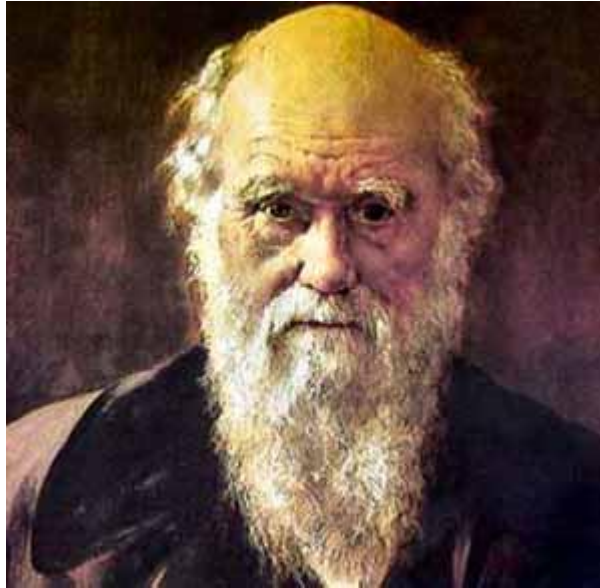


Darwin Museum Project

Plan van Aanpak



Naam: Dahir Warsame

Datum: 12-09-2014

Versie

Datum	Versie	Wijzigingen
September 12	versie 0.1	Voorpagina, inhoud, wijzigingen
September 13	versie 0.2	Achtergronden Projectresultaat Doelstellingen Projectopdracht Project Activiteiten Project Grenzen
September 14	versie 0.3	Producten Kwaliteit Planning Project Organisatie Kosten en Baten Risico's Interne risico's Externe risico's Bijlagen
Oktober 17	Versie 0.4	Wijzigingsopdrachten
Maart 30	Versie 1.0	Wijzigingsopdracht aanvullingen verwijderd en gehele document verbeterd.

Inhoudsopgave

[Wijzigingen](#)

[Inhoudsopgave](#)

[Achtergronden](#)

[Projectresultaat](#)

[Doelstellingen](#)

[Projectopdracht](#)

[Project Activiteiten](#)

[Project Grenzen](#)

[Producten](#)

[Kwaliteit](#)

[Planning](#)

[Project Organisatie](#)

[Kosten en Baten](#)

[Risico's](#)

[Interne risico's](#)

[Externe risico's](#)

[Bijlagen](#)

Achtergronden

De naam van dit project is 'Darwin Museum'. Deze naam is niet door mij bedacht maar aangeleverd door de klant.

De opdrachtgevende organisatie is mijn school 'Mbo Utrecht'. Als klant is Meneer Odijk aangesteld en hij zal mijn voortgang controleren. Aan het eind van het project moet ik mijn codering laten zien aan meneer Odijk.

Aangezien dit mijn eindproject is zal ik de enige opdrachtnemer zijn.

Ook zal ik alle documentatie maken en zal ik er voor zorgen dat het op tijd en correct in geleverd wordt.

De betrokkenen bij dit project zijn:

- meneer Odijk
- het ministerie van Onderwijs

De reden dat ik dit project maak is om te slagen, mijn diploma te behalen en om meer ervaring op te doen.

Projectresultaat

Doelstellingen

De doelstellingen van het project zijn als volgt:

- Het behalen van een goed cijfer voor de student
- Het tevreden maken van de “klant” met het eindresultaat

Projectopdracht

De student gaat een goed cijfer krijgen door het opleveren van het eindresultaat dat voldoet aan de volgende eisen en wensen:

De student gaan een goed cijfer krijgen door het opleveren van een product waar de verkoper tickets kan aanbieden voor een bezoek aan de museum.

De tickets worden gekocht op de site door de gebruiker en de ticket kan worden geprint vanaf de site

Klanten kunnen op de site tickets kopen door hun persoonlijke gegevens in te vullen in een input-velden.

De admin heeft een beheers pagina, waar hij afbeeldingen en video's kunnen uploaden en verwijderen. Ook kan de admin vanaf een andere pc inloggen.

