**Afbeelding met Graphics, Lettertype, logo, grafische vormgeving

Automatisch gegenereerde beschrijving**

Project Webshop

Projectplan

NerdyGadgets

**Versiebeheer**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versie | Datum | Omschrijving | Opmerkingen |
| 0.1 | 18-09-2023 | Concept |  |
|  |  |  |  |

# 

**Distributie**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Naam | Rol | Datum | Versie |
| Albier Fayez | Product owner | 18-9-2023 |  |
| Alexander Dijkhuizen | Visueel manager/ programmeur | 18-9-2023 |  |
| Hieu Phan | programmeur | 18-9-2023 |  |
| Shahzaib Saleem | programmeur | 18-9-2023 |  |
| Danyaal Burney | programmeur | 18-9-2023 |  |
| Wiljan Verhoeven | Scrummaster/programmeur | 18-9-2023 |  |

**Goedkeuring**

**Akkoord voor deze versie (v1.0 van 18 september 2023)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Naam | Rol | Datum | Paraaf |
| Nerdy gadgets | Opdrachtgever | 18-9-2023 |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Inhoud

[1 Inleiding 4](#_Toc146279538)

[2 Projectdefinitie 4](#_Toc146279539)

[2.1 Probleembeschrijving 4](#_Toc146279540)

[2.2 Doel 4](#_Toc146279541)

[2.3 Aannames 4](#_Toc146279542)

[2.4 Randvoorwaarden 4](#_Toc146279543)

[3 Producten 5](#_Toc146279544)

[3.1 Projectproduct 5](#_Toc146279545)

[3.2 Productdecompositiestructuur 5](#_Toc146279546)

[3.3 Productbeschrijvingen 6](#_Toc146279547)

[3.4 Productstroomdiagram 8](#_Toc146279548)

[3.5 Scope 8](#_Toc146279549)

[3.6 Managementproducten 8](#_Toc146279550)

[4 Projectaanpak 9](#_Toc146279551)

[5 Projectmanagementorganisatie 10](#_Toc146279552)

[6 Planning 11](#_Toc146279553)

[7 Bibliografie 11](#_Toc146279554)

[8 Bijlagen. 11](#_Toc146279555)

# **Inleiding**

Dit is het projectplan voor de website van NerdyGadgets. In dit verslag staat wat wij gaan maken en hoe wij dat gaan doen. Ook zal hierin staan met wie en waarmee wij dit gaan bereiken.

# **Projectdefinitie**

Het project Webshop wordt opgestart om een kans op groei aan te pakken en een aantal problemen op te lossen. In dit hoofdstuk wordt de kans en het probleem geschetst en worden de producten gedefinieerd.

## Probleembeschrijving

NerdyGadgets is een winkel in het hartje van Nederland met een uitgebreide collectie van gadgets. Maar het bedrijf wil graag ook een stap online zetten met een online webshop. Deze moeten wij dus maken.

## Doel

Het einddoel is een mooie dynamische website waar je als gebruiker makkelijk naar je gewenste producten kunt navigeren en kunt bestellen.

## Aannames

* De huidige website kan niet worden gebruikt als basis voor de nieuw te bouwen PoC.
* De website wordt, aan de klantzijde functioneel volledig, door de projectgroep gerealiseerd als Proof of Concept.

## Randvoorwaarden

* De opdrachtgever is beschikbaar om de ideeën van de projectgroep te verifiëren.

# **Producten**

## Projectproduct

De output van dit project is een **Proof of concept van een webshop voor NerdyGadgets** met alle bijbehorende documentatie. Acceptatiecriteria zijn een heldere onderbouwing van de geïmplementeerde conversieverhogende maatregelen en de gebruiksvriendelijkheid van het webshopvoorstel.

