

PROJECT INITIATION DOCUMENT

Project: JuMP

Opdrachtgever: Sjaak Smetsers en Erik Barendsen
Project: JuMP
Versie: 1
Auteur: Petra van den Bos en Merel Tombrock
Datum: 16-03-2011

1 Index

1 Index	2
2 Introductie	3
3 Projectdefinitie	4
4 Projectaanpak	5
5 Projectteam	7
6 Kwaliteitsplan	8
7 Risicomanagement	9
8 Communicatie	10

2 Introductie

Doel van dit document

Het ProjectInitiationDocument (PID) bevat alle informatie die de Projectboard nodig heeft om de uitvoering van het project te kunnen autoriseren. Het is de basis voor het managen van het project en het beoordelen van het succes. Het is te beschouwen als een 'contract' tussen Projectmanager en Projectboard voor het project. Het PID verankert de volgende zaken:

- Het leggen van een goede basis voor het managen van het project en het beoordelen van het succes;
- Het verschaffen van een eenduidig referentiekader;
- Het voortdurend beoordelen van voortgang, issues en levensvatbaarheid van het project.

De PID antwoordt op een aantal cruciale vragen van het project:

- Wat wil men met het project bereiken?
- Waarom is dit belangrijk om dit te bereiken?
- Waar wordt het project uitgevoerd?
- Wie zijn erbij betrokken en wat zijn de verantwoordelijkheden?
- Hoe en wanneer gaat een en ander gebeuren?
- De PID wordt samengesteld als laatste stap van het proces 'Initiëren van het project'.

3 Projectdefinitie

Achtergrond

Voor het vak Research and Development 1 hebben we de opdracht (van de docenten) gekregen een android applicatie voor op de mobiel te maken.

Projectdoelstellingen en gewenste uitkomst (beschrijving van het product)

- Een hoog punt voor R&D1.
- De gebruiker kan japanse puzzels oplossen.
- Het ziet er leuk uit.
- De app is gebruikersvriendelijk met handige bediening.
- Eventueel een aantal uitbreidingen:
 - Een help-knopje
 - Aanvul-knopjes om velden met onbekende waarde in een rij of kolom in 1 keer op 'wit' te zetten
 - Checken op fouten met check-knopje
 - Multilanguage: alle strings in meerdere talen
 - De gebruiker kan zelf een puzzel bouwen
 - De app bouwt van een gemaakte foto een puzzel
 - Gebruikers van de app kunnen puzzels uitwisselen.

Randvoorwaarden en aannames

De kennis die nog niet verkregen is en nodig is om de applicatie te implementeren kan op een een of andere manier verkregen worden. Om de laatste twee uitbreidingen te maken moeten we beschikking hebben over 1 of 2 smartphones.

Afhankelijkheden en interfaces

Voor het slagen van dit project zijn we afhankelijk van elkaar en eventueel van hulp van buitenaf bijv. van Patrick of de docenten.

Gebruiker(s) en andere betrokken partijen

De docenten moeten het een goede applicatie vinden. Zij willen de app graag gebruiken voor studievoorlichting, dus het moet aantrekkelijk zijn voor scholieren die een studiekeuze gaan maken.

4 Projectaanpak

Deelproducten

1. Het is mogelijk om een japanse puzzels op te lossen.
2. Een help-knopje
3. Aanvul-knopjes om velden met onbekende waarde in een rij of kolom in 1 keer op 'wit' te zetten
4. Een check-knopje
5. multilanguage
6. De mogelijkheid om een puzzel te bouwen
7. De mogelijkheid om een puzzel van een foto te laten bouwen.
8. De mogelijkheid om puzzels uit te wisselen met gebruikers van andere android telefoons.
9. De presentaties.
10. Het ontwerpdocument
11. Verdere documentatie (inclusief het verslag).

Nummer 1 is nodig om 2 t/m 10 te kunnen uitvoeren.

Als nummer 1 opgeleverd is kunnen 2 t/m 6 gemaakt worden.

Als we nog tijd hebben kunnen we nummer 7 en 8 maken. Voor nummer 7 is het handig als we nummer 2 hebben opgeleverd.

Verder moet de documentatie (nummer 11) ook opgeleverd worden.

Dus de *fasen* zijn:

- a) Een app maken waarmee je japanse puzzels kunt oplossen.
- b) Ontwerpdocument maken.
- c) De tussenpresentatie maken en geven.
- d) Het help-knopje, check-knopje, de aanvul-knopjes, multilanguage en de mogelijkheid om puzzels te bouwen.
- e) Als er voldoende tijd is de mogelijkheid om een puzzel van een foto te laten bouwen en de mogelijkheid om puzzels uit te wisselen met gebruikers van andere android telefoons maken.
- f) Documentatie (inclusief het verslag) maken.
- g) De eindpresentatie maken.

Tijdsplanning

Fasen a t/m c voeren we uit in fase 1 van het weekoverzicht op de werkplaats, fase c t/m e in fase 2.

Data:

21 maart t/m 27 maart: fase a

28 maart t/m 3 april: fase b

18 april t/m 13 mei: fase a

14 mei t/m 17 mei: fase c

23 mei t/m 20 juni: fase d en e

21 juni t/m 27 juni: fase f
28 juni t/m 3 juli: fase g

5 Projectteam

Teamleden:

Jona, Merel en Petra

Rollen / Taken / verantwoordelijkheden:

Jona: heeft de meeste kennis van en ervaring met Java programmeren, zal zich ook bezig houden met de moeilijkere programmeer stukken.

Merel: verantwoordelijke voor planning en afspraken, informatiekundige zal zich ook bezig houden met informatiekundige onderdelen.

Petra: woordvoerder, zal zich ook bezig houden met de lay-out en controleert de gebruikersvriendelijkheid van de applicatie.

Bevoegdheden:

Jona: alles

Merel: alles

Petra: alles

6 Kwaliteitsplan

Globale kwaliteitscriteria

- De gebruiker kan met de app japanse puzzels oplossen.
- De app ziet er leuk uit.
- De app is gebruikersvriendelijk met handige bediening.
- De app is aantrekkelijk voor scholieren die een studiekeuze gaan maken.
- De app is aantrekkelijk voor gebruikers die het leuk vinden om zo nu en dan een puzzel te maken.

Bewaking van kwaliteitsaspecten

De app wordt leuker (dus de kwaliteit neemt toe) als er meer uitbreidingen zijn toegevoegd, maar deze uitbreidingen zijn niet noodzakelijk. Hierdoor zullen na fase a alle kwaliteitscriteria gehaald zijn.

7 Risicomanagement

Analyse van risico's, maatregelen en kansen.

Risico's:

1. Ziekte/afwezigheid van een van de groepsleden.
2. Samenwerking verloopt slecht.
3. We lopen vast op een onderdeel.

Maatregelen:

1. Minder uitbreidingen maken.
2. We gaan goed overleggen.
3. We zoeken hulp of gaan verder met iets anders.

Kansen:

1. De docenten regelen smartphones.

8 Communicatie

- De communicatie gaat via mail, telefoon of persoonlijk.
- We maken vasten afspraken in de week om aan het project te werken.