2019

Luuk van Koppenhagen

[Bedrijfsnaam]

1-1-2019

Plan van aanpak: EenmaalAndermaal

Inhoudsopgave

[Inleiding 1](#_Toc6223159)

[Uiteindelijke resultaat project 2](#_Toc6223160)

# Inleiding

Dit project wordt gemaakt voor het bedrijf IConcepts. Dit bedrijf wilt graag een groene veiling website hebben omdat het bedrijf denkt dat die branche de komende jaren exponentieel gaat groeien.

# Uiteindelijke resultaat project

Wat is het uiteindelijke doel van het project, en wat moet er na de deadline staan. Dat is wat er besproken gaat worden in dit hoofdstuk. We gaan kijken naar wat er na de deadline moet staan om dit project succesvol af te ronden.

Het doel van dit project is het maken van de veiling website “eenmaal-andermaal”.

**Het doel is een website die naar de eisen werkt en die beveiligd is tegen de eisen die iConcepts stelt (bijv. SQL-injection). Deze veiligheidseisen worden besproken met de product owner en worden daarop afgesteld zodat de eisen zo goed mogelijk geïmplementeerd worden. Ook aan het eind van het project moet er documentatie zijn over het gemaakte project en er moet ook duidelijk worden wat de capaciteiten zijn van het product en wat er wel en niet gedaan kan worden met dit product.**

# Hoofdstuk 2: Achtergronden

iConcepts wil de veilingsite EenmaalAndermaal lanceren omdat zij een groei verwacht in de vraag naar gebruikte artikelen door de economische crisis. Verder ziet zij nu ook ruimte tussen de bestaande veilingsites voor een eigen aanpak en bijbehorend marktaandeel.

iConcepts kiest ervoor deze opdracht bij studenten van ICA uit te zetten omdat de verwachting is dat daarmee creatieve oplossingen bereikt worden, die een meerwaarde geven ten opzicht van concurrerende veilingsites.

Alle studenten van de ICA zijn verantwoordelijk voor de uitvoering van het project, en zij zullen het project ook presenteren.

# Hoofdstuk 9: Planning

Het project valt te onderscheiden tussen drie verschillende fases: PreGame, Game (bestaande uit 3 sprints), PostGame.

## PreGame

## Game

De game bestaat uit drie sprints van twee weken elk.

## PostGame

## Tijdlijn