

Profielen stellen eisen aan het prototype

Vijf profielen stellen verschillende eisen aan het product - een werkend prototype - in de Design challenge. Hieronder lees je welke eisen dat zijn.

Business

Er zijn ten minste twee uitgewerkte processen met tenminste vijf KPI's op basis van vooraf gestelde requirements (functioneel, technisch en organisatorisch). De requirements heb je logisch geordend volgens een bewezen methode (denk aan MoSCoW).

Er zijn ten minste vijf verschillende data visualisaties gemaakt in R Studio op basis van een onderbouwde data-analyses waarin de KPI's uitgedrukt worden. Hierbij maak je gebruik van alle R commando's die je geleerd hebt in de oriëntatie.

Deze onderdelen komen allemaal terug in de uitgebreide film en maken een integraal onderdeel uit van het totaal.

Infrastructure

In het prototype van de Design Challenge maak je gebruik van een server die in het net-lab (VMWare) staat. Deze server biedt een nuttige dienst aan, denk hierbij aan een webserver, bestandenserver of databaseserver. De cliënt die gebruik maakt van deze server staat "op tafel" en is een onderdeel van het prototype. De website kan bijvoorbeeld "draaien" op de webserver in het net-lab en de website wordt getoond op de laptop die "op tafel" staat. Uiteraard is er een netwerktekening aanwezig en denk je na over de beveiliging.

Media

In het prototype van de Design Challenge moet Media functioneel en overtuigend aanwezig zijn. De eisen waaraan het prototype moet voldoen, zijn:

- Er is gewerkt met prototypes rondom de interactie met het product.
- Van deze prototypes is een ontstaansgeschiedenis bewaard met onderbouwing van de gemaakte keuzes.
- De doelgroep is beschreven.

NB: Laat zien dat je serieus aan Media hebt gewerkt! Het is niet nodig dat je alle leerdoelen van Media in je project verwerkt.

Technology

In het prototype van de Design Challenge moet een technologycomponent overtuigend aanwezig zijn. Denk bij technology aan fysieke input en output die het prototype zinvolle interactie geven met de fysieke wereld. Zorg dat je uit de brainstormfase komt met een idee over de invulling hiervan. Die fysieke in- en output verwerk je dan op basis van wat je hebt geleerd tijdens technology!

De eisen waaraan het prototype moet voldoen, zijn:

- een zinvolle interactie (input en output) met de fysieke wereld door sensoren / actuatoren;
- het niveau en de hoeveelheid van de technologiecomponenten passen bij het vereiste eindniveau van de technology-oriëntatie. Alléén een button en een LED op het prototype zijn dus niet voldoende!

NB: Laat zien dat je serieus aan technology hebt gewerkt! Het is niet nodig dat je alle leerdoelen van technology in je project verwerkt.

Software

In het prototype van de Design Challenge moet een softwarecomponent overtuigend aanwezig zijn. De eisen waaraan het prototype moet voldoen, zijn:

- Software dient een aparte component te zijn, het is niet zo dat code voor bv. technologie onder software valt.
- De code dient leesbaar en onderhoudbaar te zijn (bijvoorbeeld door gebruik van methodes)

NB: Laat zien dat je serieus aan software hebt gewerkt! Het is niet nodig dat je alle leerdoelen van software in je project verwerkt.