Project Activiteiten

In dit hoofdstuk worden de projectactiviteiten in de breedte uitgelegd. Dit is een schatting van welke activiteiten er zullen plaats vinden, hier kan van worden afgeweken. Vanuit deze activiteiten zal een planning worden opgesteld om het project zo soepel mogelijk te laten verlopen.

Vorbereiding

Plan van Aanpak

- Opstellen plan van aanpak.
- Bestuderen Project Management – Roel Grit - Maken van een plan van aanpak.
- Maken concept plan van aanpak.
- Bespreking plan van aanpak met klant.
- Maken definitief plan van aanpak gebaseerd op feedback.

Opdracht Verduidelijking

- Bespreken opdracht met klant.

Functioneel ontwerp

- Opstellen functioneel ontwerp.
- Bestuderen Project Management – Roel Grit - een rapport schrijven.
- Maken concept functioneel ontwerp.
- Bespreking functioneel ontwerp met klant.
- Maken 2de versie functioneel ontwerp gebaseerd op feedback.
- Tweede gesprek met Klant over functioneel ontwerp.
- Maken definitief functioneel ontwerp gebaseerd op feedback.

Vormgeving Document

- Opstelling Vormgeving document
- Bestuderen Project Management – Roel Grit - een rapport schrijven.
- Maken concept vormgeving document.
- Bespreking vormgevings document met klant.
- Maken definitief vormgevings document gebaseerd op feedback

Technisch ontwerp

- Opstellen technische ontwerp.
- Bestuderen Project Management – Roel Grit - een rapport schrijven.
- Maken concept technische ontwerp.
- Bespreking functioneel ontwerp met klant.
- Maken definitief plan van aanpak gebaseerd op feedback.
- Tweede gesprek met Klant over technische ontwerp.

Concept

Concept

Het project staat al in detail beschreven in de documentatie

Wijzigingsopdracht

Opdracht ontvang ik van de klant en wordt dan verwerkt in de documentatie

Realisatie

Prototype

- Uitwerken concept Darwin museum tot prototype
- Test de prototype.

Testen

- Maak een testplan.
- Test ieder groot onderdeel in het project
- Als het werkt kan je doorgaan met het project.
- Werkt het niet, noteer het in de testplan en herstel de fouten
- Test het opnieuw en ga verder met testen.

Realisatie

- Darwin Museum prototype naar definitief product
- Acceptatie test 1
- Acceptatie test 2

Implementatie

- Implementatie Darwin Museum op webserver

Afronding

- CGI gesprek
- Project klaar
- Kerntaak 3
- Kerntaak 4

Project Grenzen

Begindatum project: Woensdag 4 September 2014 (week 36)

Einddatum project: 2015(week 5)

Start: Gedetailleerde functionele beschrijving.

Analyse: Functionele analyse, Technische Analyse, Prototype.

Ontwikkeling: Website en software op een niet-online omgeving.

Oplevering: Installatie op de online omgeving.

Verdere diensten:

Naast het ontwikkelen van de door de klant bestelde website zal de programmeur geen onderhoud uitvoeren die niet direct aan het project is verbonden.

Taken die niet door de programmeur worden uitgevoerd zijn:

Onderhoud database, onderhoud geleverde applicatie, onderhoud computers die door de klant worden gebruikt en de installatie van deze computers.

Er kan contact worden opgenomen met de programmeur(s) wanneer er een storing is binnen de geleverde applicatie.

Producten

Documentatie:

Plan van aanpak	Week 36
Functioneel ontwerp	Week 37
Vormgevingsdocument	Week 38
Technisch ontwerp	Week 39
Beveiligingsplan	Week 40
Wijziging Verzoek documentatie	Week 41
CGI gesprek (afsluiting kerntaak 1)	Week 41

Applicatie:

Prototype	week 2
Project af	week 2

Kwaliteit

De kwaliteit van het eindproduct moet zo goed mogelijk zijn. Alle eisen moeten in het project verwerkt zitten en zo mogelijk ook de wensen. Er moeten geen fouten in zitten en alles moet meerdere keren helemaal doorgelopen en getest zijn.

