2019

Groep 37

15-4-2019

Plan van aanpak: EenmaalAndermaal

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc6229956)

[Achtergronden 3](#_Toc6229957)

[Eindresultaat project 4](#_Toc6229958)

[Projectgrenzen 5](#_Toc6229959)

[Randvoorwaarde 6](#_Toc6229960)

[Planning 7](#_Toc6229961)

[PreGame 7](#_Toc6229962)

[Game 7](#_Toc6229963)

[PostGame 7](#_Toc6229964)

[Tijdlijn 7](#_Toc6229965)

[Projectorganisatie en communicatie 8](#_Toc6229966)

[Risico’s 10](#_Toc6229967)

# Inleiding

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

Dit document is bestemd voor de opdrachtgevers om in te kunnen zien wat het plan van aanpak is van de projectgroep. Het geeft een globale lijn die aangehouden dient te worden tijdens het maken en opleveren van het project Eenmaal Andermaal. In andere woorden staat in dit document de globale opbouw naar het eindproduct toe.

In dit document staan de basis eisen en aspecten die geproduceerd gaan worden. Ook staat hier in wat de visie voor het eindrapport en eindproduct moet worden. Dit wordt in de komende periodes nog wel aangepast maar de wensen van de product owner en de visie van de projectgroep maar in dit bestand staat een ruwe opmaak.

# 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 opzichte van concurrerende veilingsites.

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

# Eindresultaat 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”. Op deze site kunnen items aangeboden worden ter veiling. Mensen kunnen deze artikelen zien, met foto en beschrijving erbij, en kunnen bieden op deze producten. Er moet natuurlijk een account gemaakt kunnen worden zodat gebruikers hun website kunnen personaliseren.

Ook moet er in dit project een database opgezet worden waar alle bestanden, foto’s, beschrijvingen en id’s aan toegevoegd kunnen worden. Deze database moet ook worden geleverd bij het project.

Er zijn eisen gesteld voor verschillende partijen die meewerken aan dit project, namelijk de product owner IConcepts, en de HAN kijkt mee vanwege de betrokkenheid van studenten. Onderstaand een lijst met producten, rapporten of bestanden die een van de bovengenoemde partijen wilt hebben:

IConcepts:

* Een plan van aanpak waarin de opdracht en de samenwerking precies beschreven staat.
* Een onderzoeksrapport met de gebruikte ontwikkelmethoden en de werking daarvan.
* Een werkend prototype van “Eenmaal Andermaal” en een beveiligde beheer omgeving.
* Een testrapport met de beschreven testen en de resultaten hiervan.
* Een handleiding voor het gebruik van de website en het eventuele onderhouden hiervan.
* Een presentatie om het prototype te laten zien.

HAN:

* Alle bovengenoemde verslagen.
* Een projectverslag.
* Een individueel projectverslag en eventueel belangrijke individuele bijdrages en individuele ontwikkelingen.
* Een logboek waarin staat wie wat gedaan heeft en waar hij/zij dit gedaan heeft.

De hierboven genoemde onderdelen zijn voor nu een inschatting en er zullen ongetwijfeld veranderingen of extra producten bij komen. Maar voor nu is deze inschatting volgens de projectgroep voldoende en zijn ervan overtuigd dat met deze bestanden er een goede indicatie gegeven kan worden met wat er gemaakt moet worden en wat er uiteindelijk ingeleverd moet worden.

# Projectgrenzen

Het project kent 8 volledige werkweken. Daarna is er in week 9 de formele afronding met de eindpresentatie aan iConcepts.

Tijdens het project werken we niet alleen aan de opdracht voor iConcepts. We werken ook aan onze eigen professionele ontwikkeling. Daarvoor reserveren we per saldo 1 dag (7,5 uur) per week. We besteden dus maximaal 30 uur per week aan de groepsproducten en de daaraan verwante projectactiviteiten.

