Team Basker

Ashraf Basnoe

Tim Bakker

Team Basker

Versie 1.0

14-4-2024

Windesheim  
WFSDAD.PL1.23\_2324, 23/24

Inhoud

[User stories 3](#_Toc164002921)

[Product Vision 12](#_Toc164002922)

[Stakeholders 12](#_Toc164002923)

[Scopes en grenzen 15](#_Toc164002924)

[Doelstellingen en succescriteria 15](#_Toc164002925)

[Rollen en verantwoordelijkheden 16](#_Toc164002926)

[Risico’s 17](#_Toc164002927)

[Communicatieplan 17](#_Toc164002928)

# User stories

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Items (19) Summary: |  |  |  |
| Item | Type | Name | State |
| 1 | User Story | Als teamlid wil ik een functie hebben dat er per vraag gekeken word naar de mouse movement zodat we weten hoe er bij elke vraag gereageerd wordt | New |
| 2 | User Story | Als teamlid wil ik een functie hebben dat er per vraag gekeken word hoe lang een user bezig is, per vraag, zodat we weten welke vragen er lastig zijn | New |
| 3 | User Story | Als teamlid wil ik de aangeleverde canvas van Corné aanpassen met de verbeteringen, zodat wij kunnen laten herzien hoe onze zicht naar dit project is en alles helder is voor ons | New |
| 4 | User Story | Als gebruiker wil ik een invoerveld hebben om een kamer te joinen, zodat ik de game kan doen met bepaalde mensen | New |
| 5 | User Story | Als gebruiker wil ik een invoerveld hebben voor mijn naam, zodat mijn score gelinkt is aan mijn naam na de game | New |
| 6 | User Story | Als teamlid wil ik Wireframe 'kamer aanmaken' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien | New |
| 7 | User Story | Als teamlid wil ik een powerpoint maken met daarin onze werk van sprint 2, zodat wij dit kunnen presenteren aan Corné op 20 maart | New |
| 8 | Epic | Functie maken die ervoor zorgt dat er een kamer word aangemaakt met als code, vier random getallen. De kamer moeten joinable zijn | New |
| 9 | User Story | Als teamlid wil ik contact opnemen met Corné om hem te vragen om een voorbeeld te sturen van de BeerGame, zodat wij een voorbeeld hebben als inspiratie | New |
| 10 | Epic | Wireframes aanpassen | New |
| 11 | User Story | Als teamlid wil ik de ReadMe bestand met daar in de Way of Working maken, zodat wij duidelijk onze manier van werken hebben. | Resolved |
| 12 | User Story | Als teamlid wil ik de Canvas maken die aangeleverd is door Corné zodat onze inzicht op dit project helder is voor Corné. | Resolved |
| 13 | User Story | Als teamlid wil ik de Documentatie opstellen voor gesprek het gesprek met Corné, zodat wij niets vergeten van wat wij willen laten zien tijdens ons gesprek. | Resolved |
| 14 | User Story | Als teamlid wil ik de Wireframe 'Vraag beantwoorden' pagina maken zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien | Resolved |
| 15 | User Story | Als teamlid wil ik Wireframe 'bedankt' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien | Resolved |
| 16 | User Story | Als teamlid wil ik Wireframe 'kamer aanmaken' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien | Resolved |
| 17 | User Story | Als teamlid wil ik Wireframe 'naam invullen' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien | Resolved |
| 18 | User Story | Als teamlid wil ik Wireframe 'startpagina' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien | Resolved |
| 19 | Epic | Wireframes maken | New |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik een functie hebben dat er per vraag gekeken word naar de mouse movement zodat we weten hoe er bij elke vraag gereageerd wordt |  |  |  |
| 1 | ID: 28541 | Type: User Story | Created: 8-3-2024 21:38:07 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik een functie hebben dat er per vraag gekeken word hoe lang een user bezig is, per vraag, zodat we weten welke vragen er lastig zijn |  |  |  |
| 2 | ID: 28540 | Type: User Story | Created: 8-3-2024 21:36:36 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| Corné wilt hebben dat er per vraag er wordt bijgehouden hoe lang een user bezig is met een vraag |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik de aangeleverde canvas van Corné aanpassen met de verbeteringen, zodat wij kunnen laten herzien hoe onze zicht naar dit project is en alles helder is voor ons |  |  |  |
