

Plan van aanpak

Elviana Cornelissen
12/04/2019

598830

Groep 14

Inleiding

Het doel van deze PvA is er om voor te zorgen dat er een basis website is voor het bedrijf IConcepts genaamd EenmaalAndermaal. Het is een opzet voordat het team verder gaat met het project. Het team of SCRUM team refereert naar groep 14, het nummer die het team heeft ontvangen van ICA.

Inleiding	2
Achtergrond van het project	3
Doelstelling	3
Projectgrenzen	4
Randvoorwaarden	4
Op te leveren producten en kwaliteitseisen en uit te voeren activiteiten	4
Ontwikkelmethoden	5
Projectorganisatie en communicatie	6
Planning	7
Risico's	7
Bronvermelding	7

Achtergrond van het project

iConcepts wil de veilingssite 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 veilingssites 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 veilingssites.

Doelstelling

Dit project dient voor een prototype om een basis te leggen voor EenmaalAndermaal. Hierbij heeft iConcepts ICA studenten gevraagd om site te maken die zoveel mogelijk automatisch doet, dat hij idiot-proof en hufferbestendig is, gebruiksvriendelijk en intuïtief werkend, en dat hij mooi oogt en ergonomisch en psychologisch prettig overkomt. Verder moet de site onderscheidend zijn dan van de concurrenten.

Studenten kunnen ervoor zorgen dat EenmaalAndermaal uniek zal stralen tussen de concurrenten. Ook houden zij rekening mee voor alle spelregels die u hanteert zoals die zijn benoemd in Appendix A. Verder kan er gekeken worden naar het gebied van internetwetgeving. Deze regels worden gevolgd en duidelijk gemaakt voor iConcepts en nieuwe gebruikers van EenmaalAndermaal om zo de betrouwbaarheid te laten zien. iConcepts heeft gevraagd om de processen in het model te controleren en vervolgens graag advies hierover willen hebben.

Verder in de applicatie zal er een database worden gebouwd in DBMS en een beheeromgeving gecreëerd voor de beheerders.

Voor ICA studenten zijn er individuele resultaten. Hierbij richt elke student op het ontwikkelen van zichzelf en het vergroten of verbeteren van zijn of haar beroepsvaardigheden. Dit nemen we mee in de planning en hier zal dus rekening mee gehouden 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 een prototype op dat gebruikt kan worden voor testdoeleinden. Het hoeft nog niet volledig operationeel te zijn.

Randvoorwaarden

Gedurende de looptijd van het project is er een geschikte werkruimte beschikbaar met toegang tot internet.

De te gebruiken server dient tenminste tijdens kantooruren beschikbaar te zijn.

De product owner en scrum coach zijn (los van elkaar) minimaal eens per week aanwezig bij overleg en ze zijn tussendoor bereikbaar voor vragen.

Er is toegang tot benodigde systemen. (OnderwijsOnline, iSAS, PluralSight)

Op te leveren producten en kwaliteitseisen en uit te voeren activiteiten

Tabel om het overzichtelijk te maken.

Op te leveren resultaat	Beschrijving
Automatische site	Goede relaties in de databank zodat buitenaf de site EenmaalAndermaal niet veel zelf moet worden gedaan.
Gebruiksvriendelijk	EenmaalAndermaal is gemakkelijk te gebruiken bij nieuwe gebruikers hierdoor zijn geen trainingen nodig.
Intuïtief werkend	Knoppen en menu's staan waar de gebruik verwacht waar ze staan, goede structuur in de website zodat er geen verwarringen en complicaties zijn voor het vinden van een voorwerp bijvoorbeeld.

Ergonomisch en psychologisch	EenmaalAndermaal wilt comfort als de site wordt weergegeven, het geeft een kalme sfeer en niet te druk of te aanvallend.
Onderscheidend	EenmaalAndermaal kan uitstaan van de concurrenten door een creatieve design te implementeren gemaakt bij het team zelf.

Tabel 1 : Eisen

Over het adviseren over het procesmodel kan er een adviesrapport worden geschreven. Een product van goede kwaliteit is als het team en het bedrijf IConcepts tevreden zijn met het product. Dit kan bereikt worden met goede communicatie en het laten zien/ demonstreren van het product.

[Onduidelijkheden: Hufterbestendig? en idioot-proof? Wat wordt hiermee bedoelt?]

Ontwikkelmethoden

SCRUM is de gegeven methoden voor het I-Project. SCRUM maakt gebruik van de kennis op basis van wat bekend is. Zo is het mogelijk om voorspelbaarheid te optimaliseren en risico's onder controle te houden.