We leveren per sprint een prototype op dat gebruikt kan worden voor testdoeleinden. Het hoeft nog niet volledig operationeel te zijn maar wel in bezit zijn van een testrapport en documentatie. Dit is zodat er snel gewerkt kan worden en duidelijk blijf wat er gebeurt

# Randvoorwaarde

* Er is toegang tot benodigde systemen. (Onderwijs Online, iSAS, PluralSight)
* Er is toegang tot GitHub
* Er moet bij elke commit bij GitHub een titel en commentaar bij
* Als iemand ziek is moet hij dat zo snel mogelijk melden
* Als iemand te laat is wordt dit vermeld via de whatsapp groep
* Er mag mogelijk van huis gewerkt worden via discord
* De product owner en scrum coach zijn (los van elkaar) minimaal eens per week aanwezig bij overleg en ze zijn tussendoor bereikbaar voor vragen.

# Planning

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

## Pre Game

-

## Game

De game bestaat uit drie sprints van twee weken elk.

## PostGame

-

## Tijdlijn

# Projectorganisatie en communicatie

Het projectteam begint de dag met een daily stand-up hierin bespreken we wie wat gaat doen. Vervolgens gaan we werken aan de verdeelde taken. Verder is er minimaal één keer per week contact met de product owner en scrum begeleider. Wekelijks is er een terugblik op de taken van afgelopen week, maar ook op de samenwerking. Er is ruimte voor feedback op elkaar. Iedereen wordt geacht op maandag tot en met donderdag aanwezig te zijn vanaf 9.00 uur. Tijdens vergaderingen zal Luuk (gegevens onder) de aantekeningen maken.

Door een goed overleg zal de samenwerking positief beïnvloeden en wordt er binnen de groep een goede kennisstroom komen en zullen de projectleden elkaar goed aanvullen. Ook zal er overleg plaatsvinden wanneer nodig.

Bij dit project zijn 9 personen betrokken.

**Projectteam:**

Luuk van Koppenhagen

615948

[LGJ.vanKoppenhagen@student.han.nl](mailto:LGJ.vanKoppenhagen@student.han.nl)

Dylan Zweers

613919

[DB.Zweers@student.han.nl](mailto:DB.Zweers@student.han.nl)

Hidde Koomen

622241

[HL.Koomen@student.han.nl](mailto:HL.Koomen@student.han.nl)

Axel van Duifhuizen

621083

[AO.vanDuifhuizen@student.han.nl](mailto:AO.vanDuifhuizen@student.han.nl)

Niels Deenen

614479

[NTP.Deenen@student.han.nl](mailto:NTP.Deenen@student.han.nl)

Sven van Beek

622608

[SHT.vanBeek@student.han.nl](mailto:SHT.vanBeek@student.han.nl)

**Product owner:**

Misja Nabben

[Misja.Nabben@han.nl](mailto:Misja.Nabben@han.nl)

**Procesbegeleider:**

Sjors Goossens

[Sjors.Goossens@han.nl](mailto:Sjors.Goossens@han.nl)

**Professional skills:**

Sander Ram

[Sander.Ram@han.nl](mailto:Sander.Ram@han.nl)

Voor de snelle communicatie met de product owner wordt er één email adres aangemaakt om duidelijk te kunnen communiceren. Ook kunnen alle leden van de projectgroep de mail conversaties lezen.

Het gezamenlijke email adres:

iprojectgroep37@gmail.com

# Risico’s

Bij onvoorziene uitval van een lid van de projectgroep is er het risico dat we minder functionaliteit kunnen opleveren. Of de beoogde functionaliteit kan wel opgeleverd worden maar dan van minder hoge kwaliteit.

Bij een tekort aan vakinhoudelijke kennis in de projectgroep is er het risico dat we onvoldoende gelegenheid hebben om ons de benodigde kennis eigen te maken. Dit heeft dan effect op (de kwaliteit van) de op te leveren functionaliteit.

Bij een hardware fout van een computer kan voor vertraging zorgen en ervoor zorgen dat een lid minder kan werken en presenteren.

Bij probleem met GitHub is er een mogelijkheid op data verlies en dus een grote achterstand