



Functioneel Ontwerp

MAATSCHAPPELIJKE DIENSTVERLENING VERREKENEN IN
DE BLOCKCHAIN VOOR DE BELASTINGDIENST

Tim de Kruijf | Tim Hendriksen | Mike Geenacker | Arthur Scheps | Bas Polman
Hogeschool van Arnhem en Nijmegen | 02-06-2017

Inhoudsopgave

1	INLEIDING	3
2	USE CASES	4
2.1	UC: OPVRAGEN PERSOONSgegevens	4
2.2	UC: WALLET AANMAKEN	5
2.3	UC: TAAK AANMAKEN	6
2.4	UC: TAAK KOPPELEN	7
2.5	UC: TAAK CONTROLEREN	8
2.6	UC: TAAK STARTEN	10
2.7	UC: TAAK AFRONDEN	11
2.8	UC: TAAK SUGGEREREN	12
2.9	UC: KWIJTSCHULDEN SCHULD	13
3	PROCES	14
3.1	HOOFDPROCES AANMELDEN SCHULDHEBBENDE	15
3.2	HOOFDPROCES TOEKENNEN TAAK	16
3.3	SUB PROCES AANMAKEN TAAK	17
3.4	HOOFDPROCES TAAK UITVOEREN	18
3.5	HOOFDPROCES CONTROLEREN TAAK	19
3.6	SUB PROCES CONTROLEREN VERSTREKEN TIJD	20
3.7	SUB PROCES CONTROLEREN TAAK	21
4	REQUIREMENTS	22
4.1	FUNCTIONELE REQUIREMENTS	22
4.2	NIET FUNCTIONELE REQUIREMENTS	23
4.3	BUSINESS RULES	24
4.4	RECHTEN	24
5	CONCEPTUEEL DATA MODEL (CDM)	25
6	BIJLAGEN	26
6.1	ACTIVITY DIAGRAMS	26
6.2	BPMN-PROCES	26

1 Inleiding

De Overheid kampt met grote groepen mensen waarvan de schulden oninbaar zijn. Het gaat hierbij vaak om de Belastingdienst, CJIB of DUO. De Overheid kan deze mensen de mogelijkheid bieden om deze schulden te vereffenen door deze mensen sociaal-maatschappelijk relevant activiteiten te laten verrichten. Deze activiteiten worden in samenspraak met de gemeente uitgevoerd. De gemeente bepaald de maatschappelijke waarde van deze activiteiten. Op basis van deze waarde wordt de schuld deels of geheel vereffent. Om de brug tussen het maatschappelijk werk en de schuldaflossing te kunnen maken is als idee de SocialCoin bedacht. Dit heeft als functie dat de geleverde maatschappelijke waarde omgezet kan worden in euro's waarmee de schuld deels afgelost kan worden.

Dit document beschrijft de functies en processen van de te ontwikkelen applicatie voor De Belastingdienst. Op basis daarvan zullen er ook requirements gesteld worden waar de applicatie aan moet voldoen. Dit document heeft als doel om zowel het ontwikkelteam als De Belastingdienst een duidelijk beeld te geven van de te maken applicatie.

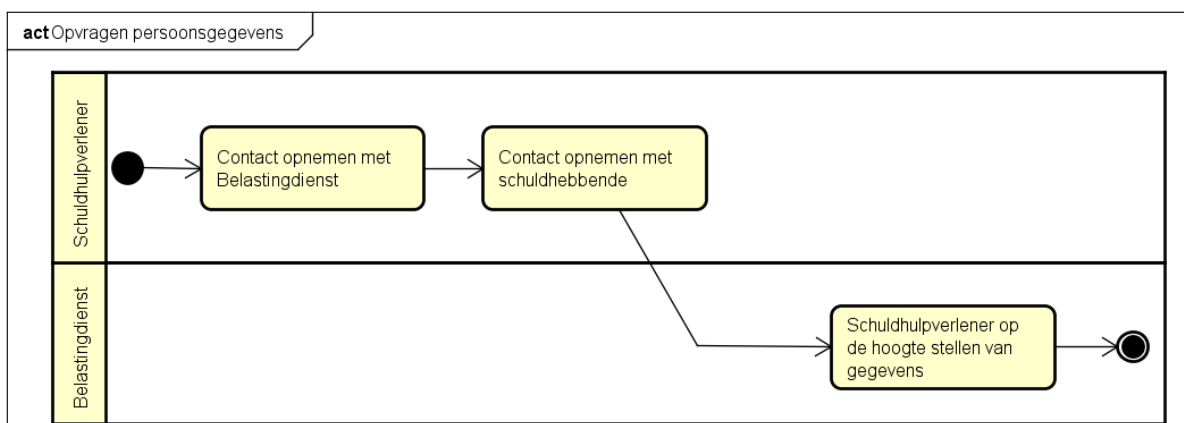
2 Use Cases

In dit hoofdstuk worden de Use Cases beschreven die horen bij de opdracht. Ook is er voor elke Use Case een Activity diagram bijgevoegd. Deze zijn ook apart te vinden in bijlage 6.1.

2.1 UC: Opvragen persoonsgegevens

Opvragen persoonsgegevens	
Purpose: Het opvragen persoonsgegevens van de schuldebbende	
Description: Er wordt gecontroleerd of de schuldebbende in aanmerking komt om deel te nemen aan het SocialCoin-programma	
Primary Actor: Gemeente (Schuldhelpverlener)	
Secondary Actor: De Belastingdienst	
Stakeholders and interest: Gemeente, schuldebbende	
Pre-conditions:	
- Schuldhebbende meldt zich bij gemeente voor SocialCoin-programma	
Post-conditions:	
-	
Basic Flow (Main Succes Scenario)	
Actor action	System responsibility
1. Schuldhelpverlener neemt contact met De Belastingdienst op	
2. Schuldhelpverlener vraagt persoonsgegevens schuldebbende op	
3. De Belastingdienst stelt schuldhelpverlener op de hoogte van gegevens	