## Productdecompositiestructuur

## Productbeschrijvingen

|  |
| --- |
| **Product:** Programma van eisen en wensen (PvE) videoportaal |
| **Beschrijving:** Video is helemaal hot als het gaat over productpromotie. NerdyGadgets wil dan ook voor geselecteerde producten video’s op de website kunnen vertonen. NerdyGadgets heeft echter geen videoportaal in-huis. Het is wenselijk dat de video’s zelf gehost kunnen worden zodat NerdyGadgets grip houdt op video’s en wat daaraan gerelateerd is. |
| **Acceptatiecriteria:** Opdrachtgever kan hierin duidelijk lezen wat opgeleverd gaat worden en kan op basis daarvan goedkeuring geven |

|  |
| --- |
| **Product:** Easter eggs + Documentatie |
| **Beschrijving:** Om de website leuk te maken, en bezoekers te entameren moeten er meerdere easter eggs in de website gemaakt worden. Onderzocht moet worden welke soorten er zijn en hoe deze geïmplementeerd kunnen worden. |
| **Acceptatiecriteria:** Easter eggs zijn geïmplementeerd in de website en hebben een “Fun” element. Daarnaast is er per easter egg een analyse, ontwerp, advies, en realisatie uitgevoerd. |

|  |
| --- |
| **Product:** Securityscan |
| **Beschrijving:** Cybersecurity staat hoog op de prioriteitenlijst van NerdyGadgets. Om het Proof of Concept succesvol te laten zijn dient er een risicoanalyse uitgevoerd te worden. Een kwalitatieve risicoanalyse wordt uitgevoerd voor de website. Zowel technische als organisatorische risico’s worden opgenomen. Een advies wordt gegeven over de te nemen maatregelen. |
| **Acceptatiecriteria:** Maatregelen worden getroffen op verschillende stappen in de incidentcyclus. De technische maatregelen zijn geïllustreerd met codefragmenten zoals deze ook in de uiteindelijke Proof of Concept terug zullen komen |

|  |
| --- |
| **Product:** Functioneel ontwerp (FO)webshop NerdyGadgets |
| **Beschrijving:** Het functionele ontwerp/ de blauwdruk van de website wordt op basis van de geaccordeerde requirements uitgewerkt. In het document wordt onderscheid gemaakt tussen functionele requirements en niet-functionele requirements. Daarnaast bevat het FO het (volledige) activity model voor de webshop. Een functionaliteit wordt als user story omschreven en uitgewerkt. |
| **Acceptatiecriteria:** het verslag bestaat uit de volgende onderwerpen en is als volgt ingericht: 1. Inleiding en doel van applicatie  –Activity model (volledig)  2.Functionele Scope  –Functionele requirements (volledig)  –Use case diagram (volledig)  –Beschrijving actoren  3.Concepten  –Domeinmodel (volledig)  –Algemene opmerkingen  –Niet-functionele requirements (volledig)  4.User stories + schermontwerpen + acceptatiecriteria/testscenario's  –User story 1   * User story * Schermontwerp met velden en knoppen * Acceptatiecriteria (testscenario's)   –User story 2   * ... |
| **Acceptatiecriteria: D**e kwaliteitscriteria voor requirements zijn toegepast. Activity model voldoet aan de standaard van UML (Object Management Group (OMG), 2017) |

|  |
| --- |
| **Product:** Testrapportage |
| **Beschrijving:** Het testplan bestaat uit acceptatietesten en regressietesten samengesteld vanuit de acceptatiecriteria genoemd in het FO en unittesten |
| **Acceptatiecriteria:** Het testplan kan direct worden uitgevoerd door de tester. De testrapportage inclusief historie is daarna beschikbaar. |

|  |
| --- |
| **Product:** Technisch ontwerp (TO) |
| **Beschrijving:** In het technisch ontwerp zijn de eisen uit het functioneel ontwerp omgezet in een technisch model. Het beschrijft hoe iets technisch in elkaar zit en wat de technische samenhang is. In het technisch ontwerp worden de gebruikte tabellen in een ERD gemodelleerd. Ook aanpassingen over de volgende onderwerpen worden opgenomen in het TO:   * de tabelstructuur * de performance * de autorisatie * de regels in de database * de storage engines * de transacties |
| **Acceptatiecriteria:** Opdrachtgever kan hierin duidelijk lezen wat opgeleverd gaat worden en kan op basis daarvan goedkeuring geven voor implementatie. |

## Productstroomdiagram

Het productstroomdiagram vormt de basis voor de globale planning in het laatste hoofdstuk. Ook maakt het de (externe) afhankelijkheden inzichtelijk.

