# Team Twister to do List

Documentatie

**1.** **Presentatie** (pdf)

**2.** **Functionele Analyse** (concurrentie-analyse, Flows, MVP, wireframes, prototype, user testing,…) (pdf)

**3.** **Designdocument** (inspiratie, kleurschema, typografie, icons, bronnen,...) (pdf) > **Gebruikershandleiding** voor de klant (pdf)

**4.** **Installatiehandleiding** (hoe het project opzetten / installeren en werkende krijgen?) (pdf)

**5.** **Documentatie** van projectmanagement (burndown charts - sprint backlogs - retrospectives + time tracking ) (pdf) > Zip met de **sourcecode** van het project (zip)

**6.** **Github URL** op een A4 pagina plaatsen (en geef **toegang** aan Dieter De Preester & Martijn Loth & Frederik Wayaert) (pdf)

**7. Overzicht** hoe de **technische componenten** van het project met elkaar **verbonden** zijn op een A4 pagina (pdf)

**Milestone 1:** Vrijdag 8/01

1. User Testing
2. Installatie Hardware
3. Aftoetsen concept

**1. User Testing**

Design Prototype testen a.d.h.v. flows en XD

**2. Installatie Hardware**

De hardware (volledige twistermat) installeren op locatie en kijken of alles functioneel werkt en documenteren hoe makkelijk/moeilijk het is.

Zoeken naar verbeteringen en ideeën hoe we installatie/gebruikers handleiding gaan maken.

**3. Aftoetsen concept**

A.d.h.v. van een presentatie of infosheet te test personen kennis laten maken met het nieuw twisterspel en zoeken welke functionaliteiten belangrijk zijn en welke minder.

Een lichte presentatie of infosheet die alle functionaliteiten bespreekt.