



# Kinderkliniek projectdefinitie

Team C1

Amy Agterberg, Edwin Mulder, Chevelly Somopawiro en Hermijn Verbaan.

Een applicatie om patiënten wegwijs te maken en te amuseren binnen de kliniek.

## Management samenvatting:

Deze projectdefinitie is onderdeel van de opleiding Associate Degree Software Development van Windesheim in Almere. Dit project wordt gemaakt in opdracht van de KinderKliniek, gefocust op het bouwen van een zogenaamde 'wegwijs app', met daarbij een amuserend onderdeel om de patiënten te kunnen vermaken terwijl zij wachten op hun afspraak.

# Inhoud

Aanleiding

Product visie

Projectgrenzen

Voorwaarden

Vraagstelling

Probleemstelling

Doelstelling

Use cases

Ontwerp

Wireframing en Storyboarding

Sequential Diagram

Klassendiagram

Resultaten

# Aanleiding

Om ervoor te zorgen dat de bezoekers van De Kinderkliniek hun weg binnen het pand kunnen vinden heeft De Kinderkliniek aan de eerstejaars studenten van Windesheim in Almere, van de opleiding AD Software Development, gevraagd om een 'Wegwijs App' te maken.

## Stakeholders

- Product Owner (Fake Zijl, Stephan Hoeksema). Verantwoordelijk voor de belangen en communicatie met Anouk Hilgersom
- Het project team: Amy Agterberg, Chevelly Somopawiro, Edwin Mulder en Hermijn Verbaan.

## Product visie

Het toekomstbeeld van De Kinderkliniek App is een mobiele applicatie die ervoor zorgt dat bezoekers gemakkelijk de weg kunnen vinden binnen de kinderkliniek. Daarnaast moet er mogelijk gemaakt worden om meer informatie over de verschillende poli's te vinden.

Om het bezoek voor de kinderen wat aangenamer te maken, zijn er twee entertainment mogelijkheden. Dit houdt in dat er verschillende games kunnen worden gespeeld en filmpjes worden bekeken van muziekids. De het is dan ook een toekomstbeeld om dit vermaakt weer te kunnen geven binnen de app.

# Projectgrenzen

Het project loopt vanaf de kick-off in week 5 tot week 22 (begin van de toetsweken).

Hieronder worden werkzaamheden genoemd die de studenten **niet** uit zullen voeren:

- De studenten zijn niet verantwoordelijk voor de onderhoud van de website/app.
- De studenten zijn niet verantwoordelijk voor het toevoegen van nieuwe content.
- De studenten zijn niet verantwoordelijk voor het werven van nieuwe gebruikers.
- De studenten zijn niet verantwoordelijk voor marktonderzoek en succes.

# Voorwaarden

Wat is er minimaal nodig voor de uitvoering van het project:

- De huisstijl wordt aangeleverd door De KinderKliniek.
- Plattegronden van de afdelingen binnen De Kinderkliniek.
- Toegang tot database.
- Teksten die gebruikt willen worden.

# Vraagstelling

Wat er gevraagd is door De Kinderkliniek:

- In opdracht van De Kinderkliniek een applicatie bouwen om op je mobiel de weg te kunnen vinden naar je bestemming binnen het gebouw.
- Voor tijdens het wachten een vorm van entertainment in de app.
- Koppeling met de robot.
- Plek waar foto's, filmpjes en vragenlijsten komen te staan.
- Plek waar informatie komt te staan over de poli's.
- Link naar de portal informatie van De KinderKliniek.
- Een CMS.

# Probleemstelling

Wat vormt huidig een probleem voor De Kinderkliniek als dit project niet wordt uitgevoerd:

- Zonder de wegwijzer vinden de bezoekers het lastig om de weg te vinden.
- De informatie op de website van De Kinderkliniek is lastig te vinden en onoverzichtelijk voor gebruikers.
- Voor de tieners die De Kinderkliniek bezoeken is er geen zodanig vermaak behalve hun telefoon.

# Doelstelling

Dit hoofdstuk beschrijft de verbeterde waarde na het uitvoeren van het project.

De app zorgt ervoor dat het makkelijker wordt om de weg te vinden in het gebouw van De KinderKliniek.

