiken wat voldoet aan de gestelde eisen.

Field:

- Voor field research ga ik een doelgroep onderzoek doen om de wensen van de doelgroep beter te kunnen begrijpen. Tijdens het maken van dit project ga ik ook nog wat onderzoek doen op het internet om te kijken wat en waarom bepaalde dingen gemaakt zijn.

Lab:

- Bij dit gedeelte van het onderzoek ga ik verschillende prototypes maken om te controleren of het product werkt en of het design aanspreekt en gebruiksvriendelijk is. Hiervoor wil ik user tests gaan doen en usability tests zodat ik kan zien of er nog iteraties moeten komen.

Showroom:

Het is handig om de stakeholders up-to-date te houden met de voortgang van mijn project, ik doe dit door gebruik te maken van de showroom methode. Het is goed om de unique selling points te laten zien, want zo krijgen stakeholders inzicht van wat deze service uniek maakt.

Workshop:

- Bij dit project ga ik meerdere dingen gebruiken van “Workshop”, dit zal in de vorm zijn van proof of concepts en prototypes.

2.3 Opdeling van het project

Mijn stageperiode begint vanaf 29 Augustus 2022 tot en met 20 Januari 2023. Tijdens deze periode wil ik het project opdelen in 4 sprints. De deadline voor het stagerapport is 10 Januari 2023.

Sprint 1: Maandag 29-08-2022 t/m Vrijdag 30-09-2022 (5 weken)

- Deze sprint gebruik ik om het projectplan te maken en om de benodigde onderzoeken te doen voor het project.

Sprint 2: Maandag 03-10-2022 t/m Vrijdag 28-10-2022 (4 weken)

- Deze sprint wil ik gaan gebruiken voor het ontwerpen van de user interface, ook wil ik mijn design keuzes gaan testen.

Sprint 3: Maandag 31-10-2022 t/m Vrijdag 02-12-2022 (5 weken)

- Deze sprint wil ik gaan gebruiken voor het realiseren en user testen van de nieuwe user interface.

Sprint 4: Maandag 05-12-2022 t/m Vrijdag 20-01-2023 (5 weken en 2 dagen)

- Deze sprint wil ik gaan gebruiken voor het verder realiseren van de UI.

Tijdens deze stageperiode ben ik ook aan het documenteren dus heb ik dit bij de tijd inbegrepen.

2.4 Tijdplan

Onderdeel	Omschrijving	Benodigde tijd	Sprint
Documentatie	Projectplan opstellen	2 weken	1
Doelgroep Persona's	Onderzoek doen om inzicht te krijgen wie de doelgroep is, waar zij zich mee bezig houdt en wat de houding is of behoeften zijn.	2 weken	1
Product Onderzoek	Onderzoek doen naar wat voor een soortgelijke UI al bestaan en wat hiervan unique selling points zijn.	1,5 week	1
Kwalitatief Onderzoek	Onderzoek doen naar wat het meest geschikte framework is wat voldoet aan de gestelde eisen.	1 weken	2
Styleguide	Het bestuderen van de huisstijl en daarbij een passende styleguide maken.	1 week	2
Ontwerpen UI	Het ontwerpen en testen van de user interface voor het CMS van Blue dragon.	4 weken	2
Realisatie	Componenten realiseren voor de nieuwe UI.	3 weken	3
Testen	Het testen van de UI en iteraties doen waar het nodig is.	1 week	4
Finetunen & Afronding	Afronden van het project en documentatie	1 week	4



3. Projectorganisatie

3.1 Communicatie

Tijdens mijn stageperiode zit ik 40 uur op kantoor, mocht er ooit iets gebeuren waardoor ik niet op het kantoor kan zijn, dan heb ik de mogelijkheid om vanuit thuis te werken. Op kantoor heb ik contact met mijn bedrijfsbegeleider en andere collega's die mij kunnen helpen met vragen die ik heb.

Aan het einde van elke sprint laat ik de voortgang van het project zien en vraag ik om feedback bij mijn begeleider van Blue dragon. Het contact met mijn stagebegeleider vindt elke week op een woensdagmiddag plaats via een Microsoft Teams call. Mocht er ooit iets zijn waardoor de meeting niet door kan gaan meld ik dit bij mijn stagebegeleider, dit is ook wederzijds. De communicatie met de stakeholders wordt gedaan via Microsoft Teams of E-mail.

4. Financiën en Risico's

4.1 Risico's en uitwijkactiviteiten

Onderdeel	Risico Beschrijving	Uitwijkactiviteiten
Communicatie	Gebrek aan communicatie, waardoor onduidelijkheid en verwarring ontstaan.	Corrigeer misverstanden direct. Verduidelijk gebieden die niet duidelijk zijn, indien nodig, met hulp van de bedrijfsbegeleider.
Weeromstandigheden	Extreem weer, dat kan leiden tot verlies van middelen, materialen, gebouwen etc.	Breng de juiste autoriteiten op de hoogte. Volg de gezondheids- en veiligheidsprocedures. Stakeholders en Project Board informeren.
Technisch	Technische storingen, zoals softwarefouten, een computercrash of het volledig uitvallen van een computeronderdeel.	Er wordt regelmatig een back-up gedaan zodat er niks verloren gaan.