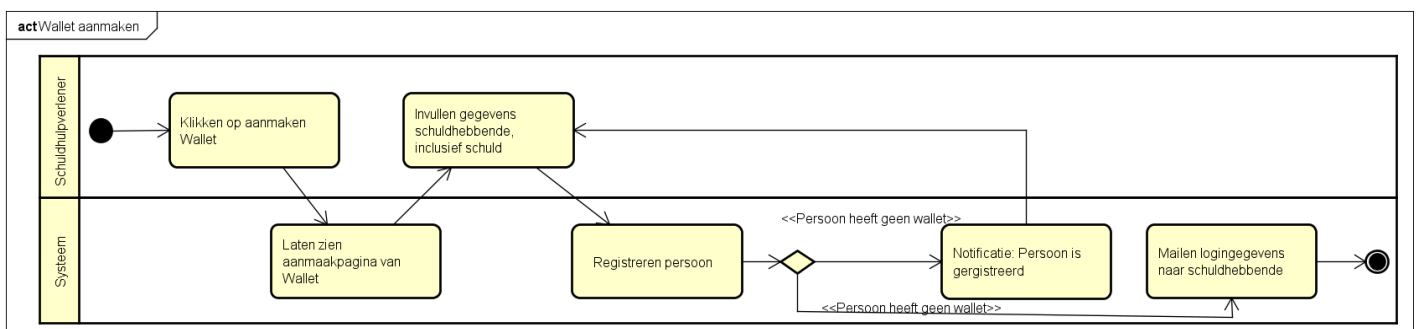
Activity Diagram



2.2 UC: Wallet aanmaken

Wallet aanmaken	
Purpose: Het aanmaken van een Wallet voor een schuldebbende	
Description: Er wordt een Wallet aangemaakt, met bijbehorende gegevens van de schuldebbende	
Primary Actor: Gemeente (Schuldhelpverlener)	
Stakeholders and interest: Gemeente, Schuldhebbende	
Pre-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Schuldhebbende moet een oninbare schuld hebben bij De Belastingdienst - Schuldhebbende is door gemeente goedgekeurd voor SocialCoin-traject 	
Post-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Wallet aangemaakt met negatief saldo - Logingegevens schuldebbende - Gemeente stelt Belastingdienst op de hoogte dat schuldebbende deel gaat nemen aan het SocialCoin-programma 	
Basic Flow (Main Succes Scenario)	
Actor action	System responsibility
1. Schuldhelpverlener klikt op aanmaken Wallet.	
	2. Systeem laat Wallet aanmaakpagina zien
3. Schuldhelpverlener vult gegevens persoon in, inclusief schuld en klikt op aanmaken	
	4. Persoon wordt geregistreerd
	5. Logingegevens worden gemaild naar schuldebbende
Alternative Flow	
	4. Persoon heeft al een wallet 4.1. Notificatie "Persoon is al geregistreerd" 4.2. Systeem geeft keuze cancel of aanpassen, ga naar stap 3

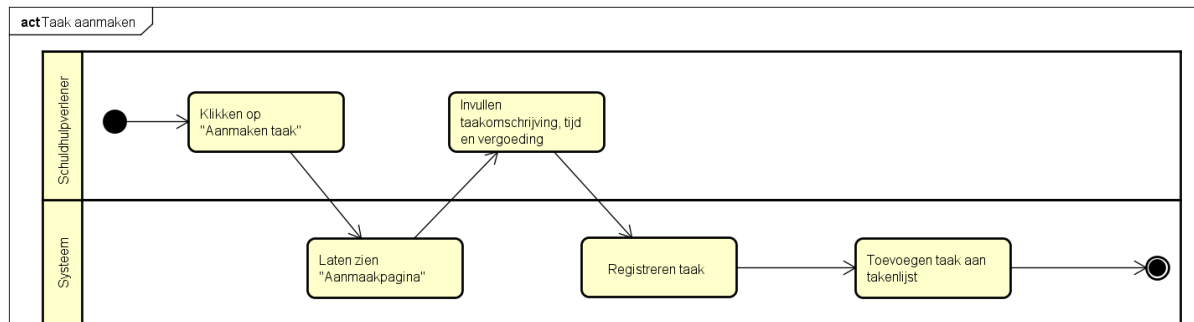
Activity Diagram



2.3 UC: Taak aanmaken

Taak aanmaken	
Purpose: Het aanmaken van een taak	
Description: Er wordt een taak aangemaakt met daarbij behorende tijd en vergoeding	
Primary Actor: Gemeente (Schuldhelpverlener)	
Stakeholders and interest: Gemeente, Schuldhebbende	
Pre-conditions:	
<ul style="list-style-type: none"> - Schuldhebbende moet een Wallet hebben - Wallet van schuldhebbende moet een negatief saldo bevatten 	
Post-conditions:	
<ul style="list-style-type: none"> - Taak moet toegevoegd zijn aan takenlijst 	
Basic Flow (Main Succes Scenario)	
Actor action	System responsibility
1. Schuldhelpverlener klikt op aanmaken taak	
	2. Systeem laat taak aanmaakpagina zien
3. Schuldhelpverlener vult taakomschrijving, tijd en vergoeding in en klikt op toevoegen	
	4. Taak wordt geregistreerd
	5. Taak wordt toegevoegd aan takenlijst

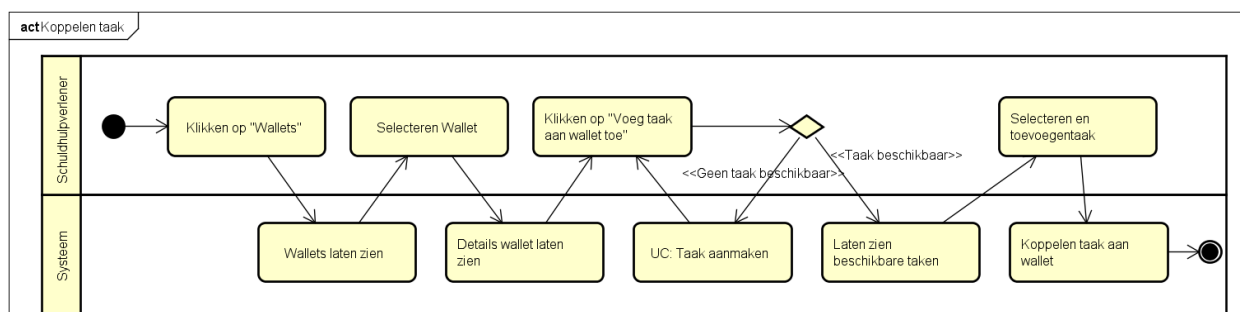
Activity Diagram



2.4 UC: Taak koppelen

Taak koppelen	
Purpose: Het koppelen van een taak aan een Wallet	
Description: Een taak wordt gekoppeld aan de Wallet van een schuldebbende	
Primary Actor: Gemeente (Schuldhelpverlener)	
Stakeholders and interest: Gemeente, Schuldhebbende	
Pre-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Schuldhebbende moet een Wallet hebben - Taak moet toegevoegd zijn aan takenlijst - Wallet van schuldebbende moet een negatief saldo bevatten 	
Post-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Taak of taken zijn toegevoegd aan de Wallet 	
Basic Flow (Main Succes Scenario)	
Actor action	System responsibility
1. Schuldhelpverlener klikt op Wallets	
	2. Systeem laat Wallets zien
3. Schuldhelpverlener selecteert Wallet	
	4. Systeem laat detailpagina zien van de Wallet
5. Schuldhelpverlener klikt op taak toevoegen	
	6. Systeem laat beschikbare taken in takenlijst zien
7. Schuldhelpverlener selecteert taak en drukt op toevoegen	
	8. Systeem koppelt taak aan Wallet en geeft de taak status 'Toegekend'
Alternative Flows	
5. Geen taak beschikbaar	5.1 Voer Use Case taak aanmaken uit 5.2 Ga terug naar stap 5