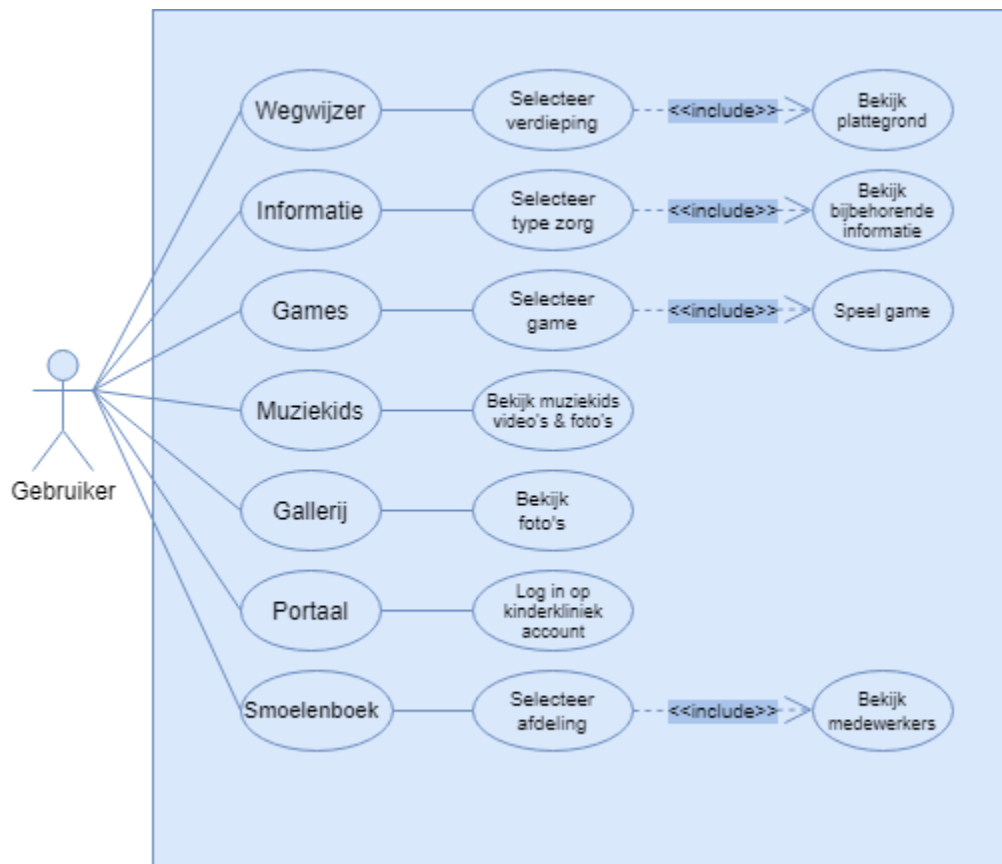
Duidelijke informatie over de poli's, door middel van een menu

- De bezoekers op een gemakkelijke manier naar de gewenste locatie begeleiden.
- De beleving verbeteren binnen De Kinderkliniek.
- Informatie overzichtelijker weergeven.

Duidelijke informatie over de poli's weergeven, door middel van een menu binnen de applicatie. De applicatie zorgt ervoor dat de gebruiker efficiënter de weg kan vinden in het gebouw van De Kinderkliniek. Voor gebruikers betekent dit ook dat ze makkelijker informatie kunnen opzoeken m.b.t. de poli's en veelgestelde vragen. En dat oudere kinderen (tieners) zich meer zullen vermaken in de wachtruimte.

# Use case

Gebruikersproces:



# Activiteit diagrammen

Nr.	U1.1
Versie nummer	1.0
Auteur	Amy Agterberg, Edwin Mulder, Chevelly Somopawiro, Hermijn Verbaan.
Use case naam	Gebruiker navigeert naar bestemming.
Actoren	Gebruikers.
Doel	Juiste bestemming vinden binnen de Kinderkliniek.
Triggers	Actor drukt/klikt op wegwijzer.
Pre-conditie	Actor heeft de app gedownload.
Post-conditie	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. App is geopend.</li> <li>2. Actor is op de home pagina.</li> </ol>
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actor opent de app.</li> <li>2. Actor drukt/klikt op wegwijzer.</li> <li>3. Actor selecteert verdieping.</li> <li>4. Actor klikt op plattegrond.</li> <li>5. Actor vergroot plattegrond.</li> </ol>
Alternatieve scenario's	<ol style="list-style-type: none"> <li>1-1 Actor drukt/klikt op verkeerd menu.</li> <li>1-2 Actor drukt/klikt op home.</li> </ol>
Excepties	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor heeft de app niet geïnstalleerd of actor heeft geen internet.</li> </ol>
kwaliteiten	Wanneer een exceptie voorkomt kan er geen handeling worden uitgevoerd.

Nr.	U1.2
Versie nummer	1.0
Auteur	Amy Agterberg, Edwin Mulder, Chevelly Somopawiro, Hermijn Verbaan
Use case naam	Gebruiker zoekt zorg informatie.
Actoren	Gebruikers.
Doel	Het opzoeken van de gewenste zorg informatie
Triggers	Actor drukt/klikt op Informatie.
Pre-conditie	Actor heeft de app gedownload.
Post-conditie	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. App is geopend.</li> <li>2. Actor is op de home pagina.</li> </ol>
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actor opent de app.</li> <li>2. Actor drukt/klikt op informatie.</li> <li>3. Actor selecteert type zorg.</li> <li>4. Actor selecteert subcategorie.</li> <li>5. Actor bekijkt bijbehorende informatie.</li> </ol>
Alternatieve scenario's	<ol style="list-style-type: none"> <li>1-1 Actor drukt/klikt op verkeerd menu.</li> <li>1-2 Actor drukt/klikt op het verkeerde type zorg.</li> <li>1-3 Actor drukt/klikt op de verkeerde subcategorie.</li> <li>1-4 Actor drukt/klikt op home.</li> </ol>
Excepties	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor heeft de app niet geïnstalleerd of actor heeft geen internet.</li> </ol>
kwaliteiten	Wanneer een exceptie voorkomt kan er geen handeling worden uitgevoerd.



