

### **CMP III – Gastspreker (District01)**

Docent: Raes Kristof

Gastspreker 1: Mante

Gastspreker 2: Floris

Op donderdag 1 december kwamen er 2 gastsprekers van District01 een uitgebreide uitleg geven over drupal en hun bedrijf, wat ze allemaal doen en waar ze voor instaan. Hierbij werd gebruik gemaakt van een powerpoint voor visuele ondersteuning. De presentatie was opgebouwd uit 2 delen, in het eerste deel wordt er meer uitleg gegeven over Drupal. Dit werd uitgelegd door de eerste gastspreker, Mante genaamd. Tijdens het tweede deel ging het vooral over hun werk zelf, het technische aspect, de tools waarmee hun websites zijn opgebouwd, dit werd gepresenteerd door Floris.

In het eerste deel van de presentatie werd er uitgebreid uitgelegd over het maakproces. Dit werd verdeeld onder 12 hoofdstukken: Idee, intake, inschatting & offerte, kick-off, analyse, concept, wireframes, design, ontwikkeling, ondersteuning, oplevering en support & maintenance. Zoals je ziet, begint het allemaal bij het idee, daarvoor moet de klant met zijn idee naar District01 komen, zo komen ze bij de intake. De intake houdt in dat District01 de problemen moet proberen op te lossen, dit wordt gedaan door de project manager.

Hierna wordt er een inschatting van de prijs gemaakt voor de klant en wordt hem een offerte opgemaakt. Na goedkeuring komen we bij de Kick-off. Hierbij is niet enkel het development team betrokken, maar ook de klant. Hier is het de bedoeling dat ze het volledige maakproces uitleggen aan de klant. Vervolgens gebeurt de analyse. Wat wordt er verwacht en hoe moet de website zich gedragen? Dit stellen ze samen aan de hand van sequence diagrams.

Daarna wordt het concept opgesteld, hierbij wordt de structuur voorgesteld, met name de flow, functionaliteit en look & feel komen hierin aan bod. Het is de bedoeling om dit voor te stellen aan de klant zodat hij hierop feedback kan geven, want dit is heel belangrijk vooraleer men aan de ontwikkeling ervan begint. Na het concept kan men beginnen aan de wireframes (tools hiervoor: omnigraher, mockups, balsamiq), je geeft aan welke elementen/componenten in je feature zitten en toont dit visueel aan met een legende. Bij het design wordt er vaak gewerkt met stijlgidsen, sommige hiervan kan men online terugvinden (bv: <https://stijlgids.dev.dcs.antwerpen.be>)

Eenmaal het design en de wireframes volledig bepaald zijn kan men beginnen aan de ontwikkeling. Hierbij bestaat het gevaar dat de klant plots kan zeggen dat hij van gedacht veranderd is en dingen anders wil. De klant denkt dan dat een kleine aanpassing niet veel werk vergt, maar integendeel, dit is niet altijd even simpel. Het gaat van de klant via het bedrijf, naar de ontwerper, de designer, de codeur enzoverder. Zorg er dus voor dat je op voorhand alles goed besproken hebt!

Tenslotte komen we bij de twee laatste stappen van het maakproces, de oplevering en support & maintenance. De klant krijgt zijn afgewerkt product en District01 kan de centjes binnenhalen. Naast de oplevering moet er nog aan support & maintenance gedaan worden. De website moet onderhouden worden of als er iets mis is moet dit aangepast worden.

Het tweede deel van de presentatie, gepresenteerd door Floris, ging meer over de technische uitwerking van de project. Hierbij haalde hij een paar tools aan om het codeerproces te vergemakkelijken en te versnellen. Een voorbeeld hiervan is: **Drupal Shell**, dit is een command line interface voor drupal, het is eenvoudig om commando's uit te voeren en werkt snel. De taak wordt uitgevoerd in php, zonder de webbrowser, er is geen sessie nodig want het is niet nodig om via de admin van Drupal te werken. Dit is ook bruikbaar in scripts.

Verder heeft Floris het ook nog gehad over commando's om het ontwikkelingsproces te versnellen.

.net	php	new media	chapter two
Umbraco CMS	Drupal	Javascript	Project management
Razor	Zend	Angular	
WCF	Symfony	React	Budget management
WPF		Node.js	Resource planning
WebAPI		Backbone	UX + Wireframing
MVC		CSS3, SASS	
		HTML5	

## Besluit

Het was eens boeiend om een gastspreker te horen die hier dit eens kan komen vertellen. Zo hoor je dat het maakproces van een website zeer complex is en veel problemen met zich meebrengt. Hier kan op voorhand aan gewerkt worden door alles op voorhand vast te leggen met de klant zodat er geen misverstanden optreden. Wat men meerdere keren herhaald heeft is dat het beter is om een extra dag of week aan het maakproces toe te voegen zodat je zeker niet in tijdsnood geraakt en de verwachte opleverdatum zeker kan behalen zonder je al te veel stress moet hebben. Dit is een goede buffer om problemen te kunnen opvangen. In tegenstelling tot de negatieve elementen zijn er ook positieve elementen wat Floris heeft aangetoond. Drush is een zeer handige tool om het maakproces te versnellen. Men zou dit beter meer gebruiken, maar velen schrikken hiervan af omdat dit een command line interface is.