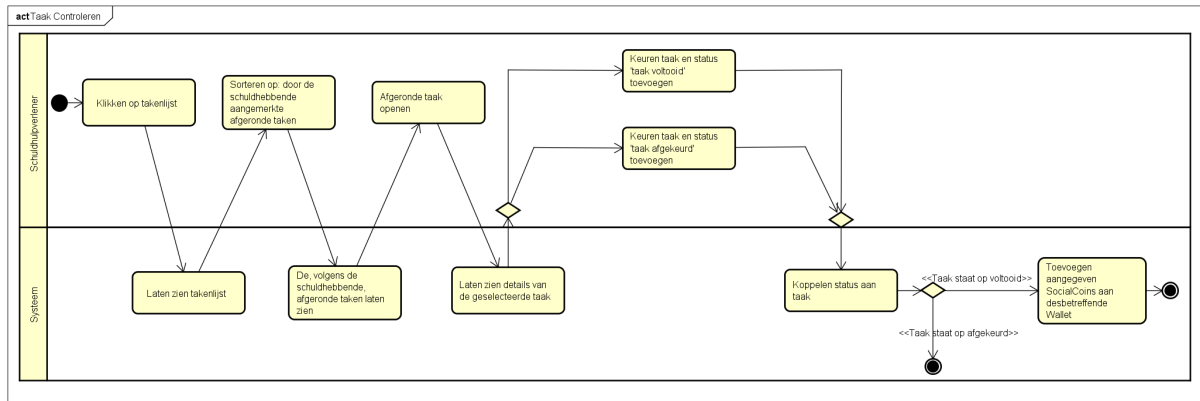
Activity Diagram



2.5 UC: Taak controleren

Taak controleren	
Purpose: Het controleren van een afgeronde taak	
Description: Het controleren van een taak door een schuldhebbende aangemerkt als afgerond	
Primary Actor: Gemeente (Schuldhulpverlener)	
Stakeholders and interest: Gemeente, Schuldhebbende	
Pre-conditions:	
<ul style="list-style-type: none"> - Taak aangemerkt als afgerond door de schuldhebbende 	
Post-conditions:	
<ul style="list-style-type: none"> - Taak aangemerkt als definitief afgerond door schuldhulpverlener - SocialCoins zijn toegevoegd aan Wallet van schuldhebbende 	
Basic Flow (Main Succes Scenario)	
Actor action	System responsibility
1. Schuldhulpverlener klikt op takenlijst	
	2. Systeem laat takenlijst zien
3. Schuldhulpverlener sorteert op door de schuldhebbende aangemerkte afgeronde taken	
	4. Systeem laat afgeronde taken volgens schuldhebbende zien
5. Schuldhulpverlener opent afgeronde taak	
	6. Systeem laat details afgeronde taak zien
7. Schuldhulpverlener keurt taak en voegt status 'Taak voltooid' toe	
	8. Systeem koppelt status aan taak
	9. [Taak is voltooid]: Systeem voegt aangegeven hoeveelheid SocialCoins toe aan de desbetreffende Wallet
Alternative Flows	
7. Schuldhulpverlener keurt taak en voegt status 'Taak afgekeurd' toe	7.1 Systeem stuurt notificatie afkeuring naar schuldhebbende

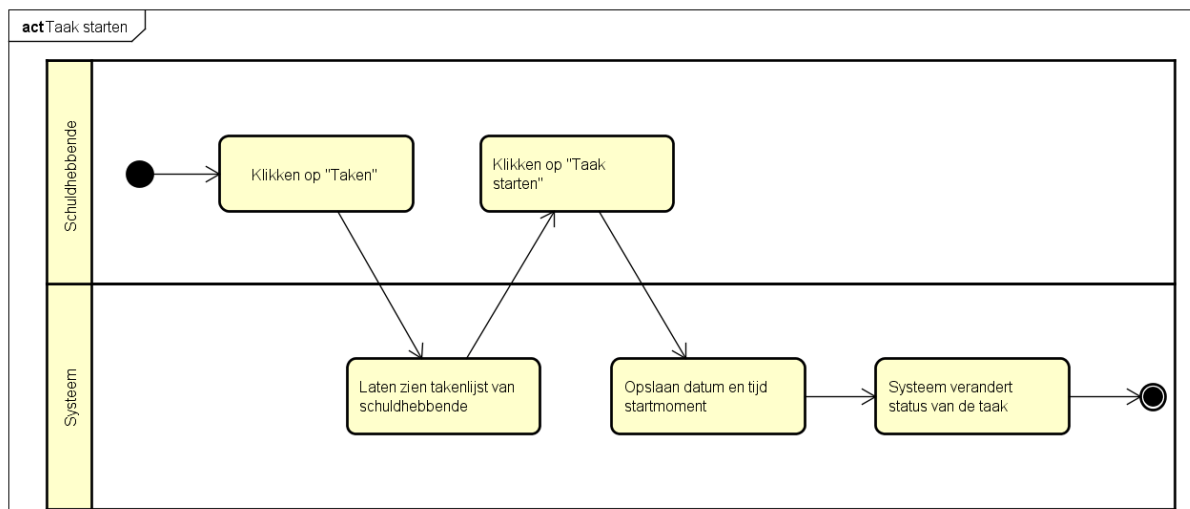
Activity Diagram



2.6 UC: Taak starten

Taak starten	
Purpose: Het starten van een taak	
Description: Het starten van een taak door een schuldebbende	
Primary Actor: Schuldhebbende	
Stakeholders and interest: Gemeente, Schuldhebbende	
Pre-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Schuldhebbende is ingelogd - Taak beschikbaar in Wallet 	
Post-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Taak aangemerkt als gestart 	
Basic Flow (Main Succes Scenario)	
Actor action	System responsibility
1. Schuldhebbende klikt op taken	
	2. Systeem laat takenlijst zien, specifiek voor schuldebbende
3. Schuldhebbende klikt op starten	
	4. Systeem slaat datum en tijd van het startmoment
	5. Systeem verandert status van taak

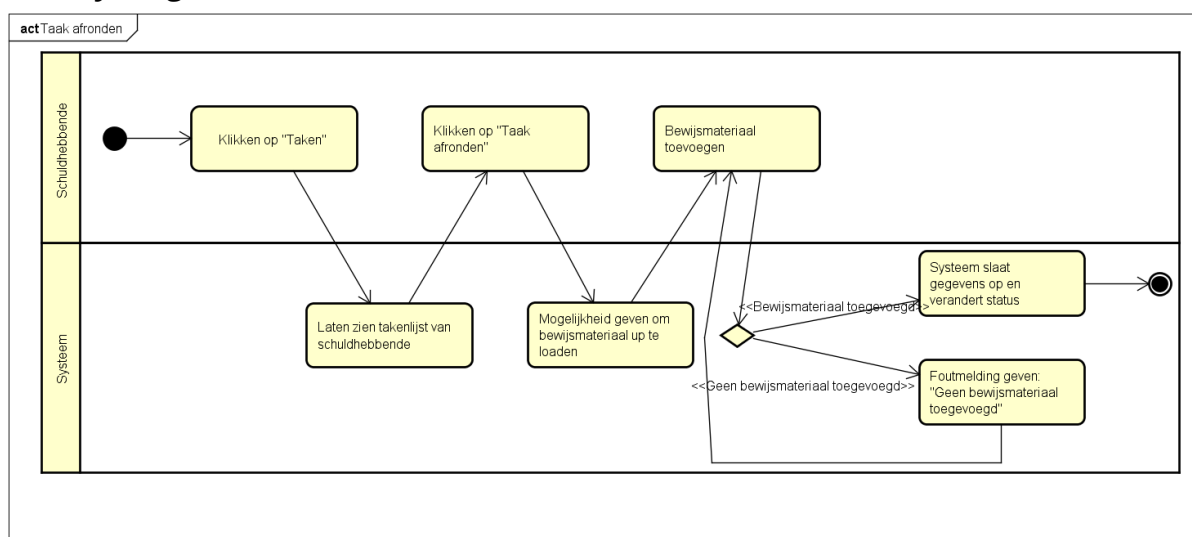
Activity Diagram



2.7 UC: Taak afronden

Taak afronden	
Purpose: Het afronden van een taak	
Description: Het afronden van een reeds gestarte taak door een schuldhebbende	
Primary Actor: Schuldhebbende	
Stakeholders and interest: Gemeente, Schuldhebbende	
Pre-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Schuldhebbende is ingelogd - Taak is gestart 	
Post-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Taak aangemerkt als afgerond 	
Basic Flow (Main Succes Scenario)	
Actor action	System responsibility
1. Schuldhebbende klikt op taken	
	2. Systeem laat takenlijst zien, specifiek voor schuldhebbende
3. Schuldhebbende klikt op afronden	
	4. Systeem geeft mogelijkheid bewijsmateriaal te uploaden
5. Schuldhebbende voegt bewijsmateriaal toe en klikt op opslaan	
	6. Systeem slaat bewijsmateriaal, datum en tijd op en verandert status
Alternative Flow	
5. Schuldhebbende klikt op opslaan zonder bewijsmateriaal toe te voegen	5.1 Systeem geeft foutmelding "Geen bewijsmateriaal toegevoegd"

