



Project “The Wall”

februari 2019

Doelstelling

1. Leren een CMS met inlog en afbeeldingen stream te ontwikkelen.
Denk aan: Flickr, Photostream, Instagram, etc.
2. Leren inventariseren en prioriteren van requirements
3. Leren samenwerken en planmatig werken op projectbasis

Bovengenoemde doelen zijn gekoppeld aan [kerntaken 1 en 2 van het kwalificatiedossier \(KD\)](#).

Ook een link naar een Wiki over het KD: <http://nl.kdmdma.wikia.com/wiki/Documenten>

Inleiding

We gaan heel periode 3 in duo's werken aan de ontwikkeling van een website voor een opdrachtgever.

De opdracht

'The Wall' is een website, die afbeeldingen toont. Hij staat online en heeft de volgende kenmerken:

- afbeeldingen zijn aanklikbaar, waarmee ze in een modaal venster groter worden weergegeven met de titel van de afbeelding en eventueel meer informatie over de afbeelding.
- Een geregistreerde bezoeker kan afbeeldingen toevoegen waarbij:
 - een titel moet worden meegegeven;
 - de afbeeldingen verschillende afmetingen mogen hebben;
 - aan de afbeelding tags meegegeven kunnen worden;
 - er eventueel meer informatie over de afbeelding kan worden toegevoegd.
- afbeeldingen worden in de juiste verhouding weergegeven.
- er is een roll-over effect voor apparaten met een muis.
- de website is responsive, zodat de pagina er behalve op een desktop ook optimaal uitziet op een tablet of een smartphone.

Extra's:

- afbeeldingen worden in willekeurige volgorde weergegeven.
- afbeeldingen kunnen van positie veranderd worden, zodat 'the Wall' spannend blijft.
- afbeeldingen kunnen op verschillende manieren gesorteerd worden door de gebruikers (bijv op uploaddatum, gebruiker, titel of grootte).
- de compositie op 'the Wall' is aansluitend, zodat er geen gaten vallen.
- een bezoeker kan zijn eigen favoriete 'Wall' maken door afbeeldingen aan een favorietenlijst toe te voegen
- er is een zoekfunctie aanwezig.
- De registratie beveiligen door een email met verificatie link.
- een admin-pagina

Functionele eisen

- Maak een pdf document met titelblad: titel, namen, klassen, datum en inleiding (korte beschrijving van 'the Wall': een website die afbeeldingen toont).
- maak registreren en inloggen van de gebruiker mogelijk (denk ook aan de user feedback zoals foutmeldingen).
- Responsive voor desktop, tablet en smartphone, alles past binnen het scherm en werkt prettig.
- Een geregistreerde gebruiker is zijn wachtwoord vergeten, en dan? Beschrijf de stappen (dit wordt in het functionele ontwerp beschreven, hoeft niet werkend te zijn op de website).

- Maak het uploaden van de afbeeldingen mogelijk .
- Geef in een schets weer wat er in de menubalk aanwezig zou moeten zijn.

Producten

Product backlog

Een [product backlog](#) (excel of word) met de uitkomst van de brainstorm over jullie “Wall” project. Omschrijf alle functionaliteiten, onderdelen en ideeën die “The Wall” in de vorm van een (lange) lijst. Geef per onderdeel aan: M(ust have), S(hould have, C(ould have) of W(ont have) - M (moet er echt in, is vereist), S (zou er in moeten zitten), C (kan er in, maar zou ook weggelaten kunnen worden) en W (bij nader inzien gaan we dit niet doen) (dit is de [MoSCoW methode](#))

Resultaat: document

Plan van aanpak / functioneel ontwerp

Document met beschrijving hoe je het project aan gaat pakken

- Planning per week
- Beschrijving van het gewenste verloop van de ontwerpfases:
 - Wat?
 - Hoe?
 - Wie?
 - Wanneer?
- Beschrijving van alle onderdelen en hoe dit functioneel gaat werken
- Beschrijving van de realisatiefases

Resultaat : document

Interactieontwerp en grafisch ontwerp (conceptontwikkeling)

- Minimaal 2 ideeën per onderdeel (schets)
 - Wireframes
 - Schermontwerpen (afbeeldingen)
- Wat gaat de gebruiker zien als hij met de muis over de afbeeldingen gaat?
- Wat gaat de gebruiker zien als hij een afbeelding aanklikt?
- Hoe zien het inlog- en registratie scherm er uit?
- Hoe zien de schermen voor het uploaden van de afbeeldingen er uit?

Resultaat : Voor elk onderdeel een document

Technisch ontwerp

- Bedenk welke tabellen er in de database noodzakelijk zijn en welke data ze moeten bevatten en wat voor datatype? (datum, getal, tekst)

Beoordeling

Ingeleverde producten:

- Product backlog met prioritering
- Plan van aanpak
- Interactieontwerp & grafisch ontwerp
- Technisch ontwerp

Eindpresentatie

Opgeleverde en werkende “The Wall” website

Projectdocenten

Theo den Blanken, Miloš Despotović, Gerrit Tijhof & Hidde Braun

Betrokken vakken

FRO: trainingen css-precisie, JSON, modaal venster, css-animatie, flexbox

BAP: registreren (met verificatiemail), inloggen/uitloggen, adminpage voor het beheer van accounts en afbeeldingen, afbeeldingen uploaden, afbeeldings gegevens uitlezen, afbeeldings gegevens in de database opslaan, beheer van afbeeldingen, zoek- en sorteerfunctionaliteit

UXD: wireframes, gebruiksvriendelijkheid, schermindeling, user journeys

PROJ: werken aan project “the Wall”, plannen, samenwerken

Planning en deadlines

In onderstaande tabel staat een globale indeling van de doorloop van het “The Wall” project. Lees dit goed door, zodat je weet wanneer je met welke werkzaamheden bezig bent, wat het resultaat van dit onderdeel is, en wanneer je dit moet inleveren.

lesweek	datum	werkzaamheden	Inleveren / opleveren	bijzonderheden
1	25 februari – 1 maart	Briefing + teamindeling (duo's) en debriefing	Debriefing	
2	4 maart - 8 maart	Backlog	Backlog + prioritering Plan van aanpak	
3	11 maart - 15 maart	Plan van aanpak & functioneel ontwerp	Functioneel ontwerp	
4	18 maart - 22 maart	Interactie ontwerp Technisch ontwerp	wireframes, schermontwerpen	
5	25 maart - 29 maart	Sprint 1		
6	1 april - 5 april	Sprint 2	Sprint 1 op Github	
7	8 - 12 april	Sprint 3	Sprint 2 op Github	
8	15 - 19 april	Afronden, testen, verbeteren en opleveren Deadline: vrijdag 19 april - 19:00	Definitieve versie op GitHub Live versie werkend	Goede vrijdag Deadline "The Wall"
9	22 april - 26 april	Presentatie voor de klas Presentatie voor ouders Evaluatie		Tweede paasdag Presentatie ouders: 25 april
	<i>Meivakantie: 29 april – 3 mei</i>			

Inleverwijze

- Website staat op Ma-cloud
- URL inleveren via Magister
- Code op GitHub: Github training:
<http://blanken5.home.xs4all.nl/gitHubKennismaking.html>
- Presentatie voor de klas
- Presentatie en demonstratie op ouderavond