Nr.	U1.3
Versie nummer	1.0
Auteur	Amy Agterberg, Edwin Mulder, Chevelly Somopawiro, Hermijn Verbaan.
Use case naam	Gebruiker wilt games spelen.
Actoren	Gebruikers.
Doel	Het spelen van een game
Triggers	Actor drukt/klikt op Games.
Pre-conditie	Actor heeft de app gedownload.
Post-conditie	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. App is geopend.</li> <li>2. Actor is op de home pagina.</li> </ol>
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actor opent de app.</li> <li>2. Actor drukt/klikt op Games.</li> <li>3. Actor selecteert type game.</li> <li>4. Actor speelt een game.</li> </ol>
Alternatieve scenario's	<ol style="list-style-type: none"> <li>1-1 Actor drukt/klikt op verkeerd menu.</li> <li>1-2 Actor drukt/klikt op de verkeerde game.</li> <li>1-3 Actor drukt/klikt op home.</li> </ol>
Excepties	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De actor heeft de app niet geïnstalleerd of actor heeft geen internet.</li> </ol>
kwaliteiten	Wanneer een exceptie voorkomt kan er geen handeling worden uitgevoerd.

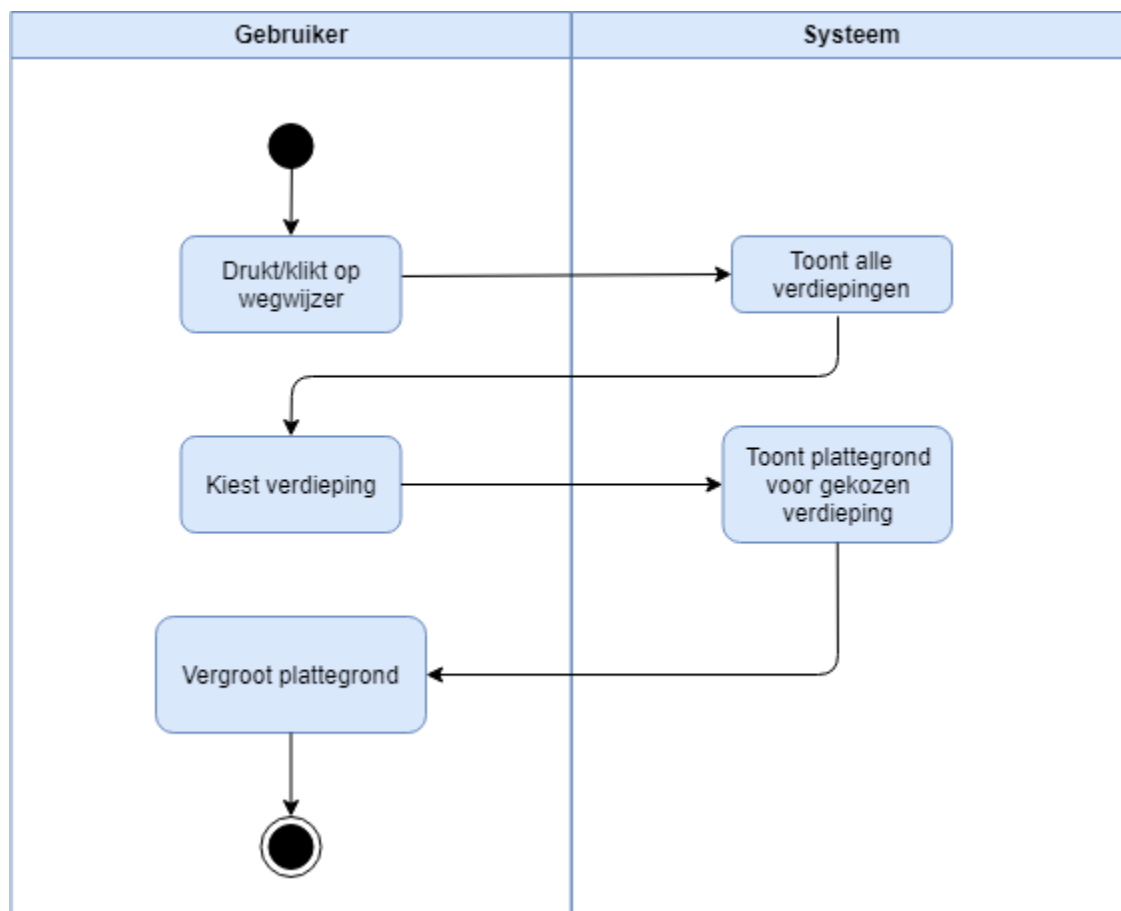
Nr.	U1.4
Versie nummer	1.0
Auteur	Amy Agterberg, Edwin Mulder, Chevelly Somopawiro, Hermijn Verbaan.
Use case naam	Gebruiker wilt Muziekids content bekijken.
Actoren	Gebruikers.
Doel	Het bekijken van de Muziekids content.
Triggers	Actor drukt/klikt op Muziekids.
Pre-conditie	Actor heeft de app gedownload.
Post-conditie	App is geopend. Actor is op de home pagina.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actor opent de app.</li> <li>2. Actor drukt/klikt op Muziekids.</li> <li>3. Actor selecteert type filmpje.</li> </ol>
Alternatieve scenario's	<ol style="list-style-type: none"> <li>1-1 Actor drukt/klikt op verkeerd menu.</li> <li>1-2 Actor drukt/klikt op het verkeerde type filmpje.</li> <li>1-3 Actor drukt/klikt op home.</li> </ol>
Excepties	De actor heeft de app niet geïnstalleerd of actor heeft geen internet.
kwaliteiten	Wanneer een exceptie voorkomt kan er geen handeling worden uitgevoerd.

