Lander Verschueren, Piotr Mazurek, Bert van Hove & Joris Sonck

Team Bananas

Project inspraak

Inhoudsopgave

[Korte Beschrijving Project 2](#_Toc444539010)

[Voorstelling Bedrijf 2](#_Toc444539011)

[Het Project – kort 2](#_Toc444539012)

[De Gebruikers 2](#_Toc444539013)

[Use Case Model 3](#_Toc444539014)

[Use Cases 4](#_Toc444539015)

[Actor Niet-gebruiker 4](#_Toc444539016)

[Actor Gebruiker 4](#_Toc444539017)

[Actor Admin 4](#_Toc444539018)

[Niet functionele Requirements 5](#_Toc444539019)

[Stijl 5](#_Toc444539020)

[Naam 5](#_Toc444539021)

[Platform 5](#_Toc444539022)

[Taal 5](#_Toc444539023)

[Domain Model 6](#_Toc444539024)

[User Interface Model 7](#_Toc444539025)

[9](#_Toc444539026)

[Applicatie 9](#_Toc444539027)

[Document Historiek 9](#_Toc444539028)

# Korte Beschrijving Project

## Voorstelling Bedrijf

De stad Antwerpen.

[https://www.antwerpen.be/](https://www.antwerpen.be/nl/home)

## Het Project – kort

Als stad wil Antwerpen dat hun inwoners inspraak krijgen in de projecten die lopende zijn en signalen opvangen over wat er leeft bij bepaald projecten binnen de stad. Hiervoor willen zij een website en applicatie. De website moet dienen om gegevens te verzamelen over de projecten. Op deze website zullen ook alle projecten te bekijken zijn, alsook de mogelijkheid aangeboden worden om een mening te kunnen geven over een project.  
De website zal opgedeeld worden in twee delen. Eén deel zal een overzicht worden van de projecten, het andere deel zal een meer gedetailleerde weergave van de projecten zijn op aparte pagina’s voor elk project.

De applicatie zal vooral dienen om mensen te laten kennis maken met een aantal projecten alsook als opstapje om mensen naar de website te duwen om daar een mening te geven. De applicatie zal op een lossere manier projecten tentoon stellen doormiddel van ‘iets’ (dit ‘iets’ moet nog beslist en uitgewerkt worden). Ook moet er de mogelijkheid zijn om in te loggen op de applicatie om zo de aangeduide projecten ook te kunnen volgen.

**Niet-gebruikers** moeten hun mening kunnen geven over projecten.

**Gebruikers** moeten hun mening kunnen geven en projecten kunnen aanduiden waarvan ze de ontwikkelingen willen volgen.

**Administrators** moeten een aparte interface kunnen gebruiken waarop ze projecten kunnen toevoegen maar ook reeds aangemaakte projecten moeten kunnen wijzigen. Hieronder valt te verstaan: projectfase veranderen, einddatum/eindperiode wijzigen,…

## De Gebruikers

**Niet-gebruikers:** inwoners die geen account hebben aangemaakt.

**Gebruikers:** inwoners die een account hebben aangemaakt.

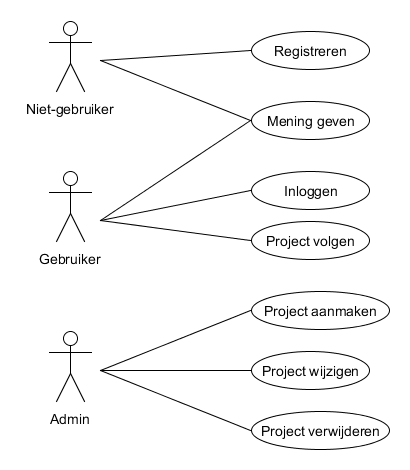
**Administrator (admin):** medewerker van de stad Antwerpen.

# Use Case Model

Het Use Case Model geeft een globaal overzicht van de verschillende manieren waarop het

systeem gebruikt zal worden. De verschillende Use Cases worden vervolgens in detail

beschreven.



# Use Cases

Wat volgt is een uitwerking van de verschillende Use Cases uit het Use Case Model. Ze zijn

gegroepeerd per actor.

## Actor Niet-gebruiker

Met niet-gebruikers wordt bedoeld dat deze inwoners nog geen account hebben aangemaakt op de website.

**Registreren**Om projecten te kunnen volgen moeten niet-gebruikers hun registreren met voor en achternaam, geboortedatum en adres.

**Mening geven**Niet-gebruikers zullen hun mening kunnen geven over projecten, ongeacht of zij ingelogd zijn of niet.

## Actor Gebruiker

Gebruikers zijn de inwoners van de stad Antwerpen die reeds een account hebben aangemaakt op de website.

