

Eindverslag

Doel

Dit document is een leidraad voor het finale verslag van de escaperoom. Het geeft de structuur en de nodige onderdelen weer. Een kwalitatief eindverslag focust op de bundeling van resultaten op een correcte manier (inhoudelijk en taalkundig). Dit alles moet passen binnen de 2 à 3 pagina's. Besteed ook aandacht aan goede figuren en grafieken.*

Inhoud

Inleiding:

Dit onderdeel bevat twee componenten:

1. Situering van de puzzel: hierbij wordt de context en de probleemstelling geschetst op een attractieve manier.
2. Formuleren van de doelstellingen: wat dient er gerealiseerd worden aan het einde van dit project. Dit kan eventueel in bullets, zodanig dat een lezer snel kan aftoetsen of de doelstellingen behaald zijn.

Analyse

Werking en functionaliteit van de puzzel. Hierin wordt een overzicht gegeven van de stakeholders in het systeem, de componenten waaruit het systeem bestaat, de functionaliteit van de puzzel, de acties die ondernomen worden in het systeem, acties die ondernomen moeten worden door de gebruiker.

Ontwerp en realisatie

Verwijzing naar de Github documentatie. Eventueel met een zeer korte beschrijving van de verschillende onderdelen.

Voeg aan dit alles ook een kostenanalyse toe.

Evaluatie

Hierbij wordt de oplossing grondig geëvalueerd. Besteed hier voldoende aandacht aan! De volgende elementen dienen deel uitmaken van de evaluatie:

1. Aftoetsen van vereisten. Toon aan in welke mate voldaan is aan de vereisten die zijn opgesteld in hoofdstuk 2.
2. Maak een SWOT analyse van je oplossing.
3. Uitbreidingen. Geef een overzicht van mogelijke uitbreidingen, en de complexiteit om deze uitbreidingen te realiseren
4. Geef duidelijk aan waar de moeilijkheden in dit project zich bevonden.
5. Was het werk evenredig verdeeld

*Dit document is gebaseerd op het document dat ook voor de masterproef gebruikt wordt.

Conclusie

Vat kort de belangrijkste verwezenlijkingen samen, en motiveer waarom net deze een meerwaarde bieden.