

# Functioneel Ontwerp

Sprint 1

Klas: SD2D

Team: Acest 05

Datum: 29 November 2022

inhoud

# Inleiding

Voor onze upside down themed kamer hebben wij als Adest de opdracht gekregen om een kamer te maken waarvan we het thema zelf mogen bedenken, zolang het maar een upside down themed kamer is.

Het doel van de kamer is ervaring te krijgen in samenwerking met verschillende opleidingen. En om een mooie kamer zodat de gebruiker een leuke, fijne en immersive vibe krijgt in de kamer.

In dit functioneel ontwerp beschrijf ik hoe we van plan zijn om alles voor elkaar te krijgen.

## Huidige situatie

Op dit moment lopen wij een klein beetje achter dit doordat er veel mensen ziek zijn / niet komen opdagen van wegen andere redenen. De meeste voorbereidingen zijn wel al klaar. We zijn vooral nu aan het focussen om sprint 1 zo goed mogelijk te kunnen afronden ook al hebben we een achterstand.

## Nieuwe situatie

Ons doel is is sprint 1 en 2 zo goed mogelijk afronden. We hebben de taken nog eens verdeeld zodat iedereen zo snel effectief mogelijk aan het werk kan. Alle voorbereiding komen nu van pas aangezien we nu aan de slag gaan met het levend maken van ons project.

# Hoe werkt de kamer?

De gebruiker loopt naar binnen en word meteen verrast met een mooi gedesignde kamer waarin er veel gebruikt wordt gemaakt van schaduwen en lichten. Er is een interactief ding in de kamer waardoor de gebruiker langer geïnteresseerd in de kamer is. Na afloop zal de gebruiker de kamer met een goed en fijn gevoel verlaten.

## User Stories

Als gebruiker wil ik een fijne sfeer zodat ik langer in de kamer wil blijven.

Als gebruiker wil ik een mooi designde kamer zodat de interesse langer blijft.

Als gebruiker wil ik een interactief element in de kamer zodat ik het langer naar me zin heb in de kamer.

Als gebruiker wil ik dat er een makkelijke in en uitgang is zodat de kamer een fijn gevoel geeft.

Als gebruiker wil ik dat alles werkt kwa ligten etc, zodat ik niet teleurgesteld uit de kamer kom.

## Samenvatting

Op het moment zijn alle voorbereidingen getroffen en gaan we proberen een start te maken aan sprint 1. Doordat er wat zieke mensen waren en mensen wegens problemen niet op konden komen dagen lopen we wat achter. We doen ons best dit zo snel mogelijk in te halen. Dit door middel van een nieuwe takel verdelingen en andere oplossingen. In sprint 1 zullen wij aan de slag gaan met het visualiseren van een product en het zo goed mogelijk werktent te krijgen. Het doel is het in sprint 2 af te krijgen.

