|  |  |
| --- | --- |
| Afbeeldingsresultaat voor online veilingsite  Casus Eenmaal Andermaal  Plan Van Aanpak | Hendrik Otten  Studentnummer: 619129  Datum: 14-09-2018  Versie: 1.0 |

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc6252645)

[Achtergrond van het project 2](#_Toc6252646)

[Doelstelling 2](#_Toc6252647)

[Projectgrenzen 2](#_Toc6252648)

[Randvoorwaarden 3](#_Toc6252649)

[Producten, kwaliteitseisen en uit te voeren activiteiten 3](#_Toc6252650)

[Ontwikkelmethoden 4](#_Toc6252651)

[Projectorganisatie en Communicatie 4](#_Toc6252652)

[Globale Planning 5](#_Toc6252653)

[Risico’s 5](#_Toc6252654)

# Inleiding

In dit plan van aanpak wordt duidelijk gemaakt wat het doel van het i-Project. Het draait om het samen stellen van een veilingsite door gebruik te maken van de Scrum-Methode. Hoe de Scrum-Methode werkt wordt verder uitgelegd in dit document op bladzijde: 9. Binnen het plan van aanpak zal dus precies worden uitgelegd hoe het team te werk zal gaan, om de veilingsite zo goed en mooi mogelijk te maken.

# 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.

# Doelstelling

Het doel van de gegeven opdracht is het realiseren van een veilingsite. De site moet er goed uitzien en moet gebruiksvriendelijk zijn. De opdrachtgever heeft een kleur meegegeven die gebruikt zal moeten worden bij het design van de website. Dit wordt allemaal gerealiseerd via de Scrum-Methode, deze methode zal verder worden uitgelegd op bladzijde 9.

# 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 het project moet er een ruimte beschikbaar zijn waar het team zich kan vestigen om aan het werk te gaan.
* Het internet moet beschikbaar zijn om informatie op te zoeken.
* Er moet toegang zijn tot de systemen die nodig zullen zijn tijdens het project.

# Producten, kwaliteitseisen en uit te voeren activiteiten

|  |  |
| --- | --- |
| Resultaat Eis | Beschrijving |
| Zelfwerkende site | De site werkt op zich zelf er zijn geen andere benodigdheden voor nodig. |
| Intuïtief | De site is gebruiksvriendelijk zelfs voor technofoben. |
| Sterk | De site kan niet snel gehackt of kapot gemaakt worden. |
| Onderscheden | De site moet anders zijn dan concurrenten zoals bijvoorbeeld E-Bay of Marktplaats. |

# Ontwikkelmethoden

De kern van Scrum is dat het zelfsturende en multidisciplinaire [Scrumteam](https://scrumguide.nl/scrumteam/) een project oppakt. Dit is mogelijk, omdat Scrum ervan uitgaat dat de benodigde kennis bij de teamleden aanwezig is. Ieder teamlid is betrokken bij het verdelen van de taken, het benoemen van blokkades en het plannen.

Het team wordt geleid door een [Scrum Master](https://scrumguide.nl/scrum-master/). Deze leidt aan het begin van iedere dag de ‘[Daily Scrum](https://scrumguide.nl/daily-standup-meeting/)‘ meeting, ook wel ‘Daily Standup’ genoemd, omdat deze meeting altijd staand gebeurd. De meeting duurt maximaal 15 minuten en de teamleden beantwoorden de volgende drie vragen:

* Wat heb ik gedaan?
* Wat ga ik doen?
* Wat zijn de problemen?

Mede door deze meeting werken de teamleden nauw samen en kan veel kennis uitgewisseld worden.

Naast de Scrum Master is er de [Product Owner](https://scrumguide.nl/product-owner/). Deze werkt samen met de stakeholders en de klant(en) en maakt een lijst met taken en eisen. Dit wordt ook wel een ‘User Story’ genoemd. De Product Owner moet ervoor zorgen dat de belangrijkste vereisten als eerste geïmplementeerd worden. Dit wordt doorgespeeld naar de mensen van het Scrum team. Zij geven van iedere User Story een inschatting van de hoeveelheid tijd die nodig is en de ontwikkelcapaciteit. Het team kan een betrouwbare inschatting maken omdat de Stories regelmatig met de opdrachtgever worden besproken. Het werk loopt op deze manier bijna nooit uit.

## Projectorganisatie en Communicatie

Er wordt gebruik gemaakt van de Scrum-Methode. Er wordt drie keer een sprint van 2 weken gehouden om uiteindelijk de veilingsite af te hebben na 8 weken. Hieronder staat een globale planning.

# Globale Planning

**Pre-Game fase (Week 1)**

Er zijn in dit project drie fases namelijk: pre-game, game en post-game. Het begint allemaal met de fase pre-game. In deze fase zal het ‘High Level Architectuur’ en het ‘High Level Design’ bepaald worden. Met het ‘High Level Architectuur’ worden de globale software componenten in beeld gebracht. Met het ‘High Level Design’ word het design van de website bepaald. Er wordt bijvoorbeeld vastgesteld welke kleur combinatie er gebruikt wordt over de hele website. Ook zal er een planning gemaakt worden.

**Game fase (Week 2-3-4-5-6-7)**

Als de pre-game fase is afgerond komen we aan bij de game fase dit is de fase waar het echte werk gaat gebeuren. In deze fase zijn er drie sprints elke sprint zal twee weken duren. In een sprint worden er een aantal taken uit de productbacklog gehaald omdat die te maken in die sprint. Aan het einde van de sprint zal er uiteindelijk een werkend deel van het totaal uit moeten komen wat kan worden opgeleverd aan de opdrachtgever. Na de sprint zou er een retrospectieve gehouden worden, waarbij kritisch wordt gekeken wat er verbeterd kan worden voor de volgende sprint. Ook wordt er nog een sprint review gehouden dit is bedoeld om te kijken of het werk te weinig teveel of precies genoeg was. Hierna zullen nog twee sprints volgen waarbij andere delen van de productbacklog aan bod komen. Uiteindelijk na elke sprint zal het product af moeten zijn. Tijdens de game fase wordt er ook elke dag een daily-stand-up gehouden om te kijken of alles nog soepel verloopt.

**Post-Game fase (Week 8)**

Na de game fase komen we aan bij de post-game fase. In deze fase wordt het gemaakte product getest en er wordt een presentatie voorbereid om het gemaakte product te presenteren aan de opdrachtgever.

# 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.