W2, Projectplan

Projectplan

Het doel van het projectplan is duidelijk te geven wat het doel is en wat er nodig is om dit doel te bereiken.

Planning en projectdoelstelling zijn de belangrijkste ingrediënten van het projectplan (en de helft van de punten).

Projectdoelstelling

Wanneer is het project een succes? Hoe kun je dit (zo) meetbaar (mogelijk) maken? Dit is lastig, maar stel jezelf deze vraag en overleg het met de klant. Wat wil de klant bereiken? Het doel is bijna nooit "*het bouwen van een site*". De site dient namelijk ergens voor. Je wilt er iets mee bereiken.

Doelen zijn vaak hiërarchisch, bijvoorbeeld:

1. Het doel van de website is om meer naamsbekendheid te krijgen.
2. Het doel van meer naamsbekendheid is om meer omzet te genereren.
3. Het doel van meer omzet is om meer winst te maken.
4. Het doel van meer winst is om een extra winkel te kunnen openen.
5. Het doel van een extra winkel is om.....

In dit voorbeeld zou ik het doel van de website omschrijven als: *Het doel van de website is om bezoekers te genereren waardoor de naamsbekendheid omhoog gaat en daardoor meer omzet kan worden gegenereerd*.

Dit doel is heel mooi SMART te maken:

Specific	Website bezoeker genereren
Measurable	Via weblogs meten; doel 2000 unieke gebruikers/week
Achievable/Actionable	Via extra Adds (Google) en maandelijkse kortingsbonnen via de webste is dit haalbaar

Relevant	Binnen het budget is voor het eind van het jaar een bezoekersaantal van 800 unieke bezoekers per week realistisch en haalbaar. Dit is relevant, omdat dit een goede indicatie geeft of de 200 bezoekers/week haalbaar is.
Time related	Binnen 10 maanden moet het doel van 2000 unieke gebruikers per week kunnen worden gehaald.

Dit hoeft niet allemaal in het projectplan te staan maar het kan wel helpen om het doel scherp te stellen. Als het doel niet duidelijk is, kun je dit heel lastig SMART maken.

Voor het project Klavertje Vier zou het projectdoel als volgt kunnen worden gesteld: *Het project heeft tot doel om ervoor te zorgen dat na de uitbreiding van 3 naar 4 groepen, de adminstratie niet meer tijd kwijt is met het bijhouden van de administratie*.

Laten we de aspecten van SMART voor dit doel eens bijkijken:

Specific	Administratieve last mag niet toenemen
Measurable	Hoeveel tijd is men nu kwijt en hoeveel tijd is men na uitbreiding kwijt.
Achievable/Actionable	Door de gegevens in te laten zien door de leidsters verwachten we minder kwijt bezig te zijn met het beantwoorden van vragen en besparen we op dat punt tijd.
Relevant	De administratieve last is nu zodanig dat als die groter wordt, er een extra persoon moet worden aangenomen. Dit betekent een toename van terugkerende kosten die hoger zullen zijn dan de kosten voor een applicatie.
Time related	Voor de uitbreiding moet de applicatie in gebruik worden genomen en kunnen we het effect al vrij snel meten.

Planning

De planning bestaat uit het faseren, plannen en begroten en meestal staan deze gecombineerd in een overzicht.

Faseren

De planning bestaat uit fases. Een fase is een duidelijk onderdeel waarvan je goed kan controleren of het daadwerkelijk af is. De fases moeten niet te groot zijn, omdat je dan lastiger kunt meten tijdens het project of je nog op schema ligt of dat je uitloopt. Na elke fase wil je namelijk kunnen controleren of je nog binnen je planning zit.Als dat niet zo is dan moet je namelijk onderzoeken waarom je uit de planning bent gelopen en wat je er aan kunt doen om alsnog de deadline te halen. Dit is een essentieel onderdeel van projectmanagement en een taak van de projectleider.

De fasering helpt de project leider dus om gedurende de uitvoering van het project een vinger aan de pols te houden.

Planning

De planning bestaat uit twee componenten wanneer en hoelang. Vaak zit er in een projectplan een volgorde. Je kun niet beginnen met testen voordat je een product hebt. Soms kun je ook niet beginnen wanneer je dat zou willen, omdat medewerkers pas beschikbaar zijn vanaf een bepaalde datum. Het is voor alle betrokkenen belangrijk om te weten wanneer zij wat moeten doen. Dan kunnen zij daar rekening mee houden in hun eigen planning. Uiteraard moet je deze beschikbaarheid met de betrokkenen afstemmen.