Nr.	U1.5
Versie nummer	1.0
Auteur	Amy Agterberg, Edwin Mulder, Chevelly Somopawiro, Hermijn Verbaan.
Use case naam	Gebruiker wilt medewerkers kunnen bekijken.
Actoren	Gebruikers.
Doel	Het bekijken van medewerkers.
Triggers	Actor drukt/klikt op Smoelenboek.
Pre-conditie	Actor heeft de app gedownload.
Post-conditie	App is geopend.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actor opent de app.</li> <li>2. Actor drukt/klikt op smoelenboek.</li> <li>3. Actor selecteert afdeling van de medewerker.</li> <li>4. Actor selecteert medewerker.</li> </ol>
Alternatieve scenario's	1-1 Actor drukt/klikt op verkeerd menu. 1-2 Actor drukt/klikt op het verkeerde medewerker of afdeling. 1-3 Actor drukt/klikt op home.
Excepties	De actor heeft de app niet geïnstalleerd of actor heeft geen internet.
kwaliteiten	Wanneer een exceptie voorkomt kan er geen handeling worden uitgevoerd.

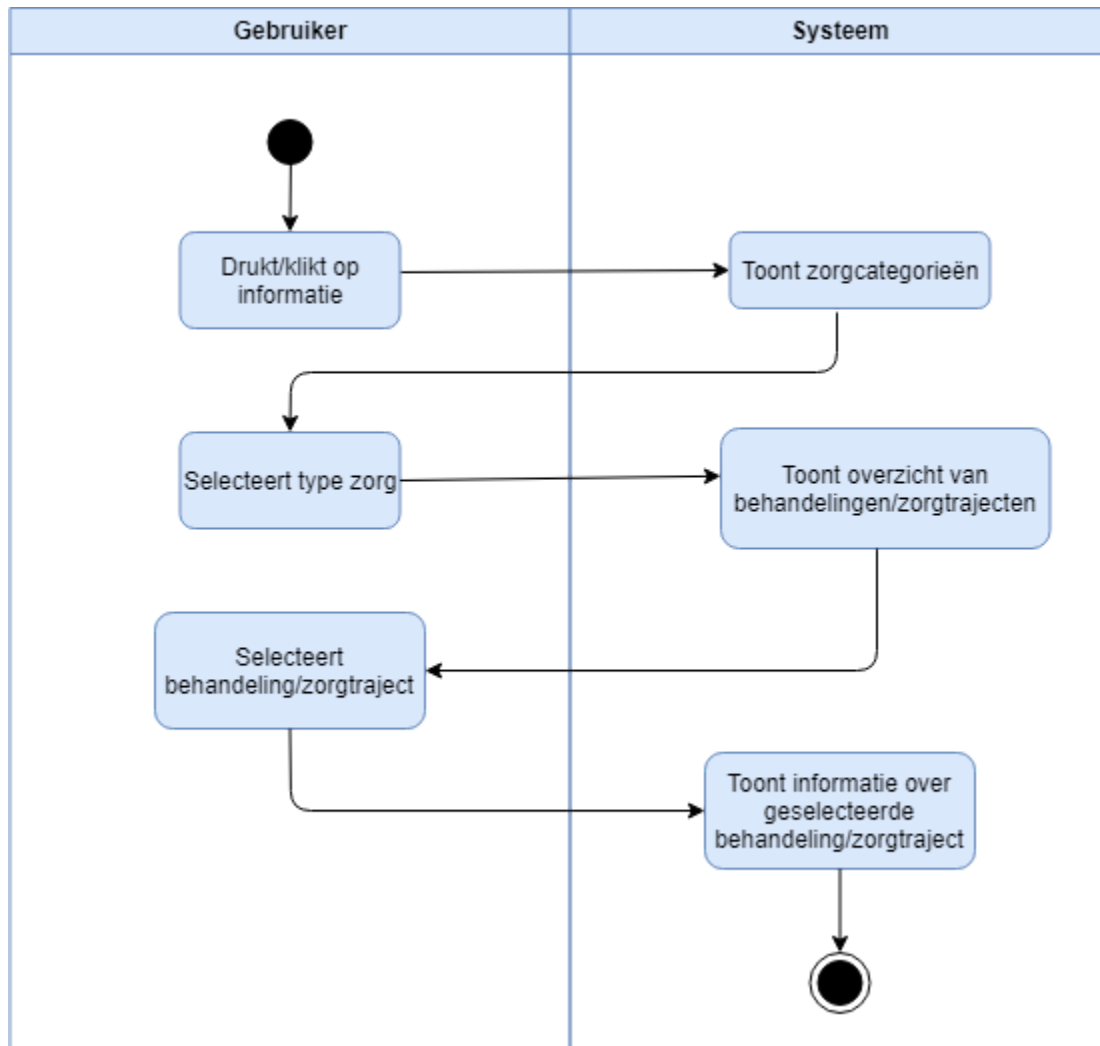
Nr.	U1.6
Versie nummer	1.0
Auteur	Amy Agterberg, Edwin Mulder, Chevelly Somopawiro, Hermijn Verbaan.
Use case naam	Gebruiker wilt content in de galerij bekijken.
Actoren	Gebruikers.
Doel	Het bekijken van de galerij.
Triggers	Actor drukt/klikt op galerij.
Pre-conditie	Actor heeft de app gedownload.
Post-conditie	App is geopend. Actor is op de home pagina.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actor opent de app.</li> <li>2. Actor drukt/klikt op galerij.</li> </ol>
Alternatieve scenario's	<ol style="list-style-type: none"> <li>1-1 Actor drukt/klikt op verkeerd menu.</li> <li>1-2 Actor drukt/klikt op home.</li> </ol>
Excepties	De actor heeft de app niet geïnstalleerd of actor heeft geen internet.
kwaliteiten	Wanneer een exceptie voorkomt kan er geen handeling worden uitgevoerd.