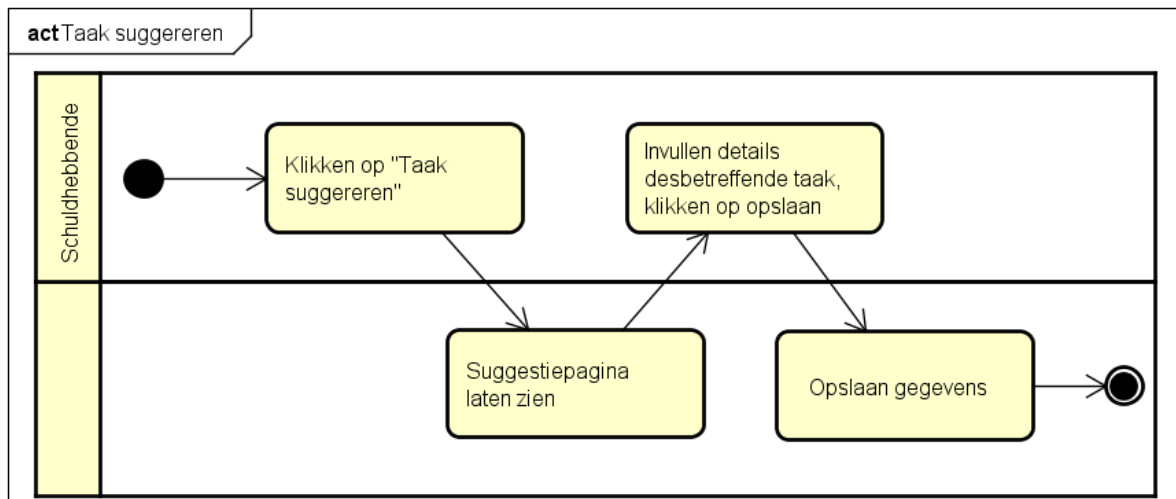
Activity Diagram



2.8 UC: Taak suggereren

Taak suggereren	
Purpose: Het suggereren van een taak	
Description: Het suggereren van een taak door een schuldebbende	
Primary Actor: Schuldhebbende	
Stakeholders and interest: Gemeente, Schuldhebbende	
Pre-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Schuldhebbende is ingelogd - Taak is gestart 	
Post-conditions: <ul style="list-style-type: none"> - Taak aangemerkt als afgerond 	
Basic Flow (Main Succes Scenario)	
Actor action	System responsibility
1. Schuldhebbende klikt op taak suggereren	
	2. Systeem laat suggestie pagina zien
3. Schuldhebbende vult details in op suggestie pagina en klikt op suggestie opslaan	
	4. Systeem slaat suggestie op