Voor wat betreft de bouw kun je een opdeling maken, bijvoorbeeld: database opzetten en vullen met (test)data dan kun je per scherm een planning maken. Heb je dan alles; denk goed na want niet alle functies zijn altijd op een scherm te herleiden. Loop je use cases nog eens na en bepaal voor jezelf of je in alles hebt voorzien. Dan komt natuurlijk testen, eerst technisch en dan door de klant. Uiteindelijk moet je natuurlijk nog tijd inruimen voor bug-solving en ander nazorg.

Het geheel kan in een eenvoudige tabel worden weergegeven.

Taak	Begin	Eind	Duur	Wie
Projectplan schrijven				
Projectplan toelichten				
Projectplan aanpassen				
Functioneel Ontwerp schrijven				
Functioneel Ontwerp Bespreken				
Functioneel Ontwerp aanpassen				
...etc.				
TOTAAL				

Alle mogelijke werkzaamheden staan hieronder. De grijze blokken stellen de fases voor: ontwerp, development en oplevering. Afhankelijk van heel veel factoren kun je voor elk blok ongeveer 30% van de tijd rekenen: Blok1, ontwerp 20%-40%, blok2 development 20%-30%, blok 3 oplevering 20%-40%.

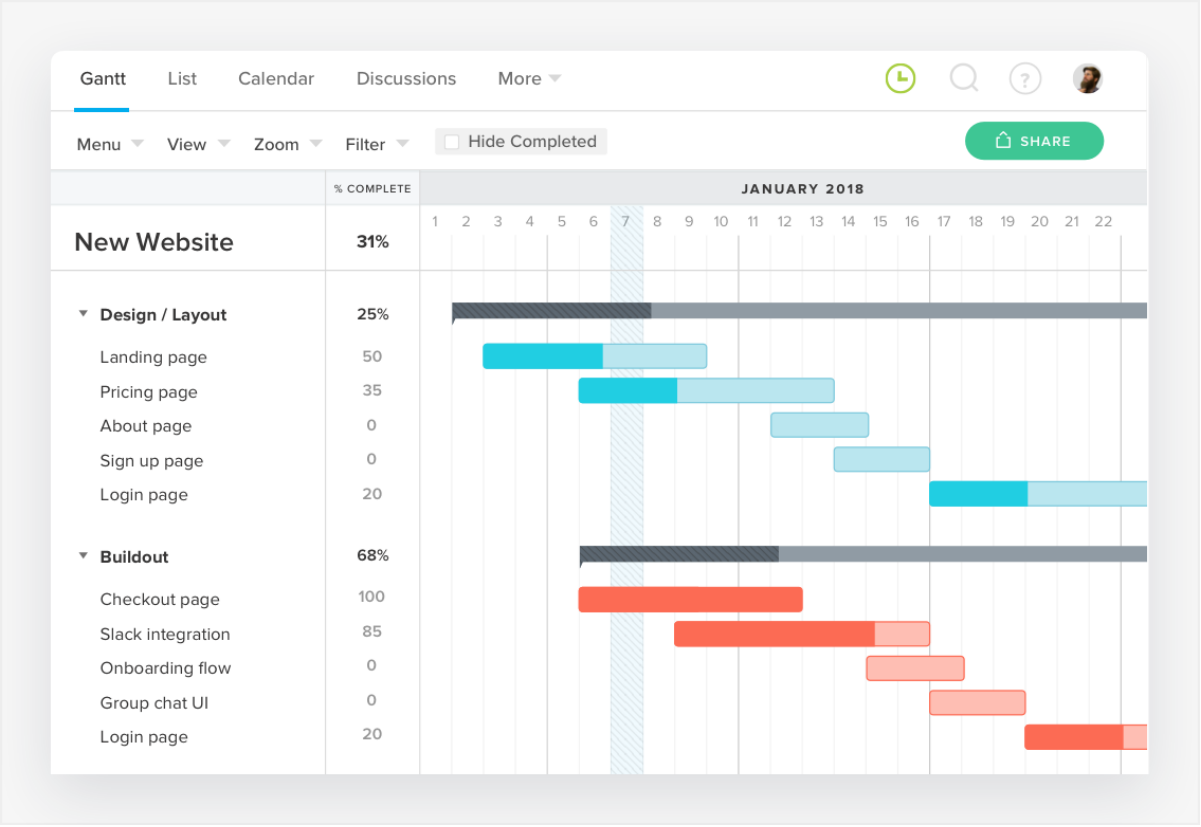
Development met een framework zoals laravel gaat over het algemeen sneller, maar de oplevering kan weer langer duren, omdat er meer afhankelijkheden zijn. Bij Agile development zal de ontwerp fase en de oplevering weer kleiner zijn.