**Mening geven**Gebruikers kunnen hun mening geven ongeacht of zij ingelogd zijn of niet. Als gebruikers ingelogd zijn zal hun accountinformatie gebruikt worden om de mening te verwerken.

**Inloggen**Gebruikers zullen met hun gebruikersnaam en wachtwoord kunnen inloggen. De gebruikersnaam zal het e-mailadres zijn. Eventueel kan er ingelogd worden met de code van het A-profiel.

**Project volgen**Als de gebruiker ingelogd is kan hij projecten volgen, dit wil zeggen dat hij updates krijgt inzake projecten die de gebruiker volgt.

## Actor Admin

Admin is een medewerker van de stad Antwerpen.

**Project aanmaken**De admin zal zorgen voor het aanmaken van een project. Het aanmaken omvat de titel, een categorie, een uitleg, de einddatum, de kostprijs, een aantal foto’s en een optie om aan te duiden of het project is afgerond of niet.

**Project wijzigen**Bij eventuele wijzigingen aan deze gegevens zal het mogelijk zijn voor de admin om het project te wijzigen. Bij eventuele wijzigingen zullen volgers van het project op de hoogte worden gebracht.

**Project verwijderen**Een admin heeft de mogelijkheid om een project te verwijderen. Projecten zullen niet automatisch verwijderd worden, dit omdat projecten vertraging kunnen oplopen. Alsook zullen er projecten zijn die toch niet uitgevoerd worden, deze moeten dus ook verwijderd kunnen worden.

# Niet functionele Requirements

## Stijl

De stad Antwerpen heeft zijn eigen huisstijl. Deze is gebaseerd op een grote verscheidenheid aan bouwstenen, hierdoor kunnen verschillende richtingen binnen de huisstijl ontstaan. Tegelijk is het belangrijk dat de regels op deze bouwstenen nageleefd worden om de eenheid tussen de verschillende stijlen te behouden. Het is belangrijk dat verschillende groepen zich herkennen in deze stijl. Deze groepen zijn de bewoners, de bedrijven, de bezoekers en de brains.  
Het lettertype wordt omschreven als eigenzinnig, rusteloos en boordevol creativiteit. Dit lettertype heeft de naam Antwerpen gekregen.

## Naam

Deze moet nog gekozen worden

## Platform

De website moet werken op een moderne PC alsook op mobiele toestellen. Daarnaast zal er ook een applicatie ontwikkeld worden die zal moeten werken op Android, iOS en Windows Phone.

## Taal

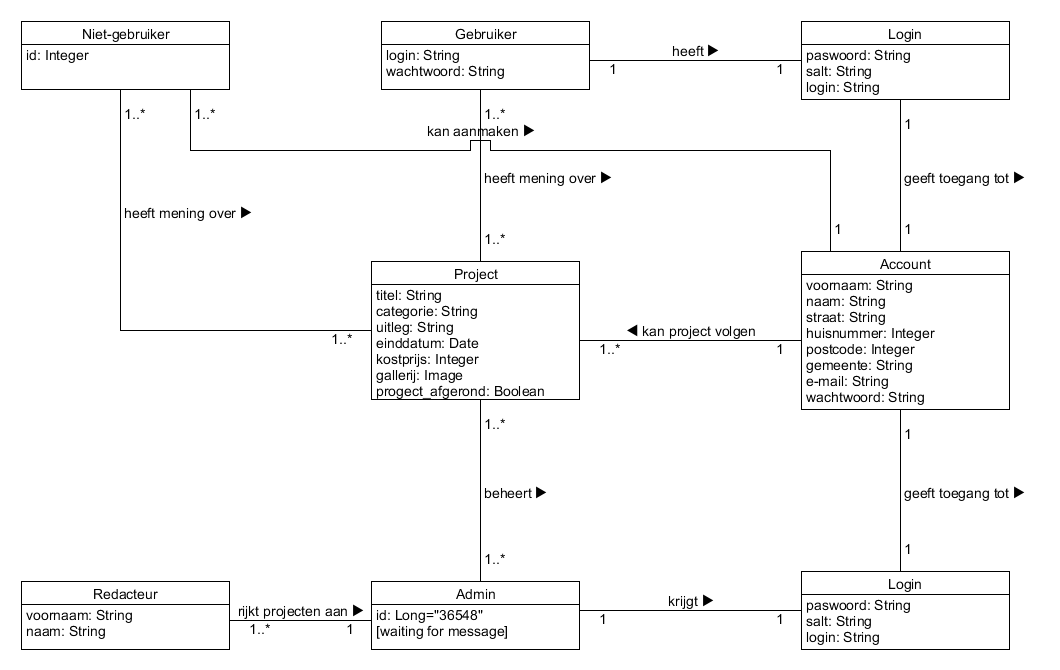
De website zal enkel en alleen in het Nederlands beschikbaar zijn. Daar taalwetgevingen is het niet mogelijk om een meertalige website online te zetten.

# Domain Model

Het domain model geeft een overzicht van de belangrijkste concepten. Dit kan als inspiratie

voor het database model dienen. Gebruik misschien best onmiddellijk een ER-diagram zodat je

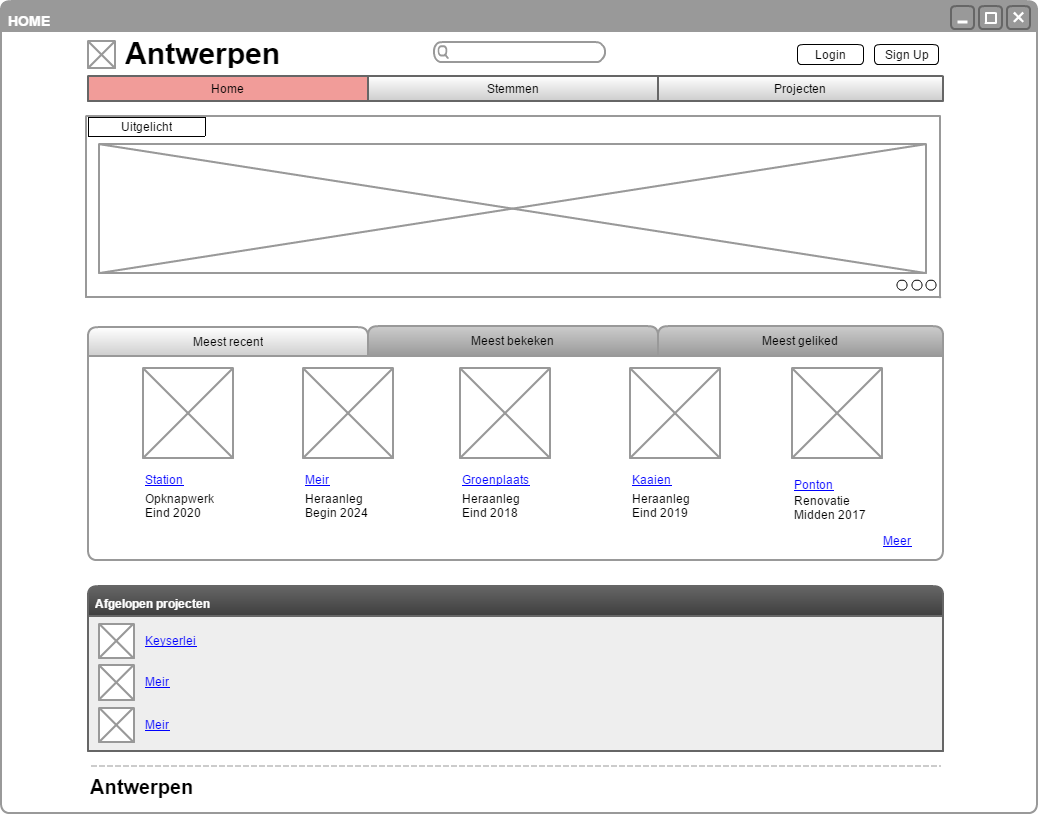
het ineens als basis voor je database model kan gebruiken.

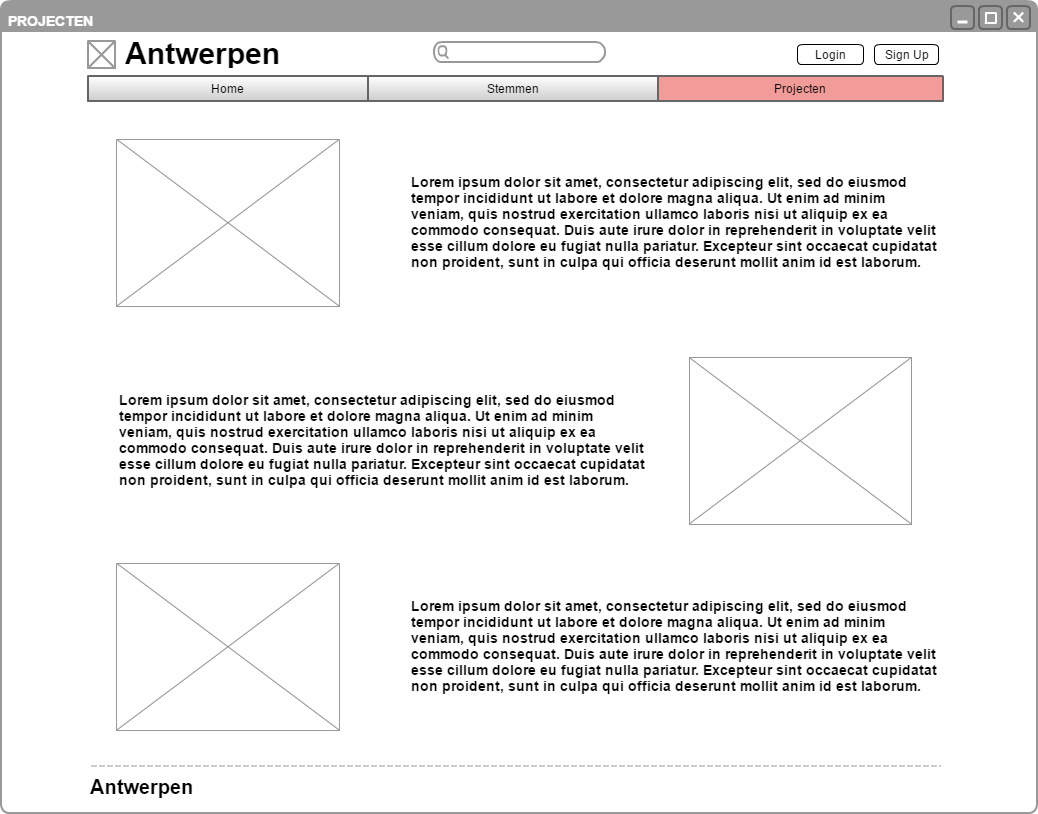
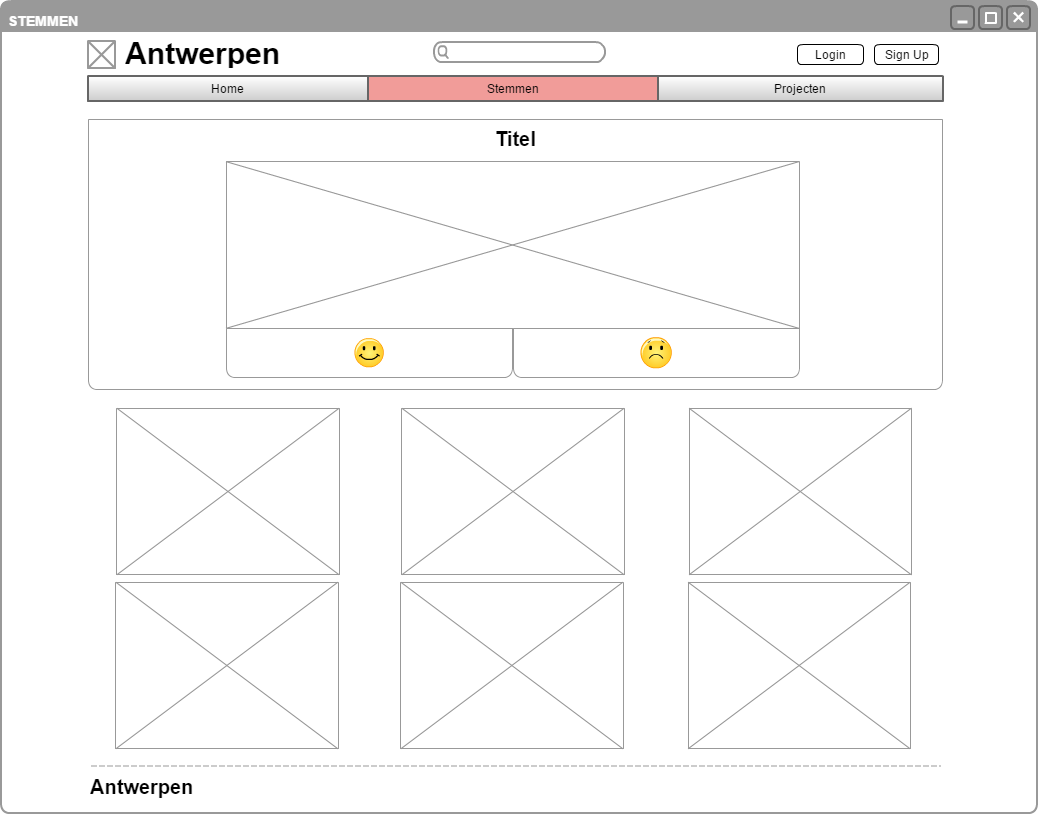


# User Interface Model

Dit gedeelte bevat een overzicht van de belangrijkste User Interfaces (mockups). Een sitemap

en wireframes worden ook uitgewerkt.





# 

# Applicatie

# Document Historiek

|  |  |
| --- | --- |
| Aanpassing | Datum |
| Initiële versie | 24 februari 2016 |
| Uitwerken Domain Model & User Interface Model | 28 februari 2016 |
|  |  |