



Projectmanagementplan

Plan van aanpak

Project: UCLL calendar bot

Bedrijf: AB Robotics

**Campus proximus,
datum**

Opgesteld door: Groep 3

| | | |
|-----------------------|----------|--------------------------------|
| Arnold Braine | r0674221 | arnold.braine@student.ucll.be |
| Vince Lukkesen | r0595807 | vince.lukkesen@student.ucll.be |

Inhoudsopgave

1. 3

2. 3

3. Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.

4. 6

5. 7

6. 9

7. Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd.

8. KWALITEIT 9

9. 11

10. 12

BRONNEN 12

BIJLAGE A 12

1. Achtergronden

- **Naam:** Ucll kalender bot
- **Beschrijving:** een gemakkelijke manier om het uurrooster te raadplegen
- **Relaties andere projecten:** verzameling van projecten uit de lessen
- **Aanleiding:** klacht over het uurrooster van ucll
- **Opdrachtgever:** enkele boze studenten
- **Opdrachtnemer:** AB Robotics
- **Stakeholders:** Studenten, Facebook, UCLL, lectoren

2. De projectopdracht

Probleem: Infrastructuur van UCLL uurrooster.

Doelstelling project:

- **Specifiek:** Snellere en betere manier om het uurrooster te bekijken en notificaties te krijgen over updates.
- **Meetbaar:** Het opvragen van het uurrooster zou sneller moeten zijn met de applicatie.
- **Aanwijsbaar/haalbaar:** Het project moet haalbaar zijn, we gebruiken technieken die we hebben gezien tijdens de les.
- **Realistisch:** Met behulp van de applicatie gaat zal het sneller zijn om de kalender te raadplegen, maar het zal vooral veel handiger zijn.
- **Tijdgebonden:** De applicatie zal op enkele weken tijd ontwikkeld worden.

Projectopdracht:

- Ucll kalender downloader ontwikkeld
- Ucll kalender parser ontwikkeld
- Facebook bot ontwikkeld
- Webserver ontwikkeld
- Webserver als tussenstation van de facebook bot en kalender parser

Business case

Business requirement

- Om studenten een betere manier te geven om hun lessenrooster te raadplegen zullen we een facebook chat bot implementeren.

Kwalitatieve gevolgen

- Het is minder omslachtig dan het oude systeem. De studenten kunnen op een veel makkelijkere manier hun lessenrooster bekijken.

Kwantitatieve gevolgen

- Op lange termijn gaat het nieuwe systeem meer tijd besparen dan het oude. Voor studenten is het sneller om via de chatbot hun lessenrooster te bekijken.

Sterkte

- *Klantenbestand:* UCLL kan ons kan ons toegang geven tot een groter klantenbestand, door middel van toegang tot andere scholen. Het eindproduct is ook niet alleen van toepassing op scholen dus het is nog mogelijk om uit te breiden naar andere sectoren.
- *Marktpositie:* We zijn de eerste met het idee en zijn dus innovatief. Concurrentie is er momenteel ook niet.
- *Groei:* Door de applicatie zal het bedrijf erkenning krijgen bij andere bedrijven. Het eindproduct kan geïmplementeerd worden in andere scholen of eventueel zelfs in andere sectoren.

Zwakte

- Financiële middelen zijn zeer laag, het is uit initiatief van het UCLL en er is niet echt een budget voorzien voor het project.

Kans

- Er is een eventuele fusie met het ISW mogelijk.
- Het systeem dat op dit ogenblik wordt gebruikt is ouderwets en is toe aan vernieuwing.

Bedreiging

- Gebrek aan financiële middelen, waardoor het project niet afgeraakt.
- Het is mogelijk dat er concurrentie ontstaat die met een soortgelijk product komen, er is dus een concurrentiële kwetsbaarheid.

Economisch assessment

- Return Of Investment is niet echt van toepassing doordat er geen budget voorzien is en het project vanuit UCLL voort komt.

Aanbeveling tot beslissing

- Positief: er is een mogelijkheid van implementatie van het nieuwe systeem, om het oude systeem te vervangen.

3. Projectgrenzen en randvoorwaarden

Uitgangspunten:

- Dat er voldoende servercapaciteit voor de applicatie voorzien is.
- Toegang tot databank studenten om de lessenroosters op te halen.
- Opzoekingswerk voor het eindproduct te bereiken zal beperkt zijn.

Randvoorwaarden:

- Er zal maximaal twee maanden aan het project gewerkt worden.
- Enkel vier programmeurs zijn ter beschikking.

Afbakening:

- **Horizontale grenzen:**
 - De installatie wordt niet door ons gedaan, wij beperken ons tot de development van de applicatie.
 - De werking van de applicatie aan de studenten zal toegelicht worden door een derde.
- **Verticale grenzen:**
 - Er wordt een verantwoordelijke gesteld voor het inlichten van de studenten over de werking van de applicatie. Deze verantwoordelijke wordt gebriefd over de applicatie
- **Relatie met andere projecten**
 - Het project is afhankelijk van de servers van de school, de succes van de applicatie berust hier op.