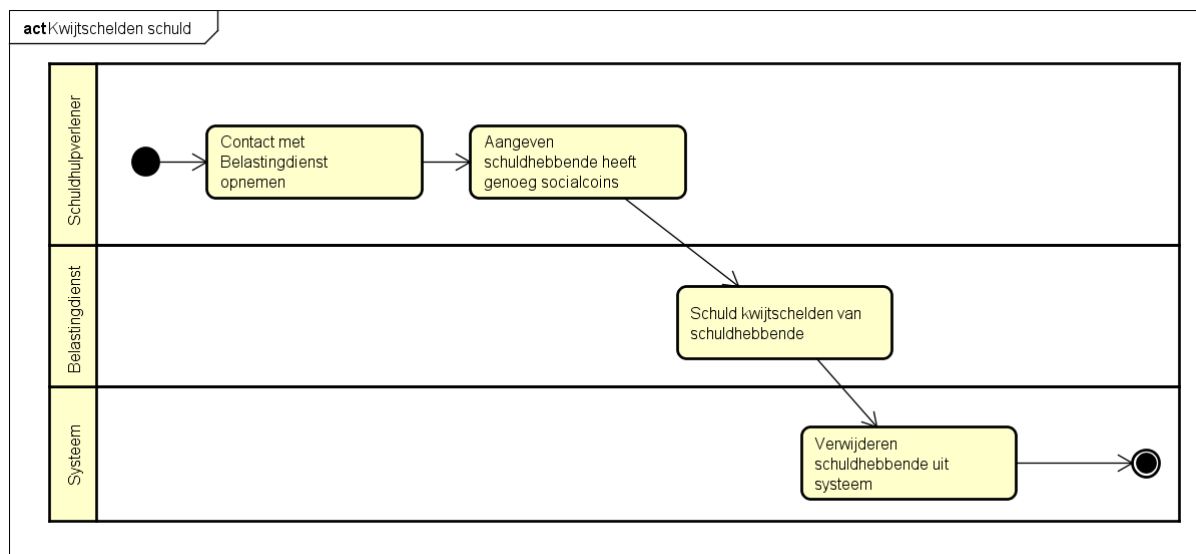
Activity Diagram



2.9 UC: Kwijtschelden schuld

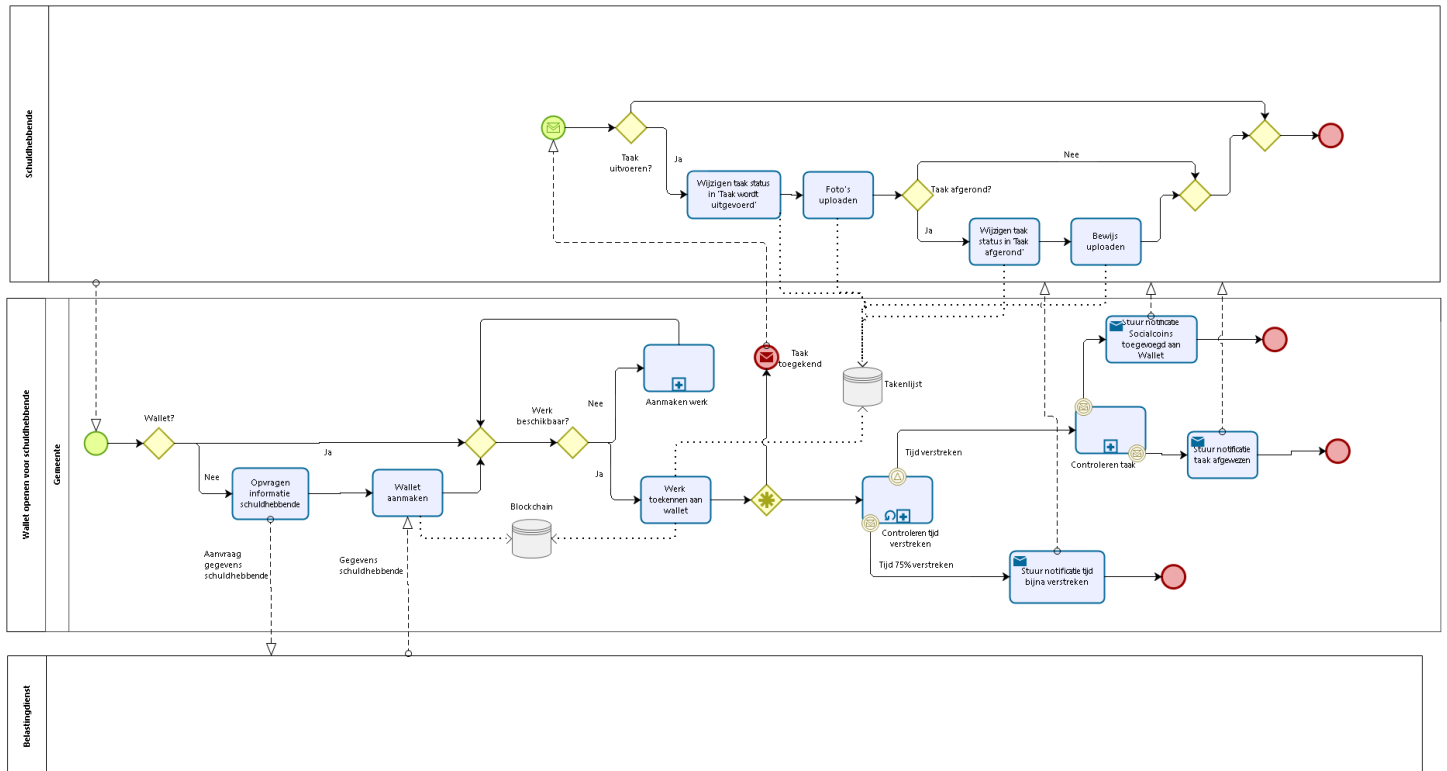
Kwijtschelden schuld	
Purpose: Het kwijtschelden van de schuld van een schuldebbende	
Description: Het kwijtschelden van de schuld wanneer de schuldebbende de afgesproken hoeveelheid socialcoins heeft verdiend.	
Primary Actor: Gemeente (Schuldhelpverlener), De Belastingdienst	
Stakeholders and interest: Schuldhebbende	
Pre-conditions:	
<ul style="list-style-type: none"> - De schuldebbende heeft de afgesproken hoeveelheid SocialCoins verdiend 	
Post-conditions:	
<ul style="list-style-type: none"> - De schuld van de schuldebbende is kwijtgescholden 	
Basic Flow (Main Succes Scenario)	
Actor action	System responsibility
1. Schuldhelpverlener neemt contact met De Belastingdienst op.	
2. Schuldhelpverlener geeft aan dat een schuldebbende genoeg SocialCoins heeft verdient	
3. De Belastingdienst kwijtscheldt de schuld van de schuldebbende	
	4. Systeem verwijdt schuldebbende uit het SocialCoin-programma.

Activity Diagram



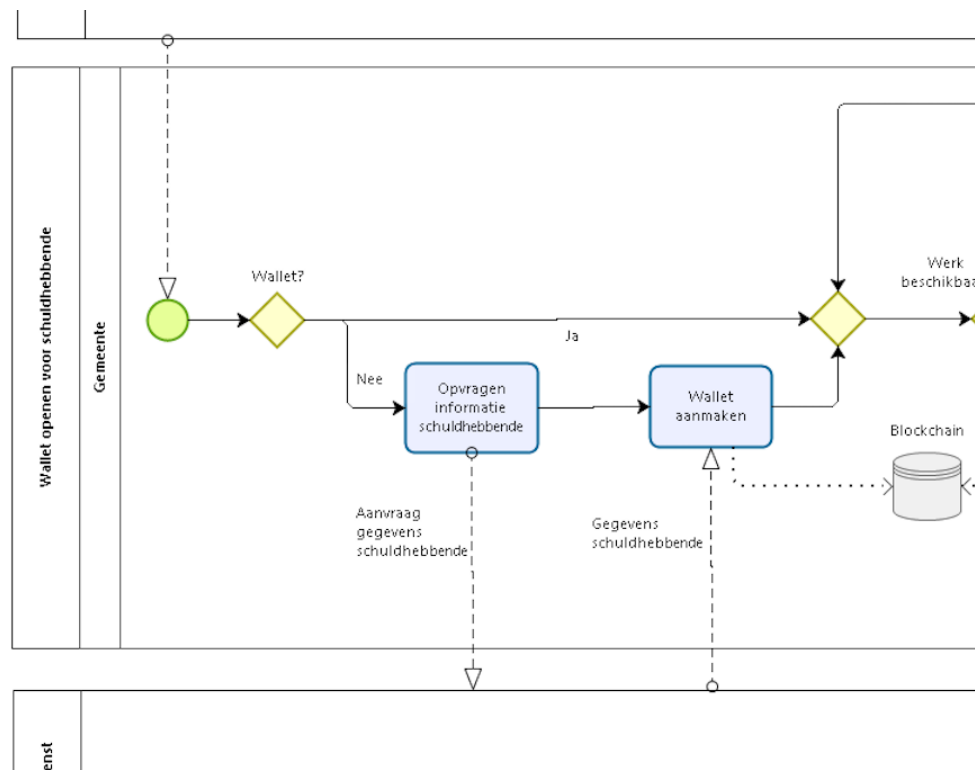
3 Proces

Om samen met de Use Cases een beter beeld te scheppen van de processen die interactie hebben wij er voor gekozen om naast Use Cases ook een BPMN-proces uit te werken. Het hoofdproces is onderstaand weergegeven, maar is daarnaast in volledig formaat te vinden in bijlage 6.2.



Zoals te zien is bestaat het gehele proces uit drie zogenaamde 'Pools'. De Schuldhebbende, De Gemeente en De Belastingdienst. Binnen het hoofdproces bevinden zich drie sub processen welke verderop in dit hoofdstuk toegelicht zullen worden. Naast deze sub processen wordt ook het hoofdproces zelf opgesplitst en toegelicht.

3.1 Hoofdproces | Aanmelden schuldhebbende



Toelichting

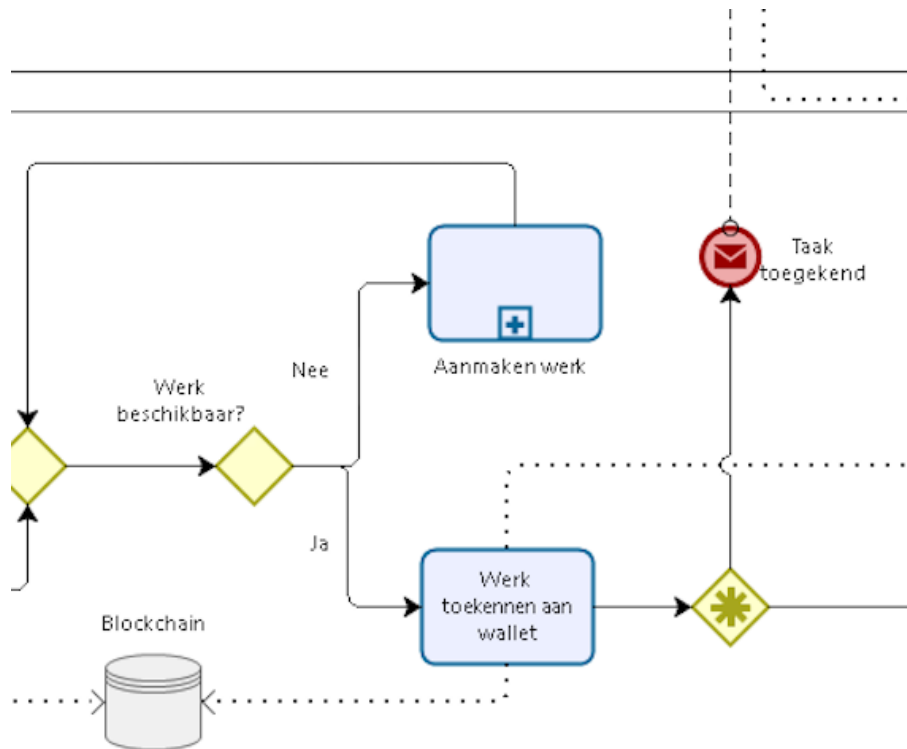
Het hoofdproces wordt gestart wanneer de schuldhebbende zich aan wil melden voor het SocialCoinprogramma/een nieuwe opdracht wil. Wanneer dit gebeurt wordt er onderscheidt gemaakt tussen personen welke een bestaande Wallet hebben of waarbij er nog een Wallet aangemaakt moet worden. Wanneer er nog een Wallet aangemaakt moet worden wordt de informatie over de schuldhebbende opgevraagd bij De Belastingdienst. Wanneer deze informatie beschikbaar is gesteld wordt er een Wallet aangemaakt voor de schuldhebbende met daaraan gekoppeld de schuld.

