# Interviewschema

Naam interviewers: Daniël Lin & Jasper Andriessen

Naam respondent: Vincent van Gelderen

Duur interview: 15 minuten

Datum: 17-01-2017

Plaats: Rotterdam

Onderwerp: Eisen van het product

Doel: Erachter komen wat de productowner verwacht van ons en aan welke eisen het product moet voldoen.

## Welke informatie over het onderwerp en/of de respondent hebben we al?

De enige informatie die we hebben is dat we een spel moeten programmeren en dat dat één van de 3 uitgekozen spelen moet zijn.

## Opbouw van het interview

### Inleidende vragen:

1. Hoe wilt u dat het spel eruit gaat zien?
2. Is vaste GameEngine die we moeten gebruiken, of is het mogelijk om een andere te gebruiken?
3. Is het mogelijk om een andere programmeer taal te gebruiken?
4. Moet het spel in 2D of in 3D gemaakt?

### Kernvragen:

1. Moet de multiplayer ook online beschikbaar zijn of alleen lokaal?
2. Moet er een tutorial aanwezig zijn?
3. Moet er een GUI komen en met welke opties?
4. Is er een verplichte database gebruiken?
5. Hoe wil je de highscore bij dit spel gaan bijhouden?

### Afsluitende vragen:

1. Moeten we net als bij vorig project een usability test gaan uitvoeren?
2. Mogen we zelf nog aanpassingen aanbrengen aan de regels van het spel of mogen we dingen toevoegen?