



Documentnaam

Projectplan

Project

Redesign Website Den Mulder Boomteelt

Datum

14 Maart 2024

Versie

4.2

INOVA

www.teaminova.nl

info@teaminova.nl

+31 85 484 1200

Juliën Verheijen

julien@teaminova.nl



den Mulder

Versie

Versie	Datum	Auteur(s)	Wijzigingen	Status
0	19-02-2024	Juliën Verheijen	Opzet van het document	DRAFT
1	27-02-2024	Juliën Verheijen	Feedback van Evelien verwerkt: - Onderzoeksvragen aangepast - Eindproducten aangepast - Planning aangepast - Leerdoel 5 toegevoegd - Randvoorwaarde gewijzigd	PENDING
2	28-02-2024	Juliën Verheijen	Feedback van Pepijn verwerkt: - Consistentie in de tekst - Kwaliteitseisen aangepast - Scope en onderzoeksvraag concreter gemaakt - Beschikbaarheid en Risico's aangepast - Leerdoel 5 aangepast	PENDING
3	01-03-2024	Juliën Verheijen	Feedback van Evelien verwerkt: - Context & Doel anders geformuleerd - Kleine tekstuele aanpassingen bij de eisen - Randvoorwaarden gewijzigd - Eindproducten gewijzigd - Onderzoeksvragen gewijzigd - Toevoeging bij testaanpak - Onderzoeksmethoden toegevoegd - Tijdplan & Project tijdlijn aangepast	PENDING
3.1	04-03-2024	Juliën Verheijen	Feedback van Evelien verwerkt: - Tijdplan aangepast - Spellingscontrole	PENDING
3.2	05-03-2024	Juliën Verheijen	Feedback na 1 ^{ste} bedrijf bezoek: Onderzoeksvragen concreter gemaakt	PENDING
3.3	07-03-2024	Juliën Verheijen	Feedback van Pepijn verwerkt: - Onderzoeksvragen aangepast - Diverse kleine wijzigingen	PENDING
4	08-03-2024	Juliën Verheijen	Feedback van Pepijn verwerkt: - Deelonderzoeksvragen aangepast - Scope aangepast - Eindproducten aangepast - Tijdplan & Project tijdlijn aangepast	PENDING
4.1	08-03-2024	Juliën Verheijen	Ondertekend	FINAL
4.2	14-03-2024	Juliën Verheijen	Typefouten aangepast	FINAL

Verspreiding

Versie	Datum	Aan
0	22-02-2024	Pepijn Coenders
0	26-02-2024	Canvas, Evelien van de Garde-Perik
1	27-02-2024	Pepijn Coenders
2	27-02-2024	Canvas, Evelien van de Garde-Perik
3	01-03-2024	Canvas, Evelien van de Garde-Perik
3.1	05-03-2024	Evelien van de Garde-Perik, Pepijn Coenders
3.2	05-03-2024	Pepijn Coenders
3.3	07-03-2024	Pepijn Coenders
4	08-03-2024	Pepijn Coenders
4.1	08-03-2024	Canvas, Evelien van de Garde-Perik, Erik Heijligers
4.2	14-03-2024	Canvas, Evelien van de Garde-Perik

Inhoudsopgave

1.	Projectopdracht.....	5
1.1	Context	5
1.2	Doel van het project.....	5
1.3	De opdracht	6
1.4	Scope.....	6
1.5	Randvoorwaarden	7
1.6	Eindproducten.....	7
1.7	Onderzoeksvragen	9
2.	Aanpak en Planning	9
2.1	Aanpak.....	10
2.2	Onderzoeksmethoden	10
2.3	Opdeling van het project	13
2.4	Tijdplan	13
3.	Projectorganisatie	14
3.1	Teamleden	14
3.2	Communicatie	15
4.	Financiën en Risico's.....	16
4.1	Kostenbudget	16
4.2	Risico's en uitwijkactiviteiten	16
5.	Persoonlijke leerdoelen.....	17
6.	Handtekeningen	18
7.	Bijlage	

1. Projectopdracht

1.1 Context

INOVA is een bedrijf met meer dan 50 specialisten in marketing, communicatie, creatie, ontwikkeling en ICT. Zij hebben opdrachten gedaan voor verschillende bedrijven en merken. Waaronder, Remia, Dr. Oetker, NTF, VSMA, Waterklaar, Brynzeel, Den Mulder, Jumbo, Mr Butler, Cogas en Amber.

De huidige website van Boomkwekerij Den Mulder (hierna: Den Mulder) is een website met een webshop waar ruim 2000 bomen en tuinplanten uit eigen productie worden aangeboden. Maar daarnaast ook producten van andere contractkwekers, waardoor ze een zeer ruim aanbod hebben van meer dan 9000 verschillen boom- & plantsoorten. Met niet alleen traditioneel groen maar ook een groot aantal unieke soorten.

Den Mulder loopt tegen het probleem aan dat de huidige website specifiek gemaakt is voor tuinders en hoveniers (professionele klanten). Maar ze willen zich nu ook gaan richten op particuliere verkoop. Hierdoor zal de website moeten worden aangepast voor de nieuwe doelgroep.