Nr.	U1.7
Versie nummer	1.0
Auteur	Amy Agterberg, Edwin Mulder, Chevelly Somopawiro, Hermijn Verbaan.
Use case naam	Gebruiker wilt naar het kinderkliniek portaal.
Actoren	Gebruikers.
Doel	Kunnen inloggen op het kinderkliniek portaal.
Triggers	Actor drukt/klikt op portaal.
Pre-conditie	Actor heeft de app gedownload.
Post-conditie	App is geopend. Actor is op de home pagina.
Hoofdscenario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Actor opent de app.</li> <li>2. Actor drukt/klikt op portaal.</li> </ol>
Alternatieve scenario's	<ol style="list-style-type: none"> <li>1-1 Actor drukt/klikt op verkeerd menu.</li> <li>1-2 Actor drukt/klikt op home.</li> </ol>
Excepties	De actor heeft de app niet geïnstalleerd of actor heeft geen internet.
kwaliteiten	Wanneer een exceptie voorkomt kan er geen handeling worden uitgevoerd.

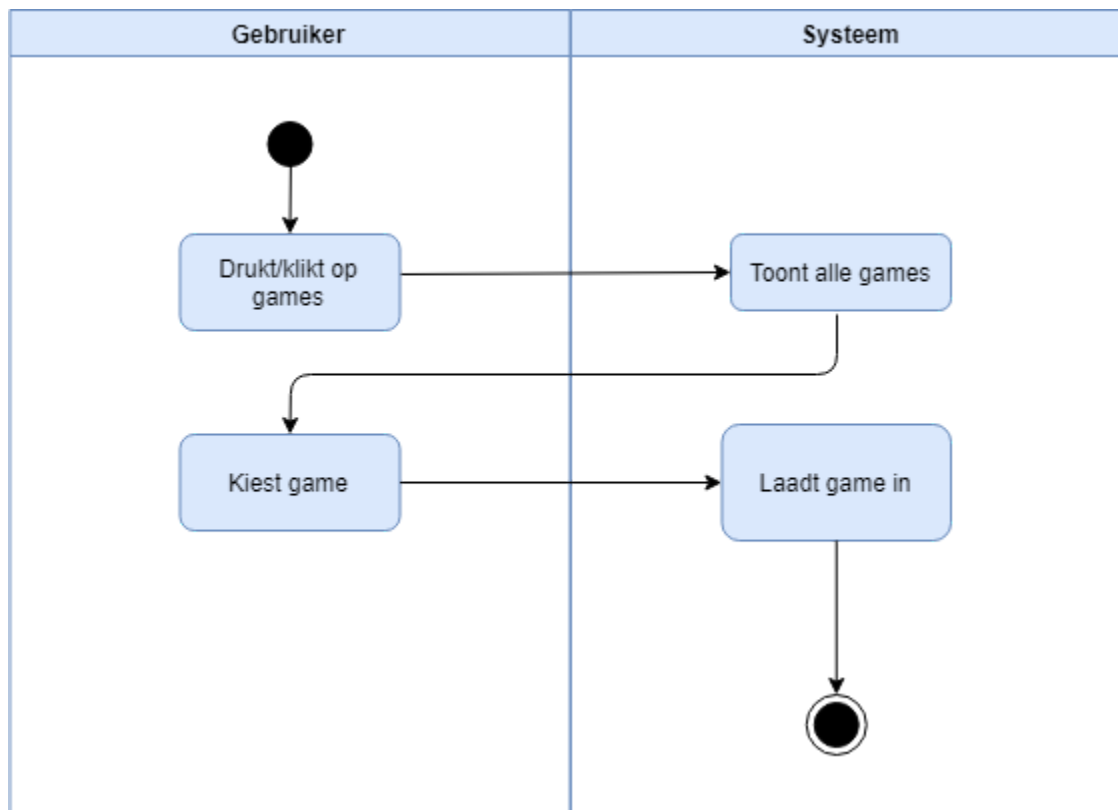
## Wegwijzer (U1.1)



