INFORMATIEBEHOEFTE RAPPORT

Rekentuin

sam vd Greft

1032961

# Inhoudsopgave

[Inhoudsopgave 2](#_Toc3382213)

[1 Samenvatting 3](#_Toc3382214)

[1.1 Samenvatting voor de klant 3](#_Toc3382215)

[1.2 Versiebeheer 3](#_Toc3382216)

[1.3 Verzendlijst 3](#_Toc3382217)

[2. Inleiding 4](#_Toc3382218)

[2.1. Doelstelling 4](#_Toc3382219)

[2.2. Organisatie 4](#_Toc3382220)

[2.3 Technische aspecten 4](#_Toc3382221)

[3. Werkwijze in het project 5](#_Toc3382222)

[4. Situatieschets onderzocht terrein 5](#_Toc3382223)

[5. Informatie architectuur 5](#_Toc3382224)

[6. Plan van aanpak 6](#_Toc3382225)

[6.1 Op te leveren producten 6](#_Toc3382226)

[6.2 Planning 6](#_Toc3382227)

[6.3.Benodigde middelen 7](#_Toc3382228)

## 1 Samenvatting

### 1.1 Samenvatting voor de klant

Dit document omvat de rapportage over de fase informatiebehoefte vaststellen van het Rekentuin App. Alle hoofdonderdelen evenals conclusies en aanbevelingen zijn verwerkt in dit totaaloverzicht, met eventuele verwijzingen naar separate uitgebreide documenten, die gedurende deze fase zijn opgesteld.

### 1.2 Versiebeheer

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Versie** | **Status** | **Datum** | **Auteur** | **Aanpassingen** |
| 0.1 | Klaar | 14/02/19 | Sam vd Greft | **Opstart versie. Net het bestand gecreërd** |
| 0.2 | Klaar | 03/03/19 | Sam vd Greft | Klein beetje verder gegaan aan het document |
| 1.0 | Klaar | 07/03/19 | Sam vd Greft | Document onwijs aangepast op basis van project omschrijving en adviezen van Jeffrey. Afgemaakt |
| **X.X** |  |  |  |  |

### 1.3 Verzendlijst

Dit document wordt ter beschikking gesteld aan:

* Sam vd Greft
* Jeffrey Grüne
* Anton Prajo

## 2. Inleiding

### 2.1. Doelstelling

In het verleden heeft basisschool de Rekenwonders een programma laten ontwikkelen om de leerlingen interactief te leren rekenen.

Om te voldoen aan de huidige technische vooruitgangen is besloten om het voorgaande project in een nieuw jasje te steken.

Uit een intern onderzoek is gebleken dat er vraag is naar een mobiele app versie van de rekentuin.. Hiermee willen we rekenen stimuleren door hun de mogelijkheid te geven om wanneer ze willen hun brein te prikkelen met wat rekensommetjes

### 2.2. Organisatie

Basischool Rekenwonders heeft eerder om een web applicatie gevraagd met betrekking tot rekensommen. Dit was al een lange tijd geleden en nu hebben ze aanvraag gedaan voor een mobiele applicatie. Verder is er niet veel informatie beschikbaar over de school behalve dat ze kinderen alleen toelaten met een android telefoon wat eigenlijk een erg goeie keuze is

### 2.3 Technische aspecten

Door de app kunnen studenten gebruik maken van hun telefoon inplaats van alleen maar computers te gebruiken. Hierbij wordt meegenomen dat alle studenten een android telefoon hebben. Ook is de doelgroep 6 t/m 10 jaar (geen idee waarom die een android telefoon hebben maar okay). Het is een multiculturele school en dit moet ook terug komen in de app.

## 3. Werkwijze in het project

Ik, Sam vd Greft, ben de enigste die deze app maakt en zal dit binnen 5 weken moeten doen. Om dit te realiseren maak ik gebruik van android studio met verschillende talen.

## 4. Situatieschets onderzocht terrein

Deze app zal een hybride reken sommetjes app worden. Er was hiervoor een opdracht geweest voor een webpagina waar rekensommetjes gemaakt konden worden en de basisschool wilt dat de mobiele applicatie hetzelfde concept heeft.

De eisen voor de app zijn als volgt:

1. Studenten kunnen oefenen en toetsen met de tafels 1 t/m 10
2. Zodra zij deze tafels perfect hebben getoetst ontgrendelen ze de tafels 11 t/m 20
3. Er is een duidelijke onderscheid tussen oefenen en toetsen
4. De app moet uitstralen dat deze multicultureel is

## 5. Informatie architectuur

Het nieuwe systeem zal een bepaalde architectuur hebben. Wordt het een desktop systeem, webbased, cliënt-server of standalone. Denk hierbij ook aan nieuwste ICT technische ontwikkelingen. Beargumenteer ook de keuze.

Deze app is een standalone hybride mobiele applicatie. Deze zal worden gemaakt in android studio doormiddel van verschillende programmeer talen maar vooral Java. Dit is omdat android studio een layout heeft waar ik persoonlijk bekend mee ben (PHPStorm), het is van android zelf dus zullen er meer dan genoeg professionele tutorials en guides zijn om te volgen aangezien dit de eerste keer is dat ik een mobiele applicatie ga maken. En Java omdat ik heb uitgezocht dat Java de standaard android taal is en het meest wordt gebruikt.

## 6. Plan van aanpak

### 6.1 Op te leveren producten

De volgende producten moeten worden opgeleverd aan het eind van de 5 weken:

* het informatiebehoefte rapport
* het functioneel ontwerp
* het technisch ontwerp
* de realisatie/bouw van het systeem
* de implementatie van het systeem
* het gebruik van het systeem
* Geschreven tests van het systeem

### 6.2 Planning

1. Hoe dit in tijdsverdeling zal verlopen is als volgt:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fase | Deadline | Oorspronkelijk ingeleverd |  |
| Informatie behoefte rapport | Zondag 17 Februari 2019 |  |  |
| functioneel ontwerp | Zondag 24 Februari 2019 |  |  |
| Technisch ontwerp | Zondag 10 Maart 2019 |  |  |
| Product | Zondag 17 Maart 2019 |  |  |
| Testen en opleveren | Zondag 24 Maart 2019 |  |  |

### 6.3.Benodigde middelen

Dit project kost €1 000 000,-

Dit is niet omdat het project kosten zo hoog zijn, dit kan heel simpel gerealiseerd worden. Maar ik heb gewoon geld nodig. 😊