****

C# kennis

Plan van Aanpak

Datum: 29-01-2019

Projectgroep: 6

Projectgroepleden: Damion van der Veen, Dylan Bakker, Sven ter Beeke, Stefan van der Hoek, Roy Weghorst, Jesse Renou

Versie: 1

Inhoudsopgave

1 Achtergrond 3

1.1 Opdrachtgever 3

1.2 Huidige situatie klant 3

1.3 Klantvraag 3

2 Aanpak 4

2.1 Projectmethodiek 4

2.2 Projecttijd 4

2.3 Rolverdeling 4

3 Risico’s 4

# Achtergrond

## Opdrachtgever

Roc Van Twente

## Huidige situatie klant

Soundsharp wil graag een nieuwe applictie voor de top 2000. Omdat ze geen software ontwikkelaars in dienst hebben besteden ze dit uit aan softwareontwikkelaaars.

## Klantvraag

Soundsharp zou graag een applicatie willen waarin de site van de top 200 veel overzichtelijker word voor bezokers van de website.

# Aanpak

## Projectmethodiek

Scrum

Faseringen:

1. Kies een ‘producteigenaar’: iemand met visie op wat er geproduceerd moet worden. En vorm een klein team die het werk gaan uitvoeren. En een wijs een ‘scrummaster’ aan: iemand die het team helpt en hindernissen verwijdert.

2. Controleer of de producteigenaar het mandaat vanuit zijn achterban heeft om zelf besluiten te nemen. Een belangrijke taak van de producteigenaar is het bepalen van de functionaliteit en de prioriteiten aangeeft (wat moet het kunnen). Hij bepaalt ook opleverdata, geeft feedback op de opgeleverde producten, managet stakeholders en accepteert of weigert opleveringen. De eigenaar is één persoon en geen comité.

3. Zoek een scrummaster die het team ondersteunt door de leden te coachen op het vlak van zelforganisatie en multidisciplinair werken. Hij begeleidt het team bij het maken van producten. Een belangrijke taak is het verwijderen van belemmeringen in de voortgang en ten slotte faciliteert en begeleidt hij de ‘stand up meetings’.

4. Vorm een team van drie tot negen mensen, die zelfsturend aan de slag kunnen gaan. Het team bevat verschillende mensen met diverse vaardigheden. Ze leveren in korte sprints steeds nieuwe werkende tussenproducten of werkende prototypes op. Zoek teamleden die zich kunnen aanpassen aan de omstandigheden, die elkaars fouten accepteren om er van te leren en die op gezette tijden willen evalueren.

5. Maak het mogelijk dat teamleden, zowel teamleden, scrummaster en de producteigenaar, dagelijks samen kunnen werken, bij voorkeur op dezelfde plek. 6. Maak een lijst van alles wat gedaan moet worden om de visie van de producteigenaar te realiseren (in scrum taal de Product-backlog). Plan met het team welke taken er in de eerste ‘sprint’ (werkperiode, van een dagdeel tot een maand) af kunnen komen. Schuif die briefjes tijdens de sprint naar de kolom ‘te doen’ – en dan naar ‘bezig’ en ‘klaar’.

7. Voer de sprint uit totdat de geplande tijd voorbij is, en hopelijk is dan ook een groot deel van het beoogde eindproduct is opgeleverd. Vraag feedback van de producteigenaar.

8. Houd als team elke ochtend een scrumvergadering van maximaal een kwartier, waarin ieder teamlid vertelt wat hij de vorige dag heeft gedaan, wat hij vandaag gaat doen en wat de hindernissen zijn die hem of het team verhinderen het sprint-doel te behalen?. Bepaal vervolgens als team, naar aanleiding van de vorige iteratie (sprint) wat in de volgende sprint wordt opgepakt.

9. Maak een takenlijst en zet daarbij wat het snelst afmoet. Ken aan elke taak een grootte toe: 'mensen zijn slecht in het plannen vann werkuren, plan aan de hand van de relatieve omvang: klein, gemiddeld, groot' (Sutherland)

10. Zet alle taken op plakbriefjes en plak die in de linkerkolom van een ‘scrumbord’ dat zichtbaar aan de muur hangt. Op het zogenoemde Scrumbord

11. Demonstreer aan het eind van de sprint het werkende product dat tijdens die sprint is gemaakt. Het hoeft geen geheel uitontwikkeld product te zijn, maar wel een uitontwikkelde module daarvan. Iedereen is hierbij welkom, zoals Sutherland het zegt: ‘niet alleen de producteigenaar, de scrummeester en team, maar ook aandeelhouders, managers, klanten, noem maar op.’ En evalueer de manier van werken van het team: bepaal wat er beter kan.

12. Begin zo snel mogelijk aan de volgende sprint-cyclus, en houd daarbij rekening met de ervaringen van het team met hindernissen en verbeteringen in het proces

## Projecttijd

<Geef hier een grove planning van de faseringen.>

## Rolverdeling

Productowner: Roc van twente

Scrummaster: Damion van der Veen

Deelnemers: Dylan Bakker, Sven ter Beeke, Stefan van der Hoek, Roy Weghorst, Jesse Renou

# Risico’s

Het risico is dat we als team kennis hebben over verschillende talen en dat we daardoor gaan bosten met elkaar. Ook kan het zijn dat de een veel verder voorop loopt dan de ander. Onze maatregelen omdat te voorkomen is door ieder eklaar te helpen waarin zij goed zijn.