4. De projectorganisatie en -communicatie

- **Team 1:**
 - *Functie:* server side/back end
 - *Teamleden:* 2
 - 1 projectmanager en programmeur
 - 1 programmeur
- **Team 2:**
 - *Functie:* ui/front end
 - *Teamleden:* 2
 - 1 projectmanager en programmeur
 - 1 designer

De beide projectmanagers bespreken functionaliteiten en vragen die gekomen zijn van hun programmeur/designer. De beide projectmanagers zullen uiteindelijk samenzitten met de klant

Doel projectorganisatie: alles in goede banen lijden, er voor zorgen dat iedere persoon een aanspreekpunt heeft bij eventuele vragen.

5. Projectactiviteiten

Work Breakdown Structure

1. **Back End**
 - 1.1. **Server**
 - 1.1.1. *Writing script*
 - 1.1.2. *Deploy script*
 - 1.2. **Webhook setup**
 - 1.2.1. *Configuration Heroku*
 - 1.2.2. *Basic code to run*
2. **Front End**
 - 2.1. **Facebook answer**
 - 2.1.1. *Layout of the return message*
 - 2.1.2. *Colors and beautify*
 - 2.2. **Webhook design**
 - 2.2.1. *Different commands*
 - 2.2.2. *Basic css of webhook*
3. **Client meeting**
 - 3.1. *Client meeting and possible changes*

| What | Start | End |
|--------------------------------|--------|--------|
| 1.Writing script | day 1 | day 6 |
| 2.deploy script | day 7 | day19 |
| 3.Configuration heroku | day 1 | day 4 |
| 4.basic code to run | day 5 | day 22 |
| 5.Different commands | day 23 | day 28 |
| 6.Basic css of webhook | day 29 | day 36 |
| 7.Layout of the return message | day 36 | day 39 |
| 8.Lolors and beautify | day 40 | day 45 |
| 9.Client meeting + | day 46 | day 54 |

| | | |
|---------|--|--|
| changes | | |
|---------|--|--|

Om tot een afgewerkt product te komen zullen volgende activiteiten moeten worden afgewerkt: “Writing script”, “Deploy script”, “Configuration Heroku”, “Basic code to run”, “Layout of the return message”, “Colors and beautify”, “Different commands”, “Basic css of webhook” en “Client meeting and possible changes”

Extra informatie projectactiviteiten

De betekenis van het kritieke pad: Deze is het pad met langste doorlooptijd.

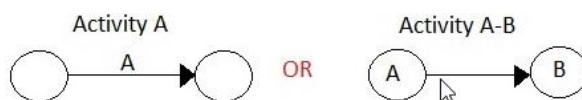
Vroegste start (earliest start): Dag 1

Vroegste einde (earliest finish): Dag 46

Laatste start (latest start): Dag 1

laatste einde (latest finish): Dag 54

Activity On Arrow



Activity On Node



6. De tussen- en eindproducten (deliverables)

Deliverables

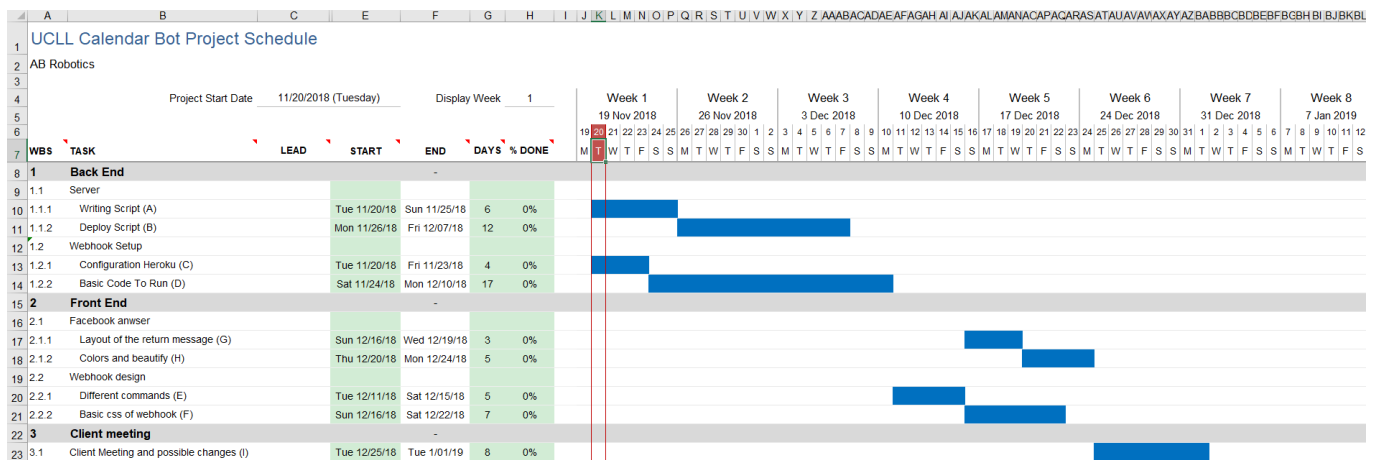
| What | |
|---|--------------------------------|
| 1) A script | Comes from activity 1 |
| 2) A server with script installed on it | Comes from activity 2 |
| 3) A running webhook | Comes from activity 3 and 4 |
| 4) A finished webhook | Comes from activity 5 and 6 |
| 5) An end product | If all activities are finished |