Data

Binnen dit proces wordt er de volgende data opgeslagen:

- NAW-Gegevens schuldhebbende
- BSN-Nummer
- Schuld in SocialCoins

3.2 Hoofdproces | Toekennen taak



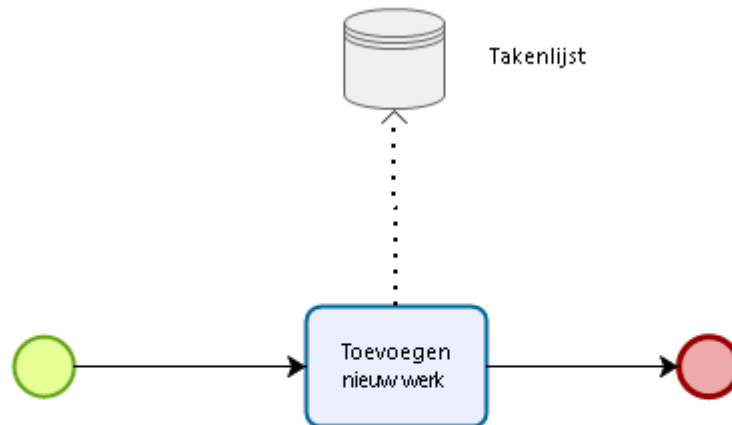
Toelichting

Nadat de Wallet van de schuldhebbende gereed is, wordt er werk toegekend aan de Wallet. Eerst wordt er gecontroleerd of er werk beschikbaar is, wanneer dit het geval is wordt het werk direct gekoppeld aan een Wallet. Wanneer dit niet het geval is wordt het sub proces 'Aanmaken werk' gestart.

Data

Wanneer er werk toegekend wordt, wordt dit gekoppeld aan een Wallet.

3.3 Sub proces | Aanmaken taak



Toelichting

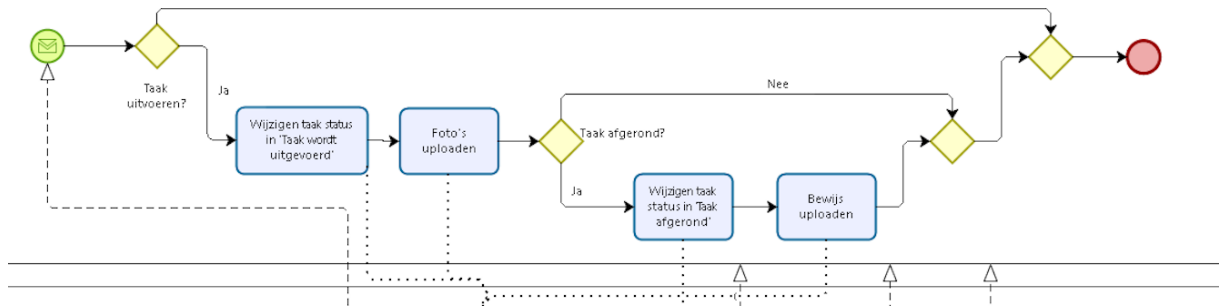
Binnen het sub proces 'Aanmaken werk' wordt zoals vanzelfsprekend werk toegevoegd. Het werk wordt toegevoegd aan de zogenaamde 'Takenlijst'.

Data

Bij het toevoegen van een nieuwe taak worden de volgende gegevens opgeslagen:

- Taaknaam
- Taakbeschrijving
- Taakduur
- Taakwaardering
- Status

3.4 Hoofdproces | Taak uitvoeren



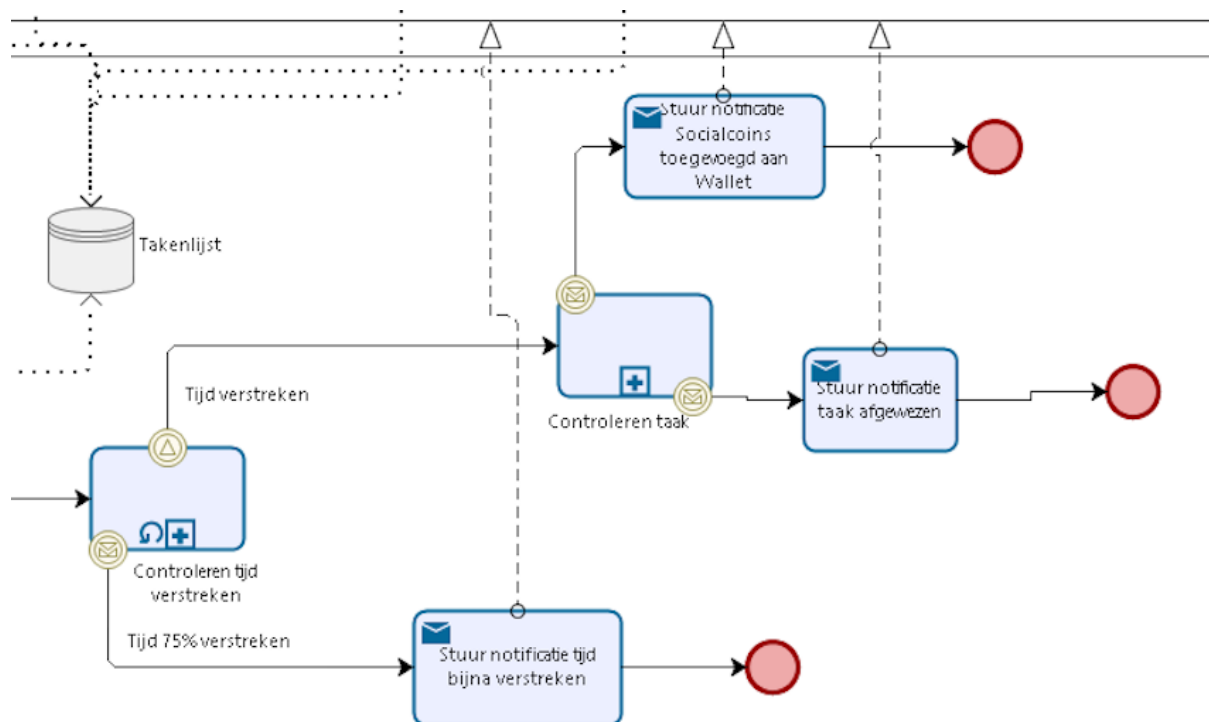
Toelichting

Wanneer een taak is toegevoegd aan een Wallet, kan de schuldebbende beginnen aan zijn taak. Wanneer de schuldebbende aan zijn taak begint moet hij/zij binnen het SocialCoin systeem aangegeven dat de taak begonnen wordt en moeten er foto's van de beginsituatie geupload worden. Wanneer dit aangegeven is wordt de status gewijzigd in 'Taak wordt uitgevoerd'. Als de schuldebbende de taak afgerond heeft moet hij/zij aangeven dat de taak klaar is en hiermee verandert de status in 'Taak afgerond'. Hierna kan er bewijs geupload worden in de vorm van foto's om aan te tonen of er voldaan is aan de taak.