De voordelen van een scrum is dat er herhalend in een korte periode resultaat wordt geleverd. Hiermee is er altijd een werkend gedeelte van het project om te demonstreren. Op dit gedeelte wordt feedback gegeven dit geeft meteen aan wat beter kan of wat verandert moet worden. Hiermee is het mogelijk om flexibel te zijn met het product. Als er bijvoorbeeld een aanpassing gedaan moet worden, dan kan het team hier flexibel mee omgaan. Het zorgt voor minder stress tussen de teamleden en stakeholders zijn tevreden met het product.

De nadelen van een SCRUM is als een SCRUM team niet goed kan samenwerken. Door bijvoorbeeld niet te communiceren of transparant te zijn in wat een teamlid doet. Kan zo de samenwerking uiteen vallen. Zonder een team wordt geen goed product gebouwd. Maar dit probleem kan worden voorkomen. Met begeleiding van de Scrum Master is het mogelijk om het team te motiveren en te helpen waar nodig om bij te sturen.

Projectorganisatie en communicatie

Wat in dit project vaak zal terugkomen zijn de Sprints, deze worden 3 keer gedaan in de hele periode waar het team 2 weken de tijd heeft om een werkend gedeelte te creëren. Voor de sprint planning is er contact met de opdrachtgever Rein Harlé en het SCRUM team.

De rollen voor het SCRUM team moet nog worden bepaald in een meeting met een SCRUM coach. Dat is voor groep 14 , Ben van Hoof waar een eerste weekly sitdown mee geregeld is. Hieruit wordt een SCRUM master gekozen die met behulp van de coach de daily stand ups, de reviews en de retrospective regelt en deze ceremonies uitvoert.

Verder is er contact met een professional skills docent, die behandelt op productgroepniveau relevante skills. Zoals het verbeteren van communicatie en feedback om zo de wensen van de stakeholders tevreden te stellen en het team zelf te verbeteren. Ook wordt er aandacht besteedt aan zelfontwikkeling door te reflecteren en persoonlijke leerdoelen te stellen. Voor het team is de professional skills docent Rody Aldenhoven.

Werkafspraken in het team zijn, dat er communicatie is tussen teamleden zodat zij elkaar kunnen helpen. Er is transparantie, het proces is zichtbaar voor de verantwoordelijke die het resultaat leveren. Hierbij wordt er gebruik gemaakt van een product backlog. Er wordt een Definition of Done gedefinieerd aan het resultaat.

Om de kwaliteit hoog te houden wordt de voortgang geïnspecteerd en er wordt rekening gehouden met het aanpassen van het product zodat het product acceptabel is.

Planning

Door het project heen zijn verschillende fases te onderscheiden; PreGame, Game (3 sprints) en PostGame. De PreGame zorgt voor hoe haalbaar het project is. Er wordt gepland en visies worden bepaald, risico's worden geïdentificeerd en er wordt gekeken naar de product backlog, deze wordt ingevuld en verder uitgewerkt. Tijdens de Game zijn er 3 sprints hierin wordt geanalyseerd, ontworpen op basis van requirements daarna geïmplementeerd, getest en geëvalueerd tot er een deel van het product tot stand is gekomen. Uiteindelijk is er een postGame waar het eigenlijk eindigt. Er wordt een systeemtest gedaan, handleidingen en gebruikersdocumenten gemaakt. Dus waar het hele product af moet zijn met bijhorende bijsluiters.

Een standaard sprint heeft vooraf een sprint planning, tijdens de sprint zijn er dagelijkse scrums georganiseerd, het ontwikkelwerk wat daaruit volgt zijn de sprint retrospective en de sprint review. Hierna wordt er incrementeel iets toegevoegd aan het product.

[Niet zeker hoe de tijdlijn eruit moet zien?

Ik weet niet zeker hoeveel tijd hiervoor moet worden ingepland. Aangezien ik niet heel goed kan inschatten hoe snel iedereen is. Per sprint zijn er 2 weken beschikbaar. 1e week kan de sprint planning worden georganiseerd, daarna heb je dagelijkse scrums. In week 2 zal het retrospective en review plaatsvinden.]

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.

Bronvermelding

OnderwijsOnline, I-Project - Samenvatting van Scrum. Geraadpleegd op 12 april 2019.

OnderwijsOnline, Scrum. Geraadpleegd op 11 april 2019.

OnderwijsOnline, I-Project - Plan van Aanpak. Geraadpleegd op 12 april 2019.

OnderwijsOnline, EenmaalAndermaal Appendix A-D. Geraadpleegd op 11 april 2019.

Bijlveld, N.L. en van Bers, A.C.(voorjaar 2019) Studiehandleiding.