Activiteit	Toelichting
Projectplan schrijven	Bij kleinere projecten kun je deze drie stappen ook samenvoegen
Projectplan bespreken	

Projectplan aanpassen	
Functioneel Ontwerp schrijven	Bij kleinere projecten kun je deze drie stappen ook samenvoegen
Functioneel Ontwerp bespreken	
Functioneel Ontwerp aanpassen	
Technisch Ontwerp schrijven	Bij kleinere projecten kun je deze drie stappen ook samenvoegen
Technisch ontwerp doorspreken met developers	
Database ontwerp en opzetten	
Ontwikkelomgeving inrichten	
Ontwikkelomgeving documenteren	
Development 1	Deel dit op in stukken. het liefst in stukken die je ook kunt weglaten
Development 2	zodat de klant kan kiezen en kan prioriteren.
Development 3	
Design CSS en graphics	Indien nodig - als het eenvoudig blijft kun je dit natuurlijk weglaten.
Technische test	Je moet alle functionaliteiten een keer samen testen
Bugs oplossen	10%-20% van de development tijd.
Opleveren aan klant in acceptatie omgeving of	Plaats je de applicatie in een aparte omgeving waar de klant kan testen
Tonen aan klant	of geef je een demo aan de kant?
Feedback van klant verwerken	
Opleveren naar productie	Overzetten van code naar productie-omgeving
Config aanpassen naar productie	aanpassen van logging, error messages, db login, etc.
Acceptatietest klant	dit zijn geen uren die je in rekenign kunt brengen maar zijn wel uren die de klant moet investeren.
Bugs oplossen	

Opleveren alle documentatie en afronding	Dit is meer alles verzamelen en opsturen en formeel project afronden door de klant te vragen of alles akkoord is.

Een meer gedetailleerd en visueel aantrekkelijker manier om de planning te maken is met tools zoals *teamgantt* of *Microsoft Project.* Met Excel kun je ook een schema maken waarin je de taken onder elkaar zet en de dag planning in de kolommen zet.



Indeling en Beoordeling

Hoodstuk	Wat	Punten
Inleiding	Globale omschrijving	1
	Doel van document	1
Projectdoelstellingen	Beschrijf zo SMART mogelijk wanneer dit project een succes is. Wees concreet/specifiek, meetbaar, haalbaar, realistisch en tijdgebonden. Dus **niet**: de website moet er mooi uit zien.	20

Leden projectgroep / de betrokkenen	Wie zijn er betrokken, noem, namen en rollen. Rollen die in ider geval van belang zijn, zijn: informatie-analyst (FO), projectledeider, opdrachtgever, gebruikers (wees specifiek), testers (wees specifiek), developers.	5
Randvoorwaarden	Benodigdheden: beschikbaarheid van resources (mensen en midellen), zoals hardware, netwerk, werkplek (als je op locatie gaat ontwikkelen), bepaalde input, ...)	10
Takenlijst/Planning	Wees zo specifiek mogelijk, zie template. Je wordt beoordelen op een reeele planning en een complete takenlijst. Groet taken opdelen in kleinere taken; er moet een evenwichtige verdeling uitkomen: dus *niet* 1, uur, 1 uur en 2 weken.	30
Risico's	Zie template	15
Projectgrenzen	Deze volgen meestal uit de 'beperkingen' uit het PvE	5
Algemeen	Zakelijk net taalgebruikt.	5
	Goed Nederlands.	5
	Alles ziet er netjes uit (dus bijv. geen template-aanwijzigingen meer laten staan).	3
TOTAAL		100

Revision #14
Created 2019-10-05 09:20:10 UTC by Admin
Updated 2020-06-07 15:49:55 UTC by Max