Daarnaast is de website erg traag en zal deze ook worden omgezet naar een moderner en sneller e-commerce platform. Tegelijkertijd wordt de websitestructuur, de lay-out en het design aangepast om de nieuwe doelgroep beter te begeleiden bij het kopen van seizoensproducten.

De huidige website heeft uitgebreide informatie over de artikelen, veel afbeeldingen van hoge kwaliteit, artikelen in Latijnse en Nederlandse namen, filters per categorie, uitlegvideo's voor het verzorgen van de planten en informatie over het bestelproces. Maar de trage laadsnelheden moeten worden aangepakt, want dit resulteert niet alleen in een lage conversie score, maar ook een lagere Google ranking.

De UX/UI moet worden geoptimaliseerd voor B2C (business-to-consumer) verkoop. De huidige website is nu alleen ingericht op verkoop van B2B (business-to-business). Mogelijke oplossingen: extra uitleg voor niet-boomkenners, verbeterde lay-out van productpagina's, verbeteren van navigatieproblemen (die pas geïdentificeerd kunnen worden na onderzoek), conversie buttons, herontwerp van alle pagina's en aanpassingen van de inhoud.

Het optimaliseren kan gedaan worden door de nieuwe doelgroep te onderzoeken, de huidige websitegegevens te analyseren, door middel van Google Analytics, Order data (bestellingen en klanten, gesplitst in zakelijk en particulier), Smartlook, Google Search Console. En onderzoek naar informatie die de gebruiker moet weten voordat hij bomen/planten koopt. De resultaten die uit dit onderzoek voortkomen zullen helpen om de gebruikerservaring op de website te verbeteren (wat kan worden bevestigd door A/B-testen in de nieuwe omgeving).

1.2 Doel van het project

INOVA is in 2022 een investeringstraject met Den Mulder begonnen. Dit houdt in dat zij geld heeft geïnvesteerd om Den Mulder te laten groeien door middel van marketingcampagnes. Daarbij is afgesproken dat INOVA 7% van alle B2C omzet van Den Mulder verdient, gedurende 5 jaar. De afgelopen 2 jaar is de prognose van de verwachte omzet niet behaald, daarom is de urgentie vanuit INOVA hoog. Om ervoor te zorgen dat de investering winstgevend wordt zal de omzet van B2C verkoop moeten worden verhoogd. Dit willen ze doen door middel van marketingcampagnes en de huidige gebruikerservaring van de website te verbeteren specifiek voor particuliere klanten.

Het gewenste resultaat is dat dit en opvolgende jaren de omzet prognose wel wordt behaald. En dat er een groter gedeelte van de winst afkomstig is van B2C klanten, om dit jaar nog break-even te spelen. Als dit niet het geval zal zijn, dan zal INOVA uiteindelijk een negatieve ROI (Return on Investment) hebben.

Daarnaast wil Den Mulder op basis van eigen onderzoek de consumenten gebruikerservaring en conversies verbeteren. Maar ze willen daarbij de focus behouden op het vinden van de perfecte boom voor alle groenliefhebbers. Ze willen daarom geen schreeuwerige webshop zijn of geassocieerd worden met een plantencentrum.

1.3 De opdracht

De huidige website dient volledig te worden vernieuwd. Dit houdt in dat de website wordt omgezet naar een sneller en moderner e-commerce platform dat het beste past bij de eisen van dit project. Het plan is nu om hier Shopify voor te gebruiken. Maar uit onderzoek zal blijken of dit daadwerkelijk de beste optie is, of dat er betere alternatieven zijn.

De vernieuwde branding blijft, maar de lay-out kan worden aangepast op basis van de huidige analyses die moeten worden onderzocht. Het belangrijkste is dat de website geschikt moet zijn voor de nieuwe particuliere doelgroep. De huidige doelgroep (professionals) heeft vaak voldoende kennis van de bomen en planten, maar bij de nieuwe doelgroep (particuliere) moet extra informatie worden gegeven. Denk bijvoorbeeld aan het feit dat sommige bomen in de winter zonder blad worden geleverd. In welke maand de planten geplant moeten worden zodat ze overleven. Hoe de artikelen verzorgd dienen te worden. En het aantrekkelijk maken om meerdere artikelen tegelijk te bestellen.

De opdracht houdt in de analytics van de huidige website te onderzoeken. Het ontwerpen en testen van verschillende iteraties voor het nieuwe websiteontwerp. Het ontwikkelen van enkele gedeeltes/onderdelen van de nieuwe website (kan een PoC zijn). Ik zal de website dus niet volledig programmeren, dit wordt gedaan door teamDEV (development team).

Minimale (kwaliteits-)eisen van het eindproduct

- De interface moet gericht zijn op particuliere verkoop (B2C).
- Het ontwerp moet passen bij de huisstijl van Den Mulder.
- Het ontwerp moet passen bij de huidige professionele website.
- Het prototype dient te worden ontworpen met de standaard door INOVA gebruikte ontwerptool Figma.
- Voor de softwareontwikkeling dienen de volgende punten in acht genomen te worden, om te voldoen aan de door INOVA gestelde kwaliteitseisen:
 - Alle code wordt gecontroleerd door teamDEV developers door middel van merge requests.
 - Er is een vaste werkwijze met issues en milestones.
 - Er is een standaard code style waaraan voldaan dient te worden.
 - Er dient gebruik te worden gemaakt van GitLab voor versie beheer.
 - Er dient gebruik te worden gemaakt van PhpStorm en Docker.

