1. Een voorblad (met de naam van je tweetal/bedrijf), inhoudsopgave, paginanummers, enz, enz.

**Doelgroep**

De gebruikers van onze educatieve robot EduBot zullen kinderen tussen de 7 en 11 jaar zijn. Daarom moet de user interface makkelijk te begrijpen zijn en er leuk uitzien. Verder zal er in de latere fasen van ons prototype misschien ook de mogelijkheid voor ouders zijn om quests met rewards in te kunnen vullen.

**Huidige situatie**

Nu wordt leren gezien als een saaie en verplichte bezigheid. Kinderen gaan met veel tegenzin naar school toe en op oudere leeftijd stoppen er veel jongeren met hun studie. Omdat er een negatieve associatie is met leren worden kinderen niet gemotiveerd om uit zichzelf nieuwe dingen te ontdekken.

**Toekomstbeeld**

Als onze EduBot op de markt komt dan zal er een geheel nieuw beeld tegenover leren komen. Leren wordt leuk en interessant en kinderen worden gemotiveerd om zelfs buiten school meer te leren. De EduBot kan worden meegenomen in de bijbehorende tas en heeft op ieder moment een leuke interactie. Zo zal er voor de EduBot gezorgt moeten worden. Hij krijgt honger, hij moet rusten en je kan met hem spelen om hem blij te maken. Zo kun je ook leuke testjes met hem doen waarbij je wat kennis op kunt doen. De EduBot kan worden aangesloten op een PC om gebruik te maken van de RPG en leuke quests te voltooien.

**Functional Requirements**

**Must haves**

Mindstorm:

* Restsysteem
* Voedingssysteem
* Meerkeuze testsysteem met reacties op goede of foute vragen
* Database

Desktop:

* Tekst based quests
* Simpele interacties met de EduBot (Juigen als je een quest voltooid)
* Update over hoe de EduBot zich voelt

**Should haves**

Mindstorm:

* Emotes
* Verschillende soort vragen
* Verschillende moeilijkheids-levels van de vragen
* Voedingssysteem kan meerdere soorten voeding “ontvangen”

Desktop:

* Level systeem
* Credit systeem waarbij je emotes en in-game accessoires kan kopen
* Je kunt in-game rondlopen met de EduBot
* Er zijn NPC’s die de quests presenteren

**Could haves**

Mindstorm:

* Geluidsherkenning van de EduBot.
* Reacties op verschillende soorten voedsel

Desktop:

* De EduBot geeft verschillende reacties over hoe hij/zij zich voelt wanneer aangesloten.
* Je kunt verschillende wegen in de RPG volgen en zo op verschillende quests uitkomen
* De ouders of docenten hebben een eigen programma voor de EduBot waar ze nieuwe quests met rewards kunnen invullen: “Doe de afwas en je krijgt een lollie”

**Won’t haves**

Mindstorm:

* Uitbreiding voor de EduBot (Bijvoorbeeld nieuwe sensoren)
* De EduBot praat tegen je en vertelt je leuke feitjes die later in de tests voorkomen.

Desktop:

* Er is een online server waar je met andere EduBots kan rondlopen
* Er is een chat en friends systeem

Minimum viable product User Interface:

