

Plan van aanpak

Aanleiding & achtergrond

Mijn stage gaat doorgaan bij Appwise, gelegen in Diepenbeek. Appwise is in 2013 opgericht door Steffen Brans. Ze zijn klein begonnen maar hebben tegenwoordig toch al over de 100 frolleagues. In het begin was Appwise alleen maar Application Development, maar ze zijn ondertussen al uitgebreid naar andere zaken. Ze zijn druk bezig met de re branding naar Wisemen. Ook hebben ze sinds kort een game development tribe Banzai Studios. Hier zijn ze bezig met een nieuwe VR game genaamd Gazzlers.

Vlak voor ik begonnen ben is er een studente naar Appwise gekomen met een idee voor een app. Ze deed mee met een wedstrijd en had het idee voor een app voor nieuwe mama's. Via deze app konden vrienden en familietijd en/of geld doneren aan de mama. De mama kan dan zo een aanvraag versturen naar iemand om te komen helpen.

Functie & doelstelling

In Appwise werkt iedereen binnen bepaalde teams. Deze noemen ze tribes. Iedereen die er start wordt aan een tribe toegewezen en dit was bij mij ook het geval. Ik ben dan toegewezen aan tribe Jordy, als enige stagestudent. Ik ben alleen op het momo project gezet, maar na een paar weken kwam er wel een andere stagestudent bij die het weggedeelte moet maken.

Ik ben direct in mijn stage moge vliegen want ze hadden al meteen een opdracht klaarliggen. Ik ga eerst een week kotlin voorbereiden, want dit is nieuw voor mij. Daarna begin ik aan een prototype voor de app. Ik heb dog geen designs dus het gaat alleen functioneel zijn. Na 3 weken hebben we afgesproken met de studente om de designs en het prototype te laten zien. Vanaf dat ik de designs heb, kan ik aan de officiële app werken. De deadline voor de eerste versie is 15/04/2022.

Zoals ik al zei, is de app bedoeld voor nieuwe mama's. Het doel van de app is het leven van deze nieuwe mama's makkelijker te maken. Er komt een overzichtelijk dashboard waarop duidelijk te zien is hoeveel tijd en voor welke activiteit deze gedoneerd is. Op het dashboard kan de mama nieuwe aanvragen versturen, een kalender bekijken waar de geplande aanvragen instaan, een aanvraag wijzigen en een QR-code delen. De familie en vrienden kunnen dan via deze QR-code een donatie doen, kunnen via de verstuurde mail hun donaties aanpassen of annuleren.

Voor ik aan de app kan beginnen, ga ik vooral veel onderzoek moeten doen. Ik ga beginnen met een aantal codelabs voor kotlin wat onder de knie te krijgen. Daarna ga ik proberen Firebase te integreren met kotlin om zo authenticatie en een database te hebben. Dan ga ik eens kijken hoe Firestore, de database van Firebase, werkt. Nadien ga ik al eens een prototype van de app maken met de functionaliteiten die ik al weet. En daarna, als ik de designs krijg, kan ik hopelijk aan de echte app beginnen.

Businesscase en doelgroepen

De business case van het project komt eigenlijk pas later aan bod. Eerst moet de studente kunnen bewijzen dat de app daadwerkelijk gebruikt gaat worden. Daarom gaan we eerst, nadat we een fatsoenlijke eerste versie hebben van de app, deze late testen door een aantal mama's. Als uit deze testfase blijkt dat de app nuttig is, dan komt de businesscase tevoorschijn. De bedoeling is dat, naast het doneren van tijd, et ook mogelijk is om geld te doneren. Dan zou de mama tussen een aantal apps moeten kunnen kiezen die extra hulp kunnen bieden. Deze apps zijn da zogezegd partners van momo. Een paar voorbeelden zijn Uber Eats, Sitly, TRIXXO etc.

De app is vooral bedoeld voor nieuwe mama's. Maar in de toekomst kan de doelgroep gerust veranderen. Ik denk dan vooral aan mensen die veel moeten werken, studenten, oudere mensen. Dus er is zeker ruimte voor een verbreding van het doelpubliek.

Planning

https://thomasmore365-my.sharepoint.com/:x/g/personal/r0793297_student_thomasmore_be/ETH3XCkgj95FiwAMBa27LWABUZEAbf-y0t-WSQINW7uWXA?e=Eer1Kk

Risicoanalyse

Ik zie potentieel 3 risico's met dit project. Als eerste heb je het risico dat het gewoon weg niet lukt. Kotlin is nieuw voor mij dus het kan zijn dat dit totaal niet lukt om dit te leren en er een app met maken. Ik kan dit voorkomen door zeker genoeg tijd te nemen om Kotlin te leren.

Het 2^{de} risico is dat de app niet gebruikt gaat worden. Mama's kunnen zeggen dat de app helemaal niet handig is. Dit kan opgelost/voorkomen worden door eerst heel goed onderzoek te doen bij de mama's op zo te kijken of er wel degelijk vraag is.

Het 3^{de} risico is financieel. Een app is natuurlijk niet gratis en het idee om met gesponsorde apps te werken kan tegenvallen als er geen apps dit willen doen. Dit kan opgelost worden door ook goed onderzoek te doen of deze apps überhaupt de intentie hebben om dit te willen doen.

Informatie en rapportering

De kennis die ik nodig heb haal ik intern, door vragen te stellen en via het internet, tutorials en codelabs. Het bedrijf heeft ook een fatsoenlijke documentatie over de gebruikte technologieën.

Communicatie binnen het bedrijf loopt via Slack. Hier zijn er voor allerlei zaken aparte kanalen voorzien. Zo zit ik in het kanaal van mijn tribe, het kanaal van de Android circle en in het kanaal van het momo project.