Technische eisen

- Het e-commerce platform moet automatisch de voorraden aanpassen in het Linnaeus ERP-systeem van Den Mulder.
- De website moet werken in de 5 meest gebruikte browsers volgens Google Analytics (GA4) en alle browsers die meer dan 2% in Europa worden gebruikt volgens [Browserslist](#).

Functionele eisen

- De website moet volledig responsief zijn.
- De webshop moet voldoen aan de Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) die vanaf 2025 in gaat door de European Accessibility Act (EAA).

1.4 Scope

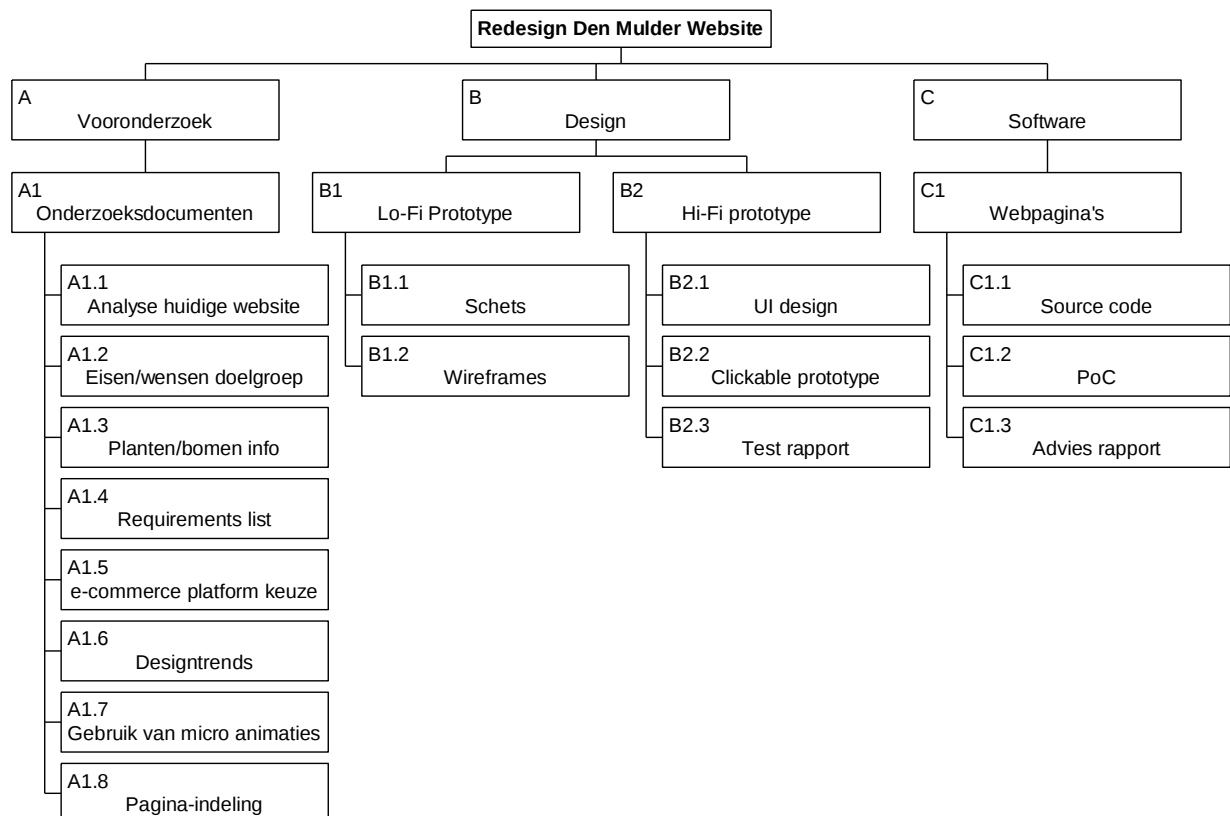
Tot het project behoort:		Tot het project behoort niet:
1	Onderzoek om de gebruikerservaring te verbeteren voor particuliere website bezoekers. <i>Oplevering: Discover fase</i> <i>Garantie: Ja</i>	Het maken van website content zoals teksten, foto's of video's.
2	Verschillende iteraties die aan de hand van feedback worden verbeterd. <i>Oplevering: Define fase</i> <i>Garantie: Ja</i>	Het verwerken van alle ontvangen feedback. (Dit kan wel in het advies rapport worden opgenomen)

3	Low- en (interactive) High-fidelity prototype. <i>Oplevering: Develop fase</i> <i>Garantie: Ja</i>	Het ontwerpen van alle webpagina's. Alleen de 3 belangrijkste pagina's (op basis van analytische gegevens) worden ontworpen.
4	Een gedeelte/onderdelen van de front-end ontwikkelen. <i>Oplevering: Develop fase</i> <i>Garantie: Ja</i>	Het volledig ontwikkelen van de front-end en het ontwikkelen van de back-end.
5	Testen van live website en bekijken van resultaten. <i>Oplevering: Deliver fase</i> <i>Garantie: Nee, indien mogelijk binnen stageperiode</i>	De resultaten van de testen aanpassen. (Dit kan wel in het advies rapport worden opgenomen)
6	Overdragen van deel- en eindproducten. <i>Oplevering: Deliver fase</i> <i>Garantie: Ja</i>	Het beheren van het eindproduct.