| 3 | ID: 28539 | Type: User Story | Created: 8-3-2024 21:28:25 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als gebruiker wil ik een invoerveld hebben om een kamer te joinen, zodat ik de game kan doen met bepaalde mensen |  |  |  |
| 4 | ID: 28538 | Type: User Story | Created: 8-3-2024 21:23:08 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als gebruiker wil ik een invoerveld hebben voor mijn naam, zodat mijn score gelinkt is aan mijn naam na de game |  |  |  |
| 5 | ID: 28537 | Type: User Story | Created: 8-3-2024 21:20:37 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik Wireframe 'kamer aanmaken' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien |  |  |  |
| 6 | ID: 28536 | Type: User Story | Created: 8-3-2024 21:19:41 by Tim Bakker (student) |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik een powerpoint maken met daarin onze werk van sprint 2, zodat wij dit kunnen presenteren aan Corné op 20 maart |  |  |  |
| 7 | ID: 28535 | Type: User Story | Created: 8-3-2024 21:19:01 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • Nieuwe verbeterde Wireframes erin |  |  |  |
| • Nieuwe verbeterde Canvas erin |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Functie maken die ervoor zorgt dat er een kamer word aangemaakt met als code, vier random getallen. De kamer moeten joinable zijn |  |  |  |
| 8 | ID: 28534 | Type: Epic | Created: 8-3-2024 21:17:22 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik contact opnemen met Corné om hem te vragen om een voorbeeld te sturen van de BeerGame, zodat wij een voorbeeld hebben als inspiratie |  |  |  |
| 9 | ID: 28533 | Type: User Story | Created: 8-3-2024 21:16:06 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Wireframes aanpassen |  |  |  |
| 10 | ID: 28530 | Type: Epic | Created: 8-3-2024 21:07:16 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Na het gesprek met Corné heeft hij ons feedback gegeven op de gemaakte wireframes. Hij wilde een paar aanpassingen hebben. |  |  |  |
|  |  |  |  |
| • Geen kameraanmaken |  |  |  |
| • Alle vragen zijn het zelfde |  |  |  |
| • Vast volgorde vragen |  |  |  |
| • Kamer aanmaken eruit halen |  |  |  |
| • Gameinfo: doorgeven door id. Timestamp geven |  |  |  |
| • Kamernamen opslaan |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik de ReadMe bestand met daar in de Way of Working maken, zodat wij duidelijk onze manier van werken hebben. |  |  |  |
| 11 | ID: 28266 | Type: User Story | Created: 4-3-2024 10:51:38 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: Resolved | Assigned to: Ashraf Basnoe |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Maak de ReadMe bestand met daarin de Way Of Working: |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Dit moet erin komen: |  |  |  |
|  |  |  |  |
| • Doel van het team |  |  |  |
| • Communicatie |  |  |  |
| • Verantwoordelijkheid |  |  |  |
| • Communicatie naar de klant toe |  |  |  |
| • TIjdsbeheer |  |  |  |
| • besluitingsvorm |  |  |  |
| • conflictoplossing |  |  |  |
| • toepassing van scrum |  |  |  |
| • feedback |  |  |  |
| sluit het document af met handtekeningen |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik de Canvas maken die aangeleverd is door Corné zodat onze inzicht op dit project helder is voor Corné. |  |  |  |
| 12 | ID: 28265 | Type: User Story | Created: 4-3-2024 10:49:37 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: Resolved | Assigned to: Ashraf Basnoe |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Corné heeft ons een canvas bestand gestuurd die ingevuld moet zijn voor de volgende bespreking die op 6 maart plaats vind. Dit moet af worden gemaakt |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Attachment Name | Size | Date Attached |  |
| Project Canvas i-Game.png | 87.0 kB | 4-3-2024 10:50 |  |
| Preview: |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik de Documentatie opstellen voor gesprek het gesprek met Corné, zodat wij niets vergeten van wat wij willen laten zien tijdens ons gesprek. |  |  |  |