## Informatie (U1.2)

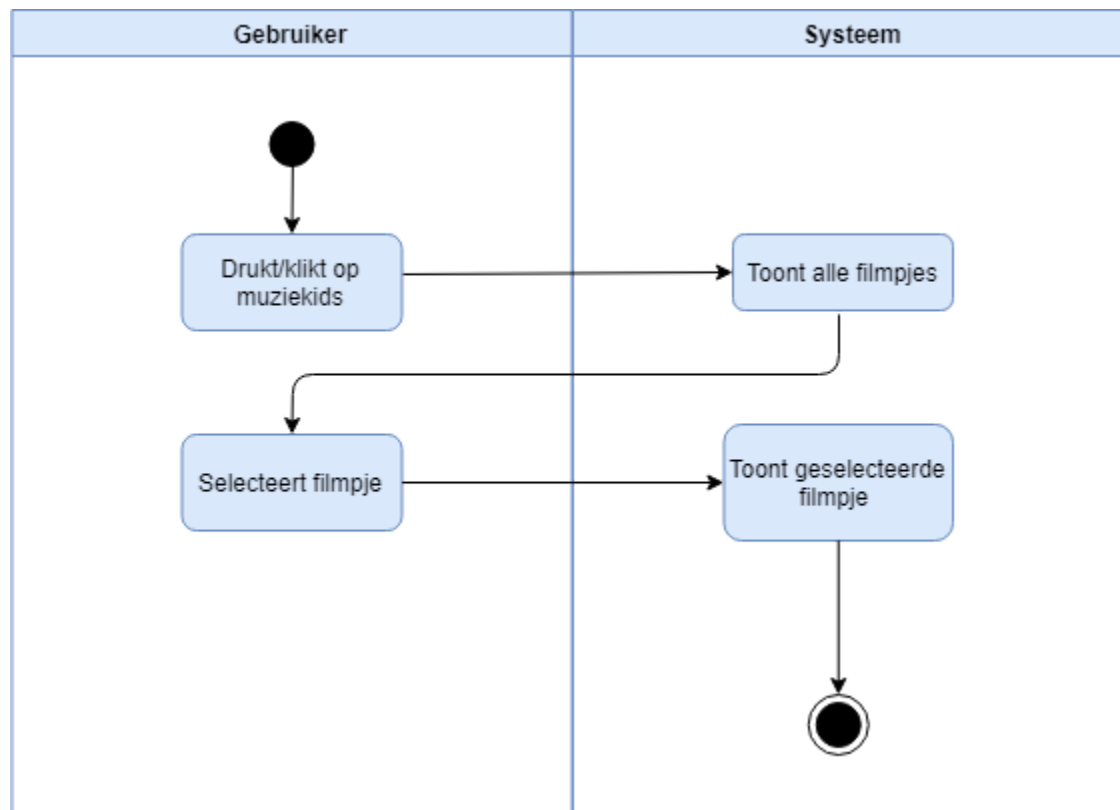


## Games (U1.3)

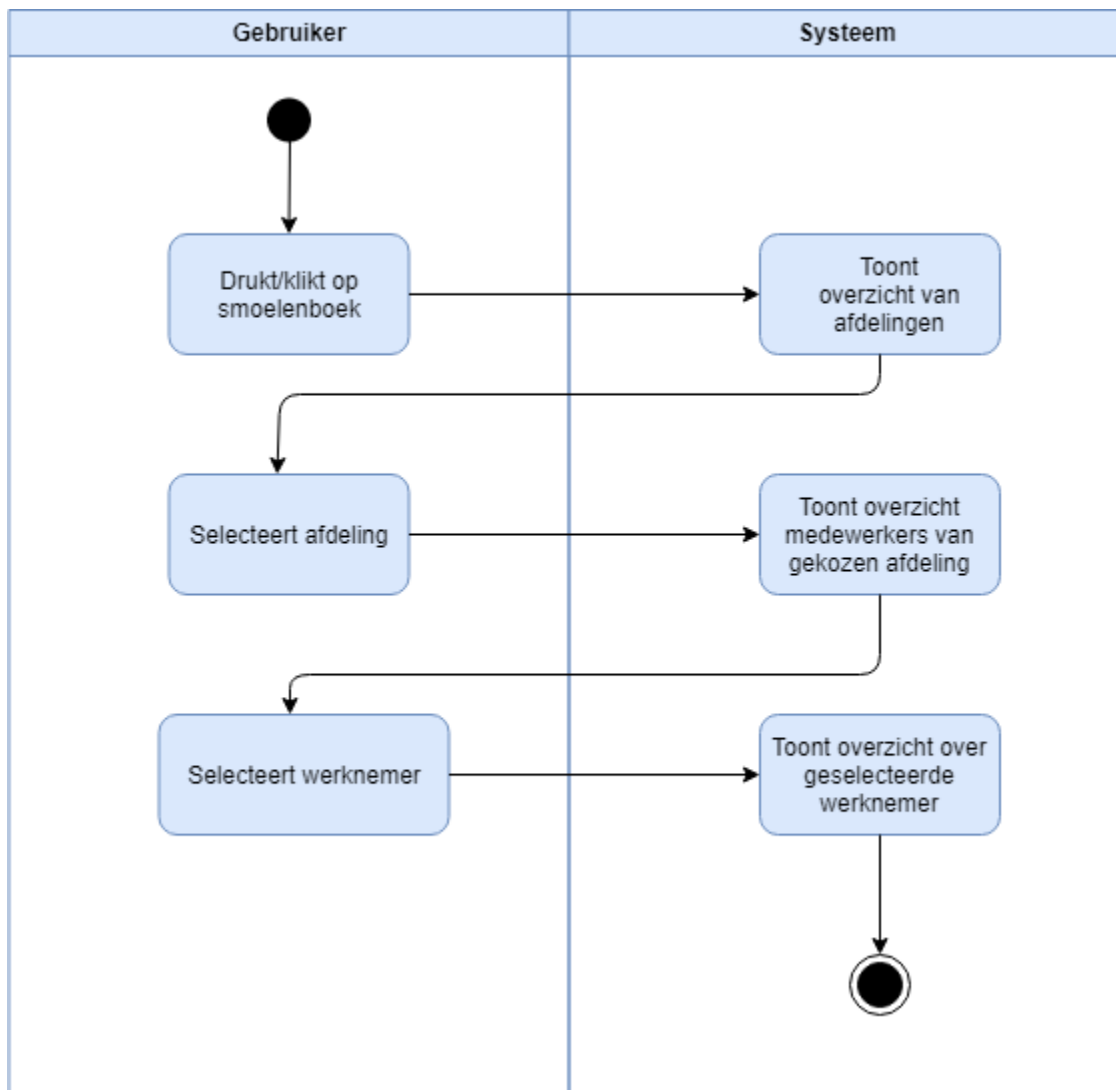