Data

De verschillende statussen worden binnen de taak zelf geüpdatet/opgeslagen. Naast de statussen wordt ook het bewijs/foto's binnen de gekoppelde taak opgeslagen in de vorm van foto's. Bij het beginnen van een taak wordt de DATETIME automatisch opgeslagen, net zoals bij het afronden van een taak. Met deze twee DATETIMES wordt de effectieve tijd die aan een opdracht besteed is berekend.

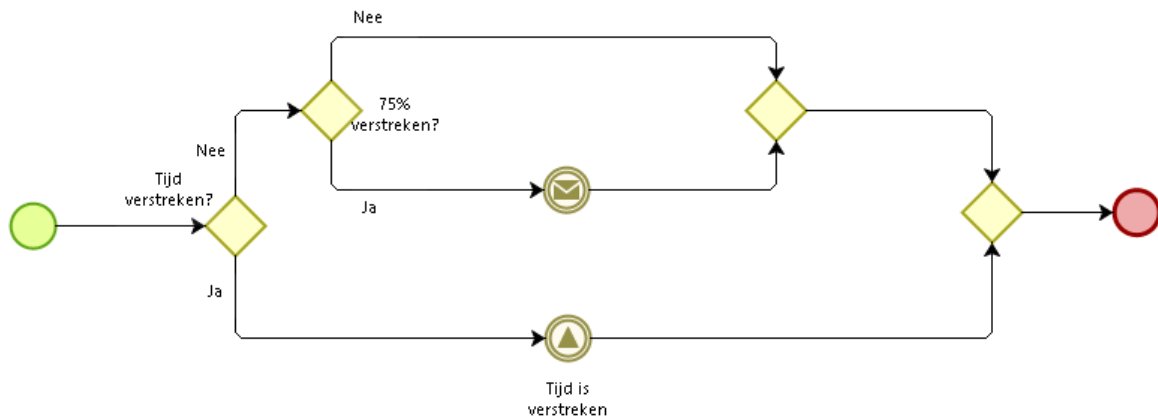
3.5 Hoofdproces | Controleren taak



Toelichting

Wanneer een bepaalde taak gestart is wordt er door het sub proces 'Controleren tijd versteken' gecontroleerd of de opgegeven tijd bij een taak verstreken is. Wanneer de volledige tijd 75% verstreken is en de taak nog niet gestart wordt er een notificatie gestuurd naar de schuldebbende in kwestie. Wanneer de tijd volledig verstreken is wordt het volgende sub proces genaamd 'Controleren taak' gestart. Als de taak definitief afgerond beschouwd wordt, wordt de persoon in kwestie op de hoogte gesteld van de toegevoegde SocialCoins aan zijn/haar Wallet. Mocht de taak niet definitief afgerond worden, wordt er een notificatie gestuurd over de afwijzing.

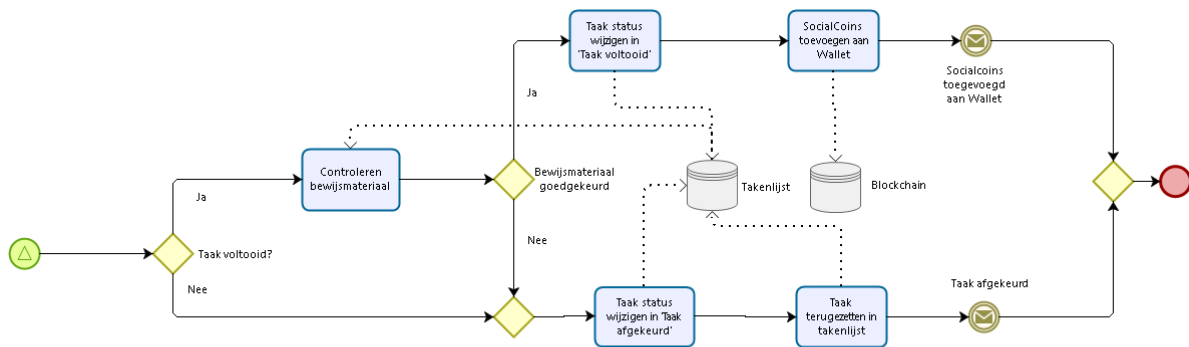
3.6 Sub proces | Controleren verstreken tijd



Toelichting

Binnen het sub proces 'Controleren verstreken tijd' wordt er gecontroleerd of de opgegeven tijd voor een taak verstreken is. Wanneer de tijd niet verstreken is wordt er gecontroleerd of de tijd 75% verstreken is, wanneer dit het geval is wordt er een bericht verstuurd. Als de tijd wel verstreken is wordt er een signaal gestuurd.

3.7 Sub proces | Controleren taak



Toelichting

Binnen het sub proces 'Controleren Taak' wordt er bij aanvang gekeken is of de taak door de schuldebbende als voltooid aangemerkt is. Als dit niet het geval is wordt de taak status direct veranderd in 'Taak afgekeurd' en wordt de taak teruggezet in de takenlijst. Daarnaast wordt ook de schuldebbende op de hoogte gesteld over de niet uitgevoerde taak door middel van een notificatie. Wanneer de taak volgens de schuldebbende wel voltooid is wordt het bewijsmateriaal gecontroleerd. Als het de taak niet goedgekeurd wordt worden dezelfde stappen uitgevoerd als bij het niet voltooien. Als de taak wel goedgekeurd wordt wordt de taak status veranderd in 'Taak voltooid' waarna de SocialCoins van de bepaalde taak toegekend worden aan de Wallet. Daarnaast wordt de schuldebbende ook van de goedkeuring op de hoogte gesteld door middel van een notificatie.

4 Requirements

Binnen het hoofdstuk requirements worden de functies van de online webapplicatie duidelijk. De requirements zijn opgesplitst in functionele requirements en niet functionele requirements. De functionele requirements zijn geprioriteerd volgens het MoSCoW-principe. Naast de requirements worden ook de Business Rules geformuleerd en de verschillende rechten van de gebruiksgroepen gedefinieerd.

4.1 Functionele requirements

ID	Requirement	MoSCoW
F01	Gemeente kan Wallet aanmaken voor schuldhebbende	Must
F02	Gemeente kan verschuldigd bedrag aangeven binnen Wallet	Must
F03	Gemeente kan taken aanmaken	Must
F04	Gemeente kan tijdsframe koppelen aan taak	Must
F05	Gemeente kan waarde geven aan taak	Must
F06	Gemeente kan waarde van een taak aanpassen	Could
F07	Gemeente kan taak van Wallet wijzigen	Could
F08	Gemeente kan taak koppelen aan Wallet	Must
F09	Gemeente kan meerdere taken koppelen aan één Wallet	Must
F10	Gemeente kan statussen van lopende taken bekijken	Must
F11	Gemeente kan status van taken aanpassen	Must
F12	Gemeente kan gesuggereerde taak goedkeuren	Could
F13	Schuldhebbende kan aangeven wanneer gestart met taak	Must
F14	Schuldhebbende kan aangeven wanneer taak afgerond	Must
F15	Schuldhebbende kan bewijsmateriaal uploaden	Must
F16	Schuldhebbende kan resterende tijd voor een taak bekijken	Must
F17	Schuldhebbende kan taak suggereren	Could

4.2 Niet functionele requirements

De onderstaande niet functionele requirements zijn opgesteld vanuit de wens van de opdrachtgever om de security en privacy op te nemen. Hiervoor is het ISO 25010 gebruikt model om te kijken of onze requirements aan deze standaard voldoen.

