

Plan van Aanpak Pixel Perfect

Opleiding: Informatica

Vak: Pixel Perfect

Namen: Railey Boer, Floris van Dijk, Artem Stasyuk en Gila Noura

Studentnummers: 1143721, 1148046, 1148519 en 1149990

Datum:

Inhoud

Inhoud	2
Inleiding	3
1. Projectdoel.....	3
Projectdoel.....	3
2. Scope	3
3. Risico's en kansen	3
4. Deliverables.....	4
4.1 PBS	4
4.2 WBS.....	5
4.2.1 Level 1 Elementen.....	5
4.2.2 Deeltaken	5
5. Planning en verantwoording (logboek)	7
5.1 Planning	7
5.2 Logboek.....	7
6. Projectdocumentatie (Handleidingen)	7
Beheerdershandleiding.....	7
Navigeren door de website	8
Gebruikershandleiding.....	8
Toegang en inlogsectie van de website	8
Navigeren door de Website.....	8
Uitloggen.....	9
7. Literatuur	9
8. Bijlages	9
Storyboard	9
Product Breakdown Structure (PBS).....	10
Planning	10
Logboek.....	10

Inleiding

Wij vertellen in onze inleiding wat je allemaal kan verwachten in ons plan van aanpak en hoe wij verwachten dat alles gaat verlopen binnen de groep.

In ons plan van aanpak kan je teruglezen hoe wij aan ons thema zijn gekomen, hoe wij deze verder hebben uitgewerkt en wat vervolgens ons doel is om het uit te werken. Wij begonnen zo om met het storyboard te maken om ons verhaal een groot uit te denken om zo een globaal beeld te kregen hoe het eruit komt te zien. Vervolgens gaan wij verder inzoomen op de ons verhaal om het nog beter uit te werken. Daarna keken we naar wat de risico's en kansen die wij hadden om ons verhaal en spel nog beter te maken. Wij hebben vervolgens ook ons verhaal uitgewerkt op papier om te kijken hoe het er nou uit kwam te zien. Nadat we dit hadden gedaan kregen wij een goed beeld hoe het er voor de speler uit zag en hierdoor konden wij weer ons verhaal en spel beter maken.

1. Projectdoel

Projectdoel

Binnen zes weken gestructureerd leren hoe je met de Raspberry Pi werkt en hiermee een puzzel maakt per groepslid, leren hoe HTML, CSS en JavaScript werken en hiermee een website maken per groepslid. Alle puzzels worden samengevoegd voor een escape room opstelling en de websites zijn verbonden met elkaar.

2. Scope

In ons scope hebben we als doel om leuke puzzels te maken voor tieners met voor elk een eigen website, waar je toe kan komen vanaf een algemeen website. Door voorkomende problemen met de Raspberry pi, word de deadline een half week voor de presentatie van het project. Voor de persoonlijke websites heeft iedereen 2 weken om hun website te maken, en het laatste week om samen nog een groepswebsite te maken. Dit worden ook de deliverables, die kunnen gepresenteerd worden. Wat buiten onze scope valt, is een hele reclame eromheen maken in vorm van een slideshow presentatie, of een promo video. Ook gaat het niet een hele grote website worden, dus het wordt niet op een hosting gezet, en heeft het geen database, vanwege de overbodigheid.

3. Risico's en kansen

De risico's die ons thema heeft is dat je echt van het thema moet houden, hierdoor richten wij dus op een klein groepje mensen in onze leeftijdsgroep. Wij hebben hierdoor dus een kleinere kans om echt onze doelgroep binnen de gemeenschap te vinden, maar als we ze dan vinden dan hebben we ook echt een grote kans dat ze het leuk gaan vinden, en dat is natuurlijk ons uiteindelijke doel. Je hoeft natuurlijk ook niet van het thema te houden om onze escape rooms te spelen. Wij hebben daarom een spannend en avontuurlijk verhaal

gemaakt. Wij hopen zo de kans om een groter gedeelte van onze doelgroep aan te trekken en onze escape rooms te spelen te vergroten.

4. Deliverables

De deliverables gaan over alles dat aan het einde van de module moet worden ingeleverd. Sommige onderdelen zijn als groep gemaakt, maar een deel is ook individueel gemaakt. Dit zijn de deliverables van deze periode.