Testrapportage

Technisch ontwerp

Functioneel ontwerp

PoC NerdyGadgets

Projectopdracht

Securityscan

Geselecteerd  
videoportaal

Conversieverhogende maatregelen

Easter eggs

## Scope

Omdat niet 100% duidelijk is wat NerdyGadgets uiteindelijk verwacht van de webshop wordt er eerst een Proof of Concept gebouwd. Dit Proof of Concept richt zich met name op de user interface.

## Managementproducten

Als afgeleide van de projectproducten worden er een aantal managementproducten vervaardigd. Het eerste product is het onderhavige projectplan. Daarnaast produceert de projectgroep:  
- een overzichtelijke voortgang in Trello;  
- per fase een retrospectief

- bij de afsluiting van het project een lessons-learnedrapportage.

# Projectaanpak

In dit project is ervoor gekozen om de webshop in eigen beheer te bouwen. De sourcing-strategie van NerdyGadgets schrijft voor dat nieuw te ontwikkelen delen van de strategie allereerst in huis worden opgezet en ondersteund om maximale flexibiliteit te kunnen garanderen. Bovendien is de benodigde expertise in huis aanwezig.

Het videoportaal wordt niet tot de kern van het eindproduct gerekend en kan beter als off-the-shelfproduct worden aangeschaft.

# **Projectmanagementorganisatie**

Het project wordt uitgevoerd door een aantal teams die losgekoppeld zijn waardoor deze zelfstandig hun werk kunnen doen. *In dit projectplan zijn alleen de voor dit team relevante onderwerpen opgenomen*. Hier volgen de projectteamstructuur en de bijbehorende rolbeschrijvingen.

opdrachtgever

Product owner

|  |  |
| --- | --- |
| **Rolnaam** | **Taken** |
| Opdrachtgever | De business (klant) vertegenwoordigen;  Toezien behalen projectdoelstellingen; |
| Product owner | Overall verantwoordelijk voor het project; Besluit ingeval van onverwachte issues; |
| teammanager | Bewaken voortgang;  Communicatie met de projectmanager; Escaleren issues; Reviews organiseren; |
| teamlid | Uitvoeren ontwikkeltaken; Tijdschrijven; Uitvoeren review, aandragen lessons learned. |

teammanager a

teamlid N

teamlid ...

teamlid 2

teamlid 1

# Planning

In deze planning, als GANTT chart, wordt alleen de globale planning weergegeven. Per fase wordt er steeds een detailplanning gemaakt.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Datum** | **Wat wordt er gemaakt?** | **Door wie wordt het gemaakt?** |
| 18-9-2023 | Projectplan | Wiljan |
| 18-9-2023 | Samenwerkingscontract | Alexander |
| 18-9-2023 | Wireframe maken | Danyaal en Hieu |
| 18-9-2023 | Logo maken | Shahzaib |
| 18-9-2023 | Begin maken aan homepage | Danyaal en Hieu |
| 25-9-2023 | Homepage basis maken (header, body, footer) | Iedereen |
| 29-9-2023 – 3-10-2023 | Homepage verder aan werken: User story 1 | Danyaal |
| 29-9-2023 – 3-10-2023 | Homepage verder aan werken: User story 2 | Wiljan en Shahzaib |
| 29-9-2023 – 3-10-2023 | Homepage verder aan werken: User story 3 | Hieu |
| 29-9-2023 – 3-10-2023 | Homepage verder aan werken: User story 4 | Alexander |
| 5-10-2023 – 8-10-2023 | Functioneel ontwerp en technisch ontwerp maken | Alexander en Shahzaib |
| 6-10-2023 – 8-10-2023 | Feedback ontvangen en uitvoeren | Danyaal, Hieu en Wiljan |
| 10-10-2023 | User stories maken voor sprint 2 | Alexander en Shahzaib |
| 10-10-2023 | Wireframes voor sprint 2 maken | Danyaal en Hieu |
| 10-10-2023 | Feedback verder uitvoeren | Wiljan |

# Bibliografie

Object Management Group (OMG). (2017). *Unified Modeling Language (UML) Version 2.5.1.* Object Management Group (OMG). Retrieved from https://www.omg.org/spec/UML/2.5.1/PDF

# Bijlagen.

Bijlage A Business Case