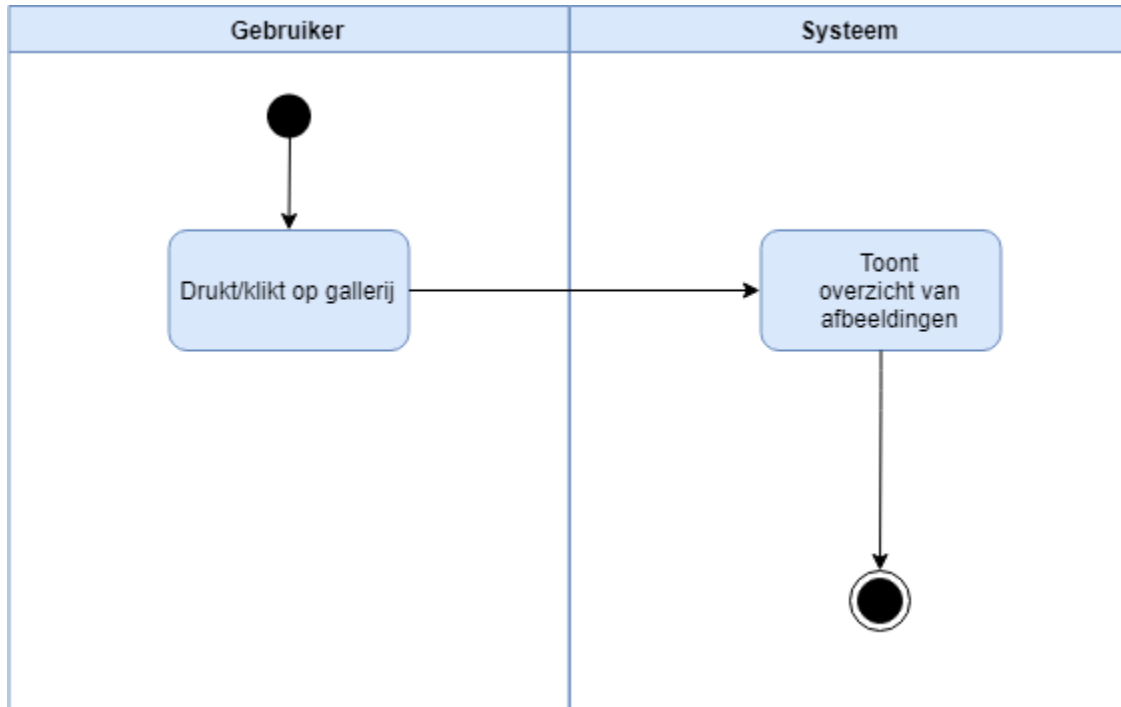
## Muziekids (U1.4)



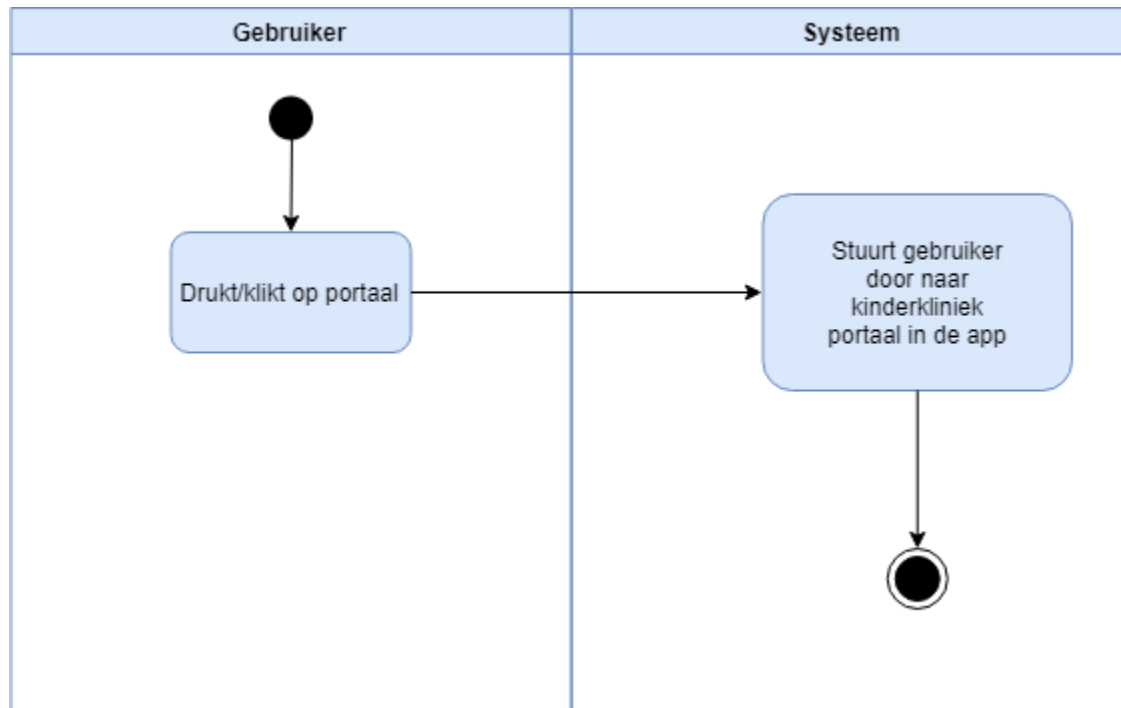
## Smoelenboek (U1.5)



