Projectplan DroeftoetErs

LU1 Groepsproduct

Christian Scott Horler - 2227807

Lilah Sanchez - 2233692

Martijn van Houwelingen - 2225486

Sophie Iersel - 2232301

Thomas Koman – 2226974

Projectplan – Droeftoeters

# Groepsbeschrijving

**Groepsnaam:** Droeftoeters BV.

### Groepsleden:

* Thomas Koman
* Lilah Vega Sanchez
* Christian Scott Horler
* Sophie van Iersel
* Martijn van Houwelingen

# Inhoud

[1 Groepsbeschrijving 1](#_Toc194665894)

[2 Inhoud 1](#_Toc194665895)

[3 Probleemanalyse 2](#_Toc194665896)

[3.1 Bedrijfsbeschrijving 2](#_Toc194665897)

[3.2 Probleembeschrijving 2](#_Toc194665898)

[4 Oplossing 3](#_Toc194665899)

[4.1 Oplossingsrichting 3](#_Toc194665900)

[4.2 Doelstelling 3](#_Toc194665901)

[4.3 Projectaanpak/ Methodologie 4](#_Toc194665902)

[4.4 User stories 5](#_Toc194665903)

[5 Benodigdheden/ Focus punten 8](#_Toc194665904)

[5.1 Risicoanalyse 8](#_Toc194665905)

[5.2 Duurzaamheidsaspecten 8](#_Toc194665906)

# Probleemanalyse

## Bedrijfsbeschrijving

Het Amphia Ziekenhuis, met locaties in Breda, Oosterhout en Etten-Leur, biedt zorg binnen vrijwel alle medische specialismen en zet zich in voor kindvriendelijke en traumavrije zorg. De afdeling Kindergeneeskunde heeft als doel de stress en angst bij kinderen en ouders rondom medische behandelingen te minimaliseren.

Amphia heeft al verschillende initiatieven op dit gebied geimplementeerd, zoals informatieve Youtube-video's. Dit project bouwt op deze initiatieven door een digitale, interactieve applicatie te ontwikkelen.

## Probleembeschrijving

Kinderen en hun ouders ervaren vaak stress en angst bij medische behandelingen, vooral bij een diagnose zoals diabetes type 1. Deze negatieve emoties kunnen de behandeling bemoeilijken en de gezondheid van het beïnvloeden.

Problemen die zich voordoen:

* + - **Gebrek aan voorbereiding:** Kinderen en ouders weten niet goed wat ze kunnen verwachten.
    - **Angst en onzekerheid:** Medische procedures roepen spanning op, wat kan leiden tot weerstand of paniek.
    - **Moeilijke communicatie:** Medische termen en uitleg zijn vaak complex voor jonge kinderen.
    - **Weinig interactie en visuele ondersteuning:** Tekstuele of mondelinge uitleg sluit niet altijd goed aan bij de belevingswereld van kinderen.

# Oplossing

## Oplossingsrichting

Om de stress en onzekerheid te verminderen maken wij een interactieve, visuele app. Deze app biedt:

* + - **Een tijdlijn** waarop het kind zijn voortgang kan zien.
    - **Een interactieve mascotte** die het kind begeleidt en uitleg geeft over de behandeling.
    - **Beloningen** zoals stickers of digitale speeltjes als motivatie bij voltooide stappen.
    - **Een kindvriendelijke interface** met eenvoudige taal en visuele uitleg voor jongere kinderen.
    - **Een apart ouderaccount** waarmee ouders de voortgang kunnen volgen zonder alle details voor het kind te tonen.

De app wordt ontwikkeld met aandacht voor beveiliging en toegankelijkheid, waarbij gebruik wordt gemaakt van eenvoudige teksten, animaties en pictogrammen om informatie over te brengen.

Er is behoefte aan een visuele, speelse en toegankelijke oplossing die kinderen en ouders beter voorbereidt op de medische reis van diabetes type 1.

## Doelstelling

De doelstelling van het project is:

Duidelijkheid bieden aan kinderen over diabetes type 1 en de behandelingen. Angst verminderen door het proces visueel en begrijpelijk te maken.

Ouders en kinderen ondersteunen bij het voorbereiden op medische afspraken. Must-haves (essentiële functionaliteiten volgens de klant):

* + - **Visualisatie van het traject:** Duidelijk overzicht van het behandeltraject.
    - **Veilig inlogsysteem:** Elk kind heeft een eigen account met goed beveiligde medische gegevens.
    - **Uitleg over wat er gaat gebeuren:** Door middel van illustraties, of animaties.
    - **Gebruik van gamificatie:** Beloningen zoals stickers na het afronden van een stap.