De kwaliteit van de tussen producten (prototype, documentatie) moeten zo goed mogelijk uitgevoerd worden. Wanneer er fouten zitten in één van deze tussen producten is dat niet heel ernstig. De reden voor deze keuze is zo dat ik de tijd heb de tussenproducten aan te passen aan de eisen en wensen van de klant

Om de kwaliteit van de applicatie en haar producten te waarborgen test ik het iedere keer wanneer het naar de klant sturen. Wanneer de klant het product binnen krijgt wordt het ook door hem bekeken en teruggestuurd met eventuele aanpassingen. Hiernaast ga ik met eventuele onduidelijkheden of vragen naar mijn begeleiders waardoor hun er dus oog op hebben. Het project staat op google drive waardoor iedere werknemer het project en al haar projecten op ieder gewenst moment van de dag kan bekijken en controleren op kwaliteit.

Normen en technieken

ik gebruik een mvc om orde te houden in de code en dit project netjes en georganiseerd af te kunnen leveren.

Technieken:

- sublime text 3
- PHP 5.4
- SQL
- CSS
- Javascript
- HTML

Planning

Om een planning en orde te handhaven werken wij als groep met een logboek. In dit logboek staat kort beschreven wie welke onderdelen aangepakt heeft. Hiernaast werken wij ook met het SCRUM systeem. In dit systeem stellen we elkaar de volgende vragen:

- Wat heb je gedaan?
- Wat ga je doen?
- Wat zijn je problemen?

Door dit te bespreken komen veel onduidelijkheden aan het licht en kunnen deze zo efficiënt mogelijk verholpen worden.

onderdeel:	datum:	Toegewezen aan:
Plan van aanpak <ul style="list-style-type: none"> - Achtergronden - Projectresultaat - Project Activiteiten - Project Grenzen - Producten - Kwaliteit - Planning - Project Organisatie - Risico's 	Week 36	Dahir Warsame
Functioneel ontwerp	Week 37	Dahir Warsame
Vormgevings document	Week 38	Dahir Warsame
Technisch ontwerp	Week 39	Dahir Warsame
Beveiligingsplan	Week 40	Dahir Warsame
Wijzigingsverzoek documentatie	Week 41	Dahir Warsame
CGI gesprek (afsluiting kerntaak 1)	Week 41	Dahir Warsame
Prototype	week 2	Dahir Warsame
Project af	week 2	Dahir Warsame

Op het moment van het schrijven is de taakverdeling over meerdere onderdelen nog niet duidelijk. In een later revisie van dit document word dit aangepast voor verduidelijking.

Project Organisatie

Om alle opgeslagen documentatie en codering te behouden bewaren we het op een externe harde schijf en hiernaast op Google Drive.

Dahir Warsame	Programmeur, Deelnemer
---------------	------------------------

* Deelnemer = programeerd, maakt documentatie, overlegd.

Gegevens:

Dahir Warsame: dahirwarsame@gmail.com

Kosten en Baten

In dit project is geen sprake van kosten en baten, sinds het om een school project gaat. Er is een urenverantwoording, maar geen uurloon of een maandelijkse vergoeding.

Kosten:

N.V.T

Baten:

Omdat dit een school project is dit alleen beter voor onze kennis in het programmeren en zal dit project ons helpen met het voorbereiden voor onze afstudeerproject.

Dit project kan ons ook een goede cijfer verzekeren en laat ons zien hoe wij met zijn vieren als een team werken.

Risico's

Bij het organiseren en het uitvoeren van het project kunnen er een paar dingen die mis kunnen gaan. Die zijn hieronder beschreven.

Interne risico's

- De projectlid is niet gewend te plannen.
- Er is onvoldoende bekendheid van het project.

Externe risico's

- Onvoldoende tijd.
- Tussentijdse projecten.
- Onduidelijke projectgrenzen.
- Wijzigingen in de samenstelling van de projectgroep.