## Galerij (U1.6)



## Portaal (U1.7)



# Storyboards

Wij als development team hebben apart document toegevoegd met die functioneert als handleiding/storyboarding hierin staan de, in de voorgaande genoemde hoofdstukken, activiteitendiagrammen. De diagrammen zijn uitgewerkt en verduidelijkt door middel van screenshots uit de app en stapsgewijze uitleg.

## Paginalijst

### **Homepagina**

Op de Home pagina ziet u een overzicht van alle pagina's waar de gebruiker zich naar kan navigeren. De pagina is verdeeld in twee gedeelten het eerste deel bestaat uit vier grote vlakken met de huisstijlkleuren van De Kinderkliniek. Het tweede deel bestaat uit een navigatiebalk onderaan de pagina waar de gebruiker zich verder kan navigeren door de app.

### **Wegwijzer pagina**

De wegwijzer pagina heeft de volgende indeling als de gebruiker op de pagina komt kan hij/zij de keuze maken op welke verdieping hij/zij zich bevindt. Heeft de gebruiker zijn/haar keuze gemaakt dan wordt hij/zij doorgevoerd naar een pagina waar hij/zij een plattegrond kan bekijken en een overzicht van de poli's op de desbetreffende afdeling.

### **Informatie pagina**

De informatie pagina heeft als beginpunt ongeveer hetzelfde design als de wegwijzer als de gebruiker op het home scherm de keuze heeft gemaakt informatie dan wordt hij/zij doorgevoerd naar een lijst met verschillende categorieën aan zorg. Hij/zij kan dan klikken op een van de hoofdcategorieën zorg waardoor er een extra menu tevoorschijn komt met subcategorieën. De gebruiker kan dan een keuze maken uit de subcategorieën die hem/haar vervolgens doorgestuurd naar de informatiepagina met betrekking tot de gekozen keuze.

### **Games pagina**

Games is een pagina aangemaakt voor puur vermaak als de bezoeker van de kinderkliniek zich verveelt in de wachtkamer. Op de games pagina kan de gebruiker kiezen uit 2 games, als hij/zij een keuze heeft gemaakt zal hij/zij gelijk doorgevoerd worden naar de game. De games waar een keuze uit gemaakt kan worden zijn een aangepaste versie op snake en boter kaas en eieren.

### **Muziekids pagina**

De muziekids pagina biedt de gebruiker de mogelijkheid om video's te bekijken van muziekids. Muziekids is een prominent onderdeel van de Kinderkliniek dus biedt de pagina de mogelijkheid aan de gebruiker om momenten terug te kijken die zijn opgenomen. Op de pagina is er een overzicht van verschillende video's waar een keuze uit gemaakt kan worden. Heeft de gebruiker uiteindelijk een keuze gemaakt dan zal de video automatisch afspelen.

### **Galerij pagina**

De Kinderkliniek heeft genoeg mooie momenten die zijn vastgelegd door middel van een camera, de galerij pagina geeft de gebruiker de kans om deze momenten weer te kunnen waarnemen. Als de galerij pagina wordt geopend ziet de gebruiker een overzicht van een slideshow met verschillende foto's door te swipen zal de gebruiker foto's kunnen bekijken.

### **Smoelenboek pagina**

Hier kan de gebruiker de medewerkers leren kennen aangezien het best handig kan zijn als de een patiënt voor het eerst naar de kinderkliniek komt en niet weet hoe zijn/haar arts/behandelaar eruit ziet. Op de pagina kan er een keuze gemaakt worden uit de afdelingen waar de medewerkers onder vallen als de gebruiker daaruit een keuze heeft gemaakt krijgt hij/zij een overzicht te zien van alle medewerkers werkzaam op die afdeling. Als de gebruiker vervolgens op een foto klikt kan hij/zij een stukje lezen over de medewerker.

### **Portaal pagina**

Op deze pagina kunnen medewerkers zich inloggen om vervolgens doorgestuurd te worden naar het portaal van de Kinderkliniek. De pagina ziet eruit als een normale login met het logo van de kinderkliniek bovenaan en twee input bars waar de medewerkers zijn/haar gebruikersnaam en wachtwoord kan invoeren.

# Kwaliteitscriteria

De kwaliteitscriteria zijn beloftes over de kwaliteit van de uitvoering van het project aan de klant:

1. Er wordt gebruik gemaakt van een gedeelde Azure die bereikbaar is voor de docenten van de opleiding.
2. Het project wordt uitgevoerd met het hele team, dit betekent dat het hele team kennis heeft van de gemaakte producten zoals de source code en het ontwerp.
3. Er wordt gebruikt gemaakt van een gedetailleerde wekelijkse planning per teamlid die bij het opleverdocument (aangevulde projectdefinitie) meegeleverd wordt.

## Acceptatiecriteria

Het product zal geaccepteerd worden wanneer er is voldaan aan alle kwaliteitscriteria voor de inleverdatum.