Beveiligbaarheid

De mate waarin een product of systeem informatie en gegevens beschermt zodat personen, andere producten of systemen de juiste mate van gegevenstoegang hebben passend bij hun soort en niveau van autorisatie.

Vertrouwelijkheid

De mate waarin een product of systeem ervoor zorgt dat gegevens alleen toegankelijk zijn voor diegenen die geautoriseerd zijn.

Integriteit

De mate waarin een systeem, product of component ongeautoriseerde toegang tot of aanpassing van computerprogramma's of gegevens verhindert.

Onweerlegbaarheid

De mate waarin kan worden bewezen dat acties of gebeurtenissen plaats hebben gevonden, zodat later deze acties of gebeurtenissen niet ontkend kunnen worden.

Verantwoording

De mate waarin acties van een entiteit getraceerd kunnen worden naar die specifieke entiteit.

Authenticiteit

De mate waarin bewezen kan worden dat de identiteit van een onderwerp of bron is zoals wordt beweerd. De mate waarin een claim over de oorsprong of de auteur van de informatie verifieerbaar is, bijvoorbeeld aan handschrift.

Hierna is het mogelijk om deze requirements in één of meerdere onderstaande categorieën te verdelen.

1. Systeem heeft een append only database
2. Iedere wallet heeft een traceerbaar adres
3. Iedere transactie heeft een unieke identiteit
4. Iedere transactie kan ingezien worden
5. Van iedere partij zijn alle transacties te zien
6. Alle transacties worden gevalideerd door de vertrouwde partijen
7. Iedere transactie vindt plaats op een permissioned stream.

Vetrouwelijkheid	Integriteit	Onweerlegbaarheid	Verantwoording	Authenticiteit
7, 6	1, 6, 7	1, 2, 3, 4, 5, 6	2, 3, 4, 5	2, 5, 6

4.3 Business Rules

ID	Business Rule
B01	Wallet is niet meer functioneel wanneer saldo positief of gelijk aan nul is.
B02	Taak moet een waarde hebben.
B03	Taak moet een tijdsduur hebben.
B04	Wallet van gemeenten mogen geen negatief saldo hebben.
B05	De waarde van alle taken per gemeente moeten minimaal gelijkstaan aan het saldo van de Wallet per gemeente.

4.4 Rechten

Binnen de bovenstaand beschreven processen hebben de drie gebruikersgroepen per proces verschillende rechten. In de onderstaande matrix zijn deze rechten opgesteld door middel van een matrix. De Belastingdienst zelf is in deze niet meegenomen aangezien het systeem zoals te zien is binnen het BPMN-schema niet zelf interactie heeft met deze gebruikersgroep.

Gebruikersgroep / Proces	Gemeente	Schuldhebbende
Aanmelden schuldhebbende	CR	-
Toekennen werk	CR	R
Aanmaken werk	CR	-
Taak uitvoeren	R	CR
Controleren taak (Hoofd)	CR	-
Controleren verstreken tijd	CR	-
Controleren tijd (Sub)	CR	-

C= Create

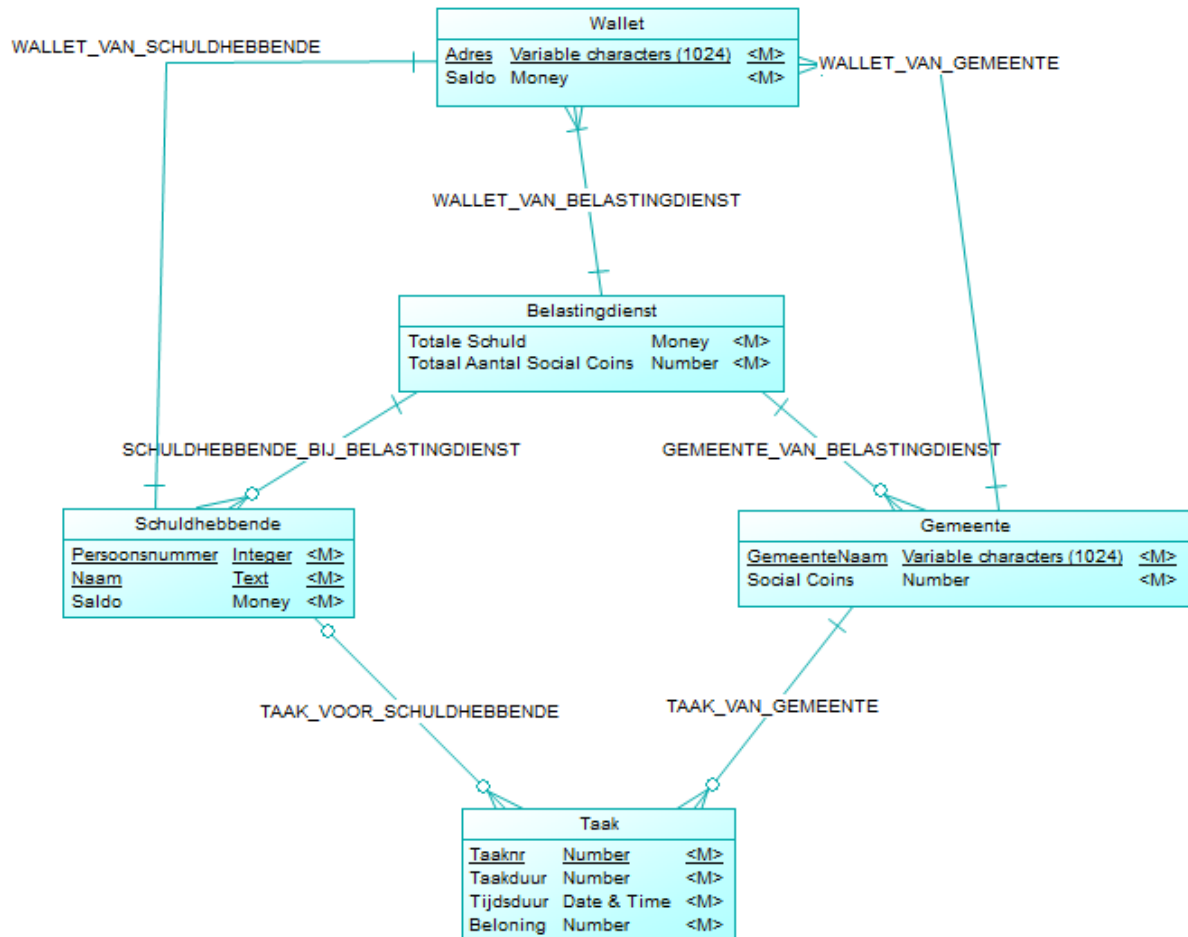
R = Read

U = Update

D = Delete

5 Conceptueel Data Model (CDM)

Binnen het hoofdstuk conceptueel datamodel is het datamodel volgens de functionaliteiten binnen de requirements en processen opgesteld.



6 Bijlagen

6.1 Activity Diagrams

De Activity Diagrams zijn bijgevoegd in een map genaamd 'Activity Diagrams', in de map bijlagen.

6.2 BPMN-Proces

Het BPMN-Proces is als bpm-Bestand genaamd 'processsocialcoin.bpm' bijgevoegd in de map bijlagen.