**Big Bang**

**Show no Mercy**

**Project AO 2.1**

**Behoefteanalyse**

*In opdracht van*: Dhr. T. Araya

*Auteur(s)* :

*Klas* :

*Datum* : 17 januari 2020

*Versienummer* :

*Plaats* :

Projectleider : R. Withaar

**Inhoud**

1 Inleiding 4

2 Huidige situatie 5

2.1 De organisatie 5

2.2 De aanleiding 5

3 Behoeftes 5

3.1 Doel 5

3.2 Algemene beschrijving 6

3.3 Doelgroepen 6

3.4 Vormgeving 7

3.5 Interactie 7

4 Overige informatie 9

5 Conclusie 9

# Inleiding

Big Bang, een hip Hardenbergs bedrijf bekend om zijn kwaliteit en vakmanschap is benaderd door de oprichter van Game community “Show no Mercy”, dhr. T. Araya, met de vraag om een applicatie te bouwen. Een applicatie waar mensen zich kunnen resisteren met hun specifieke game-voorkeuren. Hierbij maakt het niet uit of het online games zijn of old-school bordspelen.

De directeur van Big Bang, Dhr. Teunis (Johan) heeft besloten dit project te realiseren. Het project heeft als naam gekregen “Show no Mercy” en zal door zijn Junior Applicatie Ontwikkelaar ………. uitgevoerd worden.  
Johan heeft naar aanleiding van een uitvoerig gesprek met Dhr. Araya deze behoefteanalyse geschreven. In deze behoefteanalyse staan alle wensen van Dhr Araya beschreven. …….zal dit project uitvoeren onder leiding van projectleider J.Teunis.

In deze behoefteanalyse wordt na deze inleiding kort beschreven hoe de huidige situatie is. Onder behoeftes wordt de gewenste situatie beschreven. Hierin staan alle bijzondere zaken vermeld. Vanzelfsprekende zaken spreken voor zich. Doelgroepen worden besproken er wordt een kostenoverzicht gemaakt. Ten slotte heb ik in de conclusie dit project kort samengevat.

# Huidige situatie

## De organisatie

Opdrachtgever van dit project is dhr. T. Araya. Hij is oprichter van de Game community “Show no mercy”. Show no Mercy is in de jaren 70 opgericht en was met name gericht op ‘video arcade games’. Later kwamen hier de video console games en diverse platform games bij.   
In 1983 hebben leden van Show no Mercy in de wereld top 3 ranking gestaan van de toen immens populaire PacMan. Dhr. Araya heeft ook nog een hobby trouwens…hij is zanger van een redelijk bekend bandje.

## De aanleiding

Met de komst van internet vinden er steeds minder ontmoetingen plaats. De gedachte ontstaat dat er een individualisatie plaats vindt. Dhr Araya vindt dit jammer en is benieuwd in hoeverre er nog samen spellen gespeeld worden waarbij de personen ook echt fysiek bij elkaar aanwezig zijn. Daarbij maakt het eigenlijk niet uit of dit computer of bord spellen zijn.

# Behoeftes

## Doel

Het hoofddoel is om een goede analyse te maken in hoeverre er nog samen spellen gespeeld worden. Om tot dit doel te komen moet er een applicatie gebouwd worden waar mensen op in kunnen schrijven en waarin ze aan kunnen geven in hoeverre ze nog spellen spelen en op welke manier.

## Algemene beschrijving

* + Er moet een (eenvoudige) HTML website ontworpen worden met een database, het ontwerp is vrij
  + Geïnteresseerden moeten zich kunnen registreren met
    - Naam
    - Adres
    - Postcode en woonplaats
    - E-mail-adres
  + Na de registratie moet ze eerst aangeven of ze:
    - Meestal alleen spelen.
    - Meestal fysiek samen spelen.
    - Meestal online samen spelen.
  + Daarna moeten ze kunnen kiezen uit: bordspellen of (computer) Games
  + Hebben ze gekozen voor bordspellen dan moeten ze kunnen kiezen uit de volgende categorieën:
    - Kaartspellen
    - Strategische bordspellen
    - Fantasy bordspellen
    - Klassieke gezelschapsspellen
  + Hebben ze gekozen uit (computer)games dan moeten ze kunnen kiezen uit:
    - Sportgames
    - Adventure
    - Wargames
    - Strategische games
  + Als opbrengst moeten er lijsten gegenereerd kunnen worden op het scherm:
    - Een lijst met keuze Alleen/meestal samen fysiek/meestal samen online spelen + namen geïnteresseerden.
      * een lijst per categorie + namen van geïnteresseerden
      * een lijst met alle categorieën
      * Een lijst met alle namen van mensen die gekozen hebben voor bordspelen
      * Een lijst met alle namen van mensen die gekozen hebben voor games
      * Een lijst met alle namen van mensen die zich geregistreerd hebben.

## Doelgroepen

De applicatie moet voor iedereen toegankelijk zijn. In principe mag iedereen zijn input en mening geven.

## Vormgeving

Meneer Araya heeft aangegeven dat er een simpele layout gemaakt mag worden. Als het maar functioneel werkt, overzichtelijk is en makkelijk te bedienen is.

Over de te gebruiken kleuren zijn geen afspraken over gemaakt. Vormgeving moet wel rust uitstralen. Het zou mooi zijn als er (op de achtergrond) iets van ‘old school gaming’ te zien is.

## Interactie

Zolang de bezoekers niets ‘ingediend’ hebben moeten ze alle eerdere stappen nog kunnen wijzigen. (of er moet een knop aanwezig zijn die zorgt dat de bezoeker weer opnieuw kan beginnen.)

Opbrengstlijsten zijn alleen voor meneer Araya toegankelijk. Voorkeur is dat dit csv-lijsten zijn zodat deze makkelijk in Excel verwerkt kunnen worden.

# Conclusie

Show no Mercy is een project waarbij een applicatie gebouwd wordt om een analyse te kunnen maken in hoeverre er nog (samen) spellen gespeeld worden.

De applicatie is voor iedereen bereikbaar en gemakkelijk te gebruiken.

Big Bang gaat dit project met veel genoegen realiseren. In opvolging op deze behoefteanalyse zullen er eerst nog een Functioneel Ontwerp, een Technisch Ontwerp en een ontwikkelomgeving opgeleverd worden.