1.5 Randvoorwaarden

- Gedurende de stageperiode wordt er minimaal 3 dagen (24 uur) per week aan het project gewerkt, maximaal 1 dag (8 uur) voor andere meewerkprojecten van INOVA en 1 dag (8 uur) aan documentatie/portfolio indien nodig, anders zal er aan het project gewerkt worden.
- De student heeft binnen een week recht op gevraagde hulp/assistentie gedurende het gehele project.
- Iedere maandag is er van 11:00 – 12:00 een voortgang gesprek met de stagementor.
- Iedere donderdag is er een 10:30 – 11:00 een voortgang gesprek met de stagebegeleider.
- Eventuele onkosten worden in overleg, door INOVA gemaakt.

1.6 Eindproducten



A. Vooronderzoek

A1. Onderzoeksdocumenten

A1.1. Customer Journey

Hoe verloopt de klantreis en kan deze worden verbeterd?

A1.2. Eisen/wensen doelgroep

Welke informatie wil de consument kunnen vinden op de nieuwe website?

A1.3. Platen/bomen info

Wat is voor de consument belangrijke informatie om te weten bij de aankoop van planten/bomen?

A1.4. Requirements list

Met welke technische & functionele vereisten dient er vanuit de consument, Den Mulder, INOVA en Europese regelgeving rekening gehouden te worden?

A1.5. E-commerce platform keuze

Wat is het beste e-commerce platform om te gebruiken voor dit project?

A1.6. Designtrends

Wat zijn de laatste designtrends (voor online webwinkels)?

A1.7. Gebruik van (micro) animaties

Hoe kunnen (micro) animaties een positief effect hebben op de gebruikers ervaring?

A1.8. Pagina-indeling

Hoe dienen de webpagina's te worden ingericht voor de consument?

B. Design

B1. Lo-Fi Prototype

B1.1. Schets

Op welke manieren zouden de webpagina's kunnen worden ingedeeld voor de consument?

B1.2. Wireframes

Hoe dienen de webpagina's te worden ingericht voor de consument?

B2. Hi-Fi Prototype

B2.1. UI design

Hoe wordt het nieuwe website ontwerp vormgegeven?

B2.2. Animaties

Hoe worden de animaties vormgegeven?

B2.3. Clickable prototype

Hoe werkt het nieuwe ontwerp op basis van navigatie en klikbare componenten?

B2.4. Test rapport

Welke UX/UI elementen moeten nog worden aangepast om het nieuwe ontwerp te verbeteren?

C. Ontwikkeling

C1. Webpagina's

C1.1 Source code

Hoe kan het ontwerp omgezet worden naar werkende software?

C1.2 PoC

Hoe kan op basis van software worden aangetoond dat het concept realiseerbaar is?

C1.3 Test rapport

Op welke manier functioneert de software, werkt deze zoals verwacht?

1.7 Onderzoeksvragen

Hoofdonderzoeksvraag:

Hoe kan de gebruikerservaring van de Den Mulder website geoptimaliseerd worden om de conversie van particuliere (B2C) klanten te verhogen, met behoud van consistentie met de huidige huisstijl en de professionele (B2B) website?

Deelonderzoeksvragen:

- Hoe verloopt de klantreis en waar kan deze worden geoptimaliseerd?
- Welke informatie wil de consument kunnen vinden op de nieuwe website?
- Wat is voor de consument belangrijke informatie om te weten bij de aankoop van planten/bomen?
- Met welke technische & functionele vereisten dient er vanuit de consument, Den Mulder, INOVA en Europese regelgeving rekening gehouden te worden?
- Wat is het beste e-commerce platform om te gebruiken voor dit project?
- Wat zijn de laatste designtrends (voor online webwinkels)?
- Hoe kunnen (micro) animaties een positief effect hebben op de gebruikers ervaring?
- Op welke manieren zouden de webpagina's kunnen worden ingedeeld voor de consument?
- Hoe dienen de webpagina's te worden ingericht voor de consument?
- Hoe wordt het nieuwe website ontwerp vormgegeven?
- Hoe worden de animaties vormgegeven?
- Hoe werkt het nieuwe ontwerp op basis van navigatie en klikbare componenten?
- Welke UX/UI elementen moeten nog worden aangepast om het nieuwe ontwerp te verbeteren?
- Hoe kan het website ontwerp omgezet worden naar werkende software?
- Hoe kan op basis van software worden aangetoond dat het concept realiseerbaar is?
- Op welke manier functioneert de software, werkt deze zoals verwacht?