| 13 | ID: 28264 | Type: User Story | Created: 4-3-2024 10:48:16 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: Resolved | Assigned to: Ashraf Basnoe |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Voor het gesprek met Corné moeten wij documentatie opstellen wat wij heb willen laten zien. Hierin gaan onze wireframes en onze canvas document |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik de Wireframe 'Vraag beantwoorden' pagina maken zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien |  |  |  |
| 14 | ID: 28263 | Type: User Story | Created: 4-3-2024 10:45:58 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: Resolved | Assigned to: Ashraf Basnoe |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Wireframe Vraag beantwoorden pagina |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Attachment Name | Size | Date Attached |  |
| Vraag beantwoorden pagina.png | 22.3 kB | 4-3-2024 10:46 |  |
| Preview: |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik Wireframe 'bedankt' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien |  |  |  |
| 15 | ID: 28262 | Type: User Story | Created: 4-3-2024 10:45:22 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: Resolved | Assigned to: Ashraf Basnoe |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Wireframe bedankt pagina |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Attachment Name | Size | Date Attached |  |
| Bedankt.png | 19.2 kB | 4-3-2024 10:46 |  |
| Preview: |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik Wireframe 'kamer aanmaken' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien |  |  |  |
| 16 | ID: 28261 | Type: User Story | Created: 4-3-2024 10:43:27 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9\Iteration 1 | State: Resolved | Assigned to: Ashraf Basnoe |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Wireframe kamer aanmaken |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Attachment Name | Size | Date Attached |  |
| Kamer aanmaken.png | 16.9 kB | 4-3-2024 10:45 |  |
| Preview: |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik Wireframe 'naam invullen' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien |  |  |  |
| 17 | ID: 28260 | Type: User Story | Created: 4-3-2024 10:42:58 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9 | State: Resolved | Assigned to: Ashraf Basnoe |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Wireframe naam invullen |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Attachment Name | Size | Date Attached |  |
| Naam invullen pagina.png | 17.1 kB | 4-3-2024 10:45 |  |
| Preview: |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Als teamlid wil ik Wireframe 'startpagina' pagina maken, zodat Corné een idee krijgt van hoe wij denken hoe het eruit moet zien |  |  |  |
| 18 | ID: 28259 | Type: User Story | Created: 4-3-2024 10:36:09 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9 | State: Resolved | Assigned to: Ashraf Basnoe |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Wireframe startpagina |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Acceptance Criteria: |  |  |  |
| • In Github ingeleverd |  |  |  |
| • Laten zien aan groepsleden |  |  |  |
| • KISS (Keep It Stupid Simple) |  |  |  |
| • Zwart/wit |  |  |  |
| • Geen kleuren |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Attachment Name | Size | Date Attached |  |
| Start pagina.png | 17.8 kB | 4-3-2024 10:45 |  |
| Preview: |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Wireframes maken |  |  |  |
| 19 | ID: 28258 | Type: Epic | Created: 4-3-2024 10:33:56 by Ashraf Basnoe |  |  |  |
| Iteration Path: 2024\_Labs\_Groep9 | State: New |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Description: |  |  |  |
| Na het gesprek met Corné hebben wij duidelijk kunnen krijgen wat de bedoeling is van hoe de applicatie eruit moet komen te zien. Wij gaan hier wireframes voor maken, zodat wij die 6 maart aan Corné kunnen laten zien. |  |  |  |