Mijlpalen

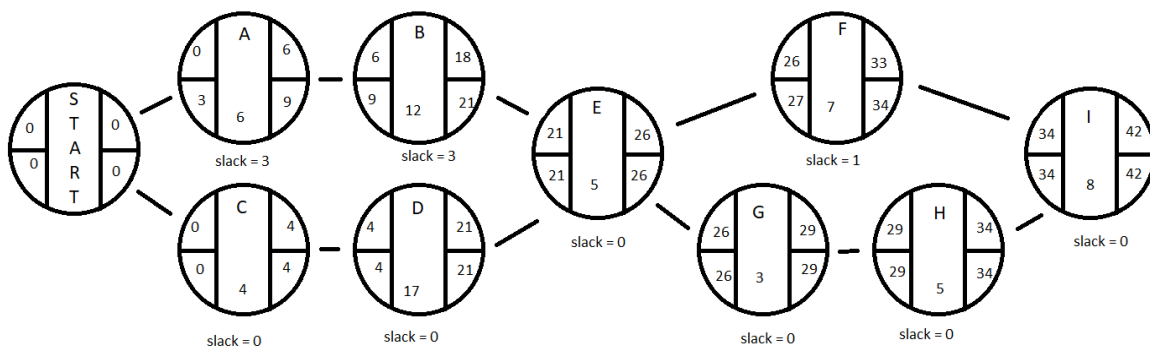
- Als het script werkt is 1 afgelopen.
- Als de server zonder problemen opstart is 2 afgelopen.
- Als de webhook volledig werkt is 3 en 4 afgelopen.
- Als alles is afgelopen zal er een eindproduct zijn.

7. Planning

GANTT-weergave



PERT



8. Kwaliteit

zie o.a. 13.8.1 Kwaliteit opleveren pg 217 of pg 195 ed. 2014

- Beschrijf de **kwaliteit van het projectresultaat**
- **Hoe** zal de kwaliteit **beoordeeld** worden?
- **Neem tabel 13.7 op pg. 218 als uitgangspunt om de kwaliteitsmeetpunten voor product en proces in kaart te brengen.**

9. Risico's

zie 13.6 risicobeheer pg 199-208, of pg 177-186 ed. 2014

- Geef aan **welke risico's** bekend zijn bij dit project (identificeren): minstens 10 (positief of negatief die projectoplevering kunnen beïnvloeden)
- Analyseer de risico's en stel **prioriteiten**, maak een probability/impact grid (PIG)
- Geef aan hoe **omgegaan** wordt met deze 10 risico's (vermijden, bestrijden, verzekeren, accepteren). Werk dit uitvoerig uit voor de 3 meest kritieke risico's

Risico's kunnen gedefinieerd worden als: 'de kans dat het project wordt blootgesteld aan ongewenste of schadelijke consequenties van toekomstige gebeurtenissen'.

Sommige risico's zijn min of meer standaard. Andere risico's hebben direct te maken met het project. Deze risico's zijn specifiek voor een bepaald project en de omstandigheden waarin het project plaatsvindt.

Er zijn twee soorten risico's 'business' risico's en projectrisico's.

Business risico's zijn bijvoorbeeld:

- *de validiteit en haalbaarheid van de business case;*
- *de gevolgen van de projectresultaten voor de klant;*
- *het risico dat op het einde van het project aan alle voorwaarden is voldaan maar dat de verwachtingen van de klant niet worden ingelost.*

Projectrisico's:

- *een derde partij levert niet of levert slecht;*
- *contractuele zaken;*
- *lijnwerkzaamheden naast de projecttaken;*
- *projectcultuur, of het ontbreken hiervan;*
- *gebrek aan kennis en vaardigheden;*
- *cultuurverschillen tussen klant en leverancier;*
- *de mate van innovatie, de moeilijkheidsgraad en de complexiteit van het project.*

10. Change

BETEKENIS 1

zie 11.1.5. change management pg 159 of 11.7.1.3 change management pg 137 ed. 2014
15.3.3 change requests en 15.4 Plannen wijzigen: omgaan met change requests pg 253-256, of pg 231-234 ed. 2014

- Specificeer **controlemechanismen** om te meten, rapporteren en controleren van **wijzigingen aan** product requirements (scenario)
- Welke mechanismen **evalueren** de **impact van die wijzigingen** op budget, resources, kwaliteit, risico's...
- **Hoe** gebeurt de **communicatie** hierover (flow)?

BETEKENIS 2 Change management, omgaan met weerstand, zie slides

Bronnen

- Internetbronnen (welke?)
 - OAO VS AON: <http://www.rfwireless-world.com/Terminology/PDM-method-vs-AOA-method.html>
 - software tool diagram: <https://www.lucidchart.com/blog/advantages-of-pert-charts-vs-gantt-charts>
-
- Handboek
- Overige

Bijlage A

Mogelijke bijlagen, anders verwijderen.