2. Aanpak en Planning

2.1 Aanpak

Gedurende het project ga ik werken volgens de double diamond methode, hierbij zal ik de 4 fases (Discover, Define, Develop en Deliver) doorlopen. Tijdens iedere fase zal ik regelmatig om feedback vragen aan de desbetreffende stakeholder(s). En aan het einde van iedere fase zal ik mijn werk opleveren aan de stakeholder(s) in de vorm van een presentatie of demo.

2.1.1 Testaanpak

Het low- en highfidelity prototype wordt meerdere malen geëvalueerd door INOVA-collega's. Hieruit zullen nieuwe iteraties volgen om het prototype te verbeteren.

Het Highfidelity prototype wordt getest door personen uit de doelgroep, door middel van een usability test. Dit wordt gedaan om te controleren of het project is geslaagd, of dat er nog aanpassing moeten worden verricht voordat het project wordt ontwikkeld.

Met kleine wijzigingen aan de huidige website of nadat de website volledig is ontwikkeld, kan er een A/B test worden uitgevoerd door middel van VWO (Visual Website Optimizer) of Google Optimizer, om te zien of de wijzigingen een positief effect hebben.

2.2 Onderzoeksmethoden

Gedurende de projectperiode zullen alle onderzoeken worden gedaan door middel van onderzoeksmethodes uit het CMD methods pack (<https://cmdmethods.nl/>).

Hoe verloopt de klantreis en waar kan deze worden geoptimaliseerd?

Stepping Stones Customer Journey
Door het visueel in kaart te brengen van de klantbehoeftes kan hier op worden ingespeeld in het ontwerp.

Lab Online analytics
Door het analyseren van de huidige websitegegevens (Google Analytics, Order data, Smartlook, Google Search Console) kan er verschillende data worden ingezien over de huidige gebruikers en hoe ze de website gebruiken.

Welke informatie wil de consument kunnen vinden op de nieuwe website?

Field Survey
Door vragen te stellen aan (potentiële) particuliere Den Mulder klanten kan worden achterhaald wat zij belangrijke informatie vinden bij de aankoop van planten en bomen.

Library Benchmark Creation
Door het analyseren van soortgelijke (boomkwekerij) webshops kan er inspiratie worden opgedaan naar onderdelen die op de website dienen te staan.

Wat is voor de consument belangrijke informatie om te weten bij de aankoop van planten/bomen?

Library Expert Interview
Den Mulder medewerkers om informatie vragen, want zij hebben de kennis om te kunnen vertellen wat belangrijke informatie is om te weten bij aanschaf van planten/bomen. (Denk aan: dat sommige bomen in de winter zonder blad worden geleverd. In welke maanden de planten goedkoper zijn vanwege de seizoenen. Hoe de artikelen verzorgt dienen te worden.)

Met welke technische & functionele vereisten dient er vanuit de consument, Den Mulder, INOVA en Europese regelgeving rekening gehouden te worden?

Library	Literature Study Online informatie opzoeken bij betrouwbare bronnen om te weten te komen wat de eisen zijn van de nieuwe Europese regelgeving.
Library	Expert Interview INOVA-collega's vragen, zij kunnen mij meer vertellen over de vereisten die nodig zijn voor dit project.

Wat is het beste e-commerce platform om te gebruiken voor dit project?

Library	Literature Study Online informatie opzoeken bij betrouwbare bronnen om te weten te komen welke verschillende webshop platformen beschikbaar zijn en wat de verschillen tussen de platformen zijn.
Library	Expert Interview INOVA collega's vragen, zij hebben hier meer ervaring mee en kunnen aangeven waarom zij wel of juist niet voor bepaalde opties kiezen.
Stepping Stones	Requirements list Een lijst opstellen op basis van de vereisten van de klant. Om te kunnen controleren of dit mogelijk is met het desbetreffende platform.

Wat zijn de laatste designtrends (voor online webwinkels)?

Library	Literature Study Online informatie opzoeken bij betrouwbare bronnen om te weten te komen wat de laatste design trends zijn voor online webwinkels.
---------	---

Hoe kunnen (micro) animaties een positief effect hebben op de gebruikers ervaring?

Library	Literature Study Online informatie opzoeken bij betrouwbare bronnen om te weten te komen waar en hoe (micro) animaties het beste kunnen worden toegepast.
---------	--

Op welke manieren zouden de webpagina's kunnen worden ingedeeld voor de consument?

Library	Design Pattern Search Door het zoeken naar soortgelijke oplossingen voor vaker voorkomende problemen.
Library	Benchmark Creation Door te kijken hoe andere succesvolle webwinkels hun webpagina's hebben ingericht, dit kan een waardevolle referentie en bron van inspiratie zijn.
Workshop	Sketching Meerdere snelle schetsen maken en hiermee verschillende nieuwe ideeën creëren.

Hoe dienen de webpagina's te worden ingericht voor de consument?

Showroom	Co-reflectie Door het betrekken van verschillende INOVA collega's tijdens ontwerpproces om innovatieve richting te bepalen en nieuwe ideeën te creëren.
Lab	A/B Testing Door verschillende versies met kleine verschillen te testen en het gedrag van de gebruikers met elkaar te vergelijken om te zien welk ontwerp het beste werkt.