# Product Vision

Plaats hier PV

# Stakeholders

**Stakeholdersanalyse**

Hier worden de rollen van de Stakeholders besloten.

Sleutelfiguur:

Sleutelfiguren:

- Corné de Ruijt:

Corné is de opdracht gever en met hem hebben wij elke 2 weken een gesprek voor feedback en om hem op de hoogte te houden met het project.

* Developer Team:

Het developer team werkt aan het project en houd goed contact met de opdracht gever. De leden zijn Tim, Ashraf en Yusufkaan

Geïntreseerde:

* Nienke Hofstra:

*Nienke*  
is een collega van Corné die openstaat om feedback te geven.

* *Eindebruikers*  
  De *eindgebruikers*  
  zijn de personen die uiteindelijk de applicatie gaan gebruiken

Wij zullen het contact met onze stakeholder altijd via de mail doen. Wij hebben elke twee weken een gesprek met Corné over de stand van zaken.

**Vragen Stakeholdersanalyse**

• *Wie kan er een negatieve impact hebben op het succes van het project of de  
organisatie?*  
Corné kan een negatieve impact hebben op het succes als hij het oneens is met wat wij hebben bedacht of gemaakt.

• *Zijn zowel de voor- als tegenstanders geïdentificeerd?*  
Ja, Corné kan gezien worden als tegenstander als hij ons idee of werk niet goed vind.

• *Hebben de belanghebbenden een financieel of ander belang?*  
Nee, het enige belang wat er is is dat het inschattingsvermogen beter word

• *Welke informatie is voor hen waardevol, en hoe kan het best gecommuniceerd  
worden met hen?*  
Wat waardevol is voor hen is wat wij hebben gemaakt en de communicatie is het best als we elke 2 weken contact met Corné hebben

• *Zijn er onderlinge relaties tussen belanghebbenden die de mening kan doen  
veranderen?*  
Ja, Nienke Hofstra kan van mening veranderen waardoor het projectdoel veranderd kan worden

**Legenda:**

Beïnvloeder:

Personen of groepen met hoge invloed op het project en een gemiddeld belang. Deze stakeholders dienen tevreden te worden gehouden.

Sleutelfiguur:

Corné de Ruijt is een beïnvloeder; als opdrachtgever heeft hij een hoge invloed en is direct betrokken bij de voortgang van het project. Sleutelfiguur: Personen of groepen met zowel een hoge invloed als een hoog belang bij het project. Samenwerking met deze stakeholders is cruciaal.

Voorbeeld: Het developer team, bestaande uit Tim, Ashraf en Yusufkaan, zijn sleutelfiguren. Zij werken direct aan het project en onderhouden nauw contact met de opdrachtgever.

Toeschouwer:

Personen of groepen met lage invloed en een laag belang. Deze stakeholders vereisen weinig aandacht.

Voorbeeld: Kan worden toegepast op externe partijen die indirect betrokken zijn bij het project, maar wiens naam niet specifiek is gegeven.  
Geïnteresseerde: Personen of groepen met een laag tot matig invloed maar een hoog tot zeer hoog belang. Het is belangrijk deze stakeholders te informeren.

Voorbeeld: Nienke Hofstra, een collega van Corné, is geïnteresseerd en kan feedback geven. Eindebruikers van de applicatie zijn ook geïnteresseerden; zij hebben een groot belang bij het project omdat zij de uiteindelijke eindgebruikers van de applicatie zijn.  
Communicatie met deze stakeholders vindt voornamelijk via e-mail plaats en er wordt elke twee weken een gesprek gevoerd met Corné over de stand van zaken.

Met dit in gedachten kunnen we ook potentiële risico's en communicatiestrategieën overwegen:

Corné kan een negatieve impact hebben als hij het niet eens is met de voortgang of resultaten, wat de noodzaak van regelmatige updates en afstemming benadrukt.  
Het is belangrijk om voor- en tegenstanders te identificeren en te zorgen dat alle meningen overwogen worden.  
Waardevolle informatie voor de stakeholders betreft voornamelijk de voortgang en uitkomsten van het project.  
Onderlinge relaties, zoals die tussen Corné en Nienke, kunnen de dynamiek en de richting van het project beïnvloeden.

Sleutelfiguur: Corné de Ruijt en Developer Team

Geïntreseerde: Nienke Hofstra en Eingebruikers

# Scopes en grenzen

**Scopes**:

Het Beergame-project omvat de ontwikkeling van een webgebaseerd simulatiespel voor het leren van supply chain-processen, inclusief frontend, backend en simulatielogica.

Het Beergame-project richt zich op educatieve doeleinden en biedt verschillende modules om supply chain-managementconcepten te onderwijzen, gericht op studenten en professionals.

Het Beergame-project streeft naar het bieden van een analytisch platform voor bedrijven om supply chain-processen te optimaliseren door simulatie en analyse.

**Grenzen**:

Het Beergame-project beperkt zich tot de ontwikkeling van software en omvat geen fysieke supply chain-implementatie.

