Logboek Mission to Mars

Planning MosCow Methode

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Week | Taak | Teamlid | Uren besteed | MoSCoW-prioriteit | Kleur |
| 1 | Samenwerkingsovereenkomst | Jazz | 45 min. | **Must have** | 🟢 |
| 1 | Flowchart/Sitemap | Alysa | 90 min. | **Must have** | 🟢 |
| 1 | Wireframes maken | Jazz, Anish | 3 uur | **Should have** | 🟡 |
|  |  |  |  |  |  |
| 1-2 | Plannen | Team | 45 min. | **Must have** | 🟣 |
| 2 | Bespreken van taken | Team | 45 min. | **Must have** |  |
| 2 | Wireframes maken | Alysa | 60 min. | **Must have** |  |
| 2 | Moodboard | Jazz | 30 min. | **Must have** | 🟢 |
| 3 | Projectdefinitie Mission to Mars | Alysa en Jazz | 30 min. | **Must have** | 🟢 |
| 3 | Prototype | Team | 45 min. | **Must have** |  |
| 3 | Use Case Diagram | Alysa | 35 min. | **Must have** |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

1. \*\*Als reiziger naar Mars wil ik toegang tot een real-time kaart van onze reis, zodat ik onze huidige locatie en de afgelegde afstand kan zien.\*\*

2. \*\*Als passagier wil ik dagelijks updates ontvangen over de status van onze missie, inclusief belangrijke aankondigingen, zodat ik op de hoogte kan blijven.\*\*

3. \*\*Als lid van de bemanning, Ik wil toegang hebben tot gedetailleerde informatie over Mars, inclusief de geografie en bezienswaardigheden, zodat ik me kan voorbereiden op onze aankomst.\*\*  
4. \*\*Als gezondheidsbewuste reiziger wil ik mijn fysieke en mentale welzijn bijhouden door middel van dagelijkse logboeken en check-ins, zodat ik mijn gezondheid tijdens de reis kan garanderen.\*\*

5. \*\*Als sociale passagier, Ik wil via een chatplatform in contact komen met andere reizigers, zodat ik ervaringen kan delen en een gemeenschapsgevoel kan opbouwen.\*\*

6. \*\*Als nieuwsgierige ontdekkingsreiziger wil ik toegang tot educatieve bronnen en interactieve simulaties over ruimtevaart en Mars, zodat ik meer te weten kan komen over onze missie.\*\*

7. \*\*Als vindingrijke reiziger wil ik mijn persoonlijke voorraden en inventaris beheren, zodat ik kan bijhouden wat ik heb en wat ik nodig heb.\*\*

8. \*\*Als reiziger wil ik gepersonaliseerde aanbevelingen ontvangen voor dagelijkse activiteiten en taken, zodat ik tijdens de reis betrokken en productief kan blijven.\*\*

9. \*\*Als passagier wil ik toegang hebben tot een digitale entertainmentbibliotheek met films, boeken en games, zodat ik kan ontspannen en genieten van mijn vrije tijd.\*\*

10. \*\*Als proactieve reiziger wil ik feedback geven en eventuele problemen met de interface melden, zodat ik kan helpen de ervaring voor iedereen te verbeteren.\*\*

Projectdefinitie Mission to Mars

Door opdrachtgever UISA, United International Space Agency wordt er gevraagd om infotainment systeem in te richten voor ruimtetoeristen vanuit aarde naar Mars en vice-versa. Het ontwikkelingsteam om het infotainment systeem te realiseren bestaan samen met Anish, Jazz en Alysa.   
Opdrachtgever UISA vraagt aan ons om een infotainment systeem te creëren zodat ruimtereizigers niet vervelen door middel van entertainment en vluchtinformatie voor een plezierige en onvergetelijke ervaring bijvoorbeeld met vluchtinformatie, details over het ruimteschip, het dagmenu, en informatie over wellness- en fitnessfaciliteiten. Daarnaast biedt het entertainment zoals films, series, muziek, e-books en mini-games, zodat de reis een comfortabele en plezierige ervaring wordt. Het infotainment systeem wordt gemaakt in de HTML-, Javascript- en CSS-code. ls team (Jazz, Anish en Alysa) hebben we de moodboard, wireframes, flowchart, user stories en use case diagrammen gemaakt om het ontwerp van de app duidelijk te krijgen en alles goed te plannen. We hebben dit gedaan omdat

dit ons helpt om de visuele stijl van de app te bepalen (Moodboard). We wilden een uitstraling creëren die past bij de ruimtevaart en tegelijkertijd aantrekkelijk is voor de reizergs. Zo zorgen we ervoor dat de app een futuristische en avontuurlijke sfeer heeft die goed bij het thema "ruimtetoerisme" past.

Met wireframes kunnen we de indeling van de app visueel maken. Dit helpt ons te zien waar de verschillende functies komen en hoe de gebruiker door de app navigeert. Het voorkomt dat we belangrijke onderdelen vergeten en zorgt ervoor dat de app makkelijk te gebruiken is.

De flowchart laat zien hoe de verschillende onderdelen van de app met elkaar verbonden zijn en welke stappen de gebruiker moet nemen. Dit maakt het voor ons als team makkelijker om te begrijpen hoe alles samenkomt en hoe de app logisch werkt, zodat wij niet in de war raken.

We hebben user stories gemaakt om de behoeften van de gebruikers beter te begrijpen. Dit helpt ons te focussen op de belangrijkste functies die de reizigers willen gebruiken, zoals het bekijken van vluchtinformatie, het spelen van games of het lezen van e-books. We kunnen hierdoor de app beter afstemmen op wat de gebruikers echt nodig hebben.

Use case diagrammen: helpen ons te begrijpen welke acties de gebruikers kunnen uitvoeren in de app. Ze geven een overzicht van de verschillende interacties die een gebruiker kan hebben met de app, zodat we ervoor zorgen dat de app alle benodigde functies heeft en goed werkt.  
Dit doen wij tijdens het vak beroeps en process.

# Moodboard

A collage of images of space

Description automatically generated

# Flowchart website/ Applicatie

A screenshot of a computer screen

Description automatically generated