

# Task analysis

Het hoofdproduct dat wij voor onze artiest willen maken is een online escaperoom met als bijproduct een muziekvideo die ook dient als startpunt in de escaperoom. Voordat we ons product af hebben is het belangrijk om te weten waar het voor dient en hoe deze producten de gebruiker gaat helpen bij het halen van zijn/haar doel.

Hieronder zijn zowel taken weergegeven van ons product, als het doel wat hiermee bereikt wordt in de vorm van user stories. We hebben zowel als groep als individueel een task analysis gemaakt.

## Task analysis individueel:

### **User story 1:**

Als een geïnteresseerd persoon, wil ik de escaperoom oplossen, zodat ik erachter kan komen waarmee ik beloond word en meer informatie over Aisha ontvang.

### **User story 2:**

Als oplosser van de escaperoom wil ik (snapchat)video's delen met mijn vrienden zodat ik hen op de hoogte kan brengen van Aisha en haar muziek.

### **User story 3:**

Als gebruiker van de escaperoom wil ik hulp inschakelen van mijn vrienden zodat ik sneller de escaperoom kan oplossen en hen hierbij kan betrekken.

## Task analysis groep:

### **User story 1:**

Als een liefhebber van Escape Rooms, wil ik uitgedaagd worden in het oplossen van puzzels, zodat ik het gevoel krijg dat ik redelijk intelligent ben.

### **User story 2:**

Als een fan van Aisha wil ik Aisha graag volgen op sociale media zodat ik op de hoogte kan blijven van haar nieuwe albums.

### **User story 3:**

Als een fan van Aisha zou ik graag een Muziekvideo willen zien om een beter idee te krijgen van wat het thema is van haar muziek.