## Projectaanpak/ Methodologie

Voor de ontwikkeling van de applicatie wordt de Agile Scrum-methodologie gebruikt. Dit betekent:

* + - Sprints elke week waarin telkens een deel van de applicatie wordt ontwikkeld.
    - Feature testing met prototypes voordat de volledige app wordt gelanceerd.
    - Daily standups waar wij concreet overleggen wat er de vorige dag gedaan is en wat wij die dag gaan doen

## User stories

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| # | Prioriteit | Aangeleverd  door | User story | Acceptatiecriteria |
| US-1 | Must | Opdrachtgever | Als kind wil ik de voortgang van het traject inzien met duidelijke informatie zodat ik weet wat mij te wachten staat en om angst te minimaliseren | De app toont een duidelijke voortgangsbalk of tijdlijn van het traject.  Elk trajectonderdeel bevat korte, begrijpelijke uitleg met visuele ondersteuning.  De informatie is afgestemd op de leeftijd van het kind. |
| US-2 | Must | Opdrachtgever | Als kind wil ik kunnen inzien wat iedere stap van de voorgang inhoud zodat ik weet wat mij te wachten staat | Elk trajectpunt bevat een aparte detailpagina met een duidelijke uitleg.  De volgorde van de stappen is logisch en volgt het werkelijke behandeltraject.  De gebruiker kan op elk moment terugkijken naar  eerdere stappen. |
| US-3 | Must | Scrum master | Als kind wil ik een mascotte op de omgeving die mij informatie over het traject uitlegt zodat ik op een rustige en fijne manier informatie krijg. | De app bevat een interactieve mascotte die uitleg geeft bij elke stap.  De mascotte gebruikt kindvriendelijke taal en eenvoudige instructies. |
| US-4 | Must | Opdrachtgever | Als kind wil ik beloningen krijgen voor het afronden van een trajectpunt zodat ik gemotiveerd en positief kijk naar het doorlopen van het traject. | Bij het afronden van een trajectpunt krijgt het kind een visuele beloning (bij. Sticker, badge, etc.)  De beloningen zijn zichtbaar in een aparte “verzameling” binnen de app. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | Er wordt een succes melding weergeven bij voltooiing van  een trajectonderdeel. |
| US-5 | Must | Opdrachtgever | Als kind van 7 jaar wil ik dat de informatie die aan mij wordt laten zien simpeler is dan wat een 12-jarige te zien krijgt door middel van plaatjes. | De app heeft een leeftijdsinstelling die bepaalt welke versie van de content wordt getoond.  Kinderen van 7-9 jaar krijgen meer visuele ondersteuning en minder tekst.  Kinderen van 10-12 jaar krijgen uitgebreidere tekst en  optionele extra details. |
| US-6 | Must | Opdrachtgever | Als ouder wil ik de voortgang van mijn kind kunnen inzien op een ouderaccount zodat ik weet waar het kind staat in het traject. | Ouders kunnen inloggen op een ouderaccount met een beveiligde toegangsmethode.  De voortgang van het kind wordt overzichtelijk weergegeven in een dashboard.  Ouders kunnen meldingen ontvangen over belangrijke  mijlpalen in het traject. |

* 1. Use Cases

UC-1

Systeem: Zorgomgeving Actor: Een kind

Use case: UC-01 - Zie de trajectvoortgang in Precondition: Het kind is ingelogd

Main Flow:

1. Het kind opent de applicatie
2. Het systeem laat een trajectlijn zien met hoe ver het kind is
3. Het kind selecteert een specifiek punt in het traject
4. Het systeem toont meer informatie over het geselecteerde punt in het traject
5. Het kind kan de volgorde van stappen zien
6. Het kind sluit de app af Einde use case

UC-2

Systeem: Zorgomgeving Actor: een kind

Use case: UC-02 - Zorg-mascotte Precondition: Het kind is ingelogd Main flow:

1. Het kind opent de applicatie
2. Het systeem laat een mascotte zien
3. De mascotte verteld een laat dingen zien terwijl het kind navigeert door de app
4. Het kind sluit de app af Einde use case

UC-3

Systeem: Zorgomgeving Actor: een kind

Use case: UC-03 - voortgangsbeloningen

Precondition: Het kind is ingelogd, het kind heeft een stap in het traject afgerond Main flow:

1. Het kind opent de applicatie
2. Het systeem verteld dat het kind een stap heeft afgerond
3. Het kind wordt beloond door middel van punten en/of een badge
4. Het kind sluit de app af Einde use case

Extensions:

2a. Het kind rond iets af in een stap zelf.

2a1. ga verder op stap 3

# Benodigdheden/ Focus punten

## Risicoanalyse

Mogelijke risico’s en oplossingen:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Risico | Impact | Maatregel |
| Complexe interface | Middel | Gebruik van UX- designprincipes gericht op  kinderen |
| Beveiligingsrisico’s voor  patiëntdata | Hoog | Strikte naleving van  AVG/GDPR |
| Gebrek aan duidelijke  communicatie | Hoog | Gebruik van simpele taal en  visuele ondersteuning |
| Ervaring binnen het groepje | Middel | Elkaar ondersteunen en assisteren |

## Duurzaamheidsaspecten

Om de applicatie toekomstbestendig en duurzaam te maken, houden we rekening met:

### Hergebruik van bestaande visuele content

* + - **Minimale hardware eisen** zodat de app op oudere hardware ook zou werken.
    - **Beperkte energie- en data-intensiviteit**, zodat de app op minder krachtige apparaten goed presteert.