Hoe wordt het nieuwe website ontwerp vormgegeven?

Workshop Prototyping
Door een low- en highfidelity prototype te maken, kunnen vroegtijdig ontwerp fouten worden ontdekt of kan de stakeholder aanpassingen doorvoeren voordat het ontwerp verder ontwikkeld wordt.

Hoe worden de animaties vormgegeven?

Workshop Proof of Concept
Door het creëren van animaties en deze te implementeren in het ontwerp.

Hoe werkt het nieuwe ontwerp op basis van navigatie en klikbare componenten?

Workshop Prototyping
Door een clickable prototype te maken, kunnen navigatie fouten worden ontdekt of kan de stakeholder aanpassingen doorvoeren voordat het ontwerp verder ontwikkeld wordt.

Welke UX/UI elementen moeten nog worden aangepast om het nieuwe ontwerp te verbeteren?

Showroom Peer Review
Door meerdere INOVA collega's naar het werk te laten kijken kunnen zij met waardevolle input komen om het werk te verbeteren.

Lab Usability Testing
Door het vroegtijdig detecteren van problemen die gebruikers ervaren in het ontwerp, om deze te corrigeren voordat de website live gaat.

Hoe kan het website ontwerp omgezet worden naar werkende software?

Workshop Prototyping
Door het ontwerp om te zetten naar het gekozen e-commerce platform en het zoeken of schrijven van code.

Hoe kan op basis van software worden aangetoond dat het concept realiseerbaar is?

Workshop Proof of Concept
Bekijk of het idee te realiseren is, door het (of een gedeelte) als een concept verder uit te werken.

Op welke manier functioneert de software, werkt deze zoals verwacht?

Showroom (Product) Quality Review
Het detecteren van problemen in de software, door zelf het eindproduct te gebruiken. Om fouten op te sporen en te corrigeren voordat de website in gebruik gaat.

Showroom Peer Review
Door het laten beoordelen van de code aan teamDEV collega's. Zij kunnen door hun kennis en ervaring tips geven om de code te verbeteren.

2.3 Opdeling van het project

Zie bijlage.

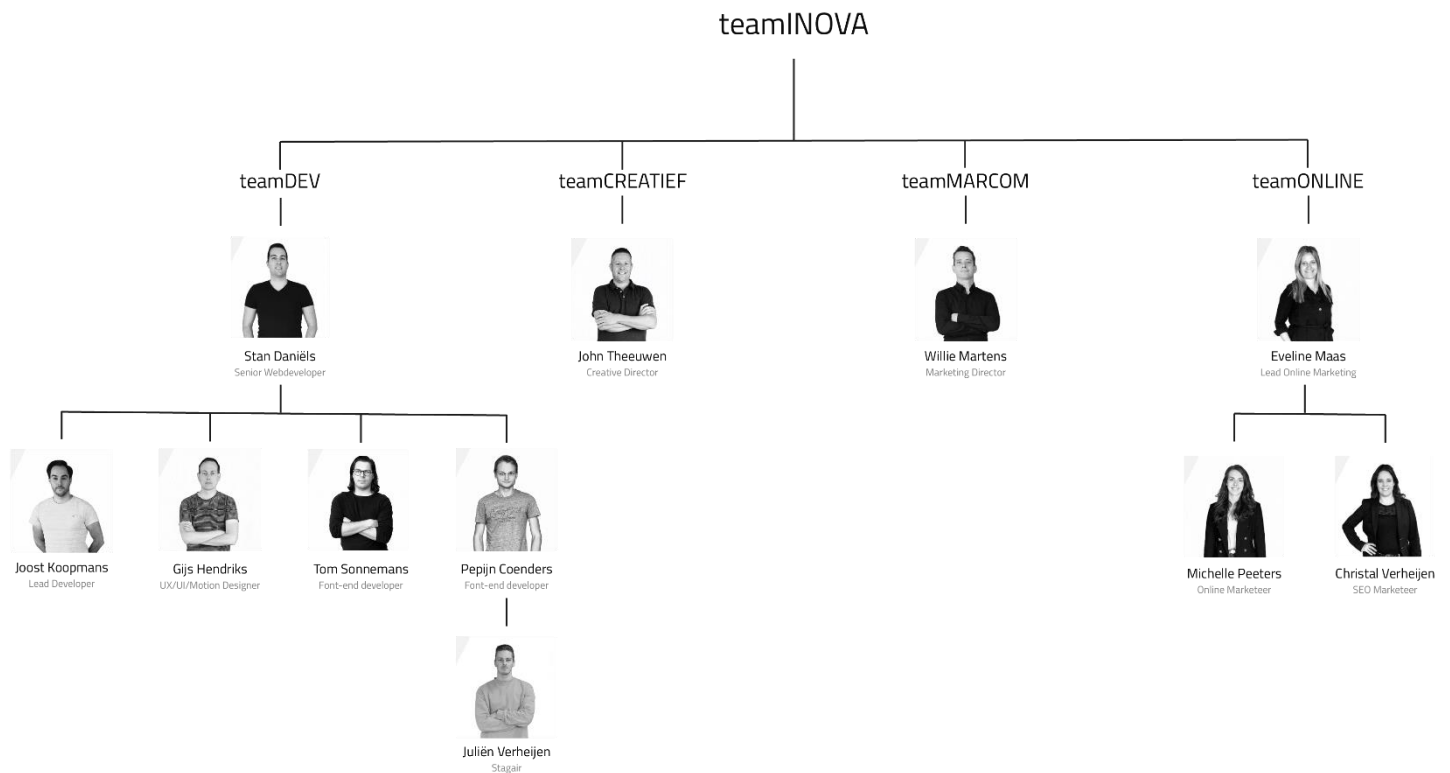
2.4 Tijdplan

Fasering	Oplevering	Duur	Start	Gereed
1 Sprint 0: Oriëntatie	▪ Projectplan	3 weken	19-02-24	08-03-24
2 Sprint 1: Discover	▪ Customer Journey ▪ Eisen/wensen doelgroep ▪ Platen/bomen info ▪ Design trends ▪ Gebruik van (micro) animaties	4 weken	11-03-24	05-04-24
3 Sprint 2: Define	▪ Requirements list ▪ E-commerce platform keuze ▪ Pagina indeling	3 weken	08-04-24	26-04-24
4 Sprint 3: Develop	▪ Schets ▪ Wireframes ▪ UI Design ▪ Animaties ▪ Clickable prototype ▪ Source code ▪ Proof of Concept	6 weken	29-04-24	07-06-24
5 Sprint 4: Deliver	▪ Test rapport ▪ Advies rapport ▪ Eindpresentie	3 weken	10-06-24	28-06-24
6 Evaluatie	▪ Portfolio	14,5 weken	11-03-24	18-06-24
7 Meewerken	▪ Project afronden of klantopdrachten	3,5 weken	19-06-24	12-07-24

3. Projectorganisatie

3.1 Teamleden

Naam + tel + e-mail	Afk.	Rol/taken	Beschikbaarheid
Juliën Verheijen +31 6 25561611 j.verheijen@student.fontys.nl julien@teaminova.nl	<i>teamDEV</i> <i>Stagiair</i>	<i>Onderzoeken,</i> <i>Ontwerpen,</i> <i>Ontwikkelen,</i> <i>Opleveren van project</i>	<i>Beschikbaar van maandag t/m vrijdag van 08:30 – 17:00 gedurende het gehele project. m.u.v. feestdagen.</i>
Evelien van de Garde-Perik + 31 6 39271795 e.vandegarde@fontys.nl	<i>Stagementor, 1^{ste} beoordelaar</i>	<i>Ondersteunt stagiair,</i> <i>Beoordeeld project</i>	
Erik Heijligers + 31 6 22947158 e.heijligers@fontys.nl	<i>2^{de} beoordelaar</i>	<i>Beoordeeld project</i>	
Pepijn Coenders +31 85 4841200 pepijn@teaminova.nl	<i>teamDEV</i> <i>Stage begeleider,</i> <i>Font-end Developer</i>	<i>Ondersteunt stagiair,</i> <i>Beoordeeld stagiair,</i> <i>Geeft feedback,</i>	<i>Beschikbaar van maandag t/m vrijdag van 08:30 – 17:00 gedurende het gehele project.</i>
Stan Daniëls stan@teaminova.nl	<i>teamDEV</i> <i>Senior Webdeveloper</i>	<i>Ondersteunt stagiair met development</i>	<i>Beschikbaar van maandag t/m vrijdag van 08:30 – 17:00 gedurende het gehele project.</i>
Gijs Hendriks gijs@teaminova.nl	<i>teamDEV</i> <i>UX/UI design</i>	<i>Ondersteunt stagiair met UX/UI design</i>	<i>Beschikbaar van maandag t/m vrijdag van 08:30 – 17:00 gedurende het gehele project.</i>
Joost Koopmans joost@teaminova.nl	<i>teamDEV</i> <i>Lead Developer</i>	<i>Ondersteunt stagiair met development</i>	<i>Beschikbaar van maandag t/m vrijdag van 08:15 – 16:45 gedurende het gehele project.</i>
Evelien Maas evelien@teaminova.nl	<i>teamONLINE</i> <i>Lead Online Markering</i>	<i>Projectleider van project</i>	<i>Beschikbaar maandag & dinsdag van 08:30 – 17:00 en woensdag & vrijdag online van 09:00 – 13:00 gedurende het gehele project.</i>
Christel Verheijen christel@teaminova.nl	<i>teamONLINE</i> <i>SEO Marketeer</i>	<i>Ondersteund stagiair met SEO</i>	<i>Beschikbaar van maandag, dinsdag en vrijdag van 08:30 – 17:00 gedurende het gehele project.</i>
Michelle Peeters michelle@teaminova.nl	<i>teamONLINE</i> <i>Online Marketeer</i>	<i>Ondersteund stagiair met SEA</i>	<i>Beschikbaar van maandag t/m vrijdag van 08:30 – 17:00 gedurende het gehele project.</i>
Tom Sonnemans tom@teaminova.nl	<i>teamDEV</i> <i>Front-end Developer</i>	<i>Ondersteund stagiair met CRO</i>	<i>Beschikbaar van maandag t/m donderdag van 08:30 – 17:00 gedurende het gehele project.</i>



3.2 Communicatie

- Iedere donderdag heb ik een 1-op-1 gesprek met Pepijn (stagebegeleider) om de voortgang over het project te bespreken.
- Communicatie met de stagementor zal vanaf de start van het project wekelijks op een vast moment plaatsvinden via Teams.
- Project gerelateerde communicatie met andere INOVA collega's zal via e-mail, Slack of door persoonlijk langs zijn/haar werkplek te lopen op het moment dat dit nodig is.
- Overige communicatie met de stagebegeleider, stakeholder of betrokkenen gaat via e-mail of Slack.