Website

- Code individuele website (inclusief pdf's)
- Code groepswebsite (inclusief pdf's)
- Individuele styleguide
- Groepsstyleguide
- Onderbouwing van de ontwerpkeuzes

Puzzel

- Code individuele puzzel

Groepsdocumenten

- Plan van aanpak
- Brainstormdocumenten
- Feedbackdocumenten
- Eindpresentatie

Individuele documenten

- Leerdoelen

4.1 PBS

In ons PBS zie je onderaan 4 poppetjes staan, die staan voor de 4 mensen die aan dit project hebben gewerkt. Ze beginnen als eerst met het maken van het plan van aanpak om zo vervolgens makkelijker aan de slag te gaan met de puzzel en de websites. Na het plan van aanpak gaan wij individueel aan de puzzels werken met behulp van de raspberry PI. Nadat wij de puzzels hebben gemaakt gaan wij gezamenlijk aan de groepswebsite werken, dit doen wij met behulp van HTML, CSS en JavaScript. Tijdens het maken van de groepswebsite bedenken wij met zijn vieren een code om op de groepswebsite uit te komen. Aan die code kan je komen als je alle 4 de puzzels hebt uitgespeeld. Zodra je dus die code goed hebt kom je op de groepswebsite uit. Op de groepswebsite kan je uit 4 namen kiezen waar je meer over wilt weten. Voordat je op de individuele website kan komen moet je opnieuw een code invullen voordat je op de individuele website kan komen en meer informatie kan bekijken over die persoon.

4.2 WBS

In het WBS (Work Breakdown Structure) worden de deliverables uitgewerkt en onderverdeeld in meerdere onderdelen. Een deliverable bestaat dus uit meerdere onderdelen die ingeleverd moeten worden. Het WBS moet 100% van de scope bevatten.

4.2.1 Level 1 Elementen

De level 1 elementen zijn beschrijvingen van alle deliverables binnen het project. Alle deliverables zijn te halen uit het document: i_inpixpe_t_pf_1.0.pdf. Dit document is te vinden in de teams van Pixel Perfect onder Bestanden -> Module documenten -> Module informatie. Hierin staat wat er aan het einde van de module ingeleverd moet worden door ons. Dit document kan dus als houvast dienen voor de Level 1 elementen. Deze elementen worden uitgewerkt naar losse taken die uitgevoerd kunnen worden. Al deze losse taken worden in de planning opgenomen. De deliverables zijn al eerder uitgewerkt onder het kopje deliverables. Hier is onderzocht wat moet worden opgeleverd aan het einde van de module. De level 1 elementen:

Website

- Code individuele website (inclusief pdf's)
- Code groepswebsite (inclusief pdf's)
- Individuele styleguide
- Groepsstyleguide
- Onderbouwing van de ontwerpkeuzes

Puzzel

- Code individuele puzzel

Groepsdocumenten

- Plan van aanpak
- Brainstormdocumenten
- Feedbackdocumenten
- Eindpresentatie

Individuele documenten

- Leerdoelen

4.2.2 Deeltaken

Hier gaan we alle level 1 elementen langs en ontleden we deze tot deeltaken. De deeltaken geven overzicht, zijn makkelijker in te delen binnen de groep en zijn makkelijker te verwerken in de planning.

Code individuele website en groepswebsite

Hieronder vallen alle HTML pagina's binnen de individuele website en de groepswebsite. Voor beide websites maken we een aparte styling. Die moet ook opgeleverd worden. Het JavaScript is ook

gescheiden van elkaar. Op de websites wordt ook gelinkt naar pdf's als bewijs of ondersteuning van het verhaal.

Styleguides

Iedereen maakt individueel een styleguide en gezamenlijk. De individuele styleguide gaat over je individuele website en de groepsstyleguide gaat over de groepswebsite. Dit bestaat uit: Typografie, kleur, buttons, tekstgrootte, hyperlinks.

Onderbouwing van de ontwerpkeuzes

In dit document worden de keuzes die je gemaakt hebt bij het stylen van je individuele website en groepswebsite, en ook de styleguides uitgelegd. Je doet dit dus gezamenlijk bij de groepswebsite en alleen bij je eigen website. Dit bestaat uit: flow, hiërarchie, kleur, vorm en ordening.

Code individuele puzzel

Hierin staat de code die je gebruikt om je puzzel werkende te maken. In de code worden dus alle onderdelen van je puzzel gecontroleerd.

Plan van aanpak

Het plan van aanpak is het belangrijkste document van de module. Hierin wordt het meeste vastgelegd over keuzes en verantwoording binnen de groep. Het plan van aanpak bestaat uit de volgende onderdelen: inleiding, projectdoel, scope, risico's, kansen, deliverables, PBS, WBS, planning, logboek, handleiding beheerder, handleiding gebruiker, literatuur en bijlages.

Brainstormdocumenten

In de brainstormdocumenten wordt nagedacht over het verhaal van onze escape room. Dit bestaat uit: storyboard, inspiratie, thema, verhaal, puzzels.

Feedbackdocumenten

Individueel en als groep krijgen we feedback van elkaar. We voeren in de groep een SSD sessie waarin we over de groep en elk lid iets noemen waarmee we moeten starten, stoppen en doorgaan. Deze feedback nemen we mee voor de rest van de module en de volgende. Dit bestaat uit: een link naar het filmpje en de ingevulde formulieren

Eindpresentatie

Voor de presentatie maken wij een PowerPoint. Hierbij leggen we de ontwerpkeuzes van onze individuele website en groepswebsite uit. Deze PowerPoint leveren we in.

Leerdoelen

Aan het begin van de module heeft iedereen voor zichzelf drie leerdoelen opgesteld. Wij houden door de module heen bij hoe het staat met het behalen van de leerdoelen. Ook verzamelen we bewijs bij elkaar om aan te tonen dat we een leerdoel wel of niet hebben gehaald. Ook stelt iedereen 2 opmerkingen op die zij hebben over de opleiding en zichzelf. Daarnaast stel je ook 2 vragen die je hebt over de opleiding en jezelf. Dit bestaat uit: 3 leerdoelen, voortgang van de leerdoelen, bewijs voor elk leerdoel, 2 opmerkingen over jezelf en de opleiding en 2 vragen over jezelf en de opleiding.

5. Planning en verantwoording (logboek)

5.1 Planning

De planning is uitgewerkt in een Gantt-chart. Door met deze methode een planning te maken is goed in de tijd te kijken en de afhankelijkheid van taken te zien door het visuele aspect van de planning. De planning is in hoofdlijnen uitgewerkt op basis van de deliverables in dit project. De deliverables zijn vereenvoudigd met de Work Breakdown Structure tot deeltaken. Alle deeltaken zijn makkelijker te verdelen over de groepsleden, en het is makkelijker in te plannen omdat de taken worden verkleind. Je hebt dus ook het gevoel dat je door het afstrepen van veel taken goed bezig bent. De voortgang kan bij worden gehouden met de 'voortgang' kolom in de tabel, zo kan procentueel getoond worden hoeveel er af is van een deeltaak of deliverable. De planning bevat taken die wij als groep moeten uitvoeren. Individuele taken als je website maken vallen hier niet onder. Deze planning bevat al het werk dat in groepsverband is verricht. Iedereen maakt individueel een eigen planning. De groepsplanning wordt opgeleverd als bestand in Gradework. Individueel als bijlage.

5.2 Logboek

In het logboek wordt per groepslid bijgehouden wat er door hem is gedaan, zo kan verantwoording worden afgelegd voor de voltooide opdrachten. Het logboek bevat informatie als: datum, activiteit en document/website/project waarin dit is vastgelegd. In onze groep zijn dus vier logboeken beschikbaar. De logboeken zijn per persoon te vinden in de Bijlages.

6. Projectdocumentatie (Handleidingen)

Hier zijn de handleidingen te vinden voor de groepswebsite. Voor de handleidingen van de individuele websites en puzzels, kun je kijken bij de bijlages.

Beheerdershandleiding

Deze handleiding is bedoeld voor beheerders van onze website. Het beschrijft het proces voor het beheren van de website, inclusief het inloggen en navigeren door de website.

1. Ga naar de website URL die voor toegang tot het beheerdersgedeelte zorgt.
2. Je komt in een inlogscherf waar je een wachtwoord moet invoeren die je hebt gekregen van de puzzels.

3. Voer je wachtwoord dus nu in.
4. Klik op de knop "Inloggen" om toegang te krijgen tot het beheerdersgedeelte van de website.

Navigeren door de website

1. Na het inloggen word je doorgestuurd naar de hoofdpagina van de website.
2. Op de hoofdpagina zie je vier personen waaruit je kunt kiezen om verder te verkennen.
3. Klik op de naam van de persoon waarop je wilt inzoomen.
4. Je wordt nu doorgestuurd naar een nieuwe pagina met meer details over de gekozen persoon.
5. Op deze pagina kun je verder meer informatie bekijken over de persoon die u heeft aangeklikt.

Deze beheerdershandleiding biedt een overzicht van het inlogproces en de navigatie door de website. Volg deze stappen goed op om veilige en effectieve toegang tot het beheerdersgedeelte te krijgen.

Gebruikershandleiding

Welkom bij de gebruikershandleiding voor onze website! Deze handleiding helpt je bij het navigeren door de verschillende secties van de website, inclusief het inlogproces en het verkennen van de beschikbare inhoud.

Toegang en inlogsectie van de website

1. Open een webbrowser op je apparaat.
2. Typ de URL van onze website in op de zoekbalk en druk op Enter.
3. Je ziet nu een inlogscherf waar je een wachtwoord moet invoeren.
4. Voer je wachtwoord in bij het openvlak.
5. Klik op de knop "Inloggen" om toegang te krijgen tot de website

Navigeren door de Website

1. Na het inloggen kom je op de hoofdpagina van de website.
2. Hier zie je vier personen waaruit je kunt kiezen om verder te verkennen.
3. Klik op de afbeelding of de naam van de persoon waarin je geïnteresseerd bent.
4. Je wordt nu doorgestuurd naar een nieuwe pagina met meer details over de gekozen persoon.
5. Na het bekijken van de informatie over de persoon keer je terug naar het hoofdscherf door op de terugknop van je browser te klikken.

Uitloggen

1. Wanneer je klaar bent met het verkennen van de website, klik je op de knop "Uitloggen" bovenaan of onderaan de pagina.
2. Je wordt nu uitgelogd en teruggeleid naar het inlogscherf.

Dit concludeert de gebruikershandleiding voor onze website. Volg deze stappen om gemakkelijk door de website te navigeren en de beschikbare inhoud te verkennen. Voor verdere vragen of hulp kun je altijd contact opnemen met de beheerder van de website. Veel plezier met het gebruik van onze website!

7. Literatuur

Offline

Aan de slag met design thinking – Eveline van Zeeland

HTML & CSS, websites ontwerpen en bouwen – Jon Duckett

Online

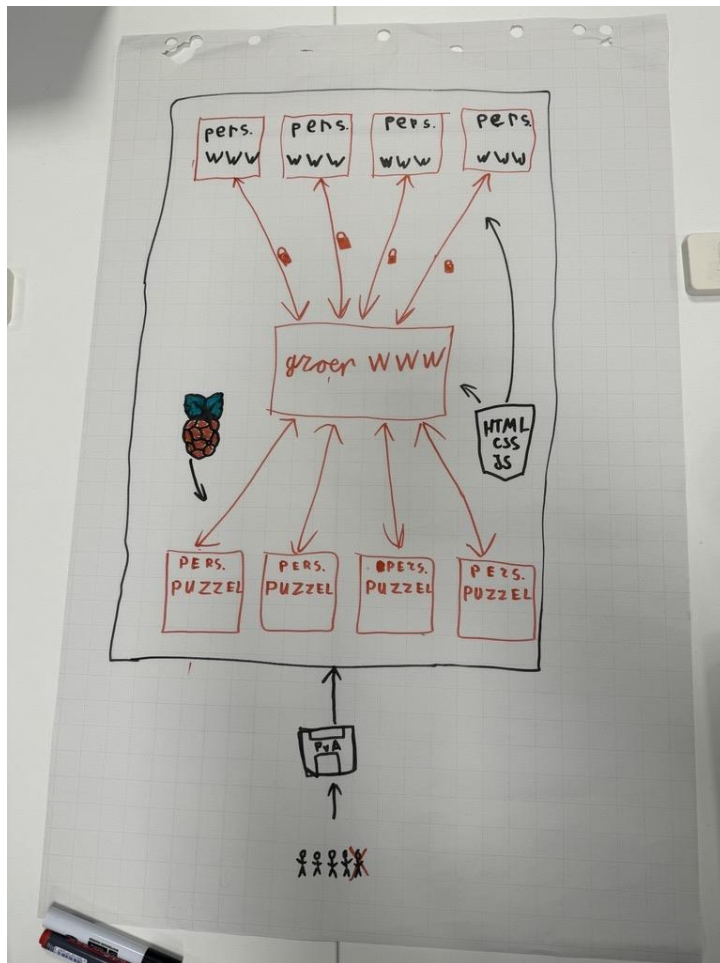
W3Schools – <https://www.w3schools.com/>

8. Bijlages

Storyboard



Product Breakdown Structure (PBS)



Planning

Groepsplanning: [Planning INPIXPE groep 36](#)

Planning Floris: [Planning PixPe Floris.xlsx](#)

Planning Artem: [Planning Artem](#)

Planning Railey:

Planning Gila:

Logboek

Logboek Floris: [Logboek INPIXPE.docx](#)

Logboek Artem: [Logboek INPIXPE](#)

Logboek Railey:

Logboek Gila:

Individuele handleidingen (puzzel en website)

Handleidingen Floris: [Handleidingen.docx](#)

Handleidingen Artem: [Handleiding](#)

Handleidingen Railey: