# Plan van aanpak

Movie database webapplicatie

**Opdrachtgever**

Peter van der Krift  
Aardrijk 67  
4824 BT Breda

**Projectleden**

Menno van der Krift  
Mike Oerlemans

**Klassen**

RIO4-MED3A  
RIO4-MED3B

**Projectperiode**

11-04-2016 t/m 17-06-2016

## Inhoudsopgave

Contents

[Plan van aanpak 1](#_Toc448753036)

[Inhoudsopgave 2](#_Toc448753037)

[Achtergronden 3](#_Toc448753038)

[Doelstellingen 3](#_Toc448753039)

[Project opdrachten 3](#_Toc448753040)

[Projectactiviteiten 4](#_Toc448753041)

[WP 1.1: Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast (J, K, M, R) 4](#_Toc448753042)

[WP 1.2: Maakt een plan van aanpak (E, J, Q) 4](#_Toc448753043)

[WP 1.3: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E, I, J, K, U) 4](#_Toc448753044)

[WP 1.4: Maakt een technisch ontwerp (E, I, J, K, P) 4](#_Toc448753045)

[WP 2.1: Legt een gegevensverzameling aan (E, J, R) 4](#_Toc448753046)

[WP 2.3: Realiseert een (cross)media uiting en/of systeem (K, L, S, V) 5](#_Toc448753047)

[WP 2.5: Test het ontwikkelde product (J, L, M, O) 5](#_Toc448753048)

[WP 2.6: Optimaliseert de game of (cross)media-uiting (Q, E, J) 5](#_Toc448753049)

[WP 2.7: Bewaakt de voortgang en evalueert het project (E, Q, P) 5](#_Toc448753050)

[WP 3.1: Maakt of levert een bijdrage aan het implementatieplan 5](#_Toc448753051)

[WP 3.3: Implementeert een applicatie of (cross)media-uiting en/of systeem 5](#_Toc448753052)

[WP 3.4: Evalueert een implementatie 5](#_Toc448753053)

[Projectgrenzen 6](#_Toc448753054)

[Producten 6](#_Toc448753055)

[Kwaliteit 6](#_Toc448753056)

[Projectorganisatie 6](#_Toc448753057)

[Planning 7](#_Toc448753058)

[Kosten en baten 7](#_Toc448753059)

[Risico’s 7](#_Toc448753060)

[Ten slotte 7](#_Toc448753061)

## Achtergronden

De organisatie bestaande Menno van der Krift en Mike Oerlemans, beiden student Media development aan het Radius College te Breda. Hebben de opdracht om voor de opdrachtgever Peter van der Krift een movie database webapplicatie te maken.

Het project zal worden uitgevoerd op school tijdens de projecturen die staan voor dit project. Dit zal in de periode van 11-04-2016 t/m 17-06-2016 gebeuren.

## Doelstellingen

Voor de opdrachtgever was er behoefte aan een overzichtelijke webapplicatie waarin hij films kan opzoeken en een aantal zaken kan bijhouden. Zaken zoals het bijhouden van een eigen wish- en watchlist, een lijst met films die hij al heeft bekeken en zijn eigen collectie.

Als uitbreiding van de webapplicatie leek het hem meteen een goed idee om er een gebruikerssysteem aan te koppelen, zodat de webapplicatie online te gebruiken is door andere gebruikers.

Het uiteindelijke product zal een movie database worden met gebruikerssysteem, waar gebruikers zelf een al bekeken lijst, wish- en watchlist en eigen collectie bij kunnen houden.

## Project opdrachten

Projectnaam: Movie database webapplicatie.

Het project bestaat uit een aantal verschillende opdrachten. De meest belangrijke: Documentatie opbouwen, research doen en implementeren van de moviemeter api in eigen systeem. Daar gaan we een eigen MySQL database aan toevoegen en een eigen gebruikerssysteem aan koppelen.

Eigen gebruikers hebben de mogelijkheid 3 verschillende lijsten bij te houden, namelijk: wishlist, watchlist en bekeken lijst.

De gebruikers moeten ook beheerd kunnen worden door een admin. Naast dat is het voor de gebruiker zelf mogelijk om een account aan te maken en te beheren, bijvoorbeeld wachtwoord en/of e-mailadres wijzigen.

## Projectactiviteiten

### WP 1.1: Stelt de vraag en/of informatiebehoefte vast (J, K, M, R)

*Vastgestelde vraag en wensen van de opdrachtgever en de (on)mogelijkheden ten aanzien van de technische realisatie van een (cross)media-uiting en/of (cross)mediasysteem zijn in kaart gebracht.*

1. Uitgewerkt interview met opdrachtgever: interviewvragen en gespreksverslag
2. Hernieuwde opdracht, geaccordeerd door de opdrachtgever
3. Offerte
4. Prototype (wireframes) gebaseerd op interview

### WP 1.2: Maakt een plan van aanpak (E, J, Q)

*Een bondig en volledig opgesteld plan van aanpak voor de technische realisatie van de (cross)media-uiting en/of -systeem, aansluitend op de opdracht en geaccordeerd door de leidinggevende/projectleider.*

