Projectplan

Inleiding

Hallo dit is de inleiding van de bedrijf D.A.S servers, onze bedrijf bestaat uit drie software developers, de eerste is Damian pietrzak hij is 19 yaar oud en hij zit op de school mediacollege amsterdam en hij zit in klas sd2d, dan heb je de 2de is Astrid Prins zij is 21 jaar oud en ze zit ook om de school media college amsterdam en ze zit ook samen met damian in klas sd2d, en de 3de is Sara Mohammed die is 17 yaar oud en ze zit ook samen met damian en astrid in klas sd2d. Als je kunt zien zijn de eerste letters van onze 3 software developers samen de naam van het bedrijf D.A.S = Damian.Astrid.Sara.

Doel

De doel van onze bedrijf D.A.S servers is om voor onze klanten soort van reclames te maken om die dan nieuwsgierig te maken om naar hun website te gaan en voor de klant die we nu hebben maken we een voorpagina om mensen nieuwsgierig te maken om naar hun website te gaan waar er sdg’s spellen zijn en we moesten ook nog informatie op de pagina te zetten over sdg’s zodat mensen die op onze website gaan meer informatie krijgen over sdg’s en er ook geïnteresseerd in worden en ze ook te proberen overtuigen om mee te doen aan de project sdg’s en de wereld beter en schooner te maken.

Eindresultaat

Onze eindresultaat wordt dat we meer jongeren geïnteresseerd laten worden om naar de website van onze klant te laten gaan en ook om ze meer te laten leren en weten over sdg’s en ze te overhalen om mee te doen aan de sdg’s.

Randvoorwaarden en eisen

De randvoorwaarden die we hebben gekregen zijn dat de klant vanaf onze website een link of knop heeft die naar onze klant zijn game gaat, we moesten ook uitleg geven over de game, en we moesten uitleggen wat sdg’s zijn en wat ze allemaal betekenen, we moesten ook nog een slider maken waar 3 sdg’s per keer zich laten zien en dat we een extra pagina hadden met een duidelijke uitleg over elke sdg.

Activiteit

De activiteiten die plaatsvinden in het project zijn: briefing, debriefing, design, tussentijds klantbeoordelingen gesprek, technische ontwikkeling, testen en oplevering.

Stappenplan

De stappen die gevolgd worden in het project zijn de klantgesprek briefing, gevolgd door de debriefing. Vervolgens wordt er gebrainstormd op het design gedeelte, wat bestaat uit een moodboard, style tile en wireframe.

Vervolgens is er een update gesprek met de klant waarbij de klant de ontwerpen kan beoordelen.

Daarna volgt het technische gedeelte wat bestaat uit, front end opzet met html en css, gevolgd door backend met php en SQL databases.

In deze fase wordt ook de huisstijl toegepast.

Dit wordt gevolgd door het testen van de website door onpartijdige testpersonen.  
Tot slot wordt er documentatie gemaakt over het reflecteren van het project.

Project Fasering

Het project heeft totaal 4 fases: Voorbereiding, uitvoering, uitlevering en terugblik.

De Voorbereidingsfase duurt 3 weken. In deze weken gaan we plannen, ontwerpen en werken aan het grafische design van de website.

In de Uitvoeringsfase gaan we werken aan de backend, frontend, huisstijl implementatie, het testen en de documentatie. Deze fase duurt 4 weken.

Vervolgens hebben we de Uitleveringsfase waar we het product leveren aan de klant de Nederlands Vereniging van de Verenigde Naties (NVVN). Deze fase duurt 1 week.

Tot slot hebben we de Terugblikfase waar we evalueren en zelfreflecteren. Deze duurt ook 1 week.

Voor een specifiek overzicht, refereer naar tabel 1.

Tabel 1  
Afbeelding met tekst, schermopname, nummer, lijn

Automatisch gegenereerde beschrijving

Planning

Week 1: Klantgesprek/briefing.

Week 2: moodboard, opzet github.

Week 3: style tile, wireframe.

Week 4: Meeting met klant, implementatie van de huisstijl en placeholders.

Week 5: connectie met database en vervanging placeholders.

Week 6: testen, finishing touches.

Week 7: oplevering en reflectie.

Risico’s

Een van de grootste risico's is dat er iets technisch fout gaat. Dat het internet uitvalt of dat iemand vergeet om te pushen naar GitHub. Als dit gebeurt dan is er een kans dat dit extra werk gaat bezorgen. Fouten kunnen natuurlijk gebeuren en het voorkomen is soms niet. We kunnen voor de zekerheid wel een reminder instellen om te pushen bijvoorbeeld. Er is natuurlijk ook een kans dat er iets misgaat binnen de groep. Het is daarom ook belangrijk om goed en duidelijk te communiceren.

Mensen

Wij hebben vanzelfsprekend de mensen in ons team nodig. Onze docenten zijn ook belangrijk aangezien we nog veel moeten leren om ons project te kunnen afmaken. De lessen die wij krijgen bevatten informatie die wij moeten gebruiken voor ons project wat ervoor zorgt dat de docenten een van de belangrijkste partij voor ons zijn. Verder zijn onze klasgenoten ook een handige partij voor ons. Als wij een vraag hebben en wij zitten thuis dan kunnen wij niet naar school gaan om een vraag te stellen, we kunnen dan beter een klasgenoot appen om onze vraag te stellen. Dat is veel sneller en handiger. Hetzelfde geldt ook voor het internet, op het internet staat alles dus wij gaan veel gebruik maken dus als het internet telt als een partij dan is dit een heel belangrijke.

Kwaliteit

Om een goed werkende website te maken is het belangrijk om het te laten testen. Dit kan door klasgenoten of docenten. Door dit te doen weet je of andere mensen het een goed werkende site is. Je kan ook voor feedback vragen, iets wat ook heel belangrijk is omdat we dan weten wat we nog moeten verbeteren. Wat we niet moeten vergeten is W3 Validator, we moeten onze HTML sowieso moeten laten runnen door deze validator om te weten dat de HTML klopt. Door dit te doen is de kans dat de kwaliteit van ons project hoger wordt.

Communiceren

Binnen het team communiceren wij vooral via Discord. Hier hebben wij een groepsapp gemaakt en hier praten wij over ons project en delen wij informatie. We bespreken wat iedereen doet en wat iedereens rol is. Alles wordt duidelijk vermeld en besproken en door dit te doen hopen wij een goed project te leveren.