4. Financiën en Risico's

4.1 Kostenbudget

Het project wordt ontworpen met de software van Figma, hierbij wordt er gebruik gemaakt van het Figma Professional Plan. De kosten hiervan bedragen € 12,00 p.m.. Andere kosten zijn niet van toepassing, anders worden deze in overleg met de stagebegeleider gemaakt.

4.2 Risico's en uitwijkactiviteiten

Risico	Waarschijnlijkheid	Invloed	Activiteiten ter voorkoming	Risico fase	Uitwijkactiviteiten
1 Langdurige ziekte	Laag	Hoog	Letten op gezondheid	Gehele stage	Online vanuit thuis werken
2 Eigen vervoer niet beschikbaar	Laag	Laag	Openbaar vervoer gebruiken	Gehele stage	Online vanuit thuis werken
3 Stagebegeleider is langdurig met verlof/ziek	Laag	Gemiddeld	Een collega (Joost Koopmans) zal de rol als stagebegeleider tijdelijk overnemen	Gehele stage	Contact opnemen met stagementor
4 Project niet op schema	Laag	Hoog	Werken volgens planning of planning aanscherpen	Gehele project	Meer uren aan project besteden i.p.v. (mee)werkuren of alleen focussen must-haves
5 Onverwacht project resultaat	Laag	Hoog	Wekelijks project bespreking met stagebegeleider en stagementor	Gehele project	Contact opnemen met stagementor
6 Project moet eerder of later worden opgeleverd dan afgesproken	Gemiddeld	Laag	Status van project bespreken met verantwoordelijke	Gehele project	Project spiegelen
7 Niet realiseerbare ideeën/ontwerpen	Laag	Gemiddeld	Onderzoeken wat mogelijk is	Sprint 1 – Discover Sprint 2 - Define	Een andere alternatief idee/ontwerp uitwerken
8 Softwareproblemen niet zelfstandig kunnen oplossen	Hoog	Laag	Op internet zoeken naar oplossingen	Sprint 3 - Develop	Hulp vragen aan teamDEV
9 Tegenvallende test resultaten	Laag	Hoog	Proof of concepts en prototypes vroegtijdig laten testen	Sprint 3 – Develop Sprint 4 - Deliver	Concepten aanpassen of beschrijven in het advies rapport.

5. Persoonlijke leerdoelen

Persoonlijk leerdoel	Hoe ga ik hieraan werken?
Verbeteren van design skills (in Figma)	Door een (portfoliowaardig) high-fidelity prototype van de website te ontwerpen tijdens de ontwerpfase, met klikbare en animerende componenten in Figma. En door feedback te vragen aan het team.
Leren hoe gebruik te maken van animaties	Door tijdens de onderzoeksfase onderzoek te doen naar waar en waarom (micro-)animaties worden toegepast. Tijdens de ontwikkelfase te experimenteren met verschillende type animaties, hoe deze te creëren en implementeren op een website.
Leren hoe SEO, SEA en CRO data te analyseren	Tijdens de eerste maand van mijn stageperiode zal ik het marketing- en communicatieteam vragen hoe zij deze gegevens analyseren. Tijdens de testfase kijken of de resultaten anders dan voor de aanpassingen.
Verbeteren van professionele vaardigheden	Gedurende de hele stageperiode werken in een zakelijke omgeving, gebruikmaken van de scrum-methode (of vergelijkbaar) en communiceren met verschillende teams, collega's en klanten.
Verbeteren van software skills (in HTML, CSS, JavaScript)	Door op een professionele manier software te schrijven voor het portfolio en voor de Den Mulder website gedurende de develop fase. Codereviews aanvragen bij het teamDEV.

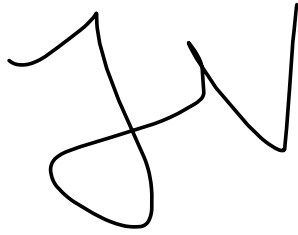
6. Handtekeningen

Stagiair

Naam: Juliën Verheijen

Datum: 08-03-2024

Handtekening:

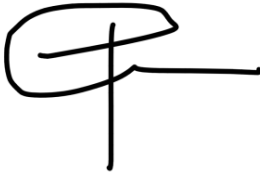
A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'J' and 'V'.

Stagebegeleider

Naam: Pepijn Coenders

Datum: 08-03-2024

Handtekening:

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'P' and 'C'.

7. Bijlage

Project tijdlijn