1. Plan van aanpak gebaseerd op WP 1.1, geaccordeerd door de opdrachtgever
2. Globale planning voor het gehele project

### WP 1.3: Levert een bijdrage aan een functioneel ontwerp of Game Design Document (E, I, J, K, U)

*Een met het multidisciplinaire team afgestemde bijdrage aan het functioneel ontwerp voor de (cross)media-uiting en/of -systeem, waaruit blijkt dat alle beschikbare informatie is verwerkt en rekening is gehouden met de technische en financiële (on)mogelijkheden, de doelgroep, de wensen en behoefte van de opdrachtgever en de in de organisatie gebruikte procedures en middelen.*

1. Ontwerpdocument – Functioneel ontwerp
2. Use Case diagram en Use Case Templates
3. Prototype toelichting volgorderlijkheid

### WP 1.4: Maakt een technisch ontwerp (E, I, J, K, P)

*Een met het multidisciplinaire team afgestemd technisch ontwerp voor (cross)media-uiting en/of -systeem, waaruit blijkt dat alle beschikbare informatie is verwerkt en rekening gehouden is met de technische en financiële (on)mogelijkheden, de doelgroep, de wensen en behoefte van de opdrachtgever en de in de organisatie gebruikte procedures en middelen.*

1. Ontwerpdocument – Technisch ontwerp
2. Modeldictionary
3. Klassendiagram
4. Datadictionary
5. Seqentiediagrammen
6. Taakverdeling ontwikkelomgeving
7. Materialenlijst: Hard- en software van de ontwikkelomgeving
8. Back-up procedure
9. Verslag over de installatie, configuratie en testen van de testomgeving

### WP 2.1: Legt een gegevensverzameling aan (E, J, R)

* *Een goede en naar tevredenheid van de beoogde gebruiker(s) functionerende gegevensverzameling/database.*
* *Actuele en complete documentatie van de gegevensverzameling.*

1. Documentatie van het inlezen van gegevens
2. Toelichting op het inrichten van de database
3. De ingerichte database

### WP 2.3: Realiseert een (cross)media uiting en/of systeem (K, L, S, V)

*Een in afstemming met het multidisciplinaire team gerealiseerde (cross)media-uiting en/of -systeem, die/dat voldoet aan de gestelde eisen en verwachtingen.*

1. Taakverdeling voor het realiseren van een applicatie
2. Mondelinge toelichting op de gebruikte materialen- en middelenlijst
3. Werkende LIVE webapp (v1.0.0) die is getoond aan opdrachtgever. Gespreksverslag hiervan met mogelijke veranderingen (in revisielog)

### WP 2.5: Test het ontwikkelde product (J, L, M, O)

* *Een goed geteste en zo nodig aangepaste media-uiting en/of interface.*
* *Op de juiste manier gedocumenteerde (test)gegevens.*

1. Functionele, technische en acceptatie test opstellen
2. Functionele, technische en acceptatie test uitvoeren met conclusie
3. Aanpassingen doorvoeren
4. Toelichting van de aanpassingen

### WP 2.6: Optimaliseert de game of (cross)media-uiting (Q, E, J)

*Een geoptimaliseerd(e) (cross)media-uiting en/of -systeem.*

1. Voorstel tot optimalisatie
2. Planning voor optimalisatie
3. Documentatie bijwerken na optimalisatie

### WP 2.7: Bewaakt de voortgang en evalueert het project (E, Q, P)

*Een zo optimaal mogelijk verlopen en afgerond project.*

1. Agenda – notulen
2. Voorzitter: project planning; Notulist: projectmap
3. Evaluatieformulier

### WP 3.1: Maakt of levert een bijdrage aan het implementatieplan

*Een duidelijk en goed afgestemd stappenplan voor de implementatie.*

1. Maak een implementatieplan (technische en organisatorisch) en bespreek dit met de opdrachtgever

### WP 3.3: Implementeert een applicatie of (cross)media-uiting en/of systeem

*Een volgens afspraak geïmplementeerd(e) (cross)media-uiting en/of –systeem.*

1. Documentatie van het implementeren van de applicatie in de productieomgeving

### WP 3.4: Evalueert een implementatie

*Een met betrokkenen geëvalueerde en gedocumenteerde implementatie.*

1. Verzamel, bespreek en leg de gegevens van het implementatietraject in een evaluatierapport vast

## Projectgrenzen

We zitten met een gelimiteerde tijdsduur voor het project. Binnen deze tijd moet het project af zijn. Dit betekend alle documentatie klaar en een werkend professioneel product wat in gebruik genomen kan worden.

Daarom is het noodzaak om eerst de vereiste van de webapplicatie 100% in orde te hebben vooraleer er nog overige functionaliteiten of verbeteringen toegevoegd worden.

Er zijn wel al een aantal ideeën, waaronder bijvoorbeeld een “Wellicht ook interessante films” stukje, die op basis van genres van de film die op dat moment bekeken wordt andere films aanraad. Dit zou prima geïmplementeerd kunnen worden dus als we tijd over hebben richting het einde van het project.

De maximale tijdsbesteding is ook terug te vinden in de offerte maar dan x 2 het aantal uren. Er is een ietwat hoger uurbedrag gekozen met de gedachte erachter dat we 2 personen in zetten, dus het aantal uren verdubbeld word.

Het totaal aantal uren wat aan dit project besteed mag worden bedraagt: 480 uur (2 personen x 240 uur).

Dat is ook dé deadline van het project, geen uitzondering mogelijk.

## Producten

Tussentijds zullen verschillende producten worden opgeleverd. Zo ook dit plan van aanpak, andere documentatiedelen, toegevoegde functionaliteiten in de webapplicatie en de uiteindelijke oplevering.

De opdrachtgever wordt steeds op de hoogte gehouden van deze producten. Zodat indien nodig, hij op tijd kan laten weten als iets niet helemaal naar wens gaat. Dit ook binnen bepaalde grenzen natuurlijk, aangezien er van te voren is afgesproken wat er gaat gebeuren en ondertekend is. Hier kan niet teveel van worden afgeweken.

## Kwaliteit

De kwaliteit van de opgeleverde producten moet ook beroeps bekwaam zijn. Dit betekend dat het professioneel moet zijn, aangezien het voor een opdrachtgever ontwikkeld wordt die deze webapplicatie in een live omgeving gaat gebruiken.

Alles moet 100% werken en de beveiliging mag ook geen lekken bevatten. Alle mogelijke manieren waar data ingevuld kan worden moet goed gevalideerd worden zodat derde partijen geen ongewenste zaken met de website/database kunnen uitvoeren.

Deze validaties worden ook zeer zorgvuldig getest.

Evenals alle toegevoegde functionaliteiten die door Menno van der Krift en Mike Oerlemans uitvoerig getest worden. Hiervoor zal een stappenplan gemaakt worden.

## Projectorganisatie

De projectorganisatie bestaat uit 2 leden: Menno van der Krift en Mike Oerlemans. Zij zullen alle taken van het project onderling verdelen.

Het is een tweemans bedrijf waar beide een leidinggevende functie hebben.

Er wordt iedere week aan het begin van de week een korte vergadering gehouden. Mike Oerlemans zal deze notuleren. In deze vergadering wordt besproken hoe het de voorgaande week verlopen is en wat er in de komende week moet gaan gebeuren. Sommige zaken zullen een hogere prioriteit hebben en dit zal dan ook naar voren komen dat dit meer aandacht nodig heeft.

Deze notulen zal ook doorgenomen worden met de opdrachtgever, waarna hij deze officieel zal ondertekenen.

## Planning

Er wordt een planning bijgehouden voor dit project in het programma Microsoft Project. Hier zullen de taken globaal gepland worden en waar nodig worden bijgesteld. Als een taak afgerond is zal deze op 100% gezet worden in het planning bestand.

Om deze te zien verwijs ik u door naar het bestand “Planning.mpp”.

## Kosten en baten

De kosten van dit project zijn uitvoerig in een offerte behandeld. Voor deze te kunnen zien verwijs ik u door naar bestand “Offerte.docx”.

## Risico’s

**Interne risico’s**

Het kan gebeuren dat de planning niet goed genoeg was en we uiteindelijk tijd te kort komen om het project binnen de tijd af te krijgen. Hiervoor is ook mede de wekelijkse vergadering bedoeld om dit te voorkomen. Als we zien dat we te ver van schema aflopen zullen we actie moeten ondernemen en waar nodig een inhaalslag maken.

Naast dat kan het ook voorkomen dat er een projectlid in verband met ziekte niet naar school kan komen. Dit zou heel erg vervelend zijn en doordat we toch echt met een limiet zitten zal er dan indien de vorm van ziekte het toelaat, hoogstwaarschijnlijk vanuit thuis gewerkt kunnen worden.

**Externe risico’s**

De opdrachtgever zou kunnen afwijken van het huidige (en ondertekende offerte) project. Als er dit soort misverstanden ontstaan moet er terug verwezen worden naar de gemaakte afspraken. Dit geld zowel voor de opdrachtgever en de opdrachtuitvoerders.

Het is ook wenselijk dat de communicatie met de opdrachtgever goed blijft. Aangezien we een krappe deadline hebben moet er vaak snel en efficiënt gecommuniceerd worden. Indien de reactie van de opdrachtgever niet snel genoeg is, zullen we zelf beslissingen moeten maken om het project voort te zetten. Dit in verband met de deadline die we anders niet zullen halen.

## Ten slotte

Alle zaken die naast de standaard procedures nog worden aangepast dienen ook gerapporteerd te worden in een apart bestand. Zo kan er tijdens en na het project ook worden teruggekeken en waar nodig nog meer aangescherpt worden.

We proberen verder wel zo uitgebreid mogelijk te documenteren en deze zo goed mogelijk te volgen. Goede voorbereiding is immers het halve werk.