Het Beergame-project is ontworpen voor educatieve doeleinden en biedt geen aanpassingsmogelijkheden voor specifieke trainingsprogramma's.

Het Beergame-project biedt geen live integratie met externe systemen en heeft geen uitgebreide personalisatiemogelijkheden.

# Doelstellingen en succescriteria

**Evaluatie van resultaat**

Na afloop van het project worden de resultaten geëvalueerd om te bepalen in hoeverre de gestelde doelen zijn bereikt, en om eventuele gebieden voor verbetering te identificeren.

**Gebruiksvriendelijkheid**

Het systeem heeft een nette gebruikersinterface die gemakkelijk te begrijpen en te gebruiken is voor alle gebruikers, inclusief deelnemers aan de Beergame.

**Leerdoelen**

Het Beergame-project slaagt in het bereiken van de gestelde leerdoelen, zoals het begrijpen van supply chain-concepten, het verbeteren van samenwerkingsvaardigheden en het nemen van datagestuurde beslissingen.

# Rollen en verantwoordelijkheden

*Product Owner:*

De Product Owner van het project is Tim Bakker. Hij zorgt ervoor dat alles uiteindelijk word ingeleverd en dat alles af is en neemt beslissingen in welke volgorde taken of moeten zijn.

Scrum Master:

De Scrum Master van het project is Ashraf Basnoe. Hij zorgt ervoor dat het Scrum proces goed verloopt en verwijderd mogelijke obstakels zodat het team goed door kan werken.

Ontwikkelteam:

Het ontwikkelteam van het project zijn Ashraf Basnoe, Yusufkaan Bican en Tim Bakker. Zij zijn verantwoordelijk voor het ontwerpen, ontwikkelen en leveren van het product.  
  
Tijdschema  
Sprint 1 (Week 1-2)

Taak 1: Onderzoek naar de vereisten en opstellen van het functioneel ontwerp

Originele schatting: 24 uur

Toegewezen aan: Ashraf en Yusufkaan

Taak 2: Frontend- en backend-ontwikkeling (GUI-ontwerp, database en serverconfiguratie)

Originele schatting: 40 uur

Toegewezen aan: Tim,Yusufkaan en Ashraf

Sprint 2

Taak 3: Implementatie van het ordersysteem en voorraadbeheersysteem

Originele schatting: 36 uur

Toegewezen aan: Tim en Yusufkaan

Taak 4: Testen van het systeem (unit tests, integratietests) en oplossen van bugs

Originele schatting: 20 uur

Toegewezen aan: Ashraf

Sprint 3

Taak 5: Documentatie schrijven en voorbereiding van de presentatie/demo

Originele schatting: 20 uur

Toegewezen aan: Yusufkaan en Tim

Taak 6: Laatste aanpassingen, optimalisaties en afronding

Originele schatting: 20 uur

Toegewezen aan: Ashraf

# Risico’s

De grootste risico's bij dit project zijn vooral als een teamlid ziek is of niet beschikbaar.

Als een team lid ziek is dan moet hij dit op tijd aangeven zodat de rest van het team hier rekening mee kan houden en mogelijk zijn/haar taken op kan pakken.

Als een team lid niet beschikbaar is om mee te werken aan het project dan moet dit ook op tijd aangegeven worden zodat een ander team lid zijn/haar taken op kan pakken.

Als een team lid langtijdig niet aanwezig is zoals bijvoorbeeld vakantie. Dan moet dit op tijd worden aangegeven zodat de rest van het team hier rekening mee kan houden. Ook zou het team de taken onder de rest van het team kunnen verdelen dat wel aanwezig is.

# Communicatieplan

Wij als Team Basker delen informatie voornamelijk tijdens de Daily Standup. Dan hebben wij het over wat wij dan af hebben en wat wij gaan doen. De Sprint planning en Sprint Retrospective word niet gedeeld met de Stakeholders alleen het team. Die houden wij elke 2 weken en daar werken wij goed aan met het developer team. Wij houden elke twee weken een gesprek met Corné en laten wij zien wat wij de laatste twee weken hebben gemaakt met zijn feedback van het vorige gesprek. Dat is dus de Sprint Review die wij met het hele team en Product Owner houden.