1. Inleiding

Het doel van dit project is om een veilingssite te maken voor de opdracht gever iConcepts, wie verantwoordt wordt door de product owner, Rein Harlé. De veilingssite heet EenmaalAndermaal, dat puur gebruikt wordt voor testen. Er waren al kleine onderdelen van een ontwerp beschikbaar, die we zijn gaan uitbreiden. In dit document wordt bescreven …

2. Achtergrond van het project

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.

3. Doelstelling, opdracht en op te leveren resultaten voor het bedrijf en school

Het doel van dit project was niet alleen om een werkende site te maken, ook was het voor ons belangrijk om als een groep te leren samen te werken, om meer van de SCRUM methode te leren, en om betere verslagen te schrijven.

Opdrachtbeschrijving

iConcepts krijgt een volledig werkende veilingssite, waarbij alle klantgegevens en informatie over biedingen worden opgeslagen in een database.

Voor school leveren we ook nog een individueel projectverslag in, waarin wordt bijgehouden wat ieder persoon heeft gedaan en hoe de samenwerking ging etc.

4. 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.

5. 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)

6. Op te leveren producten en kwaliteitseisen en uit te voeren activiteiten

7. Ontwikkelmethoden

Belangrijkste uitgangspunten:

Samenwerking van het team, veel contact met de product owner, flexibel werken.

Voordelen:

Door het vele contact en het in delen opleveren, is het niet erg als er iets niet klopt, want je kunt het snel aanpassen zonder dat er grote gevolgen zijn. Ook wordt er een goede band ontwikkeld in het team, door de samenwerking.

8. Projectorganisatie en communicatie

Daily scrum, sprint retrospective, sprint review, sprint backlog

-

Development team, scrum master, product owner.

9. Planning

10. Risico’s