Karel de Grote Hogeschool

Seksuele intimidatie bij jongeren

2PB-MT VPa
Luytens Yannick
Schoeters Niels

2PB-MT WPa
Bosschem Indy
Van Passel Arthur
Van Minnebruggen Vincent

Inhoudsopgave

INHOUDSOPGAVE **2**

VOORNAAMSTE TAKEN IN HET PROJECT **3**

SCHOETERS NIELS (GAME) 3
LUYTENS YANNICK (GAME) 3
BOSSCHEM INDY (WEBSITE) 3
VAN PASSEL ARTHUR (WEBSITE) 3
VAN MINNEBRUGGEN VINCENT (WEBSITE) 3

HOSTING EN GEBRUIKERS **3**

LINK NAAR ONZE WEBSITE 3
GEBRUIKERS 3
ADMINS 4
HULP 4

SCREENSHOTS VAN DE WEBSITE EN DE GAME **5**

WEBSITE 5
GAME 6

HANDLEIDING & TIPS **7**

WEBSITE 7
GAME 8

LIJST MET ALLE TAKEN **9**

SCHOETERS NIELS 9
LUYTENS YANNICK 10
BOSSCHEM INDY 11
VAN PASSEL ARTHUR 12
VAN MINNEBRUGGEN VINCENT 13

BURNDOWNCHART EN KANBANBOARD VAN DE LAATSTE SPRINT **14**

BURNDOWNCHART 14
KANBANBOARD 15

LINK NAAR TRELLO EN GITHUB **16**

TRELLO 16
GITHUB 16

GEBRUIKTE TECHNOLOGIEËN **16**

WIREFRAMES **16**

..... **19**

DATABANKSTRUCTUUR **19**

REQUIREMENTSDOCUMENT **20**

Voornaamste taken in het project

Schoeters Niels (game)
- Events verzinnen
- Events scripts invullen
- Samen met Yannick design maken

Luytens Yannick (game)
- Scripts schrijven: functionaliteit game, dialoogscripts voorbereiden en verbeteren
- Design achtergronden, knoppen en karakters.
- Concept bedenken/verbeteren (eindversie) en uitwerken, verbeteren teksten

Bosschem Indy (website)
- Backend van Home, Info en Contact op de website
- Backend van het Admin gedeelte en de Persoonlijke pagina
- Hulp Vincent bij styling

Van Passel Arthur (website)
- Verhalen en quotes op de info pagina
- Artikels schrijven
- Foto's zoeken

Van Minnebruggen Vincent (website)
- Styling van alle pagina's op de website
- Backend van het Forum
- Hulp Indy bij backend

Hosting en gebruikers

Link naar onze website
https://bit.ly/2xAUFsZ

Gebruikers
Marie Verhoeven
- E-mail : marie.verhoeven@gmail.com
- Wachtwoord : Test1234
- Schuilnaam : MaariV
- Admin : Nee

Lukas Janssens
- E-mail: lukas.janssens@gmail.com
- Wachtwoord : Test1234
- Schuilnaam : Lukieluk
- Admin : Nee

David Van den Bergh

- E-mail : david.vandenbergh@gmail.com
- Wachtwoord : Test1234
- Schuilnaam : Bergje
- Admin : Nee

Ellen Mit

- E-mail : ellen.mit@gmail.com
- Wachtwoord : Test1234
- Schuilnaam : MittE
- Admin : Nee

Pieter De Vos

- E-mail : pieter.devos@gmail.com
- Wachtwoord : Test1234
- Schuilnaam : Voske2
- Admin : Nee

Sophie Collaert

- E-mail : sophie.collaert@gmail.com
- Wachtwoord : Test1234
- Schuilnaam : Soffeke
- Admin : Nee

<u>Admins</u>

Roel Op de Beeck

- E-mail : roel.opdebeeck@gmail.com
- Wachtwoord : Admin123! (0 = nul)
- Schuilnaam : Administrator_1
- Admin : Ja

Leen De Bakker

- E-mail : leen.debakker@gmail.com
- Wachtwoord : Admin123! (0 = nul)
- Schuilnaam : Administrator_2
- Admin : Ja

<u>Hulp</u>

Angela Van Moer

- E-mail : angela.vanmoer@gmail.com
- Wachtwoord : Angel@VM
- Schuilnaam : Angela
- Admin : Ja

Screenshots van de website en de game

Website

Game

'Een dag in de schoenen van...' is een spel waarin je als speler ziet hoe een dag eruitziet bij iemand die te maken krijgt met seksuele intimidatie.
Je zal situaties tegenkomen waarop je op verschillende manieren kan reageren.
Reageer je op een goede manier, dan wordt dat getoond met een groene tekst achtergrond.
Reageer je slecht dan wordt die achtergrond rood.
Probeer vooral te doen wat jij zou doen,
dan weet je achteraf of de manier waarop je reageert goed of slecht is.
Het is woensdag en de wekker gaat ...
Begin

KLAS
"Als ik zie dat ik dat niet leuk vond reageerde hij niet. En wanneer ik uitstapte achtervolgde hij mij tot ik thuis was en naar binnen ging. En ik heb geen idee wat ik moet doen."
Je stelt voor om naar een leerkracht te gaan.
Je stelt haar gerust
Je zegt haar dat ze zich maar wat inbeeld.

Een man spreekt je aan, hij ziet er normaal uit maar hij kijkt je raar aan. De man zat je al een tijd aan te staren.
Je bent beleefd en antwoord kort op zijn vragen en probeert duidelijk te maken dat je geen zin hebt om te praten.
Je negeert hem, hopelijk snapt hij dat je geen zin hebt in een gesprek.
Je praat met hem ook al ken je hem helemaal niet.

Handleiding & tips

Website

- Info pagina:
    - Scroll door een lijst van informatie en verhalen
    - Klik op *Lees meer* om de volledige tekst weer te geven
- Forum pagina:
    - Lees verhalen van anderen en reageer erop om hulp te bieden
    - LET OP: Elke post of reactie moet worden nagekeken door een admin vooraleer deze wordt weergegeven op de website (meer hierover bij admin pagina)
    - Klik bovenaan op *Post toevoegen* om een post te schrijven (login vereist)
    - Je kan je eigen posts altijd wijzigen of verwijderen door op de oranje of rode knop naast de titel van je post te klikken
    - Klik op de titel van een post om de volledige tekst te lezen en de reacties weer te geven
    - Indien dit je eigen post is kan je naast de volledige tekst de post nog wijzigen of verwijderen door op de oranje of rode knop te klikken
    - Klik bovenaan op *Reactie toevoegen* om een reactie te schrijven (login vereist)
    - Je kan je eigen reacties altijd wijzigen of verwijderen door op de oranje of rode knop naast de tekst van je reactie te klikken
- Admin pagina:
    - Wanneer je ingelogd bent als administrator, kan je allerlei gegevens wijzigen of verwijderen (bij delete blijft dit in de database, herstel mogelijk)
    - Wijzig artikels en quotes die worden weergegeven op de Info pagina, je kan er ook nieuwe toevoegen door op het plus icoon links bovenaan te klikken (LET OP: Elk blok met artikels heeft een quote nodig)
    - Wijzig posts en reacties die worden weergegeven op de Forum pagina. Om een post of reactie toe te voegen moet je naar de Forum pagina gaan.
    - Elke post of reactie die wordt toegevoegd moet door een admin worden gecontrolleerd, klik op de groene knop om te bevestigen, klik op de oranje knop om verder te lezen of aanpassingen te doen
- Persoonlijke pagina
    - Elke gebruiker heeft een persoonlijke pagina waar zijn of haar eigen posts en reacties weergegeven worden
    - Ook hier kan de gebruiker wijzigingen aanbrengen of posts en reacties verwijderen.
    - De persoonlijke gegevens zoals naam, e-mail, schuilnaam kunnen hier ook worden aangepast

Game

- Na het titelscherm krijg je een korte uitleg en introductie tot het verhaal
- Je wordt door de dag van een schoolgaande tiener begeleid
- Door verschillende antwoorden te kiezen in meerdere (willekeurige) situaties krijg je andere resultaten
- De kleur van de grote tekstkader wordt groen als je goede keuzes hebt gemaakt en rood als je slechte keuzes hebt gemaakt
- Op het einde van de dag krijg je een slot gebaseerd op het aantal goede, slechte of neutrale keuzes dat je hebt gemaakt
- Na dit resultaat krijg je nog een beetje informatie en de optie om een nieuw spel te starten

Lijst met alle taken

Schoeters Niels

- Sprint 0
    - Algemene beschrijving
    - Requirements doc aanvullen
    - Styling keuze maken
    - Inhoud & werking bespreken
    - Wireframes
    - Aanpak vastleggen
    - Opzoekwerk thema
    - Thuis & Home events afspraken
    - Random events maken & in scripts zetten
    - Beschrijven events en flow
    - Kaartje idee
- Sprint 1
    - Designstijl bepalen
    - Home events maken
    - Home events in script zetten
    - School events afspraken maken
    - Home events finetunen
    - School events finetunen
    - Random events maken
    - Random events in script zetten
    - Random events finetunen
- Sprint 2
    - School events maken
    - School events in script zetten
    - Zwembad events maken
    - Winkel events maken
    - Winkel events in script zetten
    - Design finetunen voor klant
    - Schaduwen maken
- Sprint 3
    - Bespreken aanpassing spel
    - Events tekst aanpassen
    - Zwembad events in script zetten
    - Vrienden na school event maken
    - Vrienden na school event in script zetten
    - Research webgl unity
    - Beginpagina maken
    - Eindpagina maken
    - Testing

Luytens Yannick

- Sprint 0
    - Requirements Document
    - Wireframes tekenen
    - Opzoekwerk onderwerp
    - Mood en energybar (Scripts schrijven)
    - Mood en Energybar (Design)
- Sprint 1
    - RandomEvent (Design)
    - RandomEvent(Samenvoegen design, script en tekst)
    - Script bewegen op kaartje schrijven
    - HUD (Script)
    - HUD, mood- en energybalk (Design)
    - Tekst vak (Design)
    - Events (Scripts)
    - Home (Scripts)
    - Straat (Design)
    - RandomEvents finetunen
    - Design finetunen voor klant
- Sprint 2
    - School hal (Design)
    - Shoppen (Design)
    - Shoppen(Script)
    - School klas (Design)
    - School (Scripts)
    - Home (Samenvoegen design, Script en Tekst)
    - Shopping (Samenvoegen design, Script en tekst)
    - School (Samenvoegen design, script en tekst)
- Sprint 3
    - Aanpassing naar nieuwe versie (idee en scripts)
    - Scripts verdelen en opnieuw klaarstomen voor Niels
    - Aanpassen project na fouten door github
    - Zwembad (Design en script + samenvoegen)
    - Samenvoegen alle functionaliteit en grafische componenten
    - Scripts nakijken voor spelling en functionaliteit
    - karakters (Design en scripting)
    - Testen spel&Bug fixing
    - Intro (Script)
    - Outro (Script)

Bosschem Indy

- Sprint 0
    - Wireframes
    - Keuze kleuren en styling
    - Bespreking inhoud
    - Laravel opzetten
- Sprint 1
    - Standaard migrations opgebouwd
    - Standaard routes opgemaakt
    - Scrol arrow gecodeerd
    - Informatiepagina opbouw
    - Informatiepagina database link
    - Bug fixes
- Sprint 2
    - Informatiepagina styling
    - Informatiepagina ‘read more’ gecodeerd
    - Login voor Admin gecodeerd
    - Admin pagina opbouw
    - Admin pagina database link
    - CRUD items verwijeren gecodeerd
    - CRUD items wijzigen gecodeerd
    - CRUD items toevoegen gecodeerd
    - Bug fixes
- Sprint 3
    - Contactpagina opbouw
    - Content contactpagina
    - SQL update en add fixes
    - Forumpagina opbouw
    - Vaste footer
    - Admin routes
    - Scrol fix op ‘read more’ pop-up
    - Admin pagina forum post knop
    - Admin pagina forum comment knop
    - Commentaar klant styling
    - Voorbereiding game pagina
    - Implementatie game
    - ‘Na te kijken posts’ aanduiding voor admin
    - ‘Na te kijken comments’ aanduiding voor admin
    - Post en comments check door admin uitlezen uit database
    - User edit page
    - Post en comments check bugs en fixes
    - Post en comment check editable voor user
    - Admin pagina post en comment check negeren op delete
    - Forumpagina bug fixes
    - User edit pagina voor admin
    - Uitzoeken hosting

Van Passel Arthur

- Sprint 0
    - Wireframes
    - Keuze kleuren en styling
    - Bespreking inhoud
    - Requirementsdocument aanpassen
- Sprint 1
    - Overlopen info klant + bruikbare info eruithalen (ipsos report sa)
    - Bruikbare online artikels zoeken
    - Overlopen online bronnen (seksueeloverschrijdengedrag3)
    - Artikels schrijven (cijfers + weetjes) (infopage)
    - Overlopen online bronnen (vogels-2002-jongeren)
- Sprint 2
    - Aanpassen artikels (cijfers + weetjes)
    - Artikels in database toevoegen (cijfers + weetjes)
    - Persoonlijke verhalen opzoeken (wijoverdrijvenniet)
    - Opzoeken algemene info artikels voor infopage (Sensoa + grenslijn)
    - Artikels maken (verhalen)
    - Persoonlijke verhalen artikels toevoegen aan database
    - Artikels schrijven (algemene info)
    - Foto’s opzoeken (artikels cijfers+weetjes)
- Sprint 3
    - Opzoeken database errors
    - Implementeren database error fix
    - Opzoeken CRUD edit bug
    - Aanpassen inhoud (commentaar klant)
    - Poging game toevoegen aan game pagina (website-met-game branch)
    - Layout gamepagina aanpassen
    - Aanpassen requirements document (database structuur)

Van Minnebruggen Vincent

- Sprint 0
    - Wireframes tekenen
    - Keuze kleuren en algemene styling
    - Bespreking inhoud
    - Github en database opzetten
    - Requirementsdocument opstellen en invullen
- Sprint 1
    - Trello in orde brengen
    - Styling scroll arrow
    - Opbouw van de informatiepagina
    - Informatiepagina database link
    - Bug fixes
- Sprint 2
    - Login voor admins voorbereiding + test + fixes
    - Informatiepagina responsive styling
    - Informatiepagina styling modal (lees meer)
    - Homepagina content aanpassing
    - Navigatiebalk bij login fix
    - Nieuwe quotes zoeken en toevoegen
    - Admin pagina styling + responsive
    - Edit pagina (admin) styling + responsive
    - Add pagina (admin) styling + responsive
    - Bug fixes
- Sprint 3
    - Content contactpagina
    - Contactpagina styling + responsive
    - Informatiepagina restyling (commentaar klant)
    - Forumpagina opbouw
    - Forumpagina posts & comments
    - Favicon toevoegen
    - Forumpagina styling (posts & comments)
    - Forumpagina styling (add & edit)
    - Commentaar klant styling
    - Forum alerts styling + taal
    - Forumpagina coding fixes
    - Titels alle pagina’s verbeteren
    - Posts en comments check door admin in database
    - Forumpagina responsive (posts & comments)
    - Forumpagina responsive (add & edit)
    - Styling counters admin
    - Forumpagina bug fixes
    - Styling loginpagina & registerpagina
    - Uitzoeken hosting
    - Einddocument
    - Invullen forum (database) + Testing
    - Bug & design fixes

Burndownchart en kanbanboard van de laatste sprint

<u>Burndownchart</u>
Website:

Game:

Kanbanboard

Website:

Game:

Link naar Trello en Github

Trello
Bord website: https://trello.com/b/900pnIpe
Bord game: https://trello.com/b/L2bpPNwy
Onze 3 borden zijn gedeeld met Koen Heylen

Github
https://github.com/VeloceCat/Ivany/tree/master
Onze Github is publiek beschikbaar

Gebruikte technologieën

Voor de website hebben we Laravel 5.6.23 gebruikt (PHP versie 7.2)
Onze database is geschreven in SQL

De game draait volledig op Web GL (5.3), gemaakt in Unity 2017.3.0f3
Met behulp van Visual Studio 2017 voor het schrijven van C#

Voor de bewerking van foto's hebben we Adobe Photoshop CC 2018 en Adobe Illustrator CC 2018 gebruikt

Wireframes

Home

Info

Game

Forum

Contact

Admin

Login

Register

Databankstructuur

Requirementsdocument

Het volledige document is hieronder te bekijken.

Project
Seksuele intimidatie
Requirements Document

Bosschem Indy
Luytens Yannick
Schoeters Niels
Van Minnebruggen Vincent
Van Passel Arthur

Project Seksuele Intimidatie

Dit is de voorbereidende versie van het requirements document voor het project Seksuele Intimidatie.

Hieronder vindt u Use Case Model en de Use Cases ervan en Domein model.

Korte Beschrijving Project

Voorstelling Bedrijf
Digitale communicatie en dienstverlening is het uitgangspunt van de stad Antwerpen. Elke gebruiker krijgt op een gepersonaliseerde en relevante manier digitaal toegang tot de stad - om zich te informeren, diensten en producten aan te vragen, zich te laten inspireren of in conversatie te gaan met de stad - waar, wanneer en hoe hij het wil. Een sterke ambitie die ook een naam heeft: A-stad. Om die ambitie ook waar te maken heeft de stad de website www.antwerpen.be grondig vernieuwd.

Met A-stad wil de Antwerpen een A-categorie op digitaal vlak worden. Een stad met een communicatie en dienstverlening van eerste klasse digitale kwaliteit. A-stad is veel meer dan een website. Het is een manier van denken over de digitale toekomst van de stad.

De website antwerpen.be, is slechts één van de uitingsvormen en één van de digitale kanalen. Digitale communicatie kan immers vele vormen aannemen: stedelijke websites, mobiele websites, apps, nieuwsbrieven, e-mailings, notificaties, QR-codes,... Al die communicatie vertrekt voortaan vanuit één platform. Voor dit platform schreef de stad een privacybeleid en algemene voorwaarden uit.

Meer info: https://www.antwerpen.be/

Het project – kort
De stad Antwerpen wil een website rond seksuele intimidatie waarin ook een game verwerkt zit. De stad deed een onderzoek over seksuele intimidatie bij scholieren. Het onderzoek werd uitgevoerd op jongeren uit het middelbaar van drie verschillende scholen in Antwerpen. De resultaten van dit onderzoek werden aan ons meegedeeld zodat we deze kunnen implementeren in de website of in de game. Een belangrijke focus ligt op het spelenderwijs met dit materiaal in aanraking komen.
Leerlingen moeten het platform kunnen gebruiken als ondersteuning voor hun eventuele problemen met seksuele intimidatie. Zowel slachtoffers, ‘daders’ als niet-betrokkenen moeten met een reden terecht kunnen op de website. Iedereen moet de informatie kunnen vinden waar hij of zij naar opzoek is. Eventueel zou er ook een anoniem forum beschikbaar zijn voor persoonlijke vragen, waar ook experten op kunnen antwoorden.

Daarnaast hebben de gebruikers ook de toegang tot een game, hierover hieronder meer informatie.

De gebruikers
Bezoeker: Jongeren tussen 13 en 18 jaar die zich aangesproken voelen door seksuele intimidatie. Meestal zal dit gaan over leerlingen van een school, maar dat hoeft niet persé. Het is belangrijk dat deze doelgroep sterk wordt aangesproken door het Project.
Ook andere bezoekers zijn welkom op de website en kunnen de game spelen.
Stad Antwerpen: Medewerkers 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.

Stad Antwerpen

De stad Antwerpen zal toegang krijgen tot het administrator gedeelte van de website.

Artikels aanpassen

Hierdoor krijgen ze toegang tot het aanpassen van artikels (bijvoorbeeld informatie over het onderwerp wijzigen of informatie toevoegen en verwijderen). Ze hebben ook de mogelijkheid om de lay-out aan te passen indien dit gewenst is.

Posts en comments goedkeuren

Wanneer een gebruiker een post of een reactie toevoegt of wijzigt, moeten deze eerst worden goedgekeurd door een Administrator vooraleer ze zichtbaar zijn op het forum.

Posten en reageren op het forum

Naast gebruikers hebben ook administrators de mogelijkheid om slachtoffers te helpen.

Site bezoeken

Natuurlijk kunnen ook de administrators op een normale manier de website bezoeken. Ze hebben alle functionaliteiten van een normale bezoeker.

Bezoeker

Iedereen die dit wenst kan de website bezoeken. Zonder beperkingen voor bepaalde gebruikers.

Site bezoeken

De site is toegankelijk voor iedereen. Natuurlijk richten we ons vooral naar jongeren tussen 13 en 18 jaar, maar ook anderen kunnen zonder probleem hun weg door de website vinden.

Posten en reageren op het forum

Er is forum aanwezig waar de jongeren anoniem vragen kunnen stellen of hun verhaal kunnen delen. Elk bericht dat op het forum wordt geplaatst wordt eerst bekeken door een medewerker zodat er geen onnodige of kwetsende content aanwezig is op de website. Jongeren kunnen elkaar steunen door te reageren op deze berichten. Ook doen wij ons best om experten langs te sturen zodat ook zij hun mening op de website kunnen achterlaten.

Contact opnemen

Een contactpagina zal aanwezig zijn op de website. Deze zal je leiden tot verschillende plaatsen (andere websites waar hulp aanwezig is).

Spel spelen
In het spel wordt de bezoeker op een subtiele manier ingelicht over de gevaren en gevolgen van seksuele intimidatie. Hieruit kunnen ze ondervinden hoe het aanvoelt en leren wat de beste opties zijn als ze hiermee in contact komen. Deze informatie wordt dan ook ondersteund door links naar de site, samen met de juiste contactgegevens.

Informatie opvragen
Natuurlijk zal er op de website alle informatie te vinden zijn over seksuele intimidatie. Zo kunnen jongeren (of ouders, collega's, …) direct lezen wet dit onderwerp inhoud. We zullen deze informatie op een zo leuk, maar professionele manier proberen over te brengen.

Niet functionele requirements

Stijl
De stijl is heel strak, we hebben gekozen voor een (bijna) zwarte achtergrond. Als accentkleuren hebben we het oranje uit het logo van Antwerpen genomen, ook het rode komt hier en daar terug. Alle knoppen zijn rechthoekig en bij hover wordt de knop mooi blauw. We hebben hard gewerkt om een mooi design te maken, terwijl we rekening hebben gehouden met de huisstijl.

Naam
Seksuele Intimidatie

Platform
De website zal werken op elke moderne PC. We hebben ook ons best gedaan om alles te optimaliseren voor mobiele apparaten.

Naam
De website is in het Nederlands en hoeft niet voorzien te worden op meertaligheid.

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. (ondertussen gewijzigd)

User Interface Model

Dit gedeelte bevat een overzicht van de belangrijkste User Interfaces (mockups). Een sitemap en wireframes worden ook uitgewerkt. (ondertussen gewijzigd)

Front:

Info:

Logo
Button
Optie 1
Optie 2
Optie 3
Optie 4
Color / foto
Informatie
(ev. infographic)
Color / foto
Informatie
(ev. infographic)
Footer

Game

Het uitgangspunt van het spel is "Een dag in de schoenen van...". In dit spel zien we een dag in het leven van een Antwerpse scholier. Terwijl je door deze dag gaat kom je op verschillende plaatsen situaties tegen die te maken hebben met seksuele intimidatie. Hoe je op deze situaties reageert bepaalt ook de gevolgen die hier aan vast hangen. Maak je slechte keuzes dan wordt je hiervan bewust gemaakt door een rood gekleurd tekstvak, als ge goede keuzes maakt worden deze groen en als je neutrale keuzes maakt blijft het gewoon zoals het is. Op het einde van het spel krijg je een slottekst gebaseerd op het gemiddelde van de keuzes die je hebt genomen, gevolgd door algemene informatie en de kans om opnieuw te spelen. Het spel bestaat uit meerdere evenementen en situaties die random gegenereerd worden, dus je kan het spel meerdere keren spelen met andere resultaten.

Document historiek

Aanpassing	Datum
Initiële versie	22 februari 2018
Uitwerking Use Cases	26 februari 2018
Wireframes spel toegevoegd	27 februari 2018
Uitleg game toegevoegd	28 februari 2018
Domain model toegevoegd	28 februari 2018
User Interface model toegevoegd	28 februari 2018
Update van het volledige document	6 juni 2018

Seksuele Intimidatie bij jongeren

Karel de Grote Hogeschool

Inhoudstafel

- Voorstelling team
- Korte kadering project
- Demo
  - Website
  - Game
- Conclusie

Voorstelling team

Yannick Luytens

- 2PB-MT VPa

- Game
- Voornaamste taken:
  - Scripts schrijven
  - Design achtergronden, knoppen en karakters
  - Concept bedenken/verbeteren

Niels Schoeters

- 2PB-MT VPa

- Game
- Voornaamste taken:
  - Events verzinnen
  - Events scripts invullen
  - Design begin en eindpagina

Indy Bosschem

- 2PB-MT WPa

- Website
- Voornaamste taken:
  - Backend van Home, Info en Contact
  - Admin gedeelte en Persoonlijke pagina
  - Hulp Vincent bij styling

Arthur Van Passel

- 2PB-MT WPa

- Website
- Voornaamste taken:
  - Verhalen en quotes op de info pagina
  - Artikels schrijven
  - Foto’s zoeken

Vincent Van Minnebruggen

- 2PB-MT WPa

- Website
- Voornaamste taken:
  - Styling van alle pagina’s
  - Backend van het Forum
  - Hulp Indy bij backend

Korte kadering project

Kader van ons project

- Seksuele intimidatie bij jongeren
- Opdracht voor echte klant
- Informeren, confronteren en activeren
- Sobere, pakkende sfeer overbrengen

Demo

Website

Demo

Game

Conclusie

Conclusie

- Toepassen scrum
- Takenverdeling
- Concept spel
- Inhoud website
- Bugfixing onderschat
- Communicatie

+ Meer bijgeleerd over onderwerp
+ Vaardigheden verbeterd
+ Peer coding werkt!
+ Projectmanagement ervaren
+ Scrumboard geeft goed overzicht

Bedankt voor uw aandacht

Yannick – Niels – Indy – Arthur – Vincent

Karel de Grote Hogeschool

Karel de Grote Hogeschool