

PROGRAMMA VAN EISEN EN WENSEN

OPDRACHT

Stel het programma van eisen en wensen samen voor de pakketselectie van een nieuw videoportaal voor de webshop.

INLEIDING

Bestudeer de business case voor dit project om te zien wat er allemaal speelt en waarom de keuze is gevallen op optie 3: aanschaf nieuw videoportaal.

Gebruik het format voor de groepsopdracht voor de uitwerking. Het format heeft de volgende structuur:

Hoofdstuk 1: Inleiding

Hoofdstuk 2: Weging

Hoofdstuk 3: Toelichting programma van eisen en wensen

Hoofdstuk 4: Invulformulier programma van eisen en wensen

Hoofdstuk 5: Literatuurlijst

Hoofdstuk 6: Bijlage

In hoofdstuk 1 geef je aan hoe je tot het programma van eisen en wensen gaat komen. Welke stappen worden gezet in het selectieproces en hoe kan de lezer dit terugvinden in het verslag.

In hoofdstuk 2 geef je aan hoe de eisen en wensen gewogen gaan worden. Sommige eisen kunnen erg belangrijk zijn. Wanneer je een weging toepast kun je prioriteit geven aan eisen en wensen. Bedenk zelf een goede weging en maak inzichtelijk hoe je tot die weging bent gekomen

In hoofdstuk 3 geef je aan welke issues, aandachtsgebieden vanuit functionaliteiten (3.1), leveranciers (3.2) en architectuur (3.3), gelden voor de pakketselectie. Voor de architectuur is de referentie-architectuur van NerdyGadgets de aangewezen bron (zie kopje architectuur in de opdrachtbeschrijving). Voor de gewenste functionaliteiten zijn de processchema's/concerns vanuit de business case en de stakeholderanalyse de bronnen (zie kopje functionaliteiten in de opdrachtbeschrijving). De business case is al voor je gemaakt, je modelleert zelf de processchema's en voert zelf de stakeholderanalyse uit. Voor de criteria die gelden voor de leverancierskeuze ga je brainstormen. Vanuit de brainstormsessie (de bron) komen aandachtsgebieden (zie kopje leveranciers in de opdrachtbeschrijving) die je verder gaat uitwerken in hoofdstuk 4.

In hoofdstuk 4 werk je de issues die je noemt in hoofdstuk 3 uit in concrete vragen die je kan stellen aan leveranciers. Hoofdstuk 4 zal dus een lijst (programma) van eisen en wensen in vraagvorm opleveren. Koppel de vragen aan de issues die je noemt in hoofdstuk 3, zodat het navolgbaar is voor de lezer.

Gebruikte bronnen geef je weer in de literatuurlijst. Bijvoorbeeld de referentie-architectuur van NerdyGadgets en de business case zullen in dit hoofdstuk genoemd gaan worden.

Hoofdstuk 6 gebruik je voor de weergave van processen en de stakeholderanalyse.

FUNCTIONALITEITEN

Stakeholders zijn alle (groepen) mensen die belang hebben bij het nieuwe pakket. Ga na wie de stakeholders zijn en probeer de belangen te achterhalen. Bijv. hoe kom je te weten wat bezoekers belangrijk vinden? Hoe zwaar tellen eisen en wensen van de stakeholders mee? Houd je een enquête of kan je literatuur vinden waarin dit duidelijk gemaakt wordt? Uiteindelijk vormen de 'concerns' ook een pakket van eisen en wensen.

De relevante requirements zet je in hoofdstuk 3.1 van het format. In het programma van eisen en wensen (hoofdstuk 4) transformeer je de requirements in eenduidige eisen en wensen t.av. de functionaliteiten. Hoofdstuk 2 van het format behandelt de weging van alle eisen en wensen. Pas o.a. op basis van de stakeholderanalyse de weging aan.

Analyseer het proces binnen het videoportaal en probeer de activiteiten in kaart te brengen (d.m.v. activity diagrams). Vanuit het proces stel je de requirements (key criteria) op. Voeg de activity diagrams toe als bijlage aan de lijst met eisen en wensen. De theorie (activity diagrams) is als workshop tijdens de KBS aangeboden. Modelleer in ieder geval processen vanuit de actoren bezoeker en contentbeheerder.

De relevante requirements zet je in hoofdstuk 3.1 van het format. In het programma van eisen en wensen (hoofdstuk 4) transformeer je de requirements in eenduidige eisen en wensen t.a.v. de functionaliteiten.

LEVERANCIERS

Welke eisen en wensen ga je stellen aan de leverancier? Ga na wat je van de leverancier wilt weten: op financieel gebied (gezondheidsratio's), taal, licenties etc.

De relevante aspecten zet je in hoofdstuk 3.2 van het format. In het programma van eisen en wensen (hoofdstuk 4) transformeer je de aspecten in eenduidige eisen en wensen

ARCHITECTUUR

Tijdens de collegereeks van pakketselectie maak je kennis met (IT-)architectuur. Analyseer welke architectuurprincipes van invloed zijn op het nieuwe pakket (vanuit de referentie-architectuur NerdyGadgets).

De relevante principes zet je in hoofdstuk 3.3 van het format. In het programma van eisen en wensen (hoofdstuk 4) transformeer je de principes in eenduidige eisen en wensen t.a.v. architectuur.

OPLEVERING

Het pakket van eisen en wensen zal beoordeeld worden op toepassing van de theorie, gehanteerde bronnen, motivatie (waarom een eis/wens), gehanteerde weging (en motivatie), eenduidigheid (zijn de eisen en wensen ondubbelzinnig) en structuur. Gebruik het format voor de uitwerking.

Elk groepslid voegt minimaal 2 unieke issues t.a.v. de architectuur, 3 unieke issues vanuit de stakeholders en bijbehorende activity diagrams en 2 unieke issues t.a.v. de leveranciers toe aan hoofdstuk 3 (in totaal dus 7 issues per groepslid). In hoofdstuk 4 zijn deze 7 issues per groepslid dus omgezet in minimaal 7 eisen en wensen. Als groep maak je minimaal 2 activity diagrams die extra gewenste functionaliteiten opleveren (3.2) en omgezet worden naar eisen en wensen (hoofdstuk 4)