

Project
iAttakatamoeva
Requirements Document

Studentx

Project iAttakatamoeva

Dit is de uitgewerkte versie van het requirements document voor het project iAttakatamoeva.

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

Korte Beschrijving Project

Voorstelling Bedrijf

De VZW Koor&Stem is het steunpunt voor vocale muziek in Vlaanderen binnen de sector amateurkunsten. Je kan als groep of als zanger(es) bij hen terecht voor ondersteuning en informatie. Koor&Stem begeleidt koren, zanggroepen, vocale ensembles, projectkoren, individuele zangers en geïnteresseerden in vocale muziek.

De VZW wil mensen en groepen aan het zingen krijgen en organiseert daarom tal van cursussen, projecten, dirigentenopleidingen, koorontmoetingen én evenementen om het plezier van het zingen te promoten. Ze bieden de doelgroepen een waaier aan artistieke en organisatorische dienstverlening: koorcoaching, repertoireadvies, bibliotheek, verzekering... Koor&Stem geeft ook zelf partituurbundels en losbladige muziek uit. Ze houden hun doelgroepen op de hoogte van de nieuwste ontwikkelingen in de nationale en internationale koor- en zangwereld via de websites, het tijdschrift Stemband, de Koorkrant, ...

Meer info: www.koorenstem.be, www.koorlokaal.be, www.koorvanhetjaar.be, www.kinderkorenfestival.be

Het Project – kort

VZW wil een online platform om lagere scholen didactisch te kunnen ondersteunen bij het muziekonderwijs. De VZW beschikt over een databank van liedjes opgedeeld in thema's en categorieën. Deze databank zou op een speelse manier door kinderen geraadpleegd moeten kunnen worden. Ook het papieren lesmateriaal dat nu beschikbaar is zou door het platform ondersteund moeten worden. Een belangrijke focus ligt op het spelonderwijs met dit materiaal in aanraking komen.

Leerkrachten moeten het platform kunnen gebruiken als ondersteuning bij de lessen muzische vorming (focus vocale muziek). Het moet voor hen ook mogelijk zijn eigen lesmateriaal en tips en dergelijke te delen met andere leerkrachten.

Leerlingen moeten op een speelse en leuke manier het lesmateriaal kunnen raadplegen en er zelf mee aan de slag kunnen gaan, zowel op school als thuis.

Ten slotte moet het platform ook bereikbaar zijn voor niet geregistreerde gebruikers, waarbij de nadruk ligt op kinderen. Deze kinderen kunnen er ook terecht om spelonderwijs meer met muziek vertrouwd te geraken. Bepaalde aspecten van de site zijn echter enkel bereikbaar voor geregistreerde gebruikers.

Interessante voorbeelden ter inspiratie: www.zangmakers.nl, www.meesterkoen.be.

De gebruikers

Leerlingen: kinderen tussen 6 en 12 jaar die van een leerkracht een login kregen voor het systeem. 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 iAttakatamoeva project. Hou rekening met de verschillende graden (1^E, 2^e en 3^e graad)

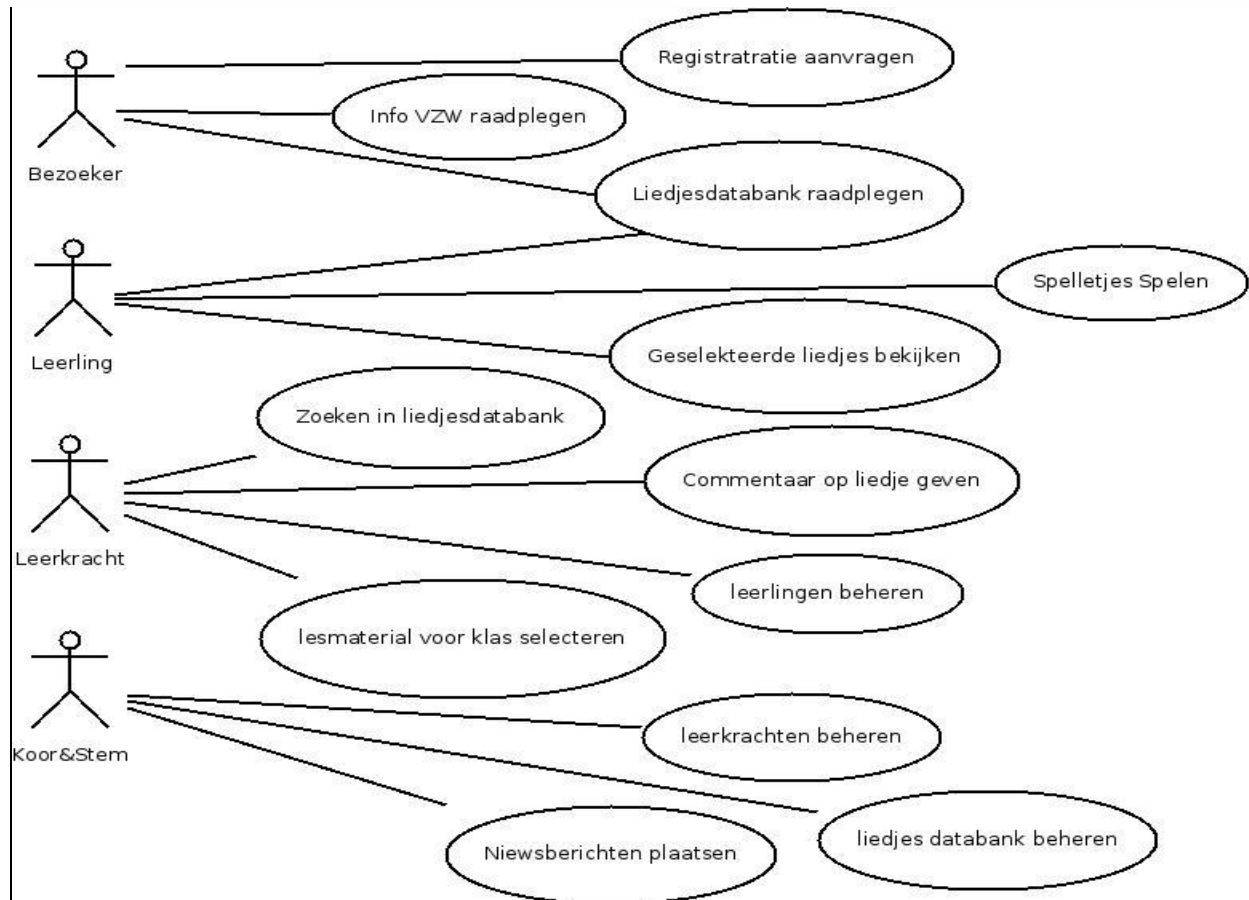
Leerkrachten: leerkrachten lager onderwijs, niet specifiek muziekleerkrachten, of mensen die kinderen muzikaal begeleiden (bv in een koor).

VZW Koor en Stem: medewerkers van de VZW.

Algemene bezoeker: niet geregistreeerde gebruikers. Focus ligt op de leeftijdscategorie 6 tot 12 jaar, maar ook leerkrachten moeten informatie vinden en aangesproken worden.

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 Bezoekers

Met bezoekers bedoelen we mensen die zich niet geregistreerd hebben. Twee doelgroepen moeten vooral aangesproken worden: jongeren van de lagere school (6-12j) en leerkrachten muzische vormgeving. Hou in het design dit onderscheid in het oog: de pagina's die voor kinderen bedoelt zijn hebben een ander uitzicht dan de pagina's voor leerkrachten.

Info VZW raadplegen

Een gedeelte van de website bevat informatie over de VZW (zie zijn ze, wat doen ze, contactinfo, ...) . Dit materiaal zal door de VZW aangeleverd worden.

Liedjesdatabank raadplegen

De kinderen die de website bezoeken moeten op een speelse manier kennis kunnen maken met de liedjes uit de liedjesdatabank van de VZW. Ze krijgen echter enkel een **beperkt gedeelte** van de liedjesdatabank te zien. De mensen van Koor en Stem kunnen aangeven welke delen er voor iedereen zichtbaar moeten zijn. (zie actor VZW Koor en Stem).

Registratie aanvragen

Leerkrachten die de website bezoeken moeten een registratie kunnen aanvragen. Via een formulier worden de nodige gegevens ingegeven. De VZW zal dan de aanvrager contacteren om de registratie te voltooien (het verwerken van de registratie en de betaling hoeft geen onderdeel van de site te zijn).

Actor Leerkrachten (begeleiders)

Leerkrachten moeten het platform ter ondersteuning van hun lessen kunnen gebruiken. Leerkrachten dienen aangemeld te zijn om de volledige functionaliteit te kunnen gebruiken.

Zoeken in liedjesdatabank

De leerkracht kan de volledige liedjesdatabank doorzoeken. Van een liedje zijn verschillende metadata beschikbaar: *naam, auteur, lengte, thema, graad*,... Hierop moet je kunnen filteren. Zorg ervoor dat je systeem voorzien is op veel liedjes.

Van een liedje zijn een aantal zaken beschikbaar: *de partituur (pdf), de tekst, de muziekbestanden* (volledige versie en karaokeversie – niet te downloaden), didactische tips, illustratiemateriaal, soms ook opdrachten. Als je een liedje uit de databank selecteert, dan moeten al die zaken overzichtelijk ter beschikking gesteld worden.

Zorg dat al dit materiaal rechtstreeks vanop de site door de leerkracht in zijn les kan gebruikt worden.

Liedjesdatabank “verrijken”

De leerkrachten moeten op eenvoudige wijze zelf bij liedjes toevoegingen kunnen doen. Dit kan eenvoudig commentaar zijn, maar het moet ook mogelijk zijn om een video (youtube) toe te voegen aan een liedje, of een eigen geluidsopnamen (soundcloud).

Probeer dit goed uit te werken zodat de bijdragen van de leerkrachten het materiaal echt kunnen verrijken!

Lesmateriaal voor klas selecteren

De leerkracht moet een selectie kunnen maken uit de databank en deze selectie ter beschikking kunnen stellen van zijn klas. Een leerkracht kan bijvoorbeeld de liedjes van een bepaald thema opzoeken en die ter beschikking stellen. Wanneer de kinderen dan aanloggen zien ze netjes dat geselecteerd materiaal staan en kunnen ze ermee aan de slag.

Actor Leerlingen

Leerlingen moeten het platform zien als een leuke wereld waarin muziek centraal staat en waar ze zich creatief en vrij in kunnen bewegen. Ze krijgen een account en een profiel van hun leerkracht. De leerlingen dienen zich in te loggen. Zorg voor een eenvoudig inlogsysteem!

Liedjesdatabank raadplegen

Zodra ze ingelogd zijn kunnen ze de volledige liedjesdatabank raadplegen. Een liedje kan afgespeeld worden (bv via soundcloud), er zijn karaokeversies beschikbaar, de teksten kunnen bekeken worden, informatie over het lied kan bekeken worden. Dit alles op een speelse manier...

Spelletjes spelen

De site moet in feite een creatieve warboel zijn van muziek en games. Probeer een mooi spelconcept uit te denken dat integreert in de website en de specifieke leeftijdsgroep aanspreekt.

Elk team implementeert minstens één spel in Unity. De spelletjes zijn gerelateerd aan muziek, maar je mag hier zelf met creatieve ideeën komen. Voorbeelden kunnen zijn: het verhaal van pluis in een platformgame stoppen, muziek maken in een virtuele wereld van instrumenten, De scores die op de spelletjes behaald werden zouden op de website moeten verschijnen, zodat leerlingen elkaars score kunnen zien. Denk eens na over een leuke manier om een beetje competitie te krijgen (tussen leerlingen, klassen, scholen?).

Je gebruikt de figuren uit het themaboekje van Pluis als personages in je spel.

Geselecteerde liedjes bekijken

De leerkracht kan een selectie van liedjes uit de databank ter beschikking stellen van zijn klas. Wanneer een leerling aanlogt krijgt hij deze selectie te zien.

Actor Mensen van VZW

De medewerkers van de VZW hebben een account die hen toelaat de website in grote mate te beheren.

Liedjesdatabank beheren

De mensen van de VZW moeten liedjes kunnen toevoegen, aanpassen en verwijderen. Van een liedje worden bepaalde gegevens zoals *naam*, *auteur*, *lengte*, ... bijgehouden. Deze gegevens (of "categorieën") moeten allemaal ingevuld kunnen worden. Bovendien moet het mogelijk zijn om nieuwe categorieën toe te voegen.

Per liedje wordt een bundel materiaal bijgehouden, met name: het volledig liedje (soundcloud),

de tekst (pdf), het notenbeeld, didactische tips, een karaokeversie, een 30 seconden versie,.... Dit moet door de mensen van de VZW makkelijk op het platform geplaatst kunnen worden. Bovendien moet van een liedje aangeduid kunnen worden welke dingen enkel beschikbaar zijn voor geregistreerde gebruikers, en welke voor iedereen. Het zou kunnen dat van een bepaald liedje bijvoorbeeld enkel de 30 seconden versie ter beschikking wordt gesteld van het hele publiek, terwijl geregistreerde gebruikers de volledige versie kunnen beluisteren.

Leerkrachten beheren

De mensen van de VZW kunnen leerkrachten toevoegen, verwijderen of aanpassen. Een leerkracht heeft een naam, een login, een maximum aantal leerlingen en contactinformatie. Van zodra een leerkracht toegevoegd is kan de leerkracht zelf aanloggen en leerlingen aanmaken (tot aan het maximum).

Nieuwsberichten plaatsen

De mensen van de VZW kunnen berichten op het platform plaatsen. Deze berichten komen op de homepage. Die berichten kunnen verwijzingen naar onderdelen van de site bevatten (bijvoorbeeld via een bericht een bepaalde toevoeging bij een liedje in de spotlight zetten).

Niet Functionele Requirements

Stijl

Aangezien er een sterke link is met de attakata-moeva en pluis boekjes, zorg je ervoor dat de stijl van je platform hiermee overeenstemt.

Naam

Je kiest zelf een naam voor de webapplicatie.

Platform

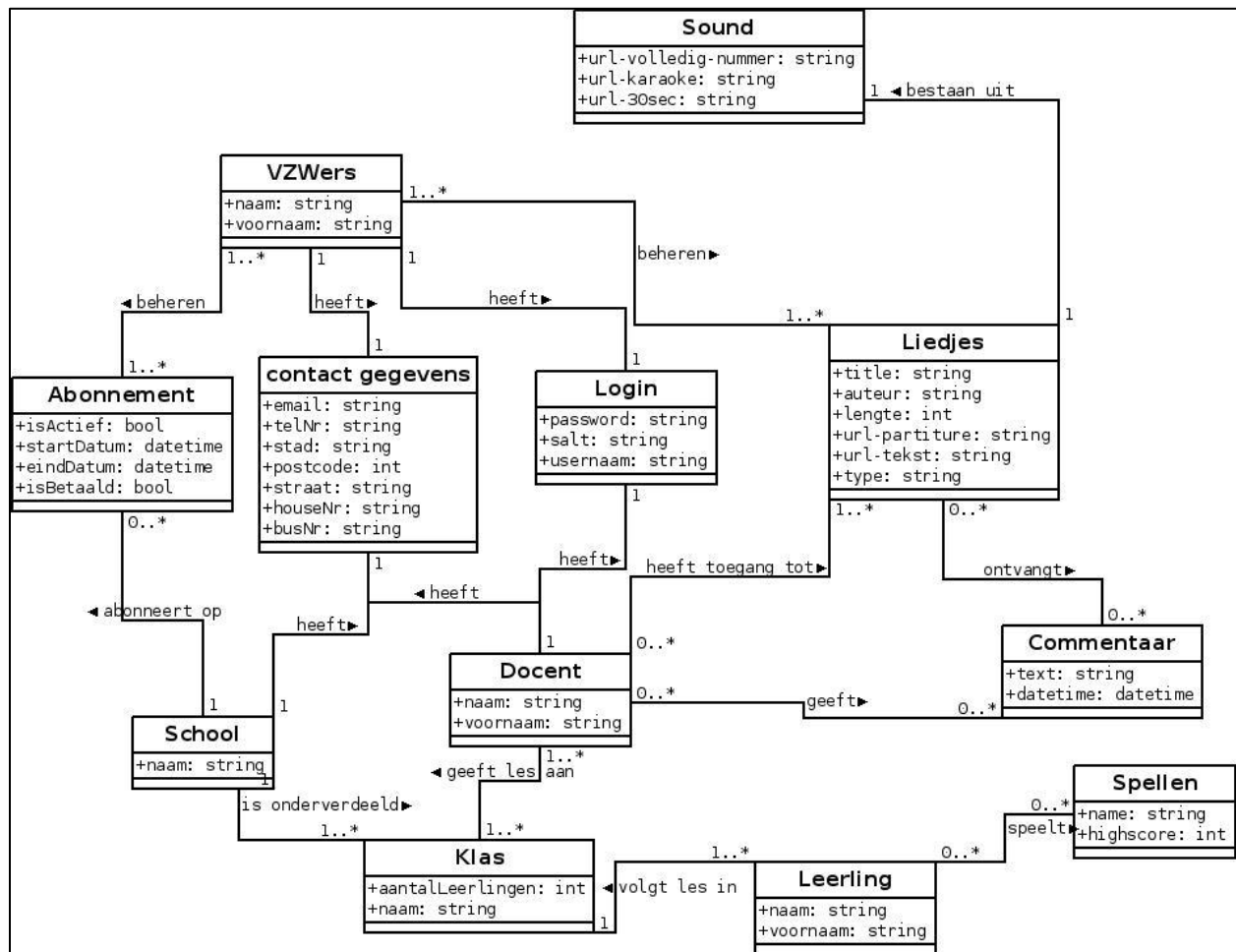
De website moet werken op een moderne PC. Zorg er ook voor dat vooral het kindergedeelte zeker ook op tablet werkt. De leerkracht zal vaak met een digibord werken, hou hier ook rekening mee.

Taal

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

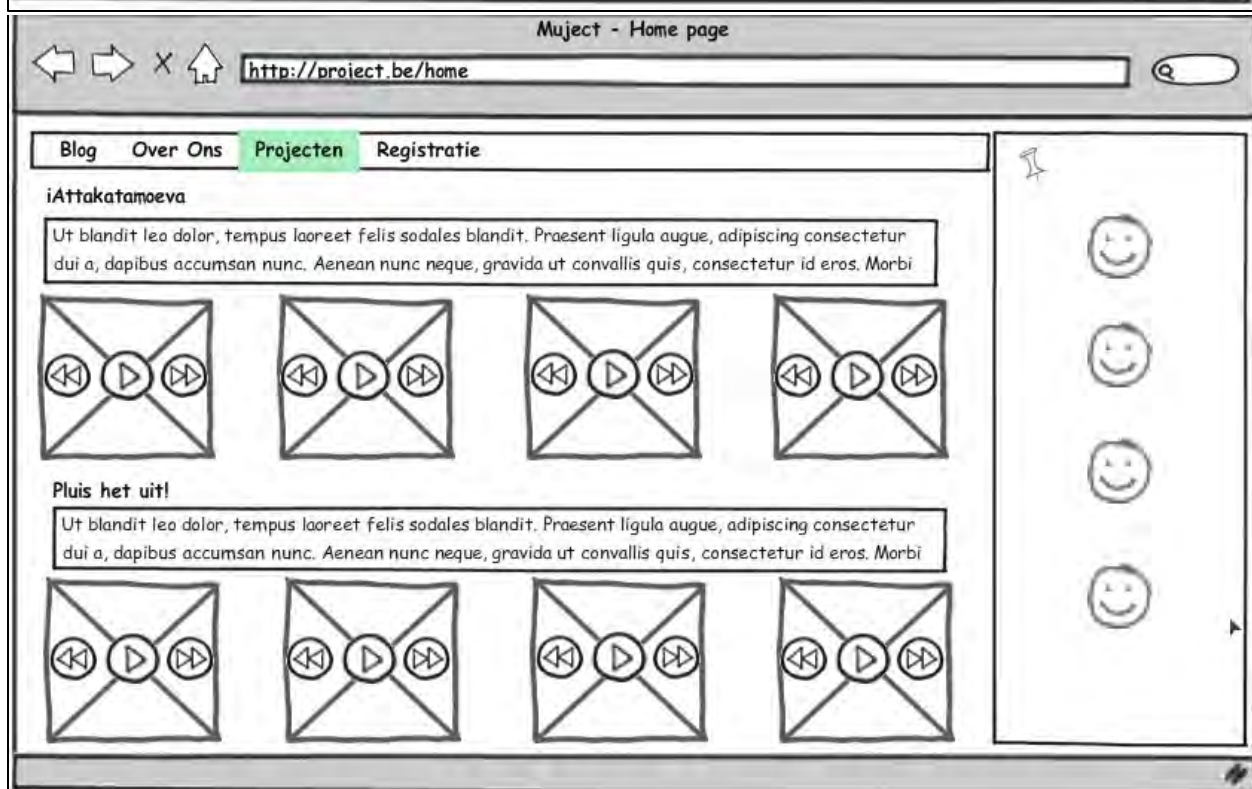
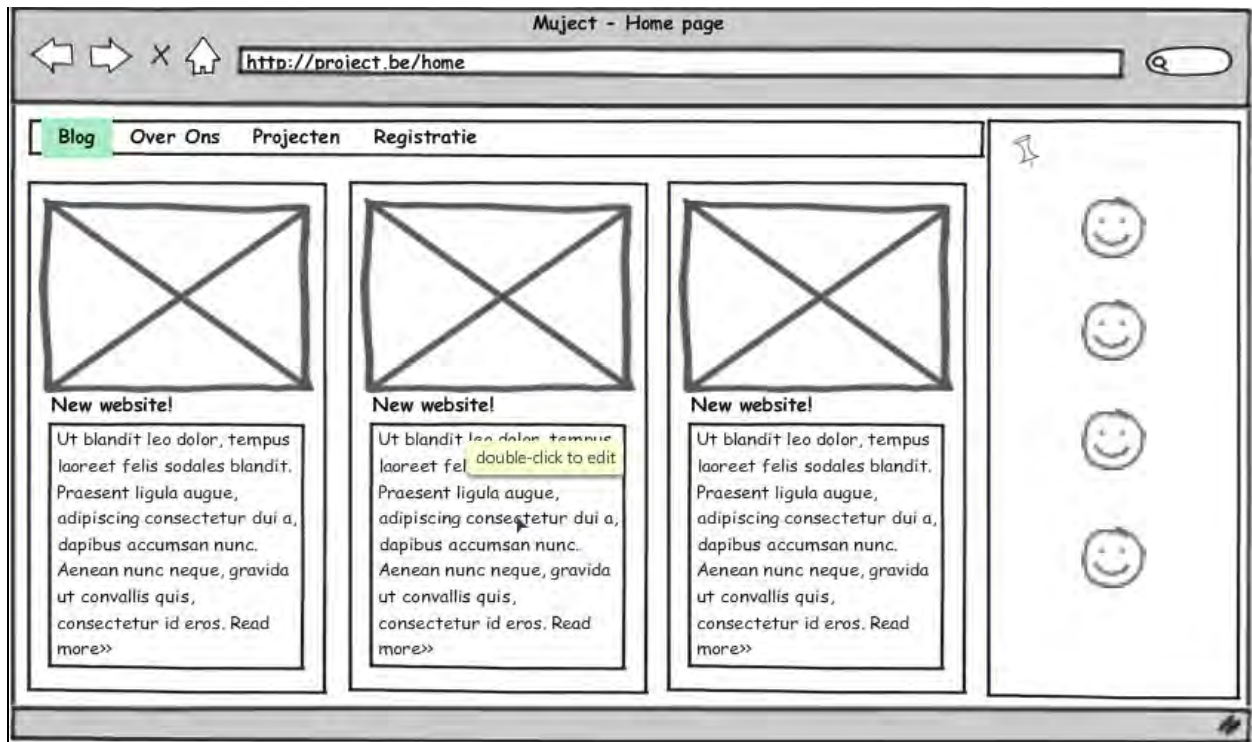
Domain Model

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.



User Interface Model

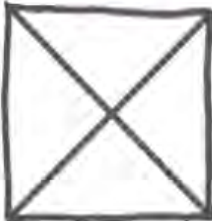
Dit gedeelte bevat een overzicht van de belangrijkste User Interfaces (mockups). Een sitemap en wireframes worden ook uitgewerkt.



Muject - Home page






←
→
×
🏠

Blog
Over Ons
Projecten
Registratie



Ut blandit leo dolor, tempus laoreet felis sodales blandit. Praesent ligula augue, adipiscing consectetur dui a, dapibus accumsan nunc. Aenean nunc neque, gravida ut convallis quis, consectetur id eros. Morbi bibendum eget velit vel feugiat. Phasellus sed eleifend felis. Cras sit amet tellus lacus. Suspendisse potenti. Cras molestie dictum sapien, vel interdum sapien bibendum et. Quisque vel justo euismod ligula laoreet molestie non sed lorem.

Ut blandit leo dolor, tempus laoreet felis sodales blandit. Praesent ligula augue, adipiscing consectetur dui a, dapibus accumsan nunc. Aenean nunc neque, gravida ut convallis quis, consectetur id eros. Morbi bibendum eget velit vel feugiat. Phasellus sed eleifend felis. Cras sit amet tellus lacus. Suspendisse potenti. Cras molestie dictum sapien, vel interdum sapien bibendum et. Quisque vel justo euismod ligula laoreet molestie non sed lorem. Ut blandit leo dolor, tempus laoreet felis sodales blandit. Praesent ligula augue, adipiscing consectetur dui a, dapibus accumsan nunc. Aenean nunc neque, gravida ut convallis quis, consectetur id eros. Morbi bibendum eget velit vel feugiat. Phasellus sed eleifend felis. Cras sit amet tellus lacus.

Muject - Home page

←
→
×
🏠

Blog
Over Ons
Projecten
Registratie

Vondt U het leuk? Dan kunt U hier een aanvraag formulier indienen!






Voornaam

Achternaam

e-mail

School

Aantal leerlingen

Games

Het idee van het spel is om door middel van kleine mini-games (waar de liedjes van attakatamoeva in verwerkt zitten) een persoonlijk dorp uit te bouwen voor Pluis. Naast dit doel van het spel heb je ook nog een verhaallijn waarbij je de verschillende characters naar je dorp moet lokken en zo terug leven in het dorp van Pluis moet brengen. Je spel begint met Pluis die zich in het midden van het scherm bevindt op zijn eigen stukje land dat in het begin nog onbebouwd en nogal grijs is.

Je kan rondzweven in je eigen land om het te ontdekken. De eerste keer dat je in de wereld komt zal je een kaart moeten gaan zoeken door middel van een minigame (nog uit te werken), nadat je dit 1 keer hebt gedaan moet je dit niet meer doen en is de kaart van jou. Deze kan je dan openen om zo naar het werelddeel (minigame) te gaan naar keuze.

Wanneer je dan de kaart vindt kan je deze gebruiken om naar de verschillende werelddelen te gaan om daar een minigame te spelen. Deze werelddelen zullen altijd een andere lay-out hebben op basis van het character dat je daar kan vrijspelen. Wanneer je dit character hebt vrijgespeeld zal het aanwezig zijn in je dorp en kan je later met dit character de minigames spelen. Deze hebben elks andere eigenschappen, de ene kan hoger springen, de andere heeft meer ammo, enz... Naarmate dat het spel vordert zal je eigen land ook veel meer kleur krijgen.

De highscores voor elke minigame worden opgeslagen per leerling en je kan klassementen opvragen van binnen je school en de algemene scores.

Het uitbouwen van je dorp doe je door credits verdienen bij deze minigames , deze hangen af van de scores die je hierbij behaalt. Met deze credits kan je dan zaken kopen voor in je dorp te zetten (boom , plant , stoelen , ...) . Je kan van je dorp een foto maken op elk moment en deze doorsturen naar leerkracht die dan misschien een soort van wedstrijd kan creëren om het mooiste dorp te belonen. Een beloning krijg je ook van het spel uit wanneer je dagelijks terugkomt om het spel te spelen. Dit kunnen credits zijn voor je dorp uit te bouwen of andere zaken zoals voorwerpen , specials ,

Document historiek

| Aanpassing | Datum |
|--------------------------------|------------------|
| Initiële versie | 15 oktober 2013 |
| Uitwerking Use Cases | 12 december 2013 |
| Grondige herwerking na meeting | 20 januari 2014 |
| Aanpassingen na